

# The WorldPad

05/21 [www.elsotanoperdido.com](http://www.elsotanoperdido.com)

Magazine

Publicación gratuita. Prohibida su venta

## La nueva pieza clave del género de terror

ESTAMOS JUGANDO | **Resident Evil 8 Village**

La aventura de Capcom marca el camino a seguir con una experiencia que se multiplica bajo la atenta mirada de los nuevos rostros del horror.



### Cajas de botín y juegos de azar

ACTUALIDAD  
Desvelamos el futuro de los videojuegos que se basan en estas mecánicas.



### ¿Por qué nos atrae el terror? La ciencia tras el miedo

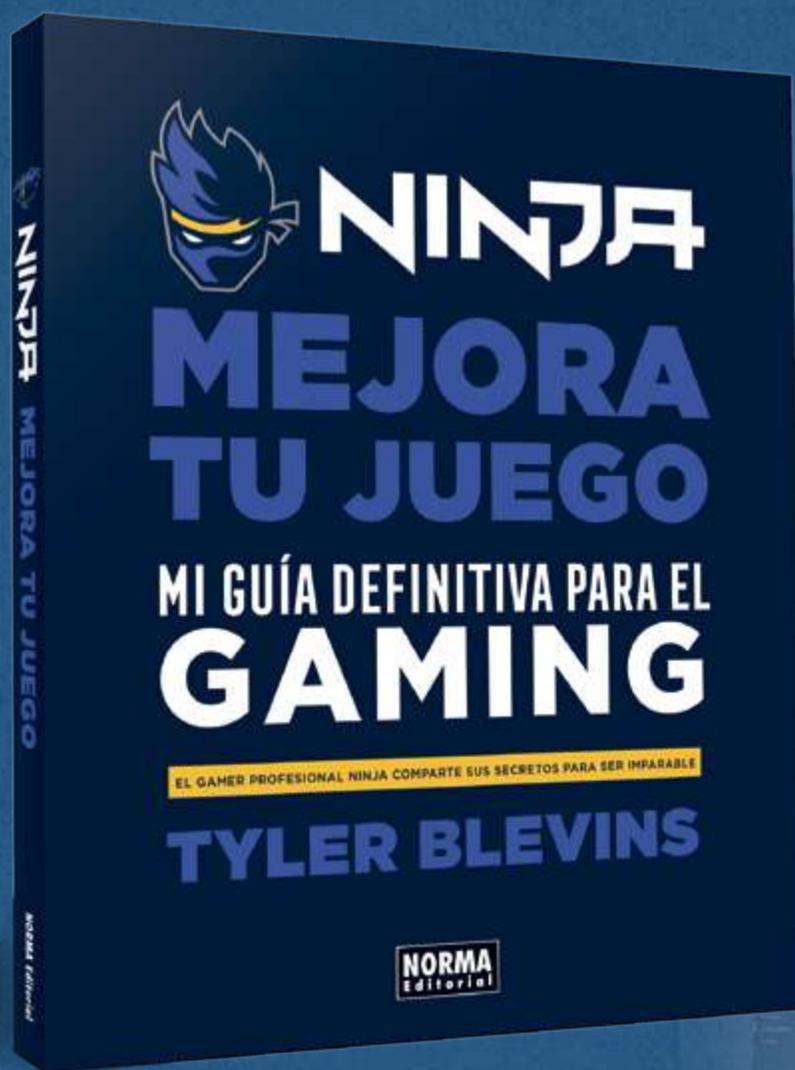
ACTUALIDAD  
¿Existen razones científicas que avalan esta teoría?

# APRENDE DE UNO DE LOS MEJORES JUGADORES DE **FORTNITE** DEL MUNDO.



Con las lecciones contenidas en este libro subirás de nivel jugando a videojuegos. En este manual encontrarás todo lo que Tyler “Ninja” Blevins hubiera querido saber cuando decidió ser un gamer profesional.

Los videojuegos vienen y van, pero las lecciones de Ninja te servirán con cualquiera de ellos. Estúdialas a fondo y descubrirás que con ellas podrás empezar cualquier juego nuevo con ventaja. Y quién sabe, quizá un día puedas incluso ganarle a él. Como Ninja dice: depende de ti.



