

RETRO

CAPCOM Y EL TERROR
MÁS QUE RESIDENT EVIL



DRIVER SALIDO
DE UN PARKING



EA
SPORTS

FC25

EL BALÓN ECHA A RODAR



HOBBY

CONSOLAS

Nº 398

REPORTAJE

**STAR WARS
OUTLAWS
INDIANA JONES
Y EL GRAN CÍRCULO**
¡Qué grande es
el **cine jugable!**



**EL ARRANQUE
3D DE LA GRAN
NAMCO®**
30 AÑOS DE
**RIDGE RACER
Y TEKKEN**

REPORTAJE

**CHINA
CONQUISTA
EL OESTE**

BLACK MYTH:
WUKONG
PHANTOM BLADE O
MARVEL RIVALS
LOST SOUL ASIDE
WUCHANG:
FALLEN FEATHERS
WHERE WINDS MEET
MECHA BREAKER...



THE LEGEND OF
ZELDA
Echoes of Wisdom



¡La princesa de Hyrule, al fin protagonista!



GUERRA

EN LA CARRETERA

ESTRENO EXCLUSIVO
I JUEVES 5, 22:15

BREAK

Canal de TV disponible en:

- M
- vodafone
- orange
- euskaltel
- R
- telecable
- MÁSMÓVIL
- yoigo
- Jazztel TV
- virgin telco
- prime video
- AVATEL
- Tivify
- CABLE LOCAL



El sol nunca se pone en Hyrule, Tatooine... y China

RAFAEL AZNAR

Redactor jefe de Hobby Consolas

✉ hobbyconsolas@axelspringer.es
✕ @Rafaikkonen

El **letargo estival** empieza a tocar a su fin. Después de un par de meses escasos en cuanto a estrenos de campanillas, el personal está a punto de regresar a la rutina tras la desconexión vacacional y, paralelamente, las compañías de videojuegos van a reactivar su plan de lanzamientos.

Buena muestra de ello es este número de la revista, en el que hemos tenido que ampliar la sección de avances respecto a lo que es habitual. Y eso que, en líneas generales, nos hemos limitado a hablar de los juegos que verán la luz entre los últimos días de agosto y el mes septiembre. Es verdad que quizá no hay en ciernes tantas superproducciones imperdibles como las que nos hicieron perder el sentido en 2023, pero ya sabíamos que ese listón, digno de Mondo Duplantis, iba a ser imposible de rebasar.

A pesar de la que está cayendo, las próximas semanas se presentan muy apetitosas, y lo hemos intentado reflejar en los principales reportajes de este número. Por un lado, vamos a tener un nuevo *Zelda* apenas un año y medio después del anterior. Pare-



cía difícil sorprender tras *Tears of the Kingdom*, pero *Echoes of Wisdom* lo va a hacer dándole el protagonismo a *Zelda* y apostando por una creativa mecánica de clonación.

Por otro lado, la galaxia más lejana de la historia del entretenimiento va a tener un nuevo Halcón Milenario con *Star Wars Outlaws*. Ubisoft lleva muchos años demostrando su tino para las aventuras de mundo abierto, y ésta saltará al hiperespacio.

Además, llama la atención *Black Myth: Wukong*, la punta de lanza de una horda de superproducciones forjadas en China, un país que, hasta ahora, había ignorado el mercado de las consolas tradicionales.

Al margen de eso, desde aquí, quiero hacer un pequeño homenaje a *Game Informer*, la famosa revista estadounidense, que, al igual que *Hobby Consolas*, nació en 1991 y ha sido un tótem de la prensa de videojuegos. *Gamestop* la ha clausurado de la noche a la mañana, y yo echaré de menos su profesionalidad, sus reportajes, sus atinados análisis, su formato de preguntas rápidas o sus exclusivas, que eran una fuente de información de un valor incalculable. ■

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN



ALBERTO LLORET
Redactor jefe [web]

Aunque esta campaña navideña va a ser algo extraña, con el sector del videojuego en crisis, los primeros éxitos ya están aquí, a la vuelta de la esquina: *Star Wars Outlaws*, *Wukong*, *Asstro Bot*... Y eso sólo para ir abriendo boca desde finales de agosto a principios de septiembre. "Bendita" crisis.

✉ alberto.lloret@axelspringer.es
✕ @AlbertoLloretPM



DAVID ALONSO
Colaborador

Entre tanta noticia negativa que ha habido en la industria durante los últimos meses, reconforta leer que Krafton, la editora de *PUBG*, haya decidido "resucitar" Tango Gameworks y su genial *Hi-Fi Rush*. Una pena que sagas como *The Evil Within* no se hayan incluido, pero lo importante es que el estudio vuelve a la carga.

✕ @Davealonsoh



DANIEL QUESADA
Jefe de sección [web]

Ya ha llovido desde que Konami cometiera, posiblemente, el mayor error de su trayectoria: dar al traste con el *Silent Hills* de Hideo Kojima y Guillermo del Toro. Para cuando leáis esto, estaré de vuelta de un viaje en el que pude probar los remakes de *Silent Hill 2* y *Metal Gear Solid 3*. ¿Se habrá redimido?

✉ daniel.quesada@axelspringer.es
✕ @Tycho_fan



BRUNO SOL
Colaborador

Servidor, un fan canoso de *Rastan*, se lo está pasando en grande con *Abathor*. Y eso que tengo que jugar solo y me dan por todos lados, pero no importa. Sus pixelazos como puños, su portentosa banda sonora (hasta tiene una pieza compuesta por el maestro Gryzor87) y su mecánica ochentera me tienen enamorado perdido.

✕ @YeOldeNemesis



ÁLVARO ALONSO
Redactor

Ahora que muchos estáis alucinando con *Kunitsu-Gami: Path of the Goddess*, ¿puedo recomendaros el juego previo de este mismo equipo de Capcom? Se llama *Shinsekai: Into the Depths* y es un metroidvania submarino para Apple Arcade y Switch que entra perfecto con estos calores.

✉ alvaro.alonso@axelspringer.es
✕ @alvaroalone_so

SUMARIO N° 398

- 6 ACTUALÍZATE**
- 22 EL SENSOR**
- 26 REPORTAJE**
Zelda, la princesa que al fin pudo reinar
- 36 REPORTAJE**
¡Lucas, al ataque!
- 47 ANÁLISIS**
 - 48** Kunitsu-Gami: Path of the Goddess
 - 50** Las Tortugas Ninja: El destino de Splinter
 - 51** Cygni: All Guns Blazing
 - 52** Gestalt: Steam & Cinder
 - 53** Tombil: Special Edition
 - 53** Dungeons of Hinterberg
 - 54** Darkest Dungeon II
 - 54** Flintlock: The Siege of Dawn
 - 55** Star Wars: Bounty Hunter
 - 55** Dustborn
 - 56** Contenidos descargables
- 58 REPORTAJE**
Viaje chino al oeste consolero
- 68 REPORTAJE RETRO**
30 años de la explosión 3D de Namco
- 74 RETRO HOBBY**
 - 74** JUEGO Driver
 - 76** HISTORY Terror de Capcom
- 78 TELÉFONO ROJO**
- 83 AVANCES**
 - 84** Astro Bot
 - 86** EA Sports FC 25
 - 88** Harry Potter: Campeones de quidditch
 - 89** NBA 2K25
 - 90** Dead Rising Deluxe Remaster
 - 91** Warhammer 40.000: Space Marine II
 - 92** Funko Fusion
 - 93** UFO 50
- 94 EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA**
- 98 MIS SUFRIMIENTOS FAVORITOS**
James Pond II: Codename Robocod

26 REPORTAJE



ZELDA, LA PRINCESA QUE AL FIN PUDO REINAR

La heredera de Hyrule ha recibido la venia de Nintendo para asumir el mando y repartir sabiduría por el reino



58 REPORTAJE





VIAJE CHINO AL OESTE CONSOLERO

La industria china del videojuego aspira a conquistar PS5 y Series X-S con producciones como *Black Myth: Wukong*

SÍGUENOS EN: www.hobbyconsolas.com

 www.facebook.com/hobbyconsolas
 @Hobby_Consolas

 <https://www.instagram.com/hobbyconsolas/>
 <http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV>



HOBBY CONSOLAS
EN **FORMATO DIGITAL**

También nos puedes leer en tu PC,
Mac, tablet o smartphone.

➔ Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra
en es.zinio.com y www.kioskymas.com

36 **REPORTAJE**



¡LUCAS, AL ATAQUE!

