Representar a un personaje en específico de un videojuego y libro, cómic, serie o película es una práctica en auge en Bizkaia. *Fotos: Borja Guerrero*

El 'cosplay' se adueña de la Euskal Encounter: "Parece un personaje real"

Esta práctica consiste en representar un personaje en particular de algún videojuego, película, serie, cómic o libro

Aitor García Morán

BARAKALDO – Representar a un personaje en específico de un videojuego, libro, cómic, serie o película es una práctica en auge en Bizkaia. Tal es la importancia, que la Euskal Encounter tuvo un espacio reservado en la trigésimo primera edición para sacar a lucir las mejores caracterizaciones en una competición con premios. "Es una maravilla, parece un personaje real", comentó Asier Pérez.

Los *cosplayers* se hicieron de rogar a primeras horas de la mañana, a partir de 12.30 horas, fueron apareciendo por el pabellón número 5 del recinto del BEC. En ese momento los asistentes al evento pudieron ver de cerca a los personajes de distintas sagas, véase la mítica saga de Star Wars o Marvel, representada mediante Iron Man. "Es como tocar un personaje que he visto en miles de veces por la televisión", explicó Rubén Díaz. El Euskal Encounter Cosplay Runway, consistió en una pasarela para que todo aquel que quisiera lucir su *cosplay* pudiese hacerlo. En cambio, el Euskal Encounter Cosplay Contest fue el tradicional concurso de *cosplay*, este últimos con premios en metálico por un total de 600 euros a repartir. Como la pasada edición, ambas competiciones contaron con premios, la primera finalizó únicamente con medallas de oro, plata y bronce para los tres primeros. Por otro lado, los premios Cosplay Contest incluyeron tres categorías con 600 euros en juego. La primera de ellas era al mejor *cosplay* individual, con premio de 200 euros, la segunda al mejor cosplay en grupo, con 300 euros en metálico. Además, hubo una mención especial del jurado, compuesto por , que fue premiada con 100 euros.

Para entender la cultura del *cosplay*, hay que viajar al Cómic Market de Japón. En el año 1970, grupos de japoneses comenzaron a vestirse de sus personajes favoritos de mangas, animes, cómics y videojuegos. Una práctica que con el paso de los años, ha conseguido instaurarse en el evento como competición oficial.

El BEC reunió a miles de aficionados a la tecnología.

AMBIENTE INFORMÁTICO El primer día de la Euskal Encounter transcurrió sin ningún tipo de problemas, siguiendo el horario estipulado en el programa del evento. Los más de 4.000 ordenadores estuvieron en continuo funcionamiento. La Opengune, zona abierta al público mostró una espectacular imagen, con una enorme afluencia de personas que aprovecharon el fin de semana para conocer de primera mano las principales novedades tecnológicas. La zona reservada para la RetroEuskal, como era de esperar, tuvo muy buena acogida, en ella se pudo ver a personas de distinta generación, los más mayores enseñaron,

y los más pequeños aprendieron, cuáles eran las consolas con las que hace no tantos años, y sin una tecnología tan puntera, incluso sin poder jugar partidas multijugador, algo que a día de hoy parece lo más normal, se pasaban los días frente a la pantalla.

33 torneos relacionados con los juegos se llevarán a cabo entre los que destaca el evento con el creador de contenido Manute, en el que hay una bolsa total de 2.250 euros en juego con 1.500 para el ganador. Los videojuegos de Valorant, League of Legends y Counter Strike: Global Ofensive, serán los únicos que tendrán 750 euros para el equipo ganador.

A lo largo del día el tránsito de personas fue creciendo a medida que pasaban las horas. Según comentó el director de Euskaltel Fundazioa y coordinador del encuentro, Sabino San Vicente, se mostró muy satisfecho por el incremento de participantes de esta edición, un 20% más que en 2022. Las charlas tuvieron gran importancia, a primera hora de la mañana Mikel de Luis explicó lo básico de la ciberseguridad para novatos. Durante hoy, se desarrollarán las competiciones en los distintos videojuegos, entre los que destacan: Valorant, League of Legends y Counter Strike: Global Ofensive. Las finales, según el programa publicado en la página de la Euskal Encounter serán a las 23.00 horas. ●

El que va es para pasar el día.

Máxima concentración.

Acampada tecnológica.

LOTERÍA NACIONAL
SÁBADO

SORTEO DEL DÍA
22 DE JULIO DE 2023

Diez series de 100.000 billetes cada una

SORTEO 58 / 23

Lista acumulada de las cantidades que han correspondido a los números premiados, clasificados por su cifra final

Estos premios caducan a los tres meses, contados a partir del día siguiente al de la celebración del sorteo

0		1		2		3		4		5		6		7		8		9	
Números	Euros/Billete	Números	Euros/Billete	Números	Euros/Billete	Números	Euros/Billete	Números	Euros/Billete	Números	Euros/Billete	Números	Euros/Billete	Números	Euros/Billete	Números	Euros/Billete	Números	Euros/Billete
21100	360	21101	300	21102	300	21103	360	21104	360	21105	300	21106	300	21107	300	21108	300	21109	600
21110	360	21111	300	21112	300	21113	360	21114	360	21115	300	21116	300	21117	300	21118	300	21119	300
21120	360	21121	300	21122	300	21123	360	21124	360	21125	300	21126	300	21127	300	21128	420	21129	300
21130	360	21131	300	21132	300	21133	360	21134	360	21135	420	21136	300	21137	300	21138	300	21139	420
21140	480	21141	300	21142	300	21143	360	21144	360	21145	300	21146	300	21147	300	21148	300	21149	300
21150	360	21151	300	21152	300	21153	360	21154	480	21155	300	21156	300	21157	540	21158	300	21159	300
21160	360	21161	5.840	**21162**	**120.000**	21163	5.900	21164	480	21165	300	21166	300	21167	300	21168	420	21169	300
21170	360	21171	300	21172	300	21173	360	21174	360	21175	300	21176	300	21177	300	21178	300	21179	300
21180	360	21181	300	21182	300	21183	360	21184	360	21185	300	21186	300	21187	300	21188	420	21189	300
21190	360	21191	300	21192	300	21193	360	21194	360	21195	300	21196	300	21197	300	21198	300	21199	300
27700	360	27701	300	27702	300	27703	360	27704	360	27705	300	27706	300	27707	300	27708	300	27709	300
27710	360	27711	300	27712	300	27713	360	27714	360	27715	300	27716	300	27717	300	27718	300	27719	300
27720	360	27721	300	27722	300	27723	360	27724	360	27725	300	27726	300	27727	300	27728	420	27729	300
27730	360	27731	300	27732	300	27733	360	27734	360	27735	420	27736	300	27737	300	27738	300	27739	420
27740	480	27741	300	27742	300	27743	360	27744	360	27745	300	27746	300	27747	300	27748	300	27749	300
27750	360	27751	300	27752	300	27753	360	27754	480	27755	300	27756	300	27757	540	27758	300	27759	300
27760	360	27761	300	27762	300	27763	10.360	**27764**	**600.000**	27765	10.300	27766	300	27767	300	27768	420	27769	300
27770	360	27771	300	27772	300	27773	360	27774	360	27775	300	27776	300	27777	300	27778	300	27779	300
27780	360	27781	300	27782	300	27783	360	27784	360	27785	300	27786	300	27787	300	27788	420	27789	300
27790	360	27791	300	27792	300	27793	360	27794	360	27795	300	27796	300	27797	300	27798	300	27799	300
Terminaciones		**Terminaciones**		**Terminaciones**		**Terminaciones**		**Terminaciones**		**Terminaciones**		**Terminaciones**		**Terminaciones**		**Terminaciones**		**Terminaciones**	
40	180	6821	1.500	452	300	033	360	764	480	445	300	1006	1.500	9407	1.500	978	300	2429	1.500
0	60			862	300	3	60	54	180	35	120	336	300	617	300	28	120	109	300
								64	180			996	300	637	300	68	120	39	120
								4	60					57	240	88	120		

ESTE SORTEO PONE EN JUEGO 42.000.000 DE EUROS EN PREMIOS

INSTRUCCIONES PARA LA CONSULTA DE ESTA LISTA

1.º Compruebe si la fecha del sorteo y el dibujo que figuran en la parte superior de la lista coinciden con los de su billete o décimo.

2.º En cada columna, y sólo en ella, están todos los premios y reintegros que han correspondido a todos los números que terminan con la cifra grande que la encabeza, clasificados en dos grupos: números completos y terminaciones.

Por ejemplo, si su número termina en 1, ha de fijar su atención únicamente en la columna encabezada con un uno. **Los premios indicados en la columna «euros/billete» son los que corresponden a un billete, o sea, a diez décimos.**

3.º Vea si en la columna de números aparece el que Vd. juega y, si así fuera, a la derecha encontrará acumulado el importe total de los premios que han correspondido al billete.

4.º Si no está su número completo puede tener premio en el grupo de terminaciones. Si las hay de cuatro cifras y su número las tiene igualmente dispuestas, a la derecha encontrará el total de premios que han correspondido a todos los números que terminan con esas cuatro cifras.

Si no tiene premio por terminación de cuatro cifras, o no las hay, proceda en la misma forma con las terminaciones de tres cifras, en su caso con las de dos y, finalmente, con las de una.