

The WorldPad Magazine

Publicación gratuita. Prohibida su venta

04/19 www.elsotanoperdido.com



Memorias de motocicletas, acción y supervivencia en una tierra podrida

ESTAMOS JUGANDO | **DAYS GONE** Recorreremos Oregón y machacamos engendros en el esperado exclusivo para PlayStation 4.



¡Bienvenidos a la revolución del Streaming!

ACTUALIDAD | Plataformas que prometen cambiar el consumo del ocio electrónico



¿Qué es un indie?

ENTÉRATE | El sector de producciones independientes, una realidad que va a más



El poder de la narrativa en los videojuegos

ENTÉRATE | Cuando el cómo es más importante que el qué

DIRT RALLY 2.0™ ESTATE A LA ALTURA



26.02.19



DAY ONE EDITION

INCLUDE PORSCHÉ 911 RGT RALLY SPEC, FIAT 131 ABARTH RALLY, ALPINE RENAULT A110 1600 S



www.DIRTRALLY2.com

XBOX ONE PS4 PC DVD ROM

RX FIA WORLD RALLYCROSS CHAMPIONSHIP
Official Licensed Content



© 2019 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters", "EGO", the Codemasters logo, and "DIRT" are registered trademarks owned by Codemasters. "DIRT Rally 2.0"™ and "RaceNet"™ are trademarks of Codemasters. All rights reserved. Under licence from International Management Group (UK) Limited. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. Developed and published by Codemasters. Disc version distributed 2018 by Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria. "X" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company.

SUMARIO

EL MANDO RECOMIENDA

03 BIENVENIDOS

La llegada de abril es primavera;
la savia y la sangre altera
Elric Ruiz @elricdecom

04 NO TE LO PIERDAS

La revolución de los videojuegos en Streaming
Jorge Coscarón @MightyKoska

05 ENTÉRATE – Juegos independientes,
una realidad que va a más
Gustavo Voces @VocesFernandez

ESTAMOS JUGANDO

06 ESTAMOS JUGANDO

Elric Ruiz @elricdecom

08 El poder de la narrativa en los videojuegos

Víctor Moyano @PsiconautaEl

09 VR / CÓMIC

Laura Roldán @Laura_Roldan1

TECNOLOGÍA LA ÚLTIMA

10 TECNOLOGÍA GAMER

NinjaDy @dy_ninja

11 OUTSIDERS

Videojuegos y política
Carlos de Ayala

The WorldPad Magazine

DIRECTOR Elric Ruiz
DISEÑO Marcos Jiménez
EDICIÓN Soraya Leal

WEB Y CONTACTO

Redaccion@elsotanoperdido.com

PUBLICIDAD

TWPM.publicidad@elsotanoperdido.com

PRODUCCIÓN



DEPÓSITO LEGAL: MA383-2019

SÍGUENOS EN

 The WorldPad Magazine  @TheWorldPad1

La llegada de abril es primavera; la savia y la sangre altera

NO TE LO PIERDAS | Recorremos Oregon intentando sobrevivir a oleadas de engendros; servicios de videojuegos en Streaming, ¿son los indies la cuna de algo? y mucho más.



Amantos y seguidores del mando, ya estamos aquí de nuevo con un primaveral The WorldPad Magazine. Prepárate para salir al aire libre y acompáñanos a recorrer Oregon intentando sobrevivir a oleadas de engendros con el esperado Days Gone, el exclusivo para PlayStation 4 que tiene todas las papeletas para convertirse en un imprescindible. Descansamos un ratejo y nos intentamos aclarar con los nuevos servicios de videojuegos en Streaming de Google, Apple y Sony. Un poco más tarde nos preguntamos ¿qué es un indie? y que supone la

irrupción de plataformas de apoyo y micromecenazgo en la industria. Para continuar, nos metemos de lleno con el poder de la narrativa en los videojuegos – Cuando el cómo es más importante que el qué. Tampoco falta un vistazo a lo más interesante en Realidad Virtual con un juego de terror basado en la mitología tailandesa y un repaso al universo Smartphone, alguna recomendación para leer, y como no, nuestro outsiders, que este mes se visten de campaña electoral. Como siempre, esperamos que disfrutéis leyendo esta revista tanto como nosotros haciéndola.

ASUS

TUF GAMING

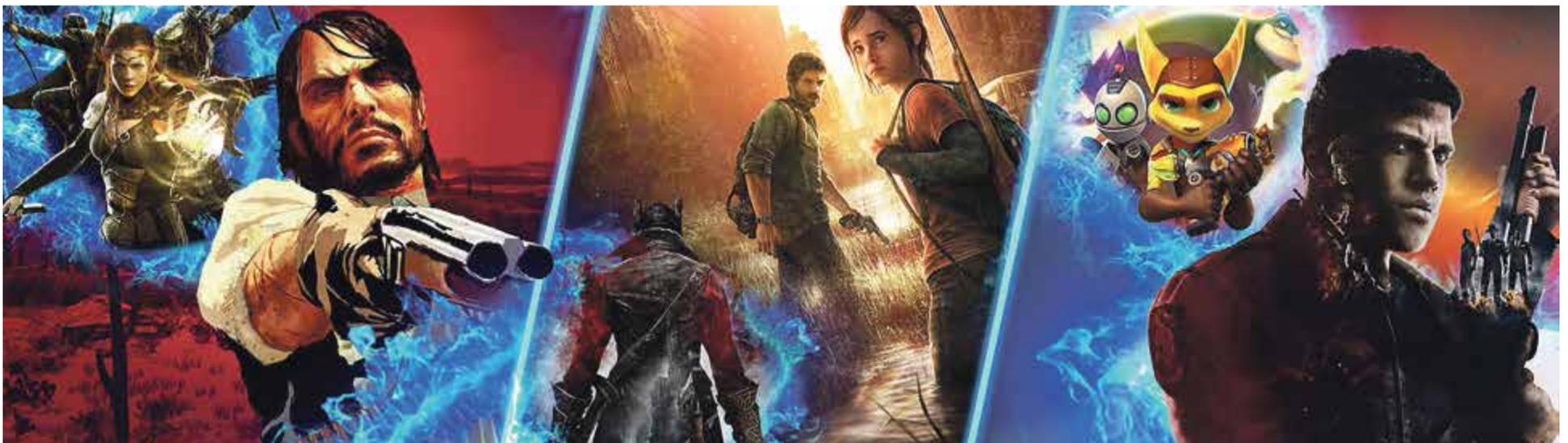
Durabilidad extrema
Estética exclusiva



TUF GAMING

¡Bienvenidos a la revolución de los videojuegos en Streaming!

NO TE LO PIERDAS | Los servicios de suscripción a videojuegos prometen cambiar para siempre nuestra forma de consumir ocio electrónico de la mano de gigantes como Google, Apple o Sony.



Es hora de asumirlo. Falta muy poco para que entrar en una tienda a adquirir una copia física de un videojuego sea tan anacrónico como ir por ahí con capa, sombrero de ala ancha y espada. La moda de ofrecer contenidos ilimitados para jugar en streaming por un pago mensual no se limita ya a las plataformas de televisión y las desarrolladoras y distribuidoras de juegos quieren también su trozo de pastel.

El gigante Google ha sido uno de los últimos en meterse de lleno en el lucrativo mundo de los videojuegos con **Stadia**, su nueva plataforma con la que pretende revolucionar la forma en la que jugamos, ya que este servicio no se basa en una consola, y tiene el objetivo de estar siempre presente al poder jugar vía streaming en cualquier sitio con cualquier dispositivo. Y, quizás, lo más importante, es que su ecosistema de juego permitirá el juego cruzado entre su plataforma y otras consolas, ordenadores o dispositivos móviles, incluyendo soporte para progreso cruzado y partidas guardadas.

Efectivamente, si todo funciona, estamos ante una verdadera revolución en la historia de los videojuegos, especialmente en el multiplayer, ya que permitirá a miles de participantes jugar en una misma partida gracias a esta multiplataforma.

Según asegura Google, Stadia llegará este mismo año a algunos países (en principio Estados Unidos, Europa y Canadá), con un nutrido catálogo de juegos de gran calidad y de acceso instan-

táneo, sin necesidad de tener que descargar nada. Estamos hablando de una plataforma basada en Linux, que se ejecuta en más de 7.500 nodos de la red de la compañía de Mountain View y que funcionará de manera tan sencilla como conectarse a YouTube, elegir un juego, y ponerte a jugar en menos de cinco segundos. Increíble, pero cierto. Se acabaron las cargas interminables... o al menos eso esperamos.



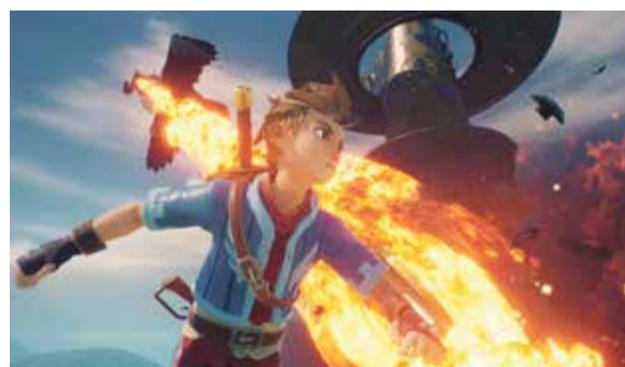
¿Quién se presenta como su gran rival? Nada menos que **Apple**, que con **Apple Arcade** nos promete un Todo Incluido Jugón con muy buena pinta. Ni compras dentro del servicio (olvidate de juegos con pagos interminables in-app si quieres acceder a nuevas versiones y ampliaciones), ni anuncios. De momento han presentado más de 100 títulos exclusivos que se podrán jugar sin conexión online por una cuota fija mensual (que todavía no ha

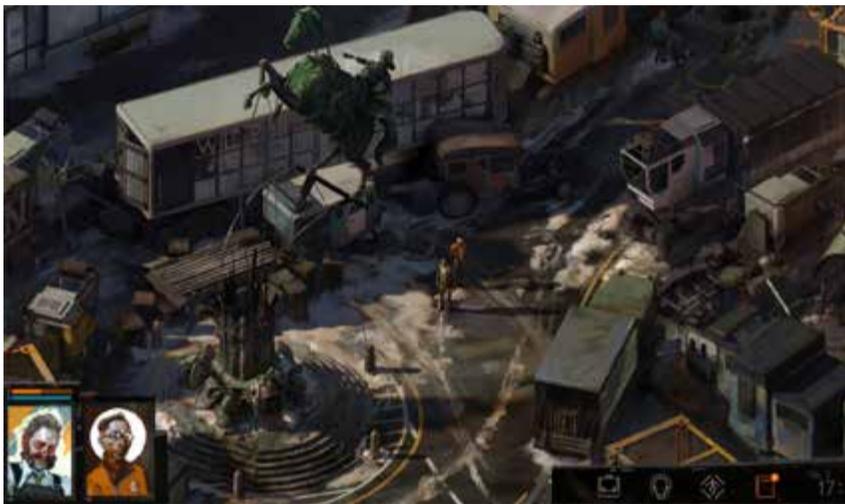
trascendido) en más de 150 países. El servicio estará accesible a partir de otoño de 2019 desde una pestaña dentro de App Store.

A todas luces parece una forma de diferenciarse de la competencia con una propuesta de valor. Por un lado, no ofrece más de lo mismo en una nueva plataforma: vamos, que no están ofreciendo un juego adaptado para una experiencia móvil, sino juegos propios. Al final es lo que hace fuertes a las compañías que compiten en el mercado de los videojuegos: juegos de referencia ligados a una plataforma. Sony tiene juegos para su PlayStation, Microsoft para Xbox y en muchos casos compiten al ofrecer los mismos juegos en dos plataformas. Al final el consumidor tiene que elegir entre uno y otro. Sin embargo, ¿qué ocurre si tus juegos están únicamente en una plataforma? Respuesta: que, si son suficientemente buenos, tienes una ventaja competitiva.

¿Es esta una partida para dos jugadores? No, here comes a new challenger! El servicio de suscripción de videojuegos de **Sony, PlayStation Now**, que ya está disponible en España y permite jugar vía streaming de forma instantánea en la nube a cualquiera de los títulos disponibles de PS4, PS3 y PS2 y se podrá jugar tanto desde PS4 como a través de un PC con Windows. Por cierto, PS Now también permitirá descargar los videojuegos de PS4 y PS2 directamente a la consola PS4 para poder jugar sin conexión y a la resolución nativa del título.

¿Y qué juegos tienes disponibles? Ufff. Más de 600. Que si For Honor, que si Mafia III, que si Fallout New Vegas... Para que te hagas una idea, solo en diciembre de 2018 se incorporaron a la plataforma hasta 50 juegos nuevos. Esto te lo decimos para ponerte los dientes largos y para que veas que se va actualizando, que, si no, no merecería la pena. Ahora, te toca elegir a ti.





“¿Qué es un indie?, dices mientras clavas en mi pupila tu pupila azul”, podría haber dicho el poeta sevillano Gustavo Adolfo Bécquer para resolver uno de los mayores focos de atención en el sector del videojuego en los últimos años. El auge imparable de los denominados proyectos independientes, han inundado las estanterías o los discos duros de cualquier plataforma de juegos de una pléyade de nuevas ideas y estilos capaces de colmar las expectativas de los más sibaritas que jamás habían tenido a su alcance una variedad tan ilimitada de ofertas de entretenimiento electrónicas.

La irrupción de plataformas de micromecenazgo o de financiación colectiva han permitido el surgimiento de proyectos que de otra forma nunca verían la luz. Asimismo, otras propuestas empresariales de distribución digital como Steam, (también PSN, Xbox LIVE, la Store de Windows, eShop...) hasta incluso, las propias editoras internacionales apadrinando bajo su paraguas títulos que tal vez en otras épocas no hubieran encontrado su espacio, han tenido mucho que ver en la proliferación de lo considerado independiente.

A bote pronto, podría definirse como videojuegos independientes aquellos productos creados por individuos o pequeños grupos, sin apoyo financiero. El problema radica en que la propia perversión del lenguaje, en el panorama de lo políticamente correcto, tan en boga hoy en día, se les llega a atribuir en ocasiones propiedades que van más allá de lo propiamente consustancial a lo que es un videojuego. La etiqueta indie concede al título en cuestión un aura de juego rompedor con los cánones de una industria presuntamente poco dada a la innovación. Por otro lado, muchos también pueden llegar a considerar a estos títulos como demasiado pobres en recursos y con gráficos poco llamativos. Ni uno ni otro aspecto habrían de ser tenidos en consideración como dogmas de fe.

¿Qué es un indie?

ACTUALIDAD I
Juegos independientes,
una realidad que va a más.

Sea como fuere, los juegos independientes llevan más tiempo entre nosotros del que pensamos, no en vano los comienzos del sector allá por la década de 1970, con una industria todavía en pañales cualquier proyecto era poco menos que embrionario y con pocos medios para llegar a una audiencia masiva.

Cerca de 8000 juegos se lanzaron en la plataforma Steam en 2017, una cifra nada desdeñable que desde el punto de vista creativo para desarrolladores independientes supone un gran escaparate para exponer sus creaciones, que en la mayoría de los casos les llevan años de desarrollo. El problema radica en que la mayoría de los videojuegos no logra alcanzar un mínimo de ventas que les permitan ser rentables, es más, casi todos los lanzamientos no llegan a las 3.000 copias, lo que hace inviable futuras secuelas y acaba lastrando la iniciativa de los creadores.

A pesar de ser un mercado masificado, caos como los de FEZ, un plataformas desarrollado por Phil Phis en 2007, el juego de

rol Bastion, el también plataformas Braid y el sumun del éxito masivo Minecraft superando con creces todas las expectativas iniciales y tras superar el millón de copias, han gozado de gran protagonismo en la industria, pasando a ser considerados títulos de doble y triple A.

El curso se presenta con varios juegos independientes muy esperados como Disco Elysium, considerado como uno de los RPGs más ambiciosos del año, el plataformas 3D en tercera persona Sea of Solitude, el título de acción y aventuras Spelunky 2 y uno de los títulos que más focos ha copado en lo que va de curso, Celeste, un producto de los canadienses Matt Thorson y Noel Berry con un metacritic (portal que recopila reseñas de todo tipo de productos a nivel mundial), cercano o superior al 90 sobre 100 según plataformas. En cuanto al desarrollo patrio, Gris, el título de plataformas y aventuras publicado por devolver Digital considerado por los medios especializados como una “obra de arte” en sí mismo.

Ante la vorágine de títulos y producciones de este corte que aparecen en un mercado que en ocasiones da sensaciones de saturación, cobra gran importancia la viralidad en redes sociales y la figura de la promoción activa de los productos. No basta ya con conseguir situar en el escaparate el producto, sino que se hace necesario un punto de inversión en este sentido porque los editores, que en muchas ocasiones son tildados de inmóviles, suelen pescar en este caladero para refrescar sus catálogos de productos más o menos manidos. Así que, a tenor de las últimas iniciativas empresariales, como la plataforma Stadia de Google a la que precisamente achacan falta de contenidos, desde estas líneas le auguramos un futuro prometedor para el campo del entretenimiento, aunque claro como en la vida misma no hay nada seguro.

Memorias de motocicletas, engendros y supervivencia en una tierra podrida

ESTAMOS JUGANDO | Days Gone – Nos subimos en la moto de Deacon St. John para recorrer Oregon y machacar engendros en el esperado exclusivo para PlayStation 4.

Le quitaron todo en lo que creía, desde el férreo credo de hermandad con su banda hasta el amor de su vida. La desaparición de Sarah se ha convertido en un elemento predominante y recurrente en la psicología de Deacon St. John, e inevitablemente influye en su carácter. En ambos casos, después de todo, el recuerdo de su esposa está grabado a fuego en el centro de sus pensamientos y su desaparición, paradójicamente, supone la única válvula de escape de una tierra que repudia cualquier forma de amor.

La narrativa de Days Gone, una de las obras más prometedoras de la temporada, emerge en medio del desastre. Aunque su historia se gestase algún tiempo antes de la infección, al comenzar no se ofrece información sobre la epidemia que convierte a hombres en engendros, bestias feroces e inhumanas que solo responden a los estímulos del hambre canibal; pero tan solo hace falta un instante para comprender que el mundo se ha colapsado. El pánico se ha apoderado de las calles en las grandes ciudades y la infraestructura social se ha desmoronado por completo. En realidad, estamos ante un contexto común, visto en decenas de ocasiones en el cine o en la pantalla pequeña, en cómics y como no, también en los videojuegos.

Pero el título de Bend Studio no busca una originalidad perturbadora y no tiene la pretensión de volver a escribir las reglas de la historia distópica basada en muertos vivientes. La nueva exclusiva para PlayStation 4 pretende ir más allá de ambientes y personajes, ofreciéndonos un entorno efectivo, espectacular a la vista y, a veces, incluso cómico a pesar de su dureza, todo perfectamente envuelto en un marco impactante con un sobresaliente guion; en definitiva, Days Gone se ubica en esa línea de producciones que pertenecen al "Sello PlayStation", obras

que prestan mucha atención tanto a la calidad técnica como al impacto de una narrativa siempre dispuesta a despertar emociones fuertes.

Durante la secuencia inicial se deja clara esta predisposición, mostrándonos a Deacon St. John -nuestro protagonista-obligado a tomar una difícil y dolorosa decisión. Después de llevar a su esposa Sarah a un área de evacuación, Deacon tendrá que dejarla en un helicóptero listo para despegar, mientras opta por permanecer cerca de un compañero del club de moteros que siempre ha considerado como su familia. Este sentido de hermandad y orgullo es otro de los elementos característicos de la trama.

En el plano jugable Days Gone se presenta como un videojuego de acción y supervivencia que se desarrolla en una vasta región de mundo abierto que reproduce Oregon en EE.UU. Además de la extensa línea principal y sus objetivos, el título tiene una predisposición exquisitamente cuantitativa para deleitarnos con docenas de tareas secundarias, dejarnos trabajar en puestos avanzados y animar a las fructíferas búsquedas opcionales. Por otro lado, la fórmula no se concentra tan solo en rompecabezas y disparos, también es importante tener en cuenta la gestión de los árboles de habilidad, de recursos y materias primas, con los que se pueden construir trampas, armas contundentes e instrumentos de diversa índole.

Como mencionamos, no falta la subordinación a una historia principal que de hecho tiene una importancia fundamental en la economía del juego. La trama de Days Gone está muy presente durante toda la experiencia y actúa como motor para avanzar y descubrir este vasto mundo entre largos y conmovedores

flashbacks que relatan cómo era la vida de Deacon antes de la catástrofe, aportando detalles sobre la relación con su ahora desaparecida esposa. Sin entrar demasiado en la historia, la narrativa tampoco se priva de incorporar elementos fuertes y de carácter violento, situaciones tan potentes como amargas, capaces de enfatizar toda la brutalidad de un mundo a la deriva y la bestialidad que se representa en determinadas situaciones.

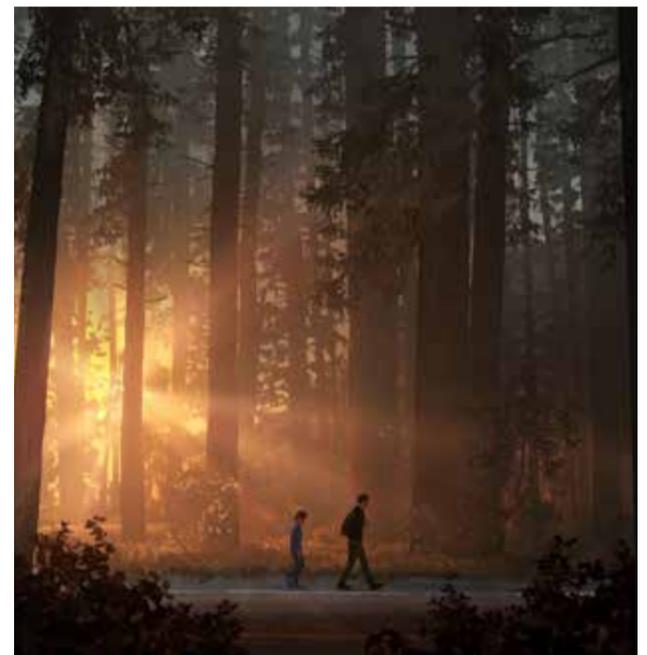
Las primeras horas se han planteado con tacto y preparan al jugador ante todas las situaciones y dinámicas que conforma la propuesta. Hay disparos, secuencias de exploración, áreas cargadas de tensión y largos viajes en motocicleta, otro de los elementos principales de la producción. Fiel a la filosofía de los moteros, después de todo Deacon tiene una fuerte vinculación con un grupo, el vehículo se convierte en un medio esencial para sobrevivir y escapar de las hordas de infectados que pueblan masivamente este mundo en descomposición.

Las últimas notas las dedicamos al plano técnico. Days Gone usa una versión poderosamente personalizada de Unreal Engine 4; El motor ofrece su mejor perfil gracias al experimentado equipo de desarrollo, que afortunadamente elimina totalmente los riesgos asociados con la uniformidad estilística de los productos basados en la tecnología de Epic Games. El conjunto artístico, incluyendo los espacios naturales de Oregon y los modelados, tienen características distintivas que aportan su propia identidad incluso a nivel visual. Y como guinda, no puede faltar ese grado de acabado que caracteriza todos los exclusivos de PlayStation 4, en especial en la edición para nuestro país, que cuenta con un doblaje de lujo encabezado por Claudio Serrano (Batman y Antman) prestando voz y alma a Deacon. Nos vemos en la carretera.



Disponible el 26 de abril para PlayStation 4
www.playstation.com/es-es/games/days-gone-ps4/





El poder de la narrativa en los videojuegos

ENTÉRATE | Cuando **el cómo** es más importante que el qué.

La evolución del ser humano como especie ha ido acompañada de una serie de cambios estructurales en nuestro organismo. Una de las grandes diferencias, y que marca un abismo entre unos y otros, es la posibilidad que tenemos, actualmente, de hacer algo tan sencillo como es leer y escribir. Simplemente, para comprender estas líneas, de hecho, se requiere no sólo aprender el código y situarlo en su contexto adecuado, sino también activar una serie de procesos mentales, como la memoria y la atención, para darle una forma al contenido en su totalidad.

Desde el momento en el que immortalizamos una palabra establecemos, casi de rebote, una diferencia temporal que a veces no suele ser evidente. Futuro, como palabra, significa “algo que está por llegar”, a pesar de que a efectos prácticos el futuro como tal no exista. ¿Por qué es importante esto? ¿Y por qué estamos hablando sobre este tipo de cuestiones en una revista cuya temática es el entretenimiento digital? Pues precisamente porque gracias a este avance tecnológico —y hablamos de la lectoescritura— podemos crear, sobre el papel, mundos completamente ajenos a la realidad social en la que vivimos.

La literatura, como máximo exponente narrativo, utiliza al ser humano —y sus propias vivencias y experiencia— para dar vida a personajes y universos que sólo pueden ser imaginados por el lector. La narrativa, en este punto, se convierte en el compañero inseparable de nuestra imaginación, construyendo con cada frase ideas o conceptos que después se mantendrán en nuestra cabeza.

Sin querer abrir el debate hacia lo puramente psicológico y rescatando un ejemplo básico para ponernos en situación, ¿por qué existen libros que nos atrapan desde la primera hasta la última página y otros, sin embargo, no logran conectar con nosotros? La respuesta, obviando la temática del volumen, reside en la narración. Qué se cuenta y, sobre todo, cómo se cuenta son la esencia de la narrativa. Y ésta será clave para establecer una conexión entre el texto y nuestra psique.

Trasladar esta idea al entretenimiento digital no tiene mucho misterio. Los avances en tecnología han permitido recrear universos casi perfectos, con efectos gráficos que difuminan la línea entre realidad y ficción. Sin embargo, cualquiera que lleve tiempo en el mundillo sabrá que de nada sirve tener un videojuego con una producción audiovisual impecable si ésta, al final, no cuenta con algo más en lo que apoyarse, sea una jugabilidad adictiva o una trama interesante.

Centrándonos en lo segundo, hemos visto en incontables ocasiones como un videojuego con una historia seductora se ha visto perjudicado por la construcción de su propio universo. Sea por no saber adecuar el relato o por cuestión de ritmos, no sólo es necesario explicar algo atrayente para el jugador, sino que más importante aún es cómo se proyecta y se presenta la trama. De hecho, no es necesario elaborar hilos argumentales complejos ni enrevesados para enganchar al usuario, sino más bien dominar el ritmo y la forma en la que se presenta la materia.

Un ejemplo trágico, pues a finales de 2018 bajaron la persiana definitivamente, es el estudio Telltale Games, compañía pionera a la hora de presentar videojuegos en formato episódico y que, durante muchos años, fueron considerados como los sucesores del género de las aventuras gráficas. El modelo narrativo les funcionó durante más de una década, reinterpretando y haciendo suyas algunas franquicias cinematográficas y televisivas de renombre, como Regreso al Futuro o The Walking Dead, pero por desgracia su modelo no supo reinventarse una vez se agotó la fórmula original.

Los títulos donde el propio jugador toma la iniciativa a la hora de escoger entre varios dilemas morales, sin conocer las consecuencias de su decisión, cuentan también con una gran acogida entre el público, ya que implican un ejercicio mental donde se ponen en juego los valores e intereses de la persona en una situación determinada. La franquicia Life is Strange es, hoy en día, uno de los mejores representantes en este sentido.

Existen muchas más formas de presentar una narrativa convincente. Dejar a un lado la linealidad de una historia; dar libertad al jugador para que explore y construya su propio hilo conductor; utilizar recursos literarios y potenciar la banda sonora en el momento oportuno; o aumentar los detalles y el trasfondo construyendo un folclore propio, son algunos ejemplos que hemos visto durante los últimos años.





Home Sweet Home: sigilo y terror basado en la mitología tailandesa

CASCO Y MANDO: LO ÚLTIMO EN VR | La propuesta de terror basada en las **tradiciones tailandesas** se lanzará en Europa con soporte para PlayStation VR.

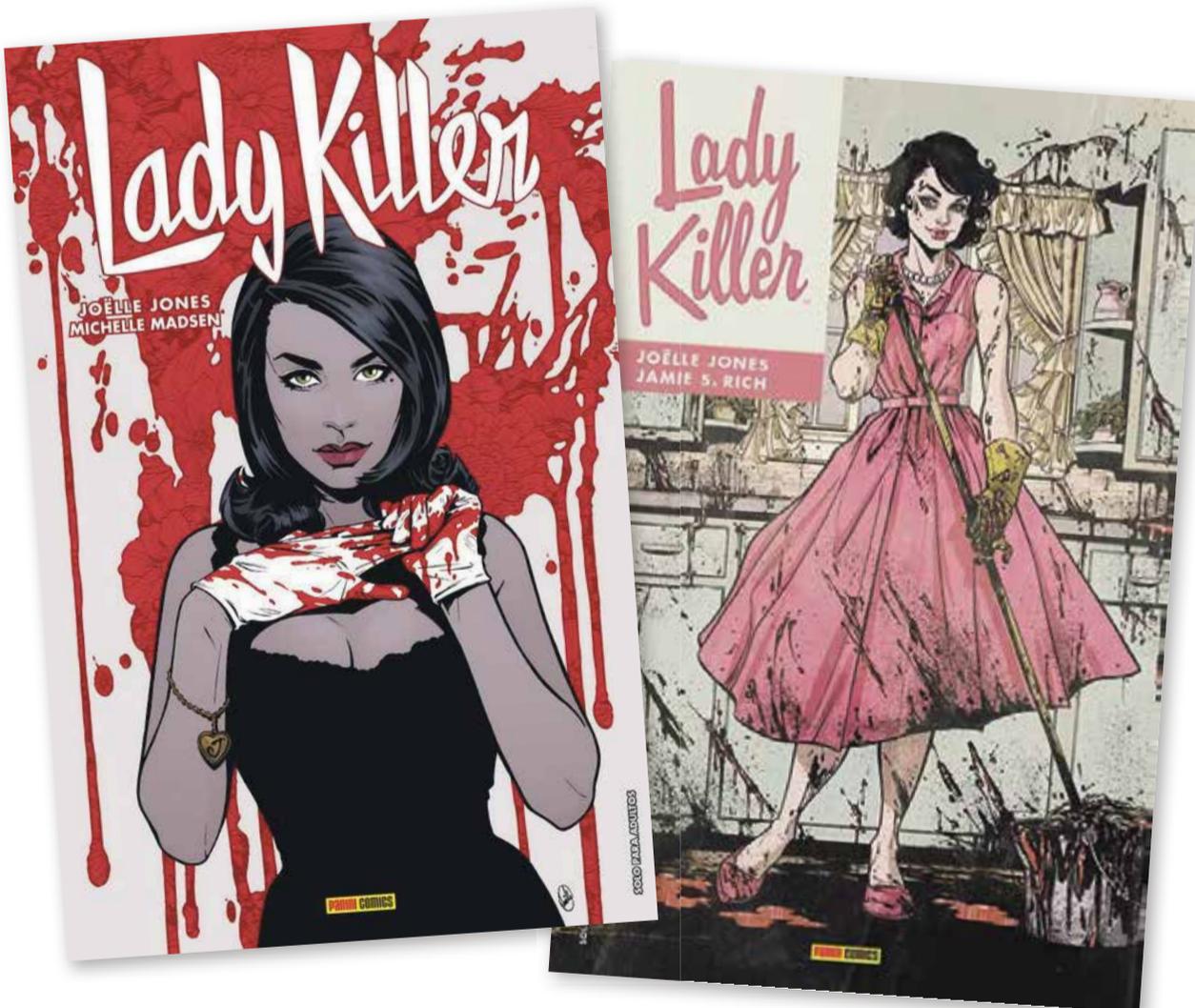
Si te gustan las experiencias intensas, no te pierdas el anuncio de la desarrolladora Mastiff, que ha revelado los primeros datos de la versión occidental de 'Home Sweet Home', una experiencia de sigilo y terror que ya pasó por Rift y Vive, basada en la mitología y las tradiciones tailandesas que se lanzará en PlayStation 4 con soporte completo para PlayStation VR.

El primer contacto con esta serie en primera persona situará a los jugadores ante un oscuro y retorcido laberinto, donde un efluvio maligno impregna el aire, el temor supura a través de las grietas del techo, y la ansiedad se vuelve mayor a cada paso. El juego promete una oscura narrativa inspirada en la tradición, los mitos y las creencias tailandesas.

Después de una noche llena de luto y pena por la reciente desaparición de su esposa, Tim se despierta encontrándose en un edificio extraño y en mal estado, en lugar de su confortable hogar.

Confundido, deberá evitar los espíritus mortales, resolver puzzles y descubrir siniestros secretos mientras busca a su esposa y una vía de escape. Sin opciones ofensivas, será vital tener agudizado el ingenio para sobrevivir inspeccionando cada rincón del escenario.

Las mecánicas de juego se retrotraen al más puro estilo walking simulator y sin ningún arma o herramienta para atacar, las únicas herramientas a nuestro alcance serán una linterna y la capacidad para resolver rompecabezas en situaciones de tensión para ir superando zonas. Como puedes suponer, los encuentros inesperados y las persecuciones de los enemigos serán constantes, de modo que habrá que intentar pasar desapercibido. Según avance el juego las situaciones se tornarán más impredecibles y el comportamiento más exigente de las criaturas. 'Home Sweet Home' tiene previsto su puesta de largo el 31 de mayo para PlayStation 4 y PS VR.



Suelta el mando

HAZTE UN CÓMIC | **Lady Killer** por **Joëlle Jones & Jamie S. Rich**
– Una elegante maravilla que no evita mancharse de sangre

Levábamos un tiempo esperando la publicación del segundo volumen de Lady Killer para repasar con más argumentos la obra del escritor Jamie S. Rich y la talentosa Joëlle Jones que firman historia y arte, acompañados de Laura Allred y Michelle Madsen a cargo de los colores.

“Avon llama a su puerta”: Josie Anderson, casada y con dos hijos, viste y actúa como la típica ama de casa de los años 60. Es alegre, dulce e incluso de apariencia demasiado educada. Pero las apariencias engañan, y lo que comienza como una venta puerta a puerta de Avon se oscurece rápidamente. Josie tiene un secreto: en realidad, es una asesina a sueldo.

Después de un primer “encargo” resuelto con mucho ritmo, conocemos un poco de su vida fuera del trabajo. La obra nos ofrece una mirada rápida al resto de la familia y en dos páginas tenemos todo lo que necesitamos saber: Josie tiene dos niñas, un esposo que la adora y una suegra que sospecha. Rápidamente la vida familiar de Josie se ve invadida por su trabajo, desestabilizando la falsa estructura que tan concienzudamente ha elaborado, pero no importa, Josie siempre parece dominar cualquier tipo de situación, aderezando las secuencias con inteligentes punzadas de humor negro.

El arte y la paleta de colores es ridículamente bonita. Jones ofrece una estética aguda que respira y brilla en el estilo retro de la era atómica de los



años sesenta. Desde la ropa, hasta los automóviles y la arquitectura, todo rebosa ese estilo característico de los 60. Laura Allred y Michelle Madsen aportan tanto color y estilo a estos libros que es difícil pasarlo por alto. Desde los vibrantes amarillos y rosas de la cocina de Josie hasta los morados y verdes oscuros de una noche lluviosa en los suburbios, ambas brindan un plus al equipo Rich y Jones. Una lectura excelente y divertida.

Tecnología a la última

HARDWARE | La nueva serie de AOC demuestra que no hace falta vender un riñón para tener un buen monitor y el ROG Phone, el teléfono de ASUS nos seduce con sus características.

La serie de monitores AOC G90 entra en juego

AOOC, la compañía especializada en la fabricación de monitores, recientemente ha sumado a su catálogo una nueva línea de monitores gaming de la **serie G90**: el modelo G2590VXQ de 24.5" (62.2 cm), el modelo el G2790PX y el G2590PX de 27" (68.6 cm) que hemos probado durante unas semanas. La serie se caracteriza por un diseño sin marco en los 3 lados, un equipo increíble que incluye el soporte FreeSync y una frecuencia de actualización de 144 Hz, en definitiva, es la demostración palpable de cómo un monitor puede tener una apariencia elegante y un alto rendimiento a un precio asequible.

Los tres modelos están equipados con paneles TN sin marco, Full HD 16:9 (1920 x 1080), tiempo de respuesta de solo 1 ms y una alta tasa de actualización (144 Hz para G2590PX y G2790PX, 75 Hz para el G2590VXQ), que garantiza una experiencia de juego fluida, sin efecto fantasma, ruido o parpadeos. La compatibilidad con FreeSync mejora la capacidad de respuesta de las gráficas AMD, sincronizando la velocidad de cuadros de la tarjeta con la frecuencia de actualización en el rango de referencia (30-75 Hz



para G2590VXQ y 30-144 Hz para G2590PX y G2790PX). De esta manera, no se introduce ningún retardo de entrada adicional mediante V-Sync. Si esto no fuera suficiente, el G2590PX y el G2790PX tienen un contenedor de puertos USB (3.0 integrado).

El diseño sin marco de tres lados de la serie G90 los hace atractivos y prácticos al mismo tiempo, pero el fabricante también ha pensado en la salud de los usuarios y tanto el G2590PX como el G2790PX están equipados con un soporte ergonómico, que permite ajustarse en altura, inclinarse y girar. El soporte también se puede montar y desmontar fácilmente en unos segundos. La tecnología AOC Flicker-Free (para prevenir la fatiga ocular) y el modo AOC Low Blue Light (contra los rayos de luz azul potencialmente dañinos) también contribuyen a salvaguardar la salud de nuestros ojos. Con todo lo anterior, incluso los jugadores más competitivos apreciarán las especificaciones de la serie G90 a estos competitivos precios.

Jugando con el móvil - Asus ROG Phone

El desarrollo de teléfonos inteligentes con tecnología destinada a gamers literalmente ha explotado. Varias marcas intentan aprovechar esta tendencia casi siempre enfocándose en la potencia y el diseño agresivo, aunque sin desarrollar características que realmente puedan enriquecer la experiencia de juego. Pero la historia es diferente en el caso de Asus con el ROG Phone, el primer teléfono gaming creado por la compañía taiwanesa.

El objetivo del **Asus ROG Phone** es sencillo, pero al mismo tiempo complicado: crear un teléfono inteligente que sea tan completo como atractivo para los jugadores. Además, ROG (Republic of Gamers) se ha distinguido estos años por la atención prestada a los jugadores hardcore de PC, y para su debut en el mundo de los smartphones no podría limitarse a lo estrictamente necesario. En primer lugar, la pantalla: se ha optado por tecnología AMOLED de 6 pulgadas 18:9 Full HD+ (2.160 x 1.080), creando el panel de este tipo más rápido instalado en un teléfono inteligente. El tiempo de respuesta es de tan solo 1 ms, mientras que la frecuencia de actualización es de 90 Hz, todo con resolución FullHD Plus, compatibilidad total con el estándar HDR y tasa de contraste 10000: 1. El segmento de video y fotografía se solventa con una cámara frontal de 8 mpx que se acompaña de una trasera doble de 16 + 12 mpx. También cobran importancia los sensores táctiles y la presencia de un sistema de vibración instala-

do en la pantalla, capaz de ofrecer retroalimentación háptica durante el juego para garantizar un control más eficiente.

Tener una pantalla de 90 Hz significa que potencialmente el ROG puede explotar velocidades de cuadros por encima de 60 fps, pero alcanzarlos demanda mucha potencia. Por eso el fabricante opta por el Snapdragon 845S con lógica gráfica Adreno 630 optimizada para juegos, 8 GB de memoria RAM que se han llevado a una frecuencia de reloj más alta que la estándar, alcanzando hasta 2.96 GHz. Para disipar el calor se ha equipado con una cámara de vapor muy parecida a la que usa Xbox One X y un sistema externo que se puede activar cuando sea necesario.

Dado el tipo de uso del dispositivo las opciones de audio son particularmente importantes. Para brindarle la importancia que merece se han integrado dos altavoces frontales amplificados DAC 24-bits/192 kHz DTS que permiten un sonido nítido y potente. El conector USB Tipo C está instalado en el borde inferior que comparte espacio con el conector de audio. En el borde izquierdo se localiza una conexión adicional para instalar el Aeroactive Cooler, un sistema de refrigeración externo con una toma USB Tipo C y otro conector jack. Hablando de batería, el ROG usa una pila de 4000 mAh, que según las especificaciones oficiales garantiza 7 horas de juego con conexión Wi-Fi. También está equipado con carga rápida, capaz de llevar el nivel de la batería al 60% en 33 minutos. ¿Se puede pedir más?



OMEN OBELISK

ESTILIZADO. POTENTE.
Y FÁCIL DE ACTUALIZAR.

Mejora tu juego.

 Windows 10

OMEN by 



OUTSIDERS

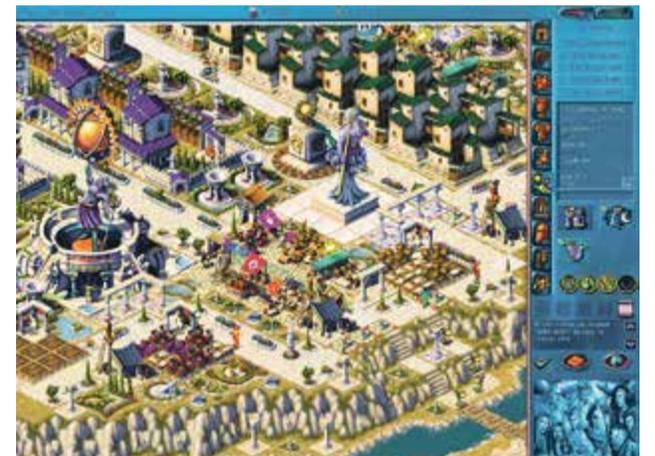
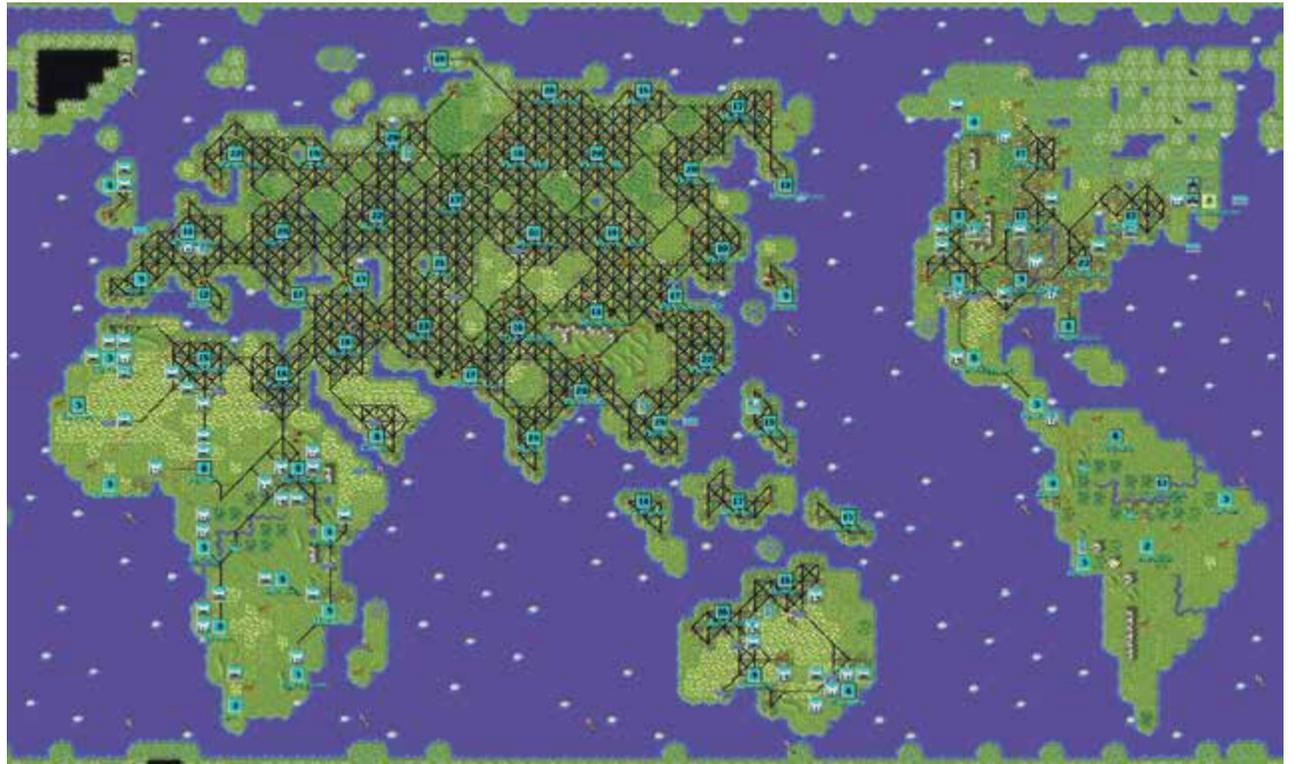
Los juegos que **NO** encontrarás en ningún listado

Especial Videojuegos y Política: Porque gobernar puede ser muy duro

Antes de las elecciones generales que se celebrarán el próximo 28 de abril, hemos reunido una selección de videojuegos de gestión política de toda índole, desde Civilization, pasando de Empire Earth a Papers, Please: A Dystopian Document Thriller. Ser político es un trabajo arduo, solo hay que preguntar a los candidatos presidenciales. El apoyo a una causa equivocada, un desliz lingüístico o un escándalo del pasado pueden hacer que los índices de audiencia caigan por los suelos y, claro, la sociedad tiende a rebelarse. Afortunadamente, los videojuegos permiten gobernar sin correr riesgos para la estabilidad del mundo real. Los movimientos erróneos como líder también conducen al caos total, pero tan solo basta con reiniciar la partida para dejar tranquilas a las masas.

Juegos como **Civilization** (Firaxis Games, 1991) y **Empire Earth** (Stainless Steel Studios, 2001) se centran en eventos históricos que van de una época a otra y pueden representar una o más historiografías. En Civilization, la innovación tecnológica permite el dominio militar, que el jugador debe ejercer para superar tramos históricos de manera efectiva. En Empire Earth, los eventos locales sirven como parte de un avance global. Juegos como **Señor del Olimpo - Zeus** (Impressions Games, 2000) y **Medieval: Total War** (Creative Assembly, 2002) intentan, en cambio, exponer los rasgos más destacados de momentos históricos específicos. En Zeus, los momentos histórico-míticos, como las labores de Hércules, se configuran en el contexto de la producción de material necesaria para apoyarlos, como el mármol para construir un templo adecuado para invocar al héroe.

Papers, Please: A Dystopian Document Thriller (3909 LLC, 2014), nos permite, en cambio, vivir la jornada laboral de un agente de inmigración en la nación ficticia de Arstotzka; el objetivo es sencillo: controlar el acceso al país, permitiendo o denegando la entrada e identificando viajeros que podrían ser potencialmente peligrosos. Un interesante juego de gestión que contiene una importante moraleja política. Otro título como **We. The Revolution** (Polyslash, 2019), nos pone en la piel de la jueza Alexis Fidèle, durante la Revolución Francesa. Aquí el jugador debe escuchar los casos y decidir el destino de una serie de personajes. Algunos casos presentan delitos comunes, mientras que otros nos descubren los juicios a la realeza francesa, como el del rey Luis XVI y María Antonieta. Usando un sistema de preguntas se puede llegar explicar el caso y alcanzar una conclusión. Poner en libertad al acusado, condenarlo a la cárcel o pedir su cabeza. La decisión es tuya.



PS4 Pro

EXCLUSIVO
PlayStation 4

DAYS GONE™

18

www.pegi.info

Days Gone™ © 2019 Sony Interactive Entertainment LLC. Published by Sony Interactive Entertainment Europe Limited. Developed by SIE Bend Studio. "Days Gone" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Europe. All rights reserved.