Los nuevos juegos de *Star Wars* e *Indiana Jones* suponen el regreso de un sello emblemático del cine

48 **ANÁLISIS**



KUNITSU-GAMI: PATH OF THE GODDESS

Capcom es una de las grandes diosas de la actualidad, y lo ha vuelto a demostrar con este juego de estrategia

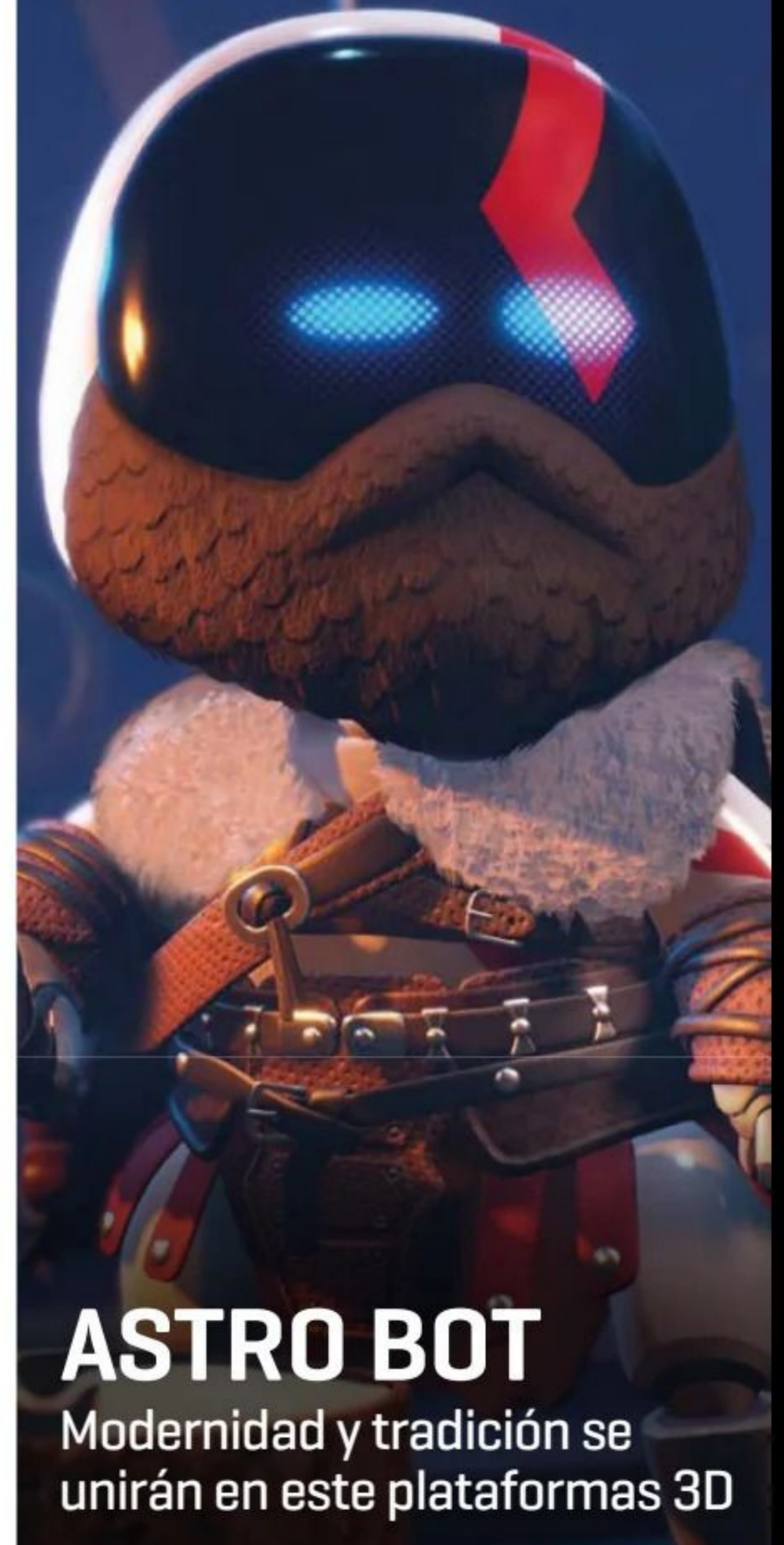
68 **REPORTAJE**



30 AÑOS DE LA EXPLOSIÓN 3D DE NAMCO

Recordamos el acelerón que supusieron en 1994 juegos poligonales como *Ridge Racer* y *Tekken*

84 **AVANCE**



ASTRO BOT

Modernidad y tradición se unirán en estas plataformas 3D

SUSCRÍBETE A HOBBY CONSOLAS

store.axelspringer.es/collections/suscripciones-hobby-consolas

12 NÚMEROS
por sólo **45€**

Y, DE REGALO,
HEADSET CAGE ONE



➕ Acceso gratuito a la edición digital de Hobby Consolas en Kiosko y Más

ACTUALÍZATE

Ponte al día con las diez noticias más relevantes del último mes >>

1

ENTREVISTA ■ PS5 - XBOX SERIES X/S - PC - PS4 - SWITCH

Hablamos con Arthur Parsons, director de diseño de *Funko Fusion*

La fiebre de las figuras Funko Pop! va a dar pie a una aventura tridimensional creada por veteranos de los *LEGO*, y hemos podido entrevistar a uno de sus máximos responsables

En la sección de avances, os hablamos de Funko Fusion, un sucesor espiritual de los *LEGO* de TT Games, y, como complemento, hemos hablado con su director de diseño, también cofundador del estudio 10:10 Games.

¿De dónde viene el nombre de 10:10 Games? ¿El logo del reloj es por la hora de empezar o terminar de trabajar? ¿O es porque sólo vais a hacer juegos con una puntuación de diez sobre diez?

Estuvimos dándole vueltas a cómo debía llamarse un nuevo estudio, y se nos ocurrió 10:10 Games, con la idea de que todos deberíamos sacar siempre tiempo para jugar. Y, luego, el 10:10 viene del hecho de que, cuando se muestran relojes, las manecillas suelen estar a las 10.10h, que es cuando los relojes son más bonitos, y queremos hacer juegos que sean bonitos de jugar, ver y disfrutar.

Funko Fusion combina veinte licencias distintas en un solo juego, un enfoque diferente a la mayoría de los juegos de *LEGO*, que se centran en una sola IP. ¿Cómo de difícil ha sido disponer de tantos universos de naturaleza tan diferente?

El equipo directivo de 10:10 Games tiene mucha experiencia trabajando con las mejores y más grandes IP, por lo que trabajar con las que tenemos aquí no ha sido difícil, sino una gozada. Es muy divertido desde un punto de vista creativo poder ver cada una de estas increíbles sagas y reimaginarlas al estilo de Funko.

Queremos crear experiencias que gusten a los fans, así que pensamos como fans cuando nos acercamos al diseño para tratar de ofrecer algo que a los fans les encante. Y, luego, lo combinamos para crear magia, para que puedas tener un nivel ambientado en *Masters del Universo*, que realmente celebra los dibujos animados, pero luego permitimos a los jugadores también ir a esos niveles con cualquier personaje que quieran para hacer realidad sus fantasías de combinar las IP.

¿Puedes explicarnos el proceso de elección de las licencias que se han incluido en el juego? ¿Se eligieron libremente o Universal pidió algunas específicas?

Al principio del proyecto, pensamos en quién querría jugar al juego y, en seguida, nos dimos

cuenta de que los fans de Funko son de todas las edades, así que decidimos colaborar con nuestros amigos de Universal, porque tienen una variedad increíble de IP que atraen a gente de todas las edades. Estudiamos las diversas licencias disponibles y las seleccionamos en función de su popularidad y de la época de la que procedían. Pero, sobre todo, nos fijamos en aquello que lo convertiría en el mejor juego para fans de todas las edades. Por eso tenemos una mezcla de IP tan diversa. Universal fue genial, ya que trabajó de forma increíblemente creativa con nosotros para garantizar que pudiésemos conseguir cualquier propiedad intelectual que quisiéramos para el juego.

¿Habéis tenido limitaciones con algunas licencias para hacer o no hacer algunas



ARTHUR PARSONS

Tras trabajar durante veinte años en numerosos juegos de *LEGO* en TT Games, y empujado por los pensamientos que le motivó la pandemia de covid, este británico decidió emprender una nueva aventura y fundar otro estudio junto a su compañero Jon Burton, lo cual dio pie a 10:10 Games y al proyecto de *Funko Fusion*.

"ES MUY DIVERTIDO PODER VER CADA UNA DE ESTAS INCREÍBLES SAGAS Y REIMAGINARLAS AL ESTILO DE FUNKO"



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Entrevista Funko Fusion	THQ Nordic	Tango Gameworks	Thank Goodness...	Guns of Fury	Juegos de Suda51	Monster Jam Showdown	Visions of Mana	Age of Mythology	Beat'em ups ochenteros
Página 6	Página 8	Página 9	Página 12	Página 13	Página 14	Página 15	Página 16	Página 16	Página 18

cosas? ¿O, por el contrario, os han dado carta blanca para hacer lo que quisierais? Por ejemplo, ¿tenía Universal que aprobar la historia u os dieron libertad creativa? ¿Las escenas sangrientas eran cosa tuya? Nuestros pilares fundamentales en 10:10 Games son los fandoms, la fusión de IP y Funko. Universal nos ha dado libertad creativa para dar vida a estos mundos increíbles. Saben que somos fieles al material original y que añadimos nuestras propias hierbas y especias para asegurarnos de que el juego es realmente divertido.

Pensamos como fans de esas diversas IP, así que intentamos asegurarnos de que la experiencia sea la misma a la que querria jugar un fan de *Tiburón*, de *Jurassic World* o de *The Umbrella Academy*, y hemos adaptado la jugabilidad para crear el mejor contenido. Todo esto se mantiene con la salsa especial que Funko aporta a la fiesta, con cosas que sólo son posibles a través de la lente de Funko.

En cuanto al tono del juego, algunas de las IP que tenemos lucen elementos más maduros, así que debemos ser fieles a ellos, pero, al mismo tiempo, hacer que encajen con el resto del juego. Esto se aprecia, especialmente, con IP como *Chucky*, *Shaun of the Dead* o *Tiburón*, pero encaja a la perfección con el resto de IP.

¿Puedes hablar sobre el planteamiento para crear *Funko Fusion*? ¿Habéis hecho borrón y cuenta nueva para hacer algo radicalmente diferente o vamos a encontrar una base familiar de vuestros juegos anteriores en TT Games?

Tenemos un largo historial de trabajo con las mejores y más importantes IP del mundo, y creando experiencias de videojuego ricas, vibrantes y divertidas. Por tanto, los jugadores pueden esperar de nosotros experiencias muy divertidas, estimulantes, auténticas y atractivas.

Dicho esto, estamos creando algo completamente nuevo con *Funko Fusion*, que incorpora los aprendizajes y experiencias que hemos adquirido a lo largo de los años. Estamos creando un juego que pone mucho énfasis en los fandoms, en ofrecer

experiencias entretenidas que sean auténticas para la IP, pero también un juego divertido y atractivo, con sorpresas ocultas en cada esquina, un juego con variedad que entretenga a jugadores de todas las edades y habilidades.

Queremos asegurarnos de que estamos haciendo un gran juego, con un gran equipo, de la manera correcta. Y, para lograrlo debemos cerciorarnos de que nuestro equipo tenga un sano equilibrio entre vida y trabajo.

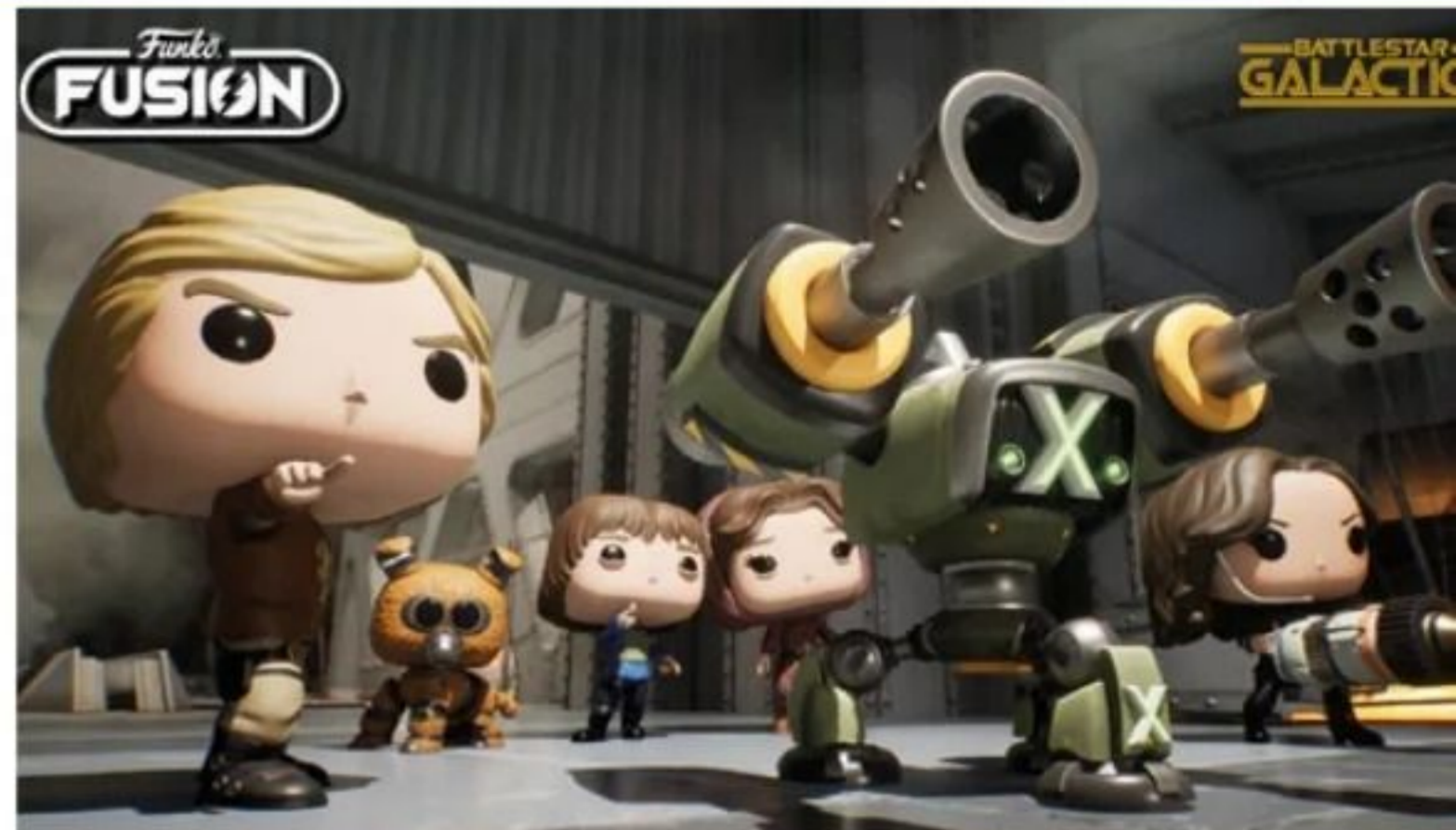
Funko Fusion es un juego que permitirá a los jugadores sumergirse en los fandoms y las IP que aman, y también introducirlos en nuevas licencias con las que quizá no estén familiarizados. Es un juego que les resultará familiar por ser una maravillosa expresión de la propiedad intelectual, pero también sorprenderá por la forma en que la jugabilidad se adapta a múltiples estilos de juego.

Hemos visto sangre y gore, que serían impensables en un juego de LEGO, pero, aparte de este tono más salvaje, ¿qué otros cambios podemos esperar?

Funko Fusion es un juego que se ha construido desde cero con el Unreal Engine 5. Todo es nuevo, todo es emocionante y todo ha sido diseñado para entretener y deleitar a los jugadores y a los fans tanto de las licencias transmedia que traemos a la fiesta como de Funko.

El juego no es lineal, lo que permite a los jugadores jugar de la forma que elijan. Y, cuanto más jueguen, más contenido oculto estará disponible. Así, por ejemplo, alguien puede jugar en el mundo de *Jurassic World* y encontrar una zona oculta que le lleve a Hill Valley, el nivel "cameo" de *Regreso al futuro*, o podría estar jugando el nivel de *Arma fatal* y encontrar una habitación oculta que permite entrar en el mundo de *Chucky. El muñeco diabólico*.

El juego tiene mucha profundidad y recompensa a los jugadores cuanto más jueguen. También hay potenciadores que el jugador puede utilizar, armas ocultas que se pueden desbloquear, trajes alternativos para los diferentes personajes... ■



NUEVOS DATOS ■ PS5 - XBOX SERIES X/S - SWITCH - PS4 - XBOX ONE - PC

THQ Nordic siembra a corto, medio y muy largo plazo

La compañía austriaca celebró un evento donde mostró juegos como *Epic Mickey: Rebrushed* y *Gothic Remake*, además de anunciar una nueva entrega de *Darksiders*

Cuando leáis esto, se habrá celebrado ya la conferencia inaugural de la Gamescom, que estaba prevista para el 20 de agosto, pero, dado que esta revista se entregó a imprenta la semana anterior, no dio tiempo a incluirlo. Aun así, a principios de agosto, se celebró el THQ Nordic Showcase 2024, que, aun no siendo particularmente mediático, se podría considerar casi como un anticipo de la feria alemana. De hecho, el show se cerró con un doble anuncio de peso.

Por un lado, se dio a conocer que hay en desarrollo una nueva entrega de *Darksiders* de la que se está ocupando Gunfire Games, que firmó la tercera parte y ha aumentado mucho su reputación desde entonces con las dos entregas de *Remnant*. Por otro lado, se anunció que el siguiente juego de Tarsier Studios, el equipo sueco responsable de los dos primeros *Little Nightmares*, será editado por THQ Nordic. De hecho, la intención era que su anuncio oficial se produjera durante el show auspiciado por Geoff Keighley en la Gamescom. Además, THQ Nordic aprovechó para proclamar que tiene en desarrollo veintitrés juegos, de los cuales trece todavía no han sido presentados.

Independientemente de eso, la compañía austriaca mostró algunos proyectos muy interesantes en el ci-

tado evento, algo que necesitaba, después del sonado fracaso del remake de *Alone in the Dark*. Sin duda, el más destacado fue *The Eternal Life of Goldman*, un juego cuya existencia aún no se conocía y que, pese a no tener aún fecha, ya nos ha ganado con su preciosa propuesta de plataformas bidimensional dibujado a mano y protagonizado por un anciano con un bastón, casi a lo Tío Gilito. Y, hablando de plataformas y personajes icónicos de Disney, no faltó a la cita *Epic Mickey: Rebrushed*, el remake del juego de Warren Spector lanzado en Wii en 2010, que sale el 24 de septiembre.

El evento fue también la excusa perfecta para mostrar nuevo material del remake de *Gothic*, que, si bien no tiene fecha, progresa adecuadamente en las oficinas barcelonesas de Alkimia Interactive. Asimismo, se mostró un nuevo tráiler de otro RPG de acción como *Titan Quest II*. Y, desmarcándose por completo del resto de juegos, también estuvo presente *Wreckfest 2*, un juego de velocidad en el que la destrucción lo será todo. Hasta se dejó caer *Space for Sale*, si bien éste es un juego que lleva ya tiempo en acceso anticipado.

Ahora, queda esperar a que casi todos esos juegos reciban fecha. Sobre todo *Darksiders*. ¿Será una cuarta entrega principal protagonizada por Disputa? ■

EPIC MICKEY: REBRUSHED PS5 - XBOX SERIES



DARKSIDERS SIN CONFIRMAR



THE ETERNAL LIFE OF GOLDMAN PS5 - XBOX SERIES X/S - SWITCH - PC



JUEGO SIN TÍTULO DE TARSIER STUDIOS SIN CONFIRMAR



GOTHIC REMAKE PS5 - XBOX SERIES X/S - PC



X/S - SWITCH - PS4 - XBOX ONE - PC



■ El *Epic Mickey* original fue exclusivo de Wii, pero este remake, que lo dejará hecho un pincel, será multiplataforma.

© Disney



WRECKFEST 2 PS5 - XBOX SERIES X/S - PC



TITAN QUEST II PS5 - XBOX SERIES X/S - PC



3



NOTICIA ■ TODAS

Krafton salva a Tango Gameworks y *Hi-Fi Rush* de la muerte

La editora coreana se ha quedado con el estudio japonés, que Microsoft iba a cerrar, y con su licencia más reciente

Una de las peores noticias de este aciago 2024 para la industria del videojuego había sido el cierre de Tango Gameworks por parte de Microsoft, apenas tres años después de haberlo adquirido como parte de la operación para la compra de Bethesda. Sin embargo, este mes, se ha obrado un milagro y, finalmente, el estudio japonés no desaparecerá, pues Krafton, la editora del exitoso *PlayerUnknown's Battlegrounds*, ha decidido integrarlo en su estructura.

Como ya hemos dicho en más de una ocasión, la industria coreana está creciendo a pasos agigantados en lo que a juegos para el mercado global y para consolas se refiere, y ese auge no podría haber sido más oportuno, pues ya habíamos dado por hecho que el equipo tokiota estaba liquidado. Es verdad que ya no forman parte de él ni Shinji Mikami ni Ikumi Nakamura, pero, aun así, sigue siendo un estudio de alta alcurnia, como quedó demos-

trado con *Hi-Fi Rush*. No en vano, esta mezcla de hack and slash y ritmo musical con una estética colorida fue cosa de la savia nueva del estudio. Tanto es así que Krafton se ha asegurado que esa licencia pase a ser de su propiedad, aunque no ha podido hacer lo mismo con *The Evil Within* y *Ghostwire: Tokyo*. Pero da igual. Lo que importa es que habrá más tangos a ritmo de rock, algo que nunca jamás debería haber sido puesto en tela de juicio. ■

■ Tango Gameworks va a seguir trabajando en *Hi-Fi Rush*, así como en nuevos proyectos, gracias a la providencial intervención de Krafton.





Gran Canaria está apostando fuerte por el sector de los videojuegos, y la Game Island Jam se ha convertido en uno de sus paradigmas. La de este verano ha sido otro éxito.



HOBBY CONSOLAS PARA



GRAN CANARIA, REFERENCIA DEL SECTOR DE LOS VIDEOJUEGOS

Las ventajas estratégicas de Gran Canaria atraen, cada vez más, a profesionales y empresas nacionales e internacionales dedicados a proyectos de videojuegos. Y, este verano, la nueva edición de Game Island Jam ha consolidado su éxito con la participación de cerca de 150 aficionados y profesionales dispuestos a crear un videojuego en 48 horas.

Recientemente, se ha celebrado la Gran Canaria Game Island Jam, uno de los eventos más esperados por el sector de los videojuegos en la paradisíaca isla, que, este año, ha atraído a cerca de 150 profesionales y aficionados dispuestos a asumir el reto de crear un videojuego en 48 horas. Durante todo un fin de semana, jamers y mentores convivieron en torno al desarrollo del mejor videojuego posible, para hacerse con el premio principal. Pero, además, este encuentro es, cada

vez más, el epicentro del talento que el Cabildo de Gran Canaria trata impulsar como pilar de un sector en auge.

La Gran Canaria Game Island Jam es una de las acciones más destacadas del sector de los videojuegos en la isla, pero no es la única que organiza la Sociedad de Promoción Económica de Gran Canaria (SPEGC) para dar un impulso al sector de la creación digital en general, y de los videojuegos en concreto. A través de la ambiciosa iniciativa Digital Crea Gran Canaria, la entidad apoya

en la isla a empresas creativas digitales, es decir, a compañías y proyectos enmarcados en el ámbito de la animación, la producción digital, los videojuegos y otros ámbitos que utilicen los procesos digitales. Todas ellas pueden acogerse a los servicios integrales ofrecidos bajo el paraguas de esta iniciativa, que incluye espacios de trabajo específicos para emprendedores y empresas del sector, equipamientos y herramientas digitales y tecnológicas idóneas para la formación y asesoramiento especializado para el lanza-



miento y la localización de nuevas actividades o para acometer nuevos proyectos.

Además, la SPEGC ofrece acceso a instrumentos de financiación aplicables al sector creativo digital, como el Innverpyme, que consiste en préstamos participativos para la inversión en el desarrollo de proyectos de pymes tecnológicas e innovadoras, entre ellos de VG, o el asesoramiento para la solicitud de avales Crea SGR que proporcionan financiación al sector creativo y digital.

La importancia de la formación

Otro de los pilares de la iniciativa Digital Crea es la formación. No en vano, la Sociedad de Promoción Económica propone a profesionales, actuales y futuros, una oferta formativa especializada de alto nivel en ámbitos como la animación digital, los videojuegos y los servicios tecnológicos de pre y postproducción.

A partir de septiembre y durante el resto del año e inicios de 2025, la SPEGC pondrá en marcha un paquete de veinticinco cursos de especialización para el sector de los videojuegos: Arte digital, Modelado y texturizado, Animación 2D, Infografías 3D, Modelado, shading y look development; Composición, postproducción y VFX... Son sólo algunas de las numerosas temáticas que se abordarán a lo largo de los meses.

En paralelo, se celebrarán charlas formativas en centros formativos de referencia, en los que se adaptarán los conocimientos en función de su especialidad (desarrollo, arte, etcétera) y otro tipo de charlas divulgativas en las que se tratarán las novedades del sector y las políticas de igualdad en los videojuegos, por ejemplo, y en las que tam-

GRAN CANARIA OFRECE VENTAJAS ESTRATÉGICAS DE LAS QUE YA DISFRUTAN MUCHOS ESTUDIOS DE DESARROLLO DE JUEGOS



bién se dará un impulso a los juegos hechos en el archipiélago canario.

Y, por supuesto, a lo largo del año y con ayuda de la SPEGC, se celebrará una nueva edición de la Gran Canaria Game Island Jam, junto con otros encuentros organizados con la comunidad de videojuegos de Gran Canaria, para que profesionales, aficionados y personas interesadas en el desarrollo de juegos puedan intercambiar conocimientos.

En relación con eso, uno de los puntos fuertes de la formación enfocada a las empresas es Tecnova 2, un instrumento flexible, innovador y mixto que combina e integra la formación especializada con la inserción en entornos reales de trabajo. Este interesante formato de formación a medida permite a las empresas formar y captar el talento que necesitan en cada momento, adaptado a su demanda concreta.

Así, uno de los objetivos sobre los que trabaja el Cabildo de Gran Canaria, a través de la Sociedad de Promoción Económica, es la atracción de empresas de desarrollo de videojuegos que quieran aprovechar las numerosas ventajas que ofrece la isla para establecerse en ella y desarrollar sus proyectos desde un entorno fiscalmente ventajoso y con un ecosistema propicio para lanzar proyectos en este sector. Las ventajas estratégicas de Gran Canaria, tanto por el ecosistema existente, el talento incipiente y el apoyo institucional al sector como por la fiscalidad ventajosa de la región y la calidad de vida, son, sin duda, los atractivos principales que ofrece la isla, y de los que ya disfrutaban muchos estudios nacionales e internacionales de desarrollo de videojuegos. ■

Este indie es una oda a la irreverencia. Ese personajillo amarillo que veis (no confundir con Homer Simpson) es ya el mejor imitador del ganso que protagonizó el tronchante *Untitled Goose Game*.



LANZAMIENTO ■ PS5 - SWITCH - PS4 - PC

El indie más estrambótico del año tiene un marcado acento británico

Thank Goodness You're Here, un desternillante plataformas protagonizado por un vendedor ambulante en la Inglaterra profunda, ha aparecido por sorpresa para convertirse en un fenómeno

Una de las grandes virtudes de la escena indie es que, a menudo, hace aparecer juegos de la nada, en contraste con las producciones de las compañías tradicionales, que siguen siempre un medido calendario de marketing. En este mes de agosto, lo hemos vuelto a ver con *Thank Goodness You're Here*, creado por Coal Supper, un estudio formado únicamente por dos ingleses... que saben cómo hacer reír con el extraño humor del país que nos dio al inclasificable Benny Hill.

El juego se ha convertido en una obra de culto instantánea y está ya entre los mejor valorados

del año, así que merece la pena echarle un tiento. Sobre todo por el parecido que guarda con *Untitled Goose Game*, otro indie que hizo de la absurdidad su bandera para divertirnos a base de pequeños puzzles que invitaban a interactuar con los lugareños y los objetos cotidianos de un pequeño pueblo.

En este caso, el protagonista es un vendedor ambulante que llega a Barnsworth, una esperpéntica ciudad del norte Inglaterra. Sus habitantes no tardan en empezar a realizarle recados de lo más disparatados, lo cual se traduce en un desarrollo que combina exploración desde una perspectiva ele-

vada y secciones de perspectiva lateral más propias de un plataformas bidimensional.

Cada encargo es más estrambótico que el anterior: cortar el césped, hornear una tarta, recorrer el plano astral, ayudar a un hombre con un brazo atrapado en una alcantarilla... A menudo, no está claro qué hay que hacer, así que es clave ir por los escenarios dando patadas en busca de elementos interactivos que generen reacciones. Todo ello, con una estética de dibujos animados digna de *Cálculo Electrónico* y unas voces más británicas que el fish and chips (pero con subtítulos en castellano). ■

5



ANUNCIO ■ SWITCH - PC

Un metroidvania con las pistolas pixeladas de un run and gun

Gelato Games acaba de anunciar *Guns of Fury*, un juego de filosofía retro que disparará sus armas este mismo año

La escena indie ha encontrado en el género del metroidvania una de sus mayores fuentes de inspiración, pero hay que reconocer que cada vez cuesta más que nos sorprenda, existiendo hitos como *Hollow Knight*, *Ori*, *Axiom Verge*, *Blasphemous* o *Guacamelee!*, todos ellos tan exitosos como para haber contado con secuelas. No obstante, los estudios independientes se las siguen apañando para llamar la atención. Si hace unos meses recibimos el genial *Animal Well*, ahora se acaba de anunciar *Guns of Fury*, otro metroidvania con un giro jugable que hará las delicias de los nostálgicos de los años 90 y que, además, se lanzará en 2024.

Creado por Gelato Games, un estudio que hizo su debut hace cuatro años con *Goblin Sword*, este metroidvania de 16 bits estará hibridado con el género del run and gun. Y, más concretamente, con la fórmula pixelada y "maquinera" de *Metal Slug*. Como en la saga de SNK, manejaremos a un soldado que irá armado hasta los dientes y que podrá montar en robots de combate, de modo que los entornos serán ampliamente destructibles y habrá varios finales alternativos. Y, curiosamente, la banda sonora la firmará Dominic Ninmark, que fue el compositor de *Blazing Chrome*, otro run and gun retro, en su caso a imagen y semejanza de *Contra*. ■



El **41%** de los jugadores de *Final Fantasy VII Rebirth* se ha acabado la historia principal

600.000

unidades se han vendido de *Pacific Drive*



115.000

euros por un tráiler de 30 segundos (y hasta 265.000 euros por uno de dos minutos) cobró **Geoff Keighley** en la conferencia inaugural de la Gamescom...

61,7

millones de *PlayStation 5* se han vendido en todo el mundo



Las cifras del mes



17 nominaciones a los premios Emmy ha recibido la serie de *Fallout* de Amazon

700.000

jugadores simultáneos llegó a tener *EA Sports College Football 25* sólo durante sus tres días de acceso anticipado



500.000

personas han jugado al sorprendente *Kunitsu-Gami: Path of the Goddess* en menos de un mes

40

millones de personas han jugado a *Forza Horizon 5* desde su estreno en 2021





4

NUEVOS DATOS ■ PS5 - SERIES X/S - SWITCH - PS4 - ONE - PC

Dos clásicos del exsepulturero Goichi Suda regresan del infierno

En un plazo de mes y medio, resucitarán los dos juegos más extremos de Suda51: *Lollipop Chainsaw* (el 12 de septiembre) y *Shadows of the Damned* (el 31 de octubre)

Goichi Suda, alias Suda51 y exsepulturero, es uno de los creadores más únicos que existen. No se ha caracterizado por hacer grandes superproducciones, pero muchos de sus juegos se han convertido en obras de culto. Y, en un plazo de apenas mes y medio, se van a lanzar las remasterizaciones de dos de los más singulares, que diseñó junto a James Gunn (director de películas como *Guardianes de la Galaxia*) y a Shinji Mikami (padre de *Resident Evil*), respectivamente.

El 12 de septiembre, abrirá la veda *Lollipop Chainsaw RePop*, el 31 de octubre, coincidiendo con Halloween, será el turno de *Shadows of the Damned: Hella Remastered*. En ambos casos, será con versiones digitales... aunque Limited Run los editará ambos en físico.

Lollipop Chainsaw nos volverá a poner en la piel de la pizpireta animadora Juliet Starling, que, motosierra en mano, deberá hacer frente a un brote zombi en su instituto. En este caso, el desarrollo ha corrido a cargo de Dragami Ga-

mes, que, además del evidente subidón visual, ha aplicado mejoras jugables y de calidad de vida.

Por su parte, *Shadows of the Damned* recuperará al cazademonios Garcia Hotspur, que, junto a una calavera parlante que hará las veces de arma "transformista", se adentrará en el infierno para rescatar a su novia. En este caso, el remozado visual, a cargo de la propia Grasshopper Manufacture (el estudio de Suda), será más tímido, pero merecerá la pena volver a disfrutar de estas dos salvajadas. ■

7



■ Milestone sumará otra licencia más a su voluminoso portfolio de juegos de velocidad con este salvaje arcade.



LANZAMIENTO ■ TODAS

La competición de motor más bestia que hay

Monster Jam Showdown se lanzará al barro y al hielo el 29 de agosto

La compañía italiana Milestone es conocida, sobre todo, por sus juegos de motos realistas, como *MotoGP*, *Ride* y *MXGP*, pero, a lo largo de su historia, ha ido acumulando también unos cuantos juegos de conducción offroad, como varias entregas de *WRC*, *Sébastien Loeb Rally Evo* o *Gravel*. Y, el 29 de agosto, ampliará esta segunda vertiente con *Monster Jam Showdown*, un juego basado en la célebre competición de monstruosas camionetas.

Si *Hot Wheels Unleashed* ya había apostado por la fórmula arcade, este primo lejano irá aún más lejos con sus carreras y sus eventos de acrobacias, que se celebrarán tanto en estadios como en parajes naturales. En concreto, habrá tres grandes entornos (Colorado, el Valle de la Muerte y Alaska), lo cual permitirá correr por caminos polvorientos, bosques o hielo, mientras alrededor se desatan tormentas de arena, tormentas eléctricas o ventiscas. ¡Rum, rum! ■

 Pulsa Start

■ Por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM



33 AÑOS BORRADOS DE UN PLUMAZO (TIMO DIGITAL II)

El mes pasado, ponía sobre la mesa los peligros de las tiendas digitales y los juegos que, de la noche a la mañana, desaparecen por cuestiones de licencias, por un editor enfurruñado o porque una edición remasterizada sustituye al juego original. Y, en estos últimos 30 días, han sucedido varias hecatombes más, para recordarnos que el futuro, si es digital, pinta mal. Me refiero, por un lado, al cierre de la tienda de Xbox 360, con la que se han ido por el sumidero cientos de juegos (miles de contenidos, si sumamos los DLC) y que, tras el cierre de la eShop de 3DS y Wii U, ha hecho que los usuarios se movilicen y planteen una iniciativa legislativa ante la Unión Europea, para que, de algún modo, las tiendas digitales estén obligadas a preservar el contenido y no desaparezcan como lágrimas en la lluvia, que diría cierto replicante. Sí, Xbox One y Series X-S son compatibles con un buen puñado de juegos físicos de Xbox 360, pero, si no tienes una copia y cierran la tienda digital, se acabó esa posibilidad en tu nueva consola. ¿Qué sentido tiene? ¿Por qué no conservar, al menos, los títulos que son compatibles con el hardware actual? No veo a Valve cerrando una parte de Steam, su tienda digital, para, por ejemplo, eliminar todos los juegos anteriores a 2005 o quitar todos los que no sean compatibles con Steam Deck. Sería un disparate absoluto, ¿verdad? ¿No lo es también en consolas?

El otro aviso del negro y aciago futuro digital que nos espera tiene que ver con el cierre de la revista estadounidense *Game Informer*, tras 33 años acudiendo puntual a su cita con los quioscos. De por sí, que una revista impresa desaparezca es una mala noticia, pero que, además, sus dueños (la cadena Gamestop) despidan a la plantilla sin previo aviso y de manera inmediata, y cerrando la página web al mismo tiempo (haciendo inaccesibles todos sus artículos, entrevistas y videos) es otra forma de demostrar que, en el terreno digital, cada vez menos cosas son para siempre, y más aún cuando hablamos de información. En muchos casos, se trata de información muy valiosa y de primera mano, directamente de la boca de los equipos de desarrollo que nos han hecho vibrar con sus creaciones. Y no es sólo una web. Se estima que un 38% de las webs que existían en 2013 han desaparecido, y cerca de un 25% de las que estaban disponibles en la última década (2013-2023) ya no están accesibles, sin que haya quedado rastro alguno de su contenido. Es otra prueba más, la enésima, de que apostar por lo digital es apostar por lo incierto. Porque hoy puedes tener tu web predilecta y tus juegos instalados en tus consolas, pero nadie te garantiza que vayan a seguir ahí dentro de unos años. Yo lo tengo claro: los juegos que realmente amo quiero "tenerlos" de manera tangible. Sólo así me aseguro el acceso a ellos. Como sucede con el papel. ■

“ Los juegos que realmente amo quiero 'tenerlos' de manera tangible: sólo así me aseguro el acceso a ellos, como con el papel ”

8

LANZAMIENTO ■ PS5 - XBOX SERIES X/S - PS4 - PC

El árbol sagrado de Square Enix arroja un fruto nunca visto

Visions of Mana, un colorido e inédito RPG de acción, hará florecer su magia el 29 de agosto

Entre 2018 y 2020, Square Enix retomó la saga *Mana*, uno de sus mayores éxitos de la década de los 90, con sendos remakes de *Secret of Mana* y *Trials of Mana*, así como con el recopilatorio *Collection of Mana*. Eso le permitió comprobar que, si bien no es tan mediática como *Final Fantasy*, sí es una serie muy querida por los usuarios y que merecía la pena darle una segunda oportunidad entre el público contemporáneo. Así, el 29 de agosto, esa renovada confianza se va a traducir en el lanzamiento de una entrega inédita, *Visions of Mana*, que, además, significará el debut de la serie en el ecosistema Xbox.

Este nuevo episodio contará la historia de Val, un joven que será nombrado custodio de almas y que deberá acompañar a Hina, su amiga de la infancia, hasta el archiconocido Árbol de Maná. Eso dará pie a un desarrollo que combinará la exploración y los combates grupales en tiempo real, de modo que habrá una serie de reliquias elementales que permitirán cambiar de clase y desplegar nuevas habilidades, a lo cual se sumará un menú de rueda que permitirá pausar el combate. Además, de cara al avance por el mundo, podremos surcar los mares y las nubes con ayuda de dos seres llamados Vuscav y Flammie. ■



■ El juego contará con cinco protagonistas (Val, Karina, Morley, Palamina y Julei). De cara a las batallas, habrá que elegir a tres de ellos.

9

LANZAMIENTO ■ XBOX SERIES X-S - PC

Otro eslabón perdido de la edad de los imperios

Age of Mythology: Retold, la puesta al día del clásico de la estrategia de PC de 2002, se hará carne el 4 de septiembre

En los últimos años, Microsoft ha trabajado intensamente la estrategia en tiempo real con puestas al día de las tres primeras entregas de *Age of Empires* e, incluso, con una cuarta hecha desde cero. Eso ha ayudado a potenciar el género no sólo en el ámbito del PC, sino también en el de las consolas, históricamente bastante ajenas a él.

Como parte de ese proceso, el 4 de septiembre, será el turno de *Age of Mythology: Retold*, un remake del spin-off que se lanzó para ordenadores en

2002. Así, este RTS ofrecerá también intensas batallas, pero con la particularidad de que no serán entre ejércitos humanos, sino entre huestes de criaturas monstruosas invocadas por los dioses de cuatro grandes mitologías: la griega, la nórdica, la egipcia y la atlante. Los mapas se generarán de manera aleatoria y se ambientarán en lugares como las murallas de Troya, los glaciares de Midgar o las arenas movedizas de Egipto. Además, habrá multijugador online tanto cooperativo como competitivo. ■



■ El desarrollo del juego ha corrido a cargo de World's Edge, un estudio de Xbox que se ha especializado en *Age of Empires*.



EL RETRODOBLAJE, LA MODA QUE NO VIMOS VENIR

De un tiempo a esta parte, vengo hablando bastante con profesionales dedicados al mundo del doblaje, con los que, inevitablemente, compartimos aficiones: muchos de ellos son amantes empedernidos de los videojuegos, especialmente las personas que son de generaciones más recientes.

Seguro que habéis visto los clips de proyectos de aficionados tan alucinantes como los destinados a doblar todos los *Metal Gear Solid* o, más recientemente, el parche de doblaje del primer *Resident Evil* de 32 bits. En estos proyectos, han participado voces de primerísimo nivel, como Gabriel Jiménez, el actor oficial de doblaje de Lobezno, o Alfonso Vallés, la icónica voz de Solid Snake, quien sólo habló en castellano en el juego de 1998, pues, después, Konami ya no dobló ningún otro *MGS*. Son profesionales con un caché alto, pero que han decidido acometer esos proyectos gratis. Literalmente, por amor al arte.

Lógicamente, se trata de proyectos sin ánimo de lucro, nacidos, simplemente, de la admiración y el afecto de sus responsables hacia los juegos originales. También, creo yo, pueden servir como reivindicación en torno a lo que se podría hacer de forma oficial con productos de este calibre, pero que no se acomete con todas las de la ley. En un mundo en el que cada vez más compañías intentan darnos gato por liebre con productos mediocres a base de inteligencia artificial,

escuchar a talentos así de notorios y humanos marca la diferencia.

El doblaje, me consta, es un sector particularmente amenazado. Ya hemos sufrido algunos doblajes en streaming a base de inteligencia artificial en los que las emociones brillan por su ausencia. Pero... ¿y cuando la tecnología avance lo suficiente como para que buena parte del público acepte pulpo como animal de compañía? Supongo que, tarde o temprano, llegaremos a esa situación, pero lo cierto es que, a día de hoy, muchos de vosotros nos habéis manifestado vuestro alucine al escuchar el

arranque del primer *Resident Evil* en castellano, por ejemplo.

¡Hace veinte o treinta años, habría sido un sueño hecho realidad, sin duda!

Creo, sinceramente, que las compañías tienen una gran oportunidad de negocio.

Si relanzaran, yo qué sé, *Final Fantasy VII* o *Shenmue* con voces en castellano y a un

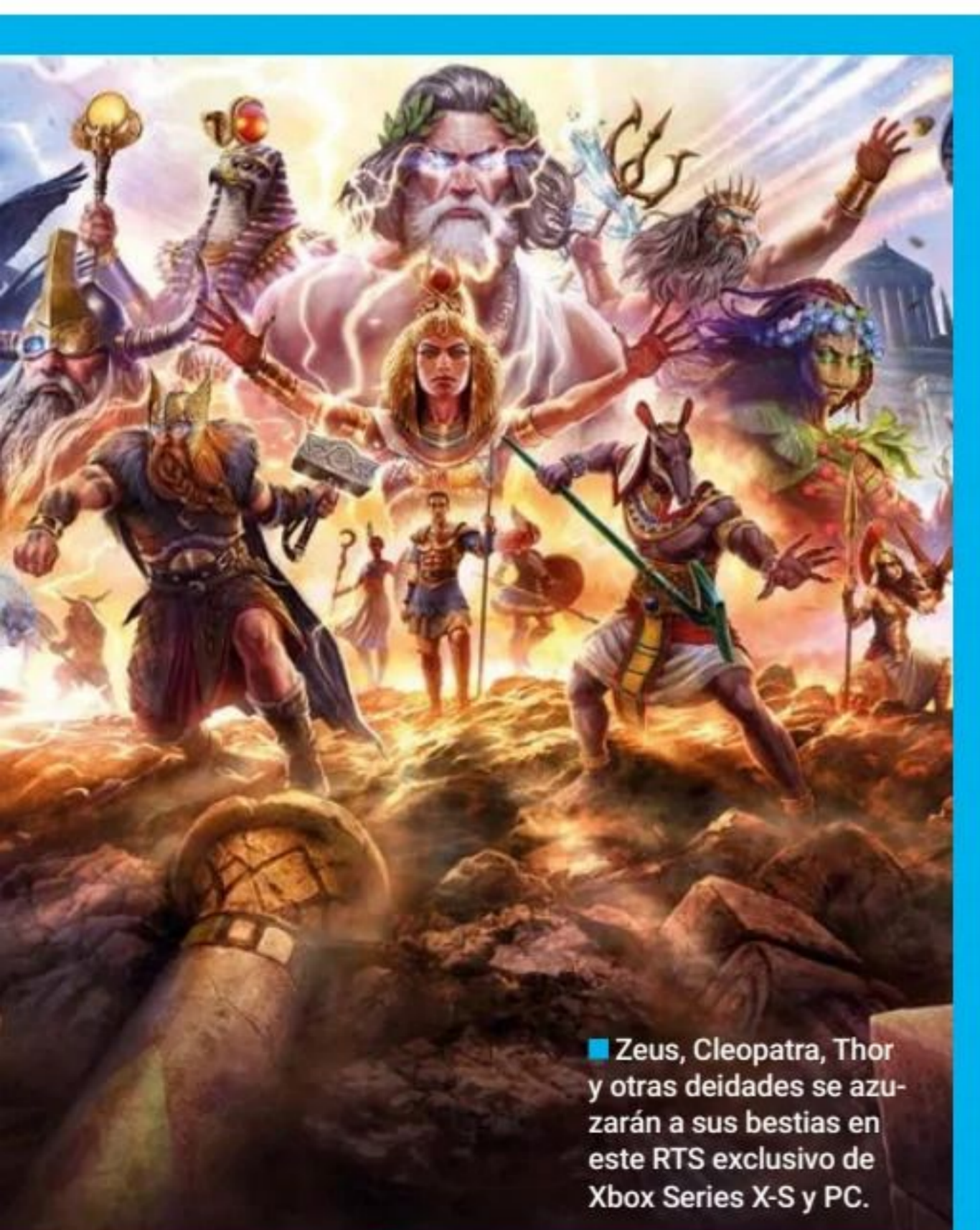
precio asequible, lloverían las compras nostálgicas... Entiendo que los micropagos y los pases de temporada ya casi se dan por sentados y parecen una forma más lógica de generar dinero, pero buena parte de estos proyectos quedan eclipsados entre sí.

Así pues, "de nada" por daros una idea genial de modelo de negocio, compañías: recuperar vuestros juegos de fondo de armario, simplemente incorporando doblaje en castellano. Y, si ya me ponéis a Ryo Hazuki con acento de Albacete, estoy seguro de que podríais hacer historia... ■

“Si relanzaran, yo que sé, *Final Fantasy VII* o *Shenmue* con voces en castellano y a un precio asequible, lloverían las compras nostálgicas...”



■ Square Enix ha publicado una demo gratuita que permite disfrutar de una sección del primer capítulo, incluido el jefe.



■ Zeus, Cleopatra, Thor y otras deidades se azuzarán a sus bestias en este RTS exclusivo de Xbox Series X-S y PC.



10

ANUNCIOS ■ PS5 - SERIES X/S - SWITCH - PS4 - ONE - PC

Dos beat'em ups de artes marciales con grandes maestros ochenteros

Los mamporros callejeros dados con arte volverán a estar de moda con *The Karate Kid: Street Rumble* y *Double Dragon Revive*, previstos para este septiembre y para 2025

Tras muchos años abandonado en un cubo de basura, el género del beat'em up está viviendo una segunda juventud y, este mes, se han anunciado dos nuevos contendientes enmarcados en licencias ochenteras con un trasfondo de artes marciales.

Para empezar, el 20 de septiembre, ya mismo, enarbolará los puños y los pies *The Karate Kid: Street Rumble*, firmado por Oda-click Game Studio y que tendrá una edición física desde el primer día, de la mano de Meridiem. Con

un estilo pixelado de 16 bits, el juego recogerá multitud de elementos las tres películas iniciales de la mítica saga, de modo que constará de doce niveles en los que podremos manejar a Daniel LaRusso, el señor Miyagi, Ali Mills o Kumiko, lo cual entroncará con un cooperativo local para cuatro jugadores.

Más adelante, en 2025, desplegará toda su fuerza *Double Dragon Revive*, una nueva entrega de la legendaria saga que definió las reglas actuales del beat'em up. El desarrollo ha corrido a cargo de

Yuke's, el estudio japonés que firmó numerosos juegos de lucha libre de WWE, con la supervisión de Arc System Works, la reputada compañía especializada en juegos de lucha 2D, como *Dragon Ball FighterZ*. En este caso, si bien se mantendrá la jugabilidad de avance lateral que caracteriza al género, se ha optado por unos gráficos tridimensionales, pero las tollinas que arrearán los hermanos Lee no diferirán mucho de las que ya daban en los salones recreativos en los queridos y añorados 80. ■



Persona 5: The Phantom X se lanzará en Occidente y se adaptará a consola

Persona 5 ha significado la consolidación de la saga de rol de Atlus en Occidente, y eso ha ayudado a que sus spin-offs hayan ido llegando a estos lares. No teníamos claro que fuera a ser el caso con *The Phantom X*, un juego para móviles y PC ya lanzado en Asia, pero, finalmente, también lo recibiremos, en un fecha aún por concretar. Y habrá un port para consolas.

3 millones de veces ha sido descargado *Silent Hill: The Short Message*, el juego gratuito de la saga de terror de Konami



Tres juegos de la mítica Sunsoft, reunidos en un pack

El 6 de septiembre, saldrá en digital *Sunsoft is Back! Retro Game Selection*, un recopilatorio para PS5, Xbox Series X-S y Switch que incluirá tres juegos de Sunsoft: *The Wing of Madoola*, *Ripple Island* y *Fireworks Thrower Kantaro's 53 Stations of the Tokaido*. Y, el 4 de octubre, llegará una edición física para PS5.



Un RPG con varios estilos visuales, de la mano de los artífices de Danganronpa

Durante este verano, Akatsuki Games ha mostrado *Tribe Nine*, un RPG que llegará a Steam en una fecha aún por determinar y que llevará el sello de los creadores de *Danganronpa*. El juego combinará varios estilos visuales (como uno pixelado al explorar y otro más moderno al combatir) y nos invitará a liberar una versión futurista de Tokio en batallas a muerte.

Big in JAPAN



Un combate entre dos gigantes de la lucha 2D

A finales de julio, se lanzó en PS4, Switch y PC una conversión de SNK vs Capcom: *SVC Chaos*, un juego de lucha estrenado originalmente en 2003, en los salones recreativos, Neo Geo, PS2 y Xbox. Este crossover contaba con 36 personajes, entre los que se incluían leyendas de la lucha 2D como Ryu, Chun-Li, Terry Bogard y Mai Shiranui.

El nuevo juego de Shin chan hará nevar el 24 de octubre

A principios de este año, se lanzó en Japón *Shin chan: Nevado en Carbónpolis*, un nuevo videojuego del irreverente manganime. Ahora, Neos Corporation ha confirmado que llegará a Occidente el 24 de octubre, para Switch y PC. Será sólo en digital, si bien se podrá importar en físico a través de Limited Run Games.



Hideki Kamiya pide a Capcom hacer secuelas de Okami y Viewtiful Joe

Tras su salida de Platinum Games, Hideki Kamiya sigue sin incorporarse a ningún estudio, pero, en una entrevista con su antigua compañera Ikumi Nakamura, aprovechó para solicitarle a Capcom, la empresa donde empezó, hacer continuaciones de *Okami* y *Viewtiful Joe*, dos sagas que considera que quedaron inconclusas.

3 millones de personas han jugado a *Armored Core 6: Fires of Rubicon* desde su estreno hace justo un año



UNA LEYENDA DEL NÚMERO 1 DE HOBBY CONSOLAS

Corría el año 1991 cuando nació esta revista y, en su primer ejemplar, se analizó un clásico de NES llamado *Blue Shadow*... que, el 29 de agosto, regresa con un remake titulado *Shadow of the Ninja - Reborn*, disponible en formato físico tanto para PS5 como para Switch, cortesía de Meridiem

El número 1 de Hobby Consolas es recordado por la portada de Bart Simpson y por el análisis de *Sonic the Hedgehog*, pero aquella mítica revista de 1991 tuvo aún más enjundia. ¿Recordáis cuál era el juego que seguía al del erizo azul en la sección de "Lo más nuevo"? Se llevó un 91 de puntuación global, otorgado al alimón entre J.L. Skywalker y The Elf, se lanzó para la entonces ya veterana NES (o Nintendo, como se llamaba a la primera consola de sobremesa de la Gran N) y se enmarcaba en la temática de ninjas, puesta de moda en aquellos años por *Shinobi*, *Ninja Gaiden*, *Strider* o *Ganbare Goemon*. Hablamos, por supuesto, de *Blue Shadow*, llamado *Shadow of the Ninja* en América y *Yami no Shigotonin Kage* en Japón.

Treinta y tres años después, aquel clásico de Natsume está a punto de regresar con un remake total llamado *Shadow of the Ninja - Reborn*. En concreto, se pone a la venta el 29 de agosto, con una edición física tanto para PS5 como para Switch, gracias a la asociación de Meridiem con ININ Games, una editora japonesa a

la que también debemos grandes puestas al día de otras sagas clásicas de los 80 y los 90, como *Wonder Boy*, *Bubble Bobble*, *Turrican* o *Darius*. Y no sólo eso: el desarrollo ha corrido a cargo de sus autores originales, reunidos hoy en el estudio Tengo Project, por lo que la fidelidad con el material original de 8 bits resulta intachable.

Nuevamente, la historia se ambienta en 2029, en un futuro distópico (aunque, realmente, eso ya esté a sólo cinco años vista de nuestro "presente") en el que un villano llamado Garuda ha implantado su propio reino del terror en una nación inspirada en Estados Unidos. Así, los ninjas Hayate y Kaede deben infiltrarse en ese acastillado imperio para demolerlo desde dentro.

Lo que más llama la atención a primera vista es el subidón gráfico, pues los oscuros y planos gráficos de antaño han dejado paso a un arte pixelado y rebosante de color, tanto por lo que respecta a los personajes como por lo que se refiere a los escenarios. Además, el compositor Iku Mizutani ha actualizado la banda sonora con electrizantes y rapidísimos riffs de guitarra.

Como hace 33 años, el desarrollo combina el plataformeo y la acción en dos dimensiones, de modo que se ha añadido una sexta fase inédita a las cinco que ya vimos en NES. Por supuesto, dichos niveles, cuyo final está custodiado siempre por un poderoso jefe final, se pueden superar tanto en solitario como en compañía. Una de las características del original respecto a otros juegos de ninjas de la época era que se podía jugar en cooperativo, y eso se ha mantenido con un modo local a dobles en el que un jugador maneja a Hayate y el otro, a Kaede. Toda ayuda es poca para avanzar por una jungla de asfalto plagada de trampas y de poderosos enemigos que exigen dominar el uso de la katana, de los shurikens, de un gancho o de ciertos poderes especiales, como la posibilidad de lanzar una descarga eléctrica a costa de perder salud.

Si os infiltrasteis en el original de NES en su día, os volveréis a sentir como en casa; si no, es la ocasión perfecta para descubrir un clásico renacido de las sombras y del que, en el inolvidable 1991, dijimos que era "pero que muy bueno". ■





Tengo Project ha actualizado los diseños de Hayate y Kaede, dos de los ninjas más célebres de la historia, pero sin desviarse del look original de la carátula japonesa de Famicom.



CUANDO LOS NINJAS DOMINABAN EL MUNDO

Shadow of the Ninja se lanzó en 1990 en Japón (1991 en Occidente), cuando NES ya llevaba siete años a la venta y los estudios la tenían más que dominada. Natsume pudo exprimir la consola de 8 bits de Nintendo para competir con otros juegos de ninjas de la época sin titubear. Tuvo tal impacto que se ganó el privilegio de formar parte del catálogo retro del servicio de suscripción Nintendo Switch Online, junto a clásicos como *Super Mario Bros*, *Metroid* o *Zelda*. Es ideal para ir calentando la katana y los shurikens antes de afrontar el remake *Reborn*.

EL PERFECTO MANUAL DE INFILTRACIÓN NINJA

El juego se pone a la venta al mismo tiempo en formato digital que en físico. Y, como siempre, esta última versión, que está al alcance de los usuarios de PS5 y Switch, tiene ventajas. Así, el juego, disponible por 30 euros, no sólo está incluido en un Blu-ray o una tarjeta, según la consola elegida, sino que la caja contiene también un vistoso manual de instrucciones como los de antaño, que reforzaban el sello de calidad de todo lo que se comercializaba para NES.



EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Cada vez cuesta más distinguir la realidad de la ficción: ¿te ves capaz de descubrir cuáles son las noticias de verdad?

¿NOS ESTÁ OCULTANDO FROMSOFTWARE LA MITAD DE TODOS SUS JUEGOS?

El Área 51, los reptilianos, el bote de mermelada de Ricky Martin...

Cuando creíamos que, a estas alturas, ninguna teoría de la conspiración sería capaz de sorprendernos, llega Reddit y nos vuelve a dejar "catacroquer" total. No en vano, un usuario del popular foro va a demandar legalmente a FromSoftware porque afirma que la compañía lleva años realizando una oscura y misteriosa práctica: evitar el acceso a aproximadamente la mitad del mundo a títulos como *Sekiro*, *Bloodborne* o *Elden Ring*. Las pruebas que esgrime este investigador de lo desconocido provienen de analizar los archivos de estos juegos, así como de "pistas" que, según él, ha dejado el propio Hidetaka Mizayaki, por ejemplo, en libros de arte o en imágenes previas al lanzamiento de muchos de sus títulos. Por supuesto, nosotros no creemos que sea una conspiración, pero... ¿Y si es una conspiración? Y, en caso de serlo, ¿qué quieren ocultar? ¿Estará allí el ansiado "modo fácil"? La verdad, como siempre, está ahí fuera.

- **LO QUE FALTABA, CON LO QUE ME COSTÓ EL PLATINO...**
- **¿HABÉIS FICHADO A MR. TARTARIA? ¡NO, POR FAVOR!**



1



2

¿UN DEVKIT DE PS5? ¡PERO SI ES UN HORNO!

"Vendo boli Bic y regalo entrada de Isabel Pantoja". Este bug del sistema, que llevamos usando toda la vida, ha servido de inspiración a un intrépido usuario de eBay, que ha esquivado la prohibición de vender el kit de desarrollo de PS5 que tenía en su poder al asegurar en su anuncio de venta que era "un horno para pizzas". ¡Menudo jugón!

- **¿Y SI EL QUE LO COMPRÓ QUERÍA UN HORNO?**
- **UN RESPETO A LA PANTOJA, ¡LA MÁS GRANDE!**



3

LLEGAN LAS CARRERAS AÉREAS A GRAN TURISMO

Polyphony Digital sigue ampliando la experiencia de *Gran Turismo* 7. Y una de sus últimas actualizaciones nos ha sorprendido al incorporar nada menos que carreras de vehículos voladores. Nosotros, cuando lo vimos por primera vez, flipamos bastante, pero, ahora, no podemos dejar de jugar a esta modalidad. ¡Qué grande es Yamauchi!

- **¿SE VIENE GT8: THE REAL FLYING SIMULATOR?**
- **¡PERO SÍ LOS COCHES VOLABAN POR UN BUG!**



4

MARIO KART SE HACE REAL... ¡Y MUY BRUTO!

Disparar caparazones de tortuga al resto de conductores desde tu vehículo es algo que a todos, en más de un atasco, se nos ha pasado por la cabeza. Pero una cosa es pensarlo y otra, llevar a cabo esta brillante obra de ingeniería nintendera, algo que ha logrado un conocido youtuber y con la que ha destrozado un coche a "tortugazos".

- **¡QUE LO VEA MUSK Y LO META EN LOS TESLA!**
- **¿EN SERIO PENSÁIS ESO EN LOS ATASCOS?**

TU OPINIÓN CUENTA

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

Por David Alonso @Davealonsoh



5

LIGARSE A LA CAFETERA SERÁ POSIBLE EN DATE EVERYTHING!

¡Si es que van calentando! Si alguna vez te has puesto un poco tontorrón al observar el microondas, el horno o la cafetera en plena acción, que sepas que ni eres un "inverter" ni estás solo, ya que es algo mucho más habitual de lo que algunos nos quieren hacer creer. Conscientes de esta silenciada situación y con la clara intención de normalizarla, el estudio Sassy Chap Games ha anunciado el lanzamiento de *Date Everything!*, un "simulador de citas sandbox" en el que podremos tirarles los trastos a todos los electrodomésticos, muebles y enseres de nuestra casa, que nos sorprenderán con sus personalidades e inquietudes totalmente únicas.

- ¿Y SERLE INFIEL A MI ALMOHADA WAIFU? ¡POR AHÍ SÍ QUE NO PASO!
- ¿PERO NO OS DA VERGÜENZA ESTAR ASÍ DE ENFERMOS?



6

HALO SE COLÓ EN LA CEREMONIA INAUGURAL DE LOS JJ.OO. DE PARÍS

Las medallas de oro en marcha, fútbol o waterpolo, la triste lesión de Carolina Marín, Alcaraz y Nadal jugando juntos... Los Juegos Olímpicos de París 2024 han dejado momentos para el recuerdo, pero no sólo en lo deportivo, ya que otro de los puntazos del evento fue la presencia de los videojuegos durante su ceremonia de inauguración, en la que pudimos ver referencias a títulos como *Assassin's Creed Unