

The WorldPad

08/23 www.elsotanoperdido.com

Magazine

Publicación gratuita. Prohibida su venta

IMMORTALS OF AVEUM

**Asistimos al nacimiento de un
nuevo héroe y su maravilloso
universo de fantasía**

ESTAMOS JUGANDO | **Immortals of Aveum**

Magia, disparos y narrativa se dan cita en el estreno de una franquicia
con personalidad propia

PS5

SQUARE ENIX

FINAL FANTASY XVI



18
www.pegi.info

YA DISPONIBLE

© 2023 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and their respective logos are trademarks or registered trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.
"FF", "PlayStation" and "PS5" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

PLAY HAS NO LIMITS
JUGAR NO TIENE LÍMITES

SUMARIO

EL MANDO RECOMIENDA

03 BIENVENIDOS

Un agosto para la historia

04 DESAFÍO

¿Cuántos videojuegos tiene en catálogo cada consola?

Alberto Yañez

ESTAMOS JUGANDO

06 ESTAMOS JUGANDO

Immortals of Aveum - Asistimos al nacimiento de un nuevo héroe

Carlos de Ayala

08 ACTUALIDAD

Mirando al futuro, la tecnología streaming

Elric Ruiz @Elricdecom

08 SEGURIDAD INTELIGENTE

Las mejores soluciones para monitoreo

Carlos de Ayala

09 TECNOLOGÍA GAMING

Asus Rog Ally

Elric Ruiz @Elricdecom

SUELTA EL MANDO

10 ESTAMOS VIENDO

De cine: Super Mario Bros.: La Película

Laura Roldán @Laura_rolan1

10 ESTAMOS LEYENDO

Cómics para sobrevivir al verano y más allá

Diana Gutierrez @Dy_Ninja

The WorldPad Magazine

DIRECTOR Elric Ruiz

DISEÑO Marcos Jiménez

EDICIÓN Soraya Leal

WEB Y CONTACTO

Redaccion@elsotanoperdido.com

PUBLICIDAD

TWPM.publicidad@elsotanoperdido.com

PRODUCCIÓN



DÉPÓSITO LEGAL: MA383-2019

SÍGUENOS EN

The WorldPad Magazine @TheWorldPad1

Un agosto para la historia

BIENVENIDOS | Una refrescante travesía para un verano realmente caluroso



El verano de 2023 está rompiendo todos los registros en cuanto a altas temperaturas se refiere. En la Península Ibérica nos enfrentamos a una ola de calor tras otra desde hace semanas, aunque, por fortuna, siempre podemos sobrellevar estas sofocantes jornadas disfrutando de nuestro entretenimiento preferido, por ejemplo, repartiendo magia a diestro y siniestro con Immortals of Aveum, nuestro éxito de

portada, descubriendo la sorprendente Rog Ally o listando videojuegos desde tiempos prehistóricos. Pero como no todo puede ser pantalla y mando, también nos hemos acercado al cine y a la luz estival para deleitarnos con alguna que otra lectura. Como siempre, esperamos que la revista sea de vuestro agrado y que la disfrutéis tanto como nosotros haciéndola.



ROG ALLY

#playALLYourgames



Descubre tu siguiente juego favorito
3 meses de Game Pass incluido



¿Sabes cuántos videojuegos tiene en catálogo cada consola que ha salido al mercado?

DESAFÍO | **Calculadora en mano reunimos información** sobre la cantidad de videojuegos publicados en las principales plataformas desde la época de los 8bits

Desde sus albores, la industria de los videojuegos se ha mantenido en constante evolución. Segmentadas en “generaciones” cada impulso tecnológico ha facilitado nuevas plataformas, que llegan a los comercios cargadas de producciones destinadas a todo tipo de público. Si bien realizar un cálculo de la cantidad de consolas que han gozado de cierta repercusión a lo largo de estos años puede ser un ejercicio sencillo, no se puede decir lo mismo de las producciones destinadas a ellas, que se cuentan por miles. Con eso en mente, nos

decidimos a reunir la información necesaria para resolver la cuestión: ¿cuántos videojuegos hay en el mundo?

Comencemos entonces, pero a la inversa, pasando del sistema con menos videojuegos licenciados al más popular de todos los tiempos. Como comprenderás la relación excluye PlayStation 5, Xbox Series X/S y Switch, ya que su ciclo de vida aún está en curso. Ah, PC también se queda fuera por el simple hecho de que no deja de recibir títulos a diario.



SEGA Master System (1985) 312 juegos

Inaugura nuestra lista la icónica Master System. La consola de 8 bits tiene en su catálogo un total de 312 títulos, incluidos exclusivos de algunas regiones -de este total, 15 salieron solo en Japón y 4 se quedaron estancados en Estados Unidos. En Europa tan solo se publicaron 158, entre ellos Alex Kidd in Miracle World, Asterix, Ghouls and Ghosts, Golden Axe Warrior, Phantasy Star, World Soccer o Wonderboy III.

Nintendo 64 (1996) 393 juegos

La plataforma de 64 bits de Nintendo se sitúa en el segundo lugar en la lista con la menor cantidad de producciones en tiendas con solo 400 videojuegos, incluidos aquellos que no salieron del país del sol naciente. En su catálogo se pueden encontrar joyas como Super Smash Bros, Mario Party, StarFox 64, The Legend of Zelda: Majora's Mask o Super Mario 64.



SEGA Dreamcast (1998) 624 juegos

La quinta y última videoconsola de sobremesa fabricada por la casa japonesa cerró su corta carrera con un catálogo repleto de auténticas joyas como Shenmue, Jet Set Radio, Phantasy Star Online, Crazy Taxi y Space Channel 5, así como cantidad de fieles adaptaciones de máquinas recreativas.



Nintendo GameCube (2001) 653 juegos

GameCube y su biblioteca marcó una época muy interesante para la empresa del fontanero bigotudo con propuestas tan interesantes como Eternal Darkness e incluso el nacimiento de nuevas franquicias, como Luigi's Mansion y Animal Crossing. Para este sistema la casa de Mario desechó los cartuchos y los sustituyó por el formato Nintendo Optical Disc.



Nintendo Entertainment System (1983) 706 juegos

Descontando los títulos que se crearon ilegalmente, la videoconsola de 8 bits perteneciente a la tercera generación de Nintendo también conocida como NES, fue el marco donde se establecieron franquicias como Super Mario Bros., Final Fantasy, The Legend of Zelda, Mega Man, Metroid, así como Dragon Quest.



SEGA Mega Drive (1998) 878 juegos

Si descontamos el medio centenar de títulos que se publicaron sin licencia, la consola de 16Bits de la casa japonesa fue la responsable de traer a nuestras vidas al menos 900 cartuchos entre grandes éxitos arcade como 'Altered Beast' o 'Golden Axe' y pesos pesados como 'Sonic the Hedgehog' y 'Shining Force'.



Xbox (1999) 997 juegos

La videoconsola doméstica de 32 bits que inauguró la división de juegos de Microsoft no pasará a los anales de la historia por su extenso catálogo, en cambio será recordada por ver nacer franquicias tan poderosas como Halo, Fable, Project Gotham Racing o Forza Motorsport. Finalizó su ciclo en 2006 con algo menos de un millar de obras publicadas.

SEGA Saturn (1994) 1047 juegos

La sucesora directa de Mega Drive, rival de PlayStation y Nintendo 64 es otra consola que ocupa un lugar especial en los corazones de muchos jugadores. Esto se debe a una biblioteca que contiene éxitos como Resident Evil y grandes adaptaciones de recreativas como SEGA Rally Championship, Virtua Cop, Virtua Fighter 2 o Daytona USA.

Nintendo Wii U (2012) 783 juegos

Un ciclo de vida que no fue capaz de superar los 5 años es el detonante de una biblioteca que también acogió algunos títulos exclusivos como Captain Toad: Treasure Tracker, The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Pikmin 3 o Pokkén Tournament DX. Un plantel corto pero rebosante de potencial.



Nintendo 3DS (2011) 1349 juegos

Nintendo 3DS en sus diferentes configuraciones está considerada como la última consola completamente portátil de la empresa y su éxito se basaba en un formato que sin necesidad de gafas especiales ofrecía gráficos en 3D. En la época tuvo que competir principalmente con PlayStation Vita en base a un catálogo algo menos abultado en cantidad, pero no en calidad. Se publicaron obras como Xenoblade Chronicles, Binding of Isaac, Monster Hunter 4: Ultimate o The Legend of Zelda: Majora's Mask, por nombrar alguno.

Game Boy Advance (2001) 1538 juegos

Conocida popularmente como GBA, la consola de sexta generación de Nintendo, acogió en su biblioteca obras de series tan llamativas como Grand Theft Auto Advance, Banjo-Kazooie, Rayman, Golden Sun, Castlevania, Asterix & Obelix, Superman Returns: Fortress of Solitude, Sword of Mana y Mario Kart XXL.



Nintendo Wii (2011) 1597 juegos

Compitiendo con Xbox 360 y PlayStation 3, Nintendo apostó en la séptima generación por llegar a un tipo de público más amplio gracias a un controlador (Wii Remote) capaz de capturar los movimientos del jugador. Las copias de los juegos de las principales franquicias de la casa como The Legend of Zelda, Metroid, Mario, Pokémon se producían en un formato de disco conocido como Wii Optical Disc y compartían estantería con otros éxitos como Super Mario Galaxy 2, Super Smash Bros. Brawl o Super Mario Galaxy.



PlayStation Portable PSP (2004) 1914 juegos

La videoconsola portátil de Sony diseñada por el icónico Ken Kutaragi, además de videojuegos, permite conectarse a internet y reproducir multimedia, entre otras funciones de escritorio. El sistema de la familia PlayStation con la biblioteca más reducida no superó las dos mil producciones oficiales. No obstante, cuenta con muchos títulos interesantes, como Death Jr., FlatOut: Head On, Gran Turismo, Invizimals, Midnight Club: L.A. Remix, Need for Speed: Underground Rivals, Saints Row: Undercover, Tom Clancy's Ghost Recon Predator o Wipeout Pure.

Super Nintendo (1990) 1756 juegos

La consola más lustrosa de Nintendo durante una década alberga en su biblioteca algo menos de 1800 juegos, sumando tanto los que tan solo llegaron a Estados Unidos como los que se quedaron atrapados en Japón. En Europa pudimos disfrutar de joyas históricas como Super Mario World, The Legend of Zelda: A Link to the Past F-Zero, Donkey Kong Country o Dragon Quest VI.

Nintendo DS (2004) 2030 juegos

La portátil de la multinacional japonesa destinada a suceder a la popular Game Boy Advance, es la plataforma mejor nutrida de la casa (hasta el momento). Ningún otro sistema de la marca ha logrado superar las dos mil producciones en su catálogo y presumir de éxitos como New Super Mario Bros., Nintendogs, Brain Training, Super Mario 64 DS o Animal Crossing: Wild World.



Xbox 360 (2016) 2154 juegos

Sumando los títulos con licencia publicados tanto física como en formato digital, la segunda videoconsola de sobremesa de la marca Xbox también supera las dos mil producciones con algunos nombres imposibles de olvidar como Mass Effect 2, Forza Motorsport 3, Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter, Dead or Alive 4, Saints Row y Gears of War.



PSVita (2011) 2198 juegos

A pesar de contar con un ciclo de vida algo más corto en comparación con PSP, la siguiente apuesta callejera de Sony logró acumular más obras en su catálogo que su antecesora, en el cual se destacan grandes producciones como Gravity Rush, Killzone: Mercenary Tearaway Uncharted: El Abismo de Oro y un par de excelentes God of War.



PlayStation 3 (2006) 2278 juegos

La consola de Sony de quinta generación es la primera plataforma de escritorio de la familia PlayStation que aparece en nuestro listado. Con algo más de 2200 títulos publicados tanto en físico como en digital en su catálogo de exclusivos, destacan obras tan conocidas como Gran Turismo 5, LittleBigPlanet, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, Infamous, Demon's Souls o la trilogía Uncharted, entre otros.

Xbox One (2013) 2708 juegos

La tercera videoconsola de sobremesa producida por Microsoft, es la plataforma de los entornos Xbox con mayor número de títulos disponibles para hacer las delicias de todo tipo de jugadores, con producciones tan potentes como Quantum Break, Halo 5: Guardians, Halo Wars 2, Gears 5, Forza Motorsport 7, Forza Horizon 4, Killer Instinct, Titanfall o Sea of Thieves.



PlayStation 4 (2013) 3163 juegos

PlayStation 4, al igual que Xbox One, sigue manteniendo un catálogo impresionante que supera los tres mil juegos. Sobresalen producciones como God of War, Bloodborne, Days Gone, The Last of Us Parte 2, Ghost of Tsushima, Spider-Man, Gran Turismo Sport, Until Dawn, Uncharted 4: El Desenlace del Ladrón o Ratchet & Clank.

PlayStation (1994) 4106 juegos

Muchas de las series que disfrutamos en la actualidad nacieron o se potenciaron en la primera PlayStation, y eso sin duda se refleja en la cantidad de juegos que alberga su extensa biblioteca. Más de cuatro mil producciones de todo tipo y condición como Gran Turismo, Spyro the Dragon, Chrono Cross, Crash Bandicoot, Silent Hill, Parasite Eve o Medal of Honor, le aseguran la medalla de plata en este particular listado.

PlayStation 2 (2000) 4380 juegos

La segunda videoconsola de sobremesa producida por Sony Computer Entertainment es la plataforma que más títulos tiene en su biblioteca, y posiblemente la consola más importante de la historia de esta joven industria. La plataforma fue el hogar de God of war y God of war 2, Resident Evil Outbreak, Shadow of Colossus, Yakuza, Socom US Navy Seals, Devil may Cry y Devil may Cry 2, Metal Gear Solid 3 Snake Eater, Killzone, Ico, Onimusha 2 y 3, Clock Tower 3, Dark Cloud, Dawn of mana, tres entregas de la serie Final fantasy, Kingdom Hearts 2, Phantasy Star Generation 1 y 2, Primal, Rogue Galaxy o Shadow of Rome. Un catálogo que vale oro.

Asistimos al nacimiento de un nuevo héroe y su rico mundo de fantasía

ESTAMOS JUGANDO | *Immortals of Aveum*

Repleto de matices y rebosante de acción tiene tanto el potencial, como la personalidad necesaria para hacernos partícipes de su universo durante mucho, mucho tiempo

Immortals of Aveum es la realización de un sueño para Bret Robbins, el veterano director creativo del aclamado Dead Space, a quien durante sus años en Sledgehammer Games se le ocurrió una idea: sustituir ametralladoras y helicópteros por hechizos y dragones con el objetivo de crear una experiencia de disparos en primera persona con una fuerte impronta cinematográfica. Desarrollado por los chicos de Ascendant Studios, el equipo que fundó y acoge entre sus filas a un nutrido grupo de jóvenes talentos creativos, Bret ha ultimado los últimos detalles del viaje del carismático Jak, una monumental épica ambientada en un rico e interesante mundo a medio camino entre la fantasía medieval y la ciencia ficción que podemos vivir en PS5, Xbox Series y PC desde el 22 de agosto de 2023.

Los objetivos a alcanzar con el videojuego son ambiciosos. En la división EA Originals trabajan para convertirse en promotores de proyectos cada vez más grandes, por eso es vital anotarse estrenos que permitan sentar bases para desarrollar franquicias sólidas, aunque ya te avanzamos que Immortals of Aveum tiene tanto el potencial, como la personalidad y calidad necesaria para hacernos partícipes de su universo durante mucho, mucho tiempo. Es imposible no darse cuenta inmediatamente que la propuesta se nutre de una historia rica e interesante, porque habría sido muy difícil introducirnos en esta dimensión narrativa sin ofrecer a cambio una generosa ración de información. Esta testifica la profunda interconexión entre las ideologías, los usos y hasta los aspectos políticos de los pueblos que habitan las regiones de Aveum. Pero en realidad, todo es secundario ante el conflicto que se libra por el control de las líneas mágicas que atraviesan su mundo, la verdadera chispa tras el estallido de la Everwar, una guerra milenaria librada con todos los medios mágicos y tecnológicos posibles.

En el corazón de este sangriento conflicto se encuentran los dos reinos más influyentes de todos, Lurium y Rasharn, que llevan luchando entre sí durante siglos sin que uno prevalezca. Sin embargo, al comienzo de nuestro viaje, este punto muerto dará paso a una violenta ofensiva de Rasharn llevada a cabo por su malvado señor Sandrakk. Dirigidos por la General Kirkan, los campeones de Lurium -conocidos como los Inmortales- están llamados a hacer todo lo posible para contrarrestar tanto el avance enemigo, pero sus fuerzas están debilitadas y se hacen necesarios nuevos reclutas. Aquí es donde entra Jak, un humilde joven que sobrevive robando en las calles de la parte más oscura de la ciudad.

Nos referimos a un individuo que aparentemente no está dotado de grandes poderes mágicos y que comienza a manifestarlos a una edad más adulta a tenor de un evento traumático. El caso es que los talentos del carismático Jak son considerables, no podía ser de otra manera, pues llama la atención de la líder de los Inmortales, que tras optar por convertirlo en un Magnus de Lucium (un mago de batalla) lo sitúa bajo su directa protección. El joven irrespetuoso destinado a grandes cosas -y a permitirnos realizar maravillas- es en realidad un "Triarca", al igual que el tirano Sandrakk. Por lo tanto, es capaz de controlar los tres tipos de magia vinculados respectivamente a los colores azul (fuerza), rojo (caos) y verde (vida). Sobre estas fuerzas se erige un sistema de combate efectivo que nos ha sorprendido al alternar con suma habilidad el uso de los distintos tipos de hechizos de modo rápido y orgánico. Cuando sale de su base equipado con todas las herramientas necesarias para liberarse de las hordas enemigas, Jak es muy capaz de lanzarse a una espectacular y rápida danza de la muerte mediante combinaciones de diferentes sigilos y el uso de soluciones defensivas o de apoyo.

El sigilo es la herramienta para canalizar tu magia y conjurar hechizos únicos de los tres colores: la azul está ligada a ataques de medio y largo alcance, como si de un arma semiautomática se tratase encadena unos poderosos impactos, mientras que la roja ocupa el lugar de la escopeta, infligiendo gran daño a corta distancia. Cerramos por tanto con los sigilos verdes, ráfagas de balas mágicas capaces de alcanzar a los oponentes de forma autónoma si se encuentran en sus inmediaciones. A este respecto, durante nuestro periplo por Aveum, Jak puede obtener sigilos que cambian el hechizo principal activo para cada tipo de magia, ya que los tres colores se aprovechan de múltiples variantes.

En otras palabras, no todos los sigilos rojos tienen el mismo funcionamiento. Los tenemos que pueden disparar más rápido o tienen más munición. La clave del éxito será equilibrar los que equipes para adaptarlos a tu estilo de juego y a las dificultades en el mo-



mento. Muy bien equipados para la batalla, capaces de moverse rápidamente en los escenarios, de usar tácticas de guerrilla y de generar grandes dosis de tensión, las tropas básicas de Rasharn solo serán una de las amenazas que nuestro lenguaraz protagonista tendrá que superar. Nos referimos a guerreros más grandes y armados con herramientas monstruosas, abominaciones animadas por magia e imponentes adversarios capaces de aplicar mucho daño.

Para dar vida a su primer trabajo, los chicos de Ascendant Studios utilizan Unreal Engine 5.1, aplicando soluciones avanzadas como Lumen para gestionar la iluminación en tiempo real, y Nanite, para facilitar el renderizado de geometrías de muy alta densidad poligonal. El resultado ofrece rostros y escenarios detallados y expresivos en los que las luces naturales y artificiales se comportan de una manera decididamente realista, generando texturas sólidas y animaciones prácticamente mágicas con el objeto de combinar ac-

ción fluida con un sector audiovisual que denota registro propio. En este sentido también ayuda la configuración de audio, donde además de la eficaz sonoridad de los hechizos te espera un acompañamiento musical a medio camino entre los tonos épicos y los momentos más rítmicos.

Ambicioso tanto en su narrativa como en el frente lúdico, Immortals of Aveum ofrece un sistema de combate que centra sus atributos en las mecánicas de disparo al tiempo que desenvuelve un mágico regalo narrativo. Para lograrlo emplea (numerosas) cinemáticas, diálogos opcionales y soluciones de narración ambiental, desde la presencia de coleccionables, hasta la propia conformación de los escenarios. En el trayecto exploraremos estructuras milenarias suspendidas en el cielo, templos subterráneos y lugares llenos de misterio con destinos desconocidos donde también se deja espacio para la exploración de los entornos, la resolución de puzzles y las batallas contra poderosos jefes.

Mirando al futuro: ¿Puede la transmisión de juegos reemplazar a las consolas?

ACTUALIDAD | La tecnología streaming, intuitiva y de fácil acceso, **permite jugar online sin necesidad de descargar ni preocuparse por tener una u otra consola, todo directamente desde la nube**



Hace poco más de 20 años abundaba un tipo de negocio que no parecía tener rival: las tiendas de alquiler de películas. Acercarse al comercio y seleccionar concienzudamente unos DVD para ver el fin de semana, con la posterior procesión de los lunes para su entrega, se convirtió en prácticamente una tradición. Este mismo ritual también se replicó con los videojuegos, que durante mucho tiempo se encontraban limitados a soportes físicos como cartuchos, CD, DVD y Blu-Ray. El uso de contenido de entretenimiento de alquiler, en la práctica, era la forma más económica de experimentar con novedades y grandes clásicos sin tener que pagar el alto precio del videojuego. Pero con la llegada del streaming de vídeo, las empresas de alquiler poco a poco fueron desapareciendo y de forma progresiva sus clientes se entregaron por completo a las bondades de la era digital.

Desde la llegada de los servicios de transmisión de videojuegos, el mercado parece inclinarse en este mismo sentido. La posibilidad de jugar mediante emisión online a productos de ocio electrónico de máxima calidad con controles que se demuestran cada día más eficientes está facilitando el contacto de todo tipo de usuarios, incluso los menos experimentados o familiarizados con este universo, atraídos por la sencillez de un formato que no requiere plataforma física, ya que los títulos se ejecutan desde un servidor, algo que en la práctica liquida la necesidad de adquirir una consola física. En este sentido, las alianzas de las plataformas de streaming con gigantes de la industria como Xbox y Nvidia, ponen

a disposición de cualquier usuario los mejores títulos del mercado a su mayor rendimiento, incluidos clásicos y grandes lanzamientos.

Otra gran ventaja es su disponibilidad y la disminución de la inversión necesaria. Al tratarse de un formato completamente online, el usuario puede acceder desde cualquier dispositivo electrónico, como smartphones, notebooks y Smart TVs, con tan solo un joystick Bluetooth. Para evaluar la situación otro punto importante se relaciona con el interés que despierta la tecnología. En la actualidad 31.7 millones de usuarios ya disponen de un servicio de suscripción, que, en su conjunto, gastan alrededor de 2.400 millones de euros. Para 2025, las métricas arrojan expectativas que marcan un crecimiento de usuarios de pago que rondan los 87 millones de suscriptores repartidos entre las diferentes ofertas, con un montante estimado de 8.200 millones de euros, según una estimación del instituto Newzoo en 2022.

La orientación se mueve en el mismo sentido cuando comparamos el crecimiento previsto por la mayoría de analistas de mercado. La diferencia entre consolas y streaming también se antoja significativa, según datos de Insider Intelligence la transmisión de videojuegos es el formato con mayor tendencia de crecimiento hasta 2025 (alrededor del 40%), mientras que las proyecciones para consolas solo alcanzan el 10%. Accesibilidad, economía y solidez son los tres elementos que decidirán el futuro de esta tecnología, porque una vez alineados, liquidarán otra tradición con más de medio siglo de existencia.

Seguridad inteligente

ACTUALIDAD | Te recomendamos las mejores soluciones de seguridad para monitoreo inteligente

La protección y control del hogar es una preocupación creciente para aquellos que buscan seguridad para su familia y pertenencias. Una de las formas más recurrentes para aumentar el grado de tranquilidad en el hogar pasa por invertir en sistemas de monitoreo inteligente, que te permitan conocer al momento y desde cualquier lugar lo que sucede en las áreas controladas.



Con esto en mente desde The WorldPad os proponemos tres interesantes y versátiles soluciones de monitoreo, comenzando por el "Battery Video Doorbell Plus", un videotimbre inalámbrico con el que verás todo lo que sucede en tu puerta. Es decir, podrás vigilar los paquetes que te dejen en casa con una imagen ampliada con cámara de seguridad que incorpora una resolución

de vídeo 1536p HD y recibir notificaciones en tiempo real cada vez que se detecte uno gracias a la funcionalidad de notificaciones de paquetes (con ring Protect).

Otro paquete especialmente interesante es el que compone el "ring Intercom" + "Indoor Camera", que combina un interfono para que independientemente de donde te encuentres, puedas hablar con quien esté frente a la entrada de tu edificio, acompañado de una cámara pequeña, a la par que potente, que permite estar al tanto desde un teléfono de lo que hacen tus mascotas en casa gracias al vídeo HD en directo. A efectos prácticos, para

aumentar la protección allá donde la necesites dentro de casa, Indoor Camera permite una protección versátil, ya que se enchufa directamente a la corriente, es muy fácil de instalar y cuenta con un diseño compacto, que le permite llegar -casi- a cualquier lugar en interiores. Una forma ideal de estar al tanto de lo que ocurre en tu hogar estés donde estés.

Asus Rog Ally

TECNOLOGÍA GAMING I
Múltiples plataformas para PC y millones de videojuegos en un solo lugar. Repleto de características increíbles que lo convierten en toda una potencia de juego



Empecemos por el principio: Asus Rog Ally es un PC portátil destinado al sector del entretenimiento que permite jugar todo tipo de videojuegos en cualquier lugar. Dotado con una GPU AMD Radeon Graphics y un procesador AMD Ryzen Z1, la oferta del fabricante taiwanés se basa en Windows 11 y permite instalar todo tipo de plataformas, lanzadores, aplicaciones y programas de forma cómoda y sencilla. Pero no solo se desempeña perfectamente como PC Gamer, también ofrece soluciones para el ocio y como estación de trabajo. En realidad, está repleto de características increíbles que lo convierten en toda una potencia de juego. Sumerjámosnos y exploremos lo que esta bestia tiene para ofrecer.

En líneas generales, tanto en funcionamiento como en rendimiento, Ally es ligeramente superior a Steam Deck de Valve. De hecho, este es uno de los grandes puntos diferenciales, ya que en el dispositivo es sencillo instalar y manejar la propia Steam, Xbox Game Pass, Epic Games Store, EA Play y Ubisoft Connect, entre otros. A nivel usuario es muy intuitiva, ya que viene instalada con un software llamado Armory Crate SE que reúne todos tus juegos y lanzadores en un solo lugar mediante un acceso rápido y sencillo.

Durante el periodo de tiempo que ha convivido entre nosotros hemos sometido a Ally a una serie de pruebas con juegos y demos diferentes para comprobar su comportamiento en las situaciones más diversas. Las conclusiones se reducen a una: múltiples plataformas para PC y millones de videojuegos en un solo lugar de modo sencillo. A nivel operativo y, como era de esperar, los juegos más pequeños funcionan perfectamente, sin contratiempos de ningún tipo como 'Moving Out' o 'Inside'. En lo que respecta a producciones más grandes, los resultados sorprenden, por ejemplo, moviendo la demostración de 'Lies of P' (Xbox Game Pass), que además de verse impresionante, literalmente ofrece un rendimiento envidiable. Idéntica valoración con títulos tan diversos como Forza Horizon 5 y Hi-Fi Rush (Xbox Game Pass); God of War y Marvel's Spider-Man Remastered

(Steam); Fortnite y Valorant (Epic Games Store). En esta relación la clave es otra: estabilidad.

Siempre es bueno tener en cuenta que el dispositivo no es un "plug and play" y que, además, algunos programas deben ajustarse antes de ejecutar la experiencia, otros pueden incluso ser demasiado pesados en sus configuraciones más extremas. Es decir, la experiencia puede cambiar de un título a otro, aunque siempre es recomendable conocer las especificaciones de la máquina y requisitos del juego antes de comprarlo o lanzarlo. De cualquier manera, Rog Ally funciona como debe y la experiencia es francamente agradable con todo tipo de propuestas.



Su diseño es espectacular, majestuoso y cómodo, con una hermosa pantalla LCD HD de 1080p que hace que los colores se perciban inmensamente vívidos. Puede no ser del todo justo, pero el PC de Asus está posicionado kilómetros por delante de Steam Deck. Con una ergonomía ejemplar, todos los botones se encuentran al alcance de los dedos y a pesar de su apariencia robusta es liviano y se adapta perfectamente a las palmas de las manos. Las opciones de control táctil de la pantalla también suponen una ventaja y ayudan a un uso más rápido e intuitivo.

A estas alturas es indudable que Ally es una poderosa herramienta tecnológica muy capaz de ofrecer experiencias de juego

inmersivas y de calidad. Impulsada por un procesador AMD Ryzen Z1 Extreme de 8 núcleos y 16 hilos, con una frecuencia de hasta 5,1 GHz y una tarjeta gráfica AMD Radeon con tecnología AMD RDNA 3, ofrece un rendimiento impresionante con gráficos de vanguardia. Tiene una memoria RAM LPDDR5 a 6.400 Mhz de 16 GB, que te permite jugar a todos tus favoritos y un almacenamiento SSD PCIe 4.0 NVMe M.2 de 512 GB. Con esto tendrás espacio más que suficiente para almacenar juegos, aplicaciones y archivos. Sin embargo, si deseas instalar aún más cosas, ofrece una ranura microSD para la expansión de almacenamiento. En cuanto a interfaces, cuenta con una ranura microSD UHS-II, una interfaz móvil ROG XG y un puerto combo USB Type-C con soporte USB 3.2 Gen2 y DisplayPort 1.4.

Aunque actualmente se encuentra un poco en desuso, hay que agradecer que los diseñadores hayan optado por dotar a Ally con un Jack de audio de 3,5 mm para conectar cómodamente auriculares o altavoces externos, ya que el audio es una parte esencial de la experiencia de cualquier juego. Para ello presume de dos altavoces equipados con tecnología de amplificador inteligente que garantizan un sonido envolvente y nítido, además de un micrófono matriz incorporado al conjunto para comunicarse sin necesidad de accesorios.

El sistema operativo Windows 11 garantiza una interfaz intuitiva y una navegación fluida, como si estuviéramos en un ordenador. Esto tiene su importancia, porque Ally también puede funcionar como estación de trabajo. ¿Sorprendido? Simplemente conecta un monitor, un ratón y un teclado. Ya está, es como tener un ordenador de mesa para trabajar en lo que necesites o porque no, para ver películas y series. Con todo esto se configura una plataforma portátil de alto rendimiento que ofrece gráficos impresionantes, audio inmersivo y una experiencia de juego excepcional. También es útil para trabajar en la edición de contenido, navegar por internet o ver series y películas por streaming. Prepárate para horas de diversión y entretenimiento sin importar donde estés.



De cine

ESTAMOS VIENDO | Super Mario Bros.: La Película
Cuatro décadas después, la serie de Nintendo recibe una película a la altura de su relevancia

Mario Mario (para más señas su hermano se llama Luigi Mario) fue presentado al mundo bajo el nombre de "Jumpman". Su debut se remonta a un juego de Donkey Kong en 1981 y, ahora, más de cuatro décadas después, el personaje de Nintendo con acento italiano es quizás el símbolo más reconocible del universo de los videojuegos, y Super Mario Bros.: La Película hace justicia a su verdadera relevancia en el mundo de la cultura pop.

Adaptar Super Mario a la gran pantalla no es tarea sencilla. Si por un lado hay que plantear el modo de introducir referencias de los juegos identificables por público de todas las edades y generaciones, también es necesario presentar la historia a las nuevas generaciones para que el personaje pueda tener una larga (y próspera) vida fuera del universo de los videojuegos. Afortunadamente, el trabajo de los directores Aaron Horvath (Teen Titans Gone Gone!) y Michael Jelenic (Teen Titans go! Cyborg circuit overload), ha logrado una cinta amena y divertida, capaz de ser degustada por comensales de cualquier edad y sazónada con una trama que se aleja de lo convencional.



En los primeros momentos, seguimos la vida de Mario y Luigi como fontaneros en Brooklyn, Nueva York. A partir de aquí un evento del todo inesperado cambiará sus vidas, llevándolos al Reino Champiñón, tierra de la Princesa Peach bajo la amenaza del temible Bowser. Lo más simple hubiera sido apostar por un metraje plagado de acción con Mario tratando de salvar a la Princesa Peach de las garras de Bowser, pero la interpelación de dimensiones y multiversos a la historia firmada por Matthew Fogel (Minions 2: El origen de Gru) enriquece la composición de

los personajes a niveles insospechados. Lejos de caer en una trama infantil, Super Mario Bros., opta por una historia de corte más juvenil logrando dar sentido claro a la narrativa e incluso a las costumbres de Toads, Koopas y del universo de personajes de Donkey Kong, cuya participación en la trama es fundamental.

Todo buen trabajo tiene su correspondiente recompensa y según datos de Nintendo, a 30 de julio, más de 168,1 millones de personas habían circulado por las salas de todo el planeta para ver el largometraje de animación.

Cómics para sobrevivir al verano –y más allá–

SUELTA EL MANDO | El verano ha comenzado puntual como cada año y aquí estamos de nuevo con nuestros consejos de lectura para afrontar el periodo estival, y también los siguientes meses en nombre de la viñeta



CHEW INTEGRAL

John Layman/Rob Guillory - Planeta Cómic

John Layman es el creador, guionista y rotulista de Chew, una serie de comedia protagonizada por Tony Chu, un detective con un secreto. Uno muy raro. Es cibópata, lo que significa que obtiene una impresión psíquica de todo lo que come. También significa que es un detective genial mientras no le importe masticar el cuerpo de las víctimas de asesinato para descubrir al culpable y el porqué. Ahora ha sido contratado por la División de Crímenes Especiales de la FDA, la agencia gubernamental más poderosa del planeta, para investigar los casos más extraños, asquerosos y estrambóticos. He aquí una serie retorcida y oscura sobre polis, ladrones, cocineros, caníbales y clarividentes que puedes encontrar en tres integrales que recogen todos los números de la serie sobre policías, criminales, cocineros, caníbales y clarividentes.

MARVEL ÓMNIBUS. ALIENS: LA ETAPA ORIGINAL 1

Varios Autores - Panini Comics

Panini Comics nos invita a redescubrir el legado de los cómics de Alien. En este irremplazable Ómnibus algunos rostros familiares protagonizan relatos que amplían los mitos de las películas. Mientras Hicks y Newt emprenden una misión mortal para encontrar y destruir el mundo natal de las criaturas, un brote mortal deja la Tierra invadida por alienígenas. El multimillonario Daniel Grant se fija en una reina alienígena, y el científico Stanislaw Mayakovsky debe recuperar una de las sustancias más preciadas de la galaxia, la jalea real alienígena. Pero, ¿puede incluso la mejor fuerza de combate de la Tierra, los marines coloniales, mantener a raya a las criaturas más aterradoras e implacables de todas? Un acierto tanto por el contenido íntegro y cronológico, como por su maravilloso formato. Seguro que te mereces este Marvel Ómnibus.

MONSTRESS EDICION DE LUJO

Marjorie Liu / Sana Takeda - Norma Editorial

Norma Editorial es la responsable de publicar en nuestro país una edición a la altura de las mejores series de la última década a gran tamaño y con extras inéditos, de la multipremiada serie de Image Comics. Marjorie Liu y la artista japonesa Sana Takeda relatan de forma magistral la historia de Maika Mediolobo, superviviente de un mundo en guerra, una tierra alternativa en el que una Asia matriarcal de principios del siglo XX hace frente a numerosos peligros arcanos. En su lucha por descubrir secretos de su pasado y superar traumas provocados por actos violentos, Maika se ve unida a un monstruo con gran poder. El vínculo hará que ambos sufran importantes cambios y les pondrá en el punto de mira de grandes poderes, tanto humanos como de otra naturaleza.



APEX — LEGENDS™ —

JUEGA GRATIS AHORA*

16

www.pegi.info

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



19 DE SEPTIEMBRE DE 2023

RESERVA AHORA



MORTAL KOMBAT 1 Software © 2023 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by NetherRealm Studios. Unreal® Engine, copyright 1998-2023 Epic Games, Inc. Unreal, Unreal Technology and the Powered by Unreal Technology logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. Uses Oodle Data Compression Copyright and Block Video (C) 1997-2023 by RAD Game Tools, Inc.

NETHERREALM STUDIOS LOGO, MORTAL KOMBAT THE DRAGON LOGO, and all related characters and elements are trademarks of and © 2023 Warner Bros. Entertainment Inc.

WARNER BROS. GAMES LOGO, WARNER BROS. INTERACTIVE LOGO, WB SHIELD.™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. 2023