## APRENDE A:

- Montar un PC para *gaming*
- Planear tus entrenos
- Ponerte objetivos de mejora
- Desarrollar una estrategia
- Pulir tu instinto competitivo
- Reunir el equipo idóneo
- Hacer *streamings* de calidad
- Crear una comunidad *online*



Síguenos en:

[www.NormaEditorial.com](http://www.NormaEditorial.com)

[www.NormaEditorial.com/noticias](http://www.NormaEditorial.com/noticias)

Facebook: [NormaEditorial](https://www.facebook.com/NormaEditorial)

Twitter: [@NormaEditorial](https://twitter.com/NormaEditorial)

Instagram: [norma\\_editorial](https://www.instagram.com/norma_editorial)

**NORMA**  
Editorial

## SUMARIO

### EL MANDO RECOMIENDA

#### 03 BIENVENIDOS

Una primavera prometedora

#### 04 ACTUALIDAD

Cajas de botín y juegos de azar  
Carlos de Ayala

#### 05 ¿Por qué nos atrae el terror? La ciencia tras el miedo

Víctor Moyano

### ESTAMOS JUGANDO

#### 06 ESTAMOS JUGANDO

Resident Evil Village. La nueva pieza clave del género de terror  
Elric Ruiz @Elricdecom

#### 08 RETRO

Sweet Home, el juego olvidado que sentó las bases del Survival Horror  
Laura Roldán @Laura\_Roldan1

#### 09 DREAMCAST

¿Cómo fue el desarrollo y caída de la última consola fabricada por SEGA?  
Carlos de Ayala

#### 10 ESPECIAL

Los mejores Home Arcade  
Elric Ruiz @Elricdecom

### SUELTA EL MANDO

11 CÓMIC  
El indudable atractivo del mal  
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



**DÉPOSITO LEGAL:** MA383-2019

#### SÍGUENOS EN

The WorldPad Magazine @TheWorldPad1

# Manteneos atentos a los peligros del castillo

**BIENVENIDOS I** Una primavera prometedora repleta de nuevos amigos con los que jugar a hacerse sangre



**S**ed bienvenidos de nuevo. Pero permitidme ir rápidamente a lo nuestro, porque ya se encuentra entre nosotros una prometedora primavera que aflora con la llegada de esperanzas renovadas y nuevos amigos. Como la amable Alcina Dimitrescu y el resto de su singular familia. Os aseguramos que recibiréis mucho cariño de todos y cada uno, y de hecho ellos cuentan con que así sea. Tanta muestra de afecto nos ha dejado exhaustos y hemos decidido investigar las razones científicas que nos llevan a pasarlo pipa o sufrir un mal rato

con las experiencias de terror. Con algo más de serenidad también nos preguntamos cuál es el futuro de los videojuegos que se basan en cajas de botín. Rápidamente, así, como si nada, nos trasladamos a los 90 y jugamos un rato a Dreamcast, el desastre de culto fabricado por SEGA. Para rematar, lo habitual, cómics de muchos quilates, retrogaming, arcades de salón y mucho más. De nuevo, esperamos que la revista sea de vuestro agrado y que disfrutéis leyéndola tanto como nosotros haciéndola.



18  
www.pgl.net

© 2021 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, el logo de Electronic Arts, Mass Effect, BioWare y el logo de BioWare son marcas registradas de Electronic Arts Inc.

BioWare Electronic Arts

# Cajas de botín y juegos de azar

ACTUALIDAD | ¿Cuál es el futuro de los videojuegos que se basan principalmente en estas mecánicas?



**D**os recientes estudios realizados en Reino Unido, aseguran que el 93% de los jóvenes de entre de 11 a 16 años utiliza habitualmente videojuegos y el 25-40% de ellos compraron al menos una caja de botín.

En los últimos años hemos asistido a una implementación cada vez más agresiva de las cajas de botín como elemento dentro de los videojuegos, tanto en formato free-to-play, como en modos online de juegos tradicionales. Durante mucho tiempo se ha discutido cómo las dinámicas relacionadas con las aperturas de las cajas de botín son comparables a las comúnmente asociadas con los juegos de azar, pero ahora las legislaciones se esfuerzan por equiparar estos dos fenómenos y situar algunos productos incluidos en los videojuegos bajo los mecanismos de control reservados para los juegos de azar.

## ¿Son medidas exageradas o están justificadas?

Para asociar botín y juego, primero debemos concretar a qué se refiere la combinación de estos dos términos, de lo contrario, es fácil caer víctima de generalizaciones apresuradas. Una definición, de las utilizadas por ejemplo en los estudios encargados por el Parlamento Europeo, es la siguiente: "Caja de botín", un término general que indica mecánicas de juego internas a las que se puede acceder a través del propio programa o que opcionalmente se pueden comprar con dinero real. También son definidas como "cajas misteriosas" que contienen elementos aleatorios, los jugadores no saben qué recibirán hasta abrirlas.

Respecto a la parte que incumbe al juego, existen muchas definiciones que varían según la categoría, pero se pueden destacar varias características comunes que lo distinguen. En primer lugar, el participante invierte una suma de dinero, intercambia algo de valor, y podría recibir algo a cambio en función de un futuro evento cuyo resultado se desconoce en el momento de la inversión. Este evento se regula, aunque sea parcialmente, por el azar, y otras dos características comunes. La primera es la posibilidad de incurrir en pérdidas por no participar en el juego y la segunda es que el vencedor gana a costa del perdedor.

La pregunta que sigue inmediatamente es, por tanto ¿qué futuro espera a las cajas de botín? No se puede seguir ignorando el creciente número de estudios que destacan sus vínculos con el juego de azar, dado que segmentos de población sensibles, como los jugadores más jóvenes, podrían fomentar



conductas patológicas. Una solución inmediata, podría ser vincular las cajas de botín únicamente al juego y no hacerlas accesibles con moneda externa, pero es un remedio muy perjudicial para la industria. Los ingresos generados por la apertura de cajas de botín en 2020 ascendieron a unos 15 mil millones de dólares, la misma cifra derivada de la venta de videojuegos en versión física en Estados Unidos ese mismo año.

Privarlos de tal suma es algo difícil de lograr, aunque también se podría establecer un límite de edad para acceder al contenido, elevando el PEGI de los juegos que contienen tales mecánicas. El daño económico para la industria también seguirá siendo importante, aunque en menor medida que el causado por una prohibición total. Obviamente, un daño económico aún mayor espera a la mayoría de juegos gratuitos, a precio cero y no necesariamente equipados con dinámicas de pago para ganar, donde los ingresos predominantes provienen de compras dentro del juego a menudo vinculadas a cajas de botín.

Hasta la fecha, en Europa, las cajas de botín se han prohibido en Bélgica y Países Bajos, que han eliminado por completo la opción de comprarlas con dinero en efectivo. De hecho, es cierto que aún no se ha comprobado una relación causal entre patologías de juego y la presencia de estos botines en los videojuegos, pero un amplio número de estudios además de encontrar una clara correlación subrayan esta posibilidad, por lo que se hace necesaria una regulación capaz de proteger a los jugadores más jóvenes.



## ¿Por qué nos atrae el terror? La ciencia tras el miedo

ACTUALIDAD I **¿Hay razones científicas** por las que algunas personas ven una película y se cubren los ojos, mientras otras se divierten?

Que los videojuegos son una de las formas más entretenidas de pasar el rato, sobre todo en un contexto pandémico, no es discutible. Si pensamos en la palabra "Videojuego", probablemente nos venga a la cabeza un título determinado, quizá por ser un emblema dentro de la industria (¿alguien ha pensado en Mario o Sonic?), porque es nuestro título favorito o tal vez tengamos un grato recuerdo jugando en compañía. Sea cual sea el caso, existe un denominador común en estos escenarios sin el cual los videojuegos no se entienden: la diversión.

Jugamos para aprender y jugamos para divertirnos. Sin embargo, con la proliferación de los videojuegos de las últimas dos décadas y los avances en tecnología, la industria ha ido abriéndose hacia nuevos géneros, ofreciendo ya no sólo diversión, sino, directamente, experiencias. Dentro de éstas que se alejan, en un principio, de la diversión, nos encontramos con uno de los grandes géneros: el terror, un auténtico bombazo si lo sumamos a la tecnología de la Realidad Virtual. Pero, ¿nos divertimos pasando miedo?

A la pregunta que precede estas líneas encontramos diferentes respuestas. Evidentemente no todos los paladares reconocen los seis sabores, de la misma manera que no todos los jugadores disfrutan de un videojuego que ofrece una experiencia de terror. Dependerá, sobre todo, de lo que esté buscando el usuario. Pero, ¿qué ocurre en nuestro cerebro a nivel interno como para querer vivir una experiencia aterradora?

En primer lugar, hay que decir que el miedo es uno de los sentimientos que reconocemos como propios. Tiene una fun-



ción adaptativa: ante una amenaza la actividad cerebral (la atención, sobre todo) se dispara; los músculos se tensan y el corazón aumenta su ritmo de bombeo para preparar al cuerpo ante la perturbación, que puede resolverse de dos maneras: atacando o huyendo. Y si aquello que nos amenaza desaparece, nuestro ser vuelve, paulatinamente, a su estado normal.

A nivel fisiológico, la amígdala es la encargada de segregar adrenalina con la que hacer frente a la amenaza, ya sea atacándola o huyendo. Lo curioso es que, después de que el estímulo invasor haya desaparecido, la propia amígdala segrega dos tipos de neurotransmisores diferentes que nos llenan de placer y euforia: serotonina y dopamina. Así se cierra el círculo

de la tensión: el cuerpo y la mente se relajan y nos embriaga una sensación agradable.

Es esta sensación provocada por los neurotransmisores lo que nos induce una sensación de bienestar después del peligro. Y es esta sensación la que buscan, sobre todo, los seguidores del terror. No es fácil asustar a un experimentado del miedo, pues, al estar entrenados, pueden intuir de forma relativamente sencilla cuando se aproxima un susto; también pueden aprender, con ayuda de la música y los efectos, en qué momento habrá un clímax emocional.

La cuestión de fondo es: ¿somos capaces de sorprendernos y aterrorizarnos con el entretenimiento digital? Aquellos jugadores que no quieran sentir el miedo ni en pintura está claro que ante cualquier estímulo aversivo huirán; sin embargo, los amantes de pasarlas canutas se quedarán a atacar para volver a sentir ese terror primigenio.

Por suerte, la industria del videojuego tiene un as guardado en la manga en materia de terror: la Realidad Virtual. Con ella, advertimos, los niveles de tensión y adrenalina subirán como la espuma. Hablamos de una inmersión única, que algunos ya han probado, por ejemplo, con Resident Evil 7; la sensación de ser el propio protagonista, la maravilla de estar completamente aislados audiovisualmente y el buen (o mal, según miremos) hacer de los estudios que ofrecen videojuegos de terror aseguran que, hasta al más experimentado en juegos de este género, o entrenados incluso en estímulos aversivos y sus derivados, volverán a sentir ese horror ansiado por gran parte de la comunidad. ¿Huiréis o atacaréis?

# Una villa maldita, un misterioso culto a la Madre Miranda y la devoción ciega de Alcina Dimitrescu, protagonistas de la tragedia de Ethan Winters

ESTAMOS JUGANDO | **Resident Evil Village**  
Capcom estrena la nueva piedra angular del survival horror

**R**esident Evil Village es la representación directa de los acontecimientos que pudimos vivir en Resident Evil 7 y de nuevo nos pone en el papel de Ethan Winters, el personaje que terminó involucrándose en los monstruosos y dramáticos eventos de la anterior entrega. Tras superarlos, ahora se esfuerza por llevar una vida normal junto a su esposa Mia y su hija recién nacida, Rose. Una existencia tranquila hasta que Chris Redfield y un equipo de soldados especiales irrumpen en su casa y secuestran al bebé.

Con este precepto, Village presenta una cohesión especialmente acertada entre la dirección de Resident Evil 7 y la atmósfera del cuarto capítulo de la serie, que se remonta a 2005. Esto es lo que pensábamos cuando, con gran asombro, nos encontramos admirando un panorama lúgubre y al mismo tiempo impresionante: el pueblo que da el subtítulo al juego con el imponente castillo de Alcina Dimitrescu como telón de fondo.

Inmerso en la niebla, cubierto por la nieve e impregnado de un incisivo olor a muerte, la villa es un lugar fantasma, lleno de chozas y humildes casas deshabitadas. Las mesas todavía repletas de vasos y platos, las puertas abiertas y los hogares colmados de enseres personales, rápidamente nos llevarán a especular con un repentino evento que ha trastornado la vida de los aldeanos, obligándolos a dejar sus propiedades con urgencia. En realidad, durante el viaje Ethan se encontrará con algunos supervivientes, buenos cristianos y almas sufrientes unidas por la fe inquebrantable en la Madre Miranda, una figura quizás incluso más enigmática que el "antihéroe" Chris Redfield.

Las tramas de Resident Evil siempre se han basado en las desventuras de los protagonistas y el lento descubrimiento de los secretos de los antagonistas, pero pocas veces en la serie hemos visto tanta atención a los personajes secundarios. Es decir, el contexto narrativo es más rico y creíble de lo que puedas esperar, ya que combina con acierto el desarrollo de la tragedia colectiva y la del propio Ethan Winters. Gracias a esta densidad Village ofrece intensos momentos emocionales alternando fases de tensión, -donde Winters recolecta recursos con la esperanza de no toparse con ningún enemigo hambriento-, acción y exploración, donde la crudeza del mundo creado por Capcom se manifiesta con más fuerza.

En este sentido, Ethan ahora es un protagonista decididamente más reactivo que el explorador silencioso de la casa Baker y, a menudo, incluso, reflexiona sobre la pesadilla que está viviendo o se culpa a sí mismo por no haber sido capaz de proteger a su entorno más cercano. El juego nos dará la oportunidad de conocer mucho más sobre él, hasta convertirlo en un protagonista capaz de compartir mesa junto a sus predecesores más conocidos. En cualquier caso, a estas alturas estamos hablando de un hombre más acostumbrado a la autodefensa y a afrontar el miedo, características que se reflejan en la producción.

Adentrándonos en el corazón de este pueblo de Europa del Este, que entre sus secretos e increíble atmósfera podría convertirse en un escenario icónico, el protagonista encontrará la manera de acceder al castillo de Dimitrescu y a muchas otras áreas. El culto a la Madre Miranda, la devoción ciega de Lady Dimitrescu a su dama y las muchas abominaciones que habitan el lugar constituyen en realidad la fachada de algo más oscuro y profundo. Al igual que en Resident Evil 7, se despliega una atmósfera de tensión que se acumula lentamente desde el comienzo: todavía aturcido, Ethan deambula en medio de la nada hasta que llega a la aldea, que comienza a explorar mientras se en-





Ya disponible para PlayStation 5, Xbox Series X|S, PlayStation 4, Xbox One y Steam.  
<https://www.residentevil.com/village/es/>

frenta a los rigores de un invierno despiadado. Algo más tarde se encontrará gateando entre muebles viejos y rebuscando en cajones en busca de armas, munición, artículos clave y documentos que pueda almacenar en el diario, ya que el juego también aprovecha unos rompecabezas y puzles ambientales notablemente contextualizados.

El mundo de Resident Evil Village también permite a Ethan encontrarse con algunos apoyos, como, por ejemplo, El Duque, un enorme y obeso mercader que ofrece al protagonista una amplia variedad de artículos, armas y mejoras. Por supuesto, también podrás venderle lo que Winters vaya recolectando para sumar Lei que se invierten en mejoras. Y ha llegado el momento de centrarse en los antagonistas y sus habilidades. Para empezar, Heisenberg, su control sobre elementos metálicos y un talento para el mal parece infinito. Pero pasemos a Alcina Dimitrescu y sus hijas, partiendo de algo que parecía casi obvio: la condesa es en efecto una enemiga que nos perseguirá de forma incansable hasta que nos haga trizas. Al igual que el Tyrant T-103 de 'Resident Evil 2', la enorme vampira se desplaza con grandes pasos que producen los sordos golpes de sus tacones de aguja. En caso de acercarse demasiado, no dudará en soltar una enorme garra de su mano derecha para desatar devastadores ataques sobre la víctima.

Desde el contexto narrativo y los personajes circundantes, hasta los tiroteos llenos de tensión, el polifacético Ethan Winters tendrá que luchar para salvar a su hija explorando inquietantes escenarios, lidiando con carismáticos enemigos e insospechados antihéroes en un viaje embellecido por un sector audiovisual excelente. El uso de Ray Tracing lleva la iluminación global ya notable al siguiente nivel y hace justicia al detalle de las texturas. Desde los viejos tablones de madera, pasando por las muescas de la escopeta, los muebles y en general hasta los interiores del castillo Dimitrescu, el nuevo capítulo nos sumergirá en un mundo envolvente y realista, habitado por expresivas abominaciones y excelentes modelados de personajes. Si a lo anterior sumamos el increíble sonido de los entornos, que dan lo mejor de sí con el combo de audio 3D y unos auriculares adecuados, es realmente fácil entender por qué 'Resident Evil Village' tiene todo lo necesario para convertirse en la nueva piedra angular del survival horror.





## Un pellizco de nostalgia

RETROARQUEOLOGÍA | **Sweet Home**, el juego olvidado que sentó las bases del Survival Horror

En marzo de 2021, la serie Resident Evil celebró su vigésimoquinto aniversario, probablemente la franquicia más popular e influyente de Capcom y sin duda la más exitosa con 105 millones de copias vendidas. En este cuarto de siglo, la serie ha pasado por diversos cambios y reinvisiones, desde la revolución en las mecánicas de Resident Evil 4, hasta las experiencias cooperativas de Resident Evil 5 y 6, y el regreso a los orígenes del horror con perspectiva en primera persona de Resident Evil 7 y 8.

Pero en realidad, el propio Resident Evil es, de determinada manera, la reinención de Sweet Home, un juego de la década de 1980 que nunca salió de Japón, pero que aportaba muchas de las ideas que los jugadores verían años más tarde en sus consolas. Lanzado en 1989, es un juego de Famicom desarrollado por una de las figuras más importantes de la compañía: Tokuro Fujiwara.

Fujiwara participó en algunos de los títulos más populares de Capcom, incluido Ghosts 'n Goblins, Bionic Commando y Strider, además de producir la serie Mega Man. En 1989,



la empresa le encargó el desarrollo de una adaptación en formato videojuego de la película de terror de Toho Sweet Home, que se estrenó en Japón el mismo año. La cinta se centra en un grupo de cinco personas: el director Kazuo, el productor Akiko, el director de fotografía Taguchi, la reportera Asuka y la joven Emi (hija de Kazuo), que visitan la mansión abandonada del artista Ichiro Mamiya, que misteriosamente desapareció 30 años antes.

### Sentando las bases del Survival Horror

El creativo utilizó la idea central de la película para crear un juego de rol con ambientación sobrenatural. En la obra, es posible formar un equipo con los cinco personajes, cada uno de los cuales tiene una habilidad especial que puede usarse para resolver rompecabezas o le permite avanzar en la mansión. Los protagonistas tienen un espacio limitado en su inventario, lo que lleva al jugador a tener que deshacerse de ciertos objetos y elementos importantes en ubicaciones estratégicas para, cuando sea necesario, volver y recogerlos. Incluso presenta una animación de la puerta que se abre para revelar un área nueva.

Por supuesto, como RPG, el juego tiene sus propias tendencias, y al igual que en Resident Evil, los elementos curativos son elementos escasos y muy preciados. Sweet

Home no llegó a convencer al exigente público nipón y Capcom optó por no exportar el producto, que nunca llegó a otros mercados.

### El nacimiento de Resident Evil

A principios de la década de 1990, la industria aprovechaba un hardware mucho más poderoso, Fujiwara se acer-

có a uno de sus pupilos, un joven diseñador llamado Shinji Mikami (Dino Crisis, The Evil Within y Ghostwire: Tokyo), con la idea de rehacer Sweet Home para una nueva generación de consolas. Mikami, que en este punto de su carrera había estado trabajando principalmente en adaptaciones de propiedades Disney, respondió que "no". No le gustaba tener miedo. Precisamente por eso, Fujiwara, consideraba que era la persona ideal para liderar el proyecto.

Con el tiempo, el diseño cambió de cara, dejó de ser un remake directo de Sweet Home y adoptó un nuevo estilo con criaturas menos sobrenaturales, pero manteniendo la estética de la casa embrujada. Con esto, en marzo de 1996, Capcom lanzó el primer Resident Evil, también conocido en Japón como Biohazard, y el éxito fue instantáneo. El resto ya es otra historia.



# ¿Cómo fue el desarrollo y caída de la última consola fabricada por SEGA?

DREAMCAST | Repasamos las claves del fracaso de la consola que terminó por cambiar la imagen que teníamos de la casa japonesa hasta aquel momento, y quizá, de la era arcade.



A lo largo de las distintas generaciones se han sucedido muchas consolas. Algunas han quedado aplastadas por el paso de la tecnología y yacen olvidadas en un rincón de la memoria, otras, en cambio han marcado nuestro camino y representan un recuerdo siempre vivo que guardamos en el corazón. Una de estas consolas es Dreamcast. Un producto que supuso un fracaso comercial, que, a pesar de todo, conserva un lugar muy especial en la memoria de los jugadores más veteranos.



A finales de los 80 y durante gran parte de los 90, SEGA era uno de los actores más importantes del mercado de los videojuegos. Mega Drive (Genesis en USA) fue un gran éxito comercial y logró colocar más de 30 millones de consolas en todo el mundo. Su sucesora, Saturn, debería haberla igualado en éxito, pero la fórmula del gigante japonés tenía algunos problemas. Era una consola difícil para desarrollar debido a su arquitectura CPU dual: una solución pionera que

los desarrolladores no supieron aprovechar al máximo hasta pasado un tiempo. También compitió directamente con PlayStation, que con un precio más reducido y una campaña de marketing muy bien orquestada logró superarla en todos los frentes. La quiebra de Saturn resultó en pérdidas económicas muy graves.

El mayor problema de su presidente, Shoichiro Irimajiri, se había convertido en relanzar la empresa. En 1997, encargó al diseñador de IBM, Tatsuo Yamamoto, el desarrollo del nuevo hardware. Teniendo en cuenta los errores cometidos con Saturn en términos técnicos y los costes de producción, la empresa se centró en crear un sistema simple. De hecho, los diseñadores optaron por no utilizar componentes personalizados, como se hace en el entorno de las consolas, sino inclinarse por el hardware existente con cambios para maximizar el rendimiento.

El corazón de Dreamcast era, de hecho, una CPU Hitachi SH-4, una evolución directa del SH-2 utilizado en Saturn, pero con toda una serie de importantes evoluciones tecnológicas. La GPU elegida fue una VideoLogic PowerVR CLX2, la de mayor rendimiento entre las consolas de 1998. De hecho, logró equipararse a los mejores PC para juegos. El chip de audio AICA, fabricado por Yamaha, era capaz de manejar 64 canales PCM de 8 o 16 bits, con muestreo de 44,1 kHz y tenía 2 MB de SDRAM, además había un decodificador ADPCM para reducir carga en la CPU.

Una de las opciones más revolucionarias de SEGA fue integrar un módem y la posibilidad de usar un adaptador LAN, esto convirtió a Dreamcast en la primera consola en permitir juegos en línea. Se eligió GD-ROM como medio de almacenamiento, un formato desarrollado en asociación con Yamaha muy similar al CD-Rom común, pero con una densidad que se traduce en 1,2 GB de espacio disponible en disco. También con respecto a las tarjetas de memoria para guardar datos del juego se innovó drásticamente. Las unidades de memoria visual o "VMU" eran, de hecho, tarjetas de memoria interactivas que permitían guardar datos y mostraban información adicional sobre el título en ejecución. Cuando se desconectaba del pad, podía ejecutar un pequeño software que permitía obtener algunos beneficios de juego.

Dreamcast fue una joya de hardware que tuvo que lidiar con PS2 tras el enorme éxito de ventas de la primera consola de Sony. Desde el momento de su comercialización, sus ventas sufrieron una importante caída, también debido a que PS2 era el reproductor de DVD más barato de la época.

Solo tres años desde su comercialización, SEGA decidió detener la distribución de la que sería su última consola. En su corto ciclo de vida, vendió 9,13 millones de unidades y puede considerarse un gran fracaso comercial, ya que significó el fin de la compañía tal como la conocíamos hasta ese momento. Para algunos, también marcó el final de la era arcade. Pero a pesar de todo, la última consola de SEGA todavía hoy mantiene un aire especial y único, veinte años después.



Comenzamos por **Capcom Home Arcade**, una recreativa de sobremesa lista para enchufar y jugar con un diseño muy evocador. Representa el icónico logotipo de tonalidad dual y nos invita a una experiencia clásica para uno o dos jugadores. 16 de los mejores títulos de la edad dorada de las recreativas, dos mandos de control de gran tamaño y los correspondientes botones nos permitirán disfrutar de estos títulos de la forma en la que estaban destinados a ser jugados. Los juegos preinstalados son los arcade originales (ROMs), con emulación proporcionada por FB Alpha. Son los siguientes: **1944: The Loop Master; Alien vs Predator; Armored Warriors; Capcom Sports Club; Captain Commando; Cyberbots: Fullmetal Madness; Darkstalkers: The Night Warriors; Eco Fighters; Final Fight; Ghouls 'n Ghosts; Giga Wing; Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting; Mega Man: The Power Battle; Progear; Strider y Super Puzzle Fighter II Turbo.**



## Los mejores Home arcade

ESPECIAL I ¡Los recreativos esperan en casa!  
Disecionamos las mejores consolas de juegos arcade

La nostalgia también es un negocio y buena prueba de ello es la ascendente tendencia en la producción de sistemas de videojuegos de épocas anteriores sobre nuevo hardware. Hay mucho donde elegir. La mayoría de las consolas de los años 80 o 90 han resucitado y se han recuperado de una u otra forma, y esto significa que puedes volver a aquellos días en las actualizadas Nintendo, SEGA o PlayStation e incluso máquinas recreativas. En este último segmento son muchos los modelos y formatos disponibles, y el número de productos especializados aumenta cada semana, de modo que si estás pensando montar unos recreativos en casa te mostramos los mejores modelos, a nuestro parecer, y las características principales de cada plataforma.

Continuamos con otra de las grandes marcas de la época prestando atención a las principales características de **Neo Geo Arcade Stick Pro**, plataforma que como su propio nombre indica, es un controlador arcade que en su interior esconde un sistema de entretenimiento con 20 juegos preinstalados. Es compatible con Neo Geo Mini e incluye dos modos para usar el hardware: como consola independiente o como joystick para PC y SNK Neo Geo Mini. Se puede conectar a un PC o directamente al televisor, en este caso con acceso inmediato a veinte clásicos precargados. Son los siguientes: **The King of Fighters '95; The King of Fighters '97; The King of Fighters '98; The King of Fighters '99; The King of Fighters 2000; The King of Fighters 2002; Fatal Fury Special; Fatal Fury 3 Garou: Mark of the Wolves; Samurai Shodown II; Samurai Shodown III; Samurai Shodown IV; Samurai Shodown V SPECIAL; Art of Fighting; World Heroes 2; World Heroes 2 JET; World Heroes PERFECT; Ninja Master's; The last Blade 2 y por último Kizuna Encounter.**



Pero si lo que quieres son muchos, pero muchos juegos arcade, te presentamos la versátil **SeeKool Pandora 9D** dispuesta a conectarse a cualquier televisión, ordenador o proyector. Incluye 2.700 versiones pre-cargadas de grandes clásicos y solo se necesita encender y jugar sobre una plataforma muy atractiva de diseño acrílico. La experiencia de juego ofrece pocos inconvenientes con imágenes de alta definición y un alto grado de calidad de sonido. Los controladores también se montan sobre el panel y su uso es muy intuitivo. Perfecto para aquellos que buscan algo más que pasar un rato con una recreativa arcade. ¿A alguien le queda una moneda?

# Cómics: El indudable atractivo del mal

**SUELTA EL MANDO** | Villanos, monstruos y asesinos se abren paso entre las novedades en papel con las que nos proponemos a disfrutar el inicio de la primavera.

A partir de aquí, quedas advertido, nos proponemos sumergirte en las inquietantes e impactantes historias que ofrecen nuestros cómics destacados del mes. Y es que estamos dispuestos a cerrar el círculo de un número repleto de crímenes monstruosos y degenerados personajes con una selección de novedades que no te dejarán indiferente. Tras una selección de las mejores historias protagonizadas por el malvado Loki, nos dejamos arrastrar entre los horribles crímenes de Bone Parish y la guinda, como no, recae en la figura del villano espacial más poderoso de una galaxia muy lejana.



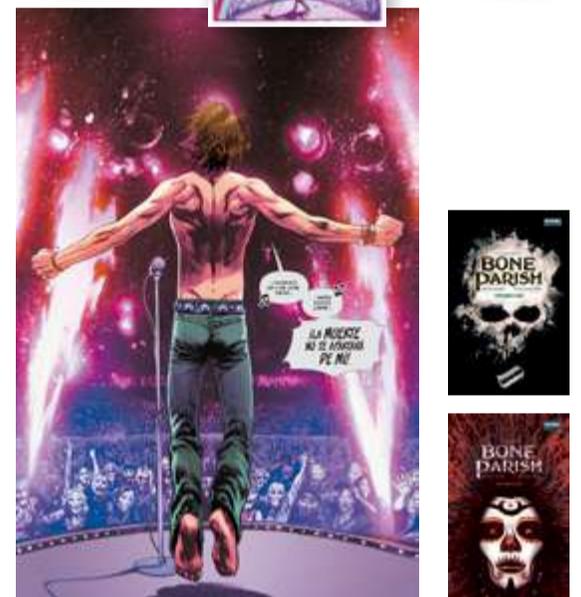
## STAR WARS DARTH VADER ANTOLOGÍA

Recopilación de las mejores historias en el universo expandido del personaje más icónico de la Galaxia Star Wars, en un solo tomo. Aquí se reúnen todas las aventuras que llevaron al Lord Oscuro a ser uno de los maestros más temidos de la galaxia. Historias como "Autoridad perdida", "Prisión Fantasma", "El llanto de las sombras" y el "Noveno Asesino", completan la antología del Universo Leyendas de esta Space Opera. Un imprescindible para los seguidores del Lado Oscuro y los aprendices a Sith. Sobre este asunto, Ediciones Planeta y Minotauro también publican "Star Wars El libro de los Sith", un elaborado volumen donde el propio Darth Sidious recupera los secretos del lado oscuro a lo largo de generaciones.



## MARVEL OMNIBUS. LOKI: VIAJE AL MISTERIO

Panini Comics y Marvel nos traen un único volumen con la mítica etapa de Kieron Gillen al frente de los engaños de Loki. El Dios de las Mentiras ha renacido, libre del peso de los errores de su versión adulta y dispuesto a convertirse en una persona mejor. Pero, ¿se alzará como el salvador de Asgard? ¿Encontrará la redención o se condenará a sí mismo por toda la eternidad? La respuesta se encuentra en el viaje más inusual del hermanastro de Thor. 768 páginas que contienen "Journey Into Mystery" 622-645, "Exiled One-Shot", "New Mutants" 42 y 43 y "The Mighty Thor" 18-21 en un espectacular volumen en tapa dura.



## BONE PARISH

Bajo el amparo de Norma Comics en nuestro país, el autor nominado al premio Eisner Cullen Bunn ("Harrow County") y el dibujante Jonas Scharf combinan talento en una inquietante mezcla de terror y crimen que refleja con franqueza la manera en que nos conectamos, y desconectamos, del mundo que nos rodea. "La ceniza" es la nueva droga necromántica en Nueva Orleans y solo hay una manera de conseguirla: los Winters, una ambiciosa familia criminal pionera en la elaboración de esa sustancia hecha con restos de muertos.

# MotoGP™ 21

## YA A LA VENTA



PS5 | PS4 | XBOX ONE | XBOX SERIES X|S | NINTENDO SWITCH | PC DVD

motogpvideogame.com | #motogpvideogame



MotoGP™ 21 © 2021. Published and Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. Copyright © 2021 Dorna Sports S.r.l. - All rights reserved. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo. All other trademarks are properties of their respective owners.



# XBOX

## SERIES S

Rendimiento de nueva generación en la  
Xbox más pequeña de la historia

299,99€



POWER YOUR DREAMS

SERIES **S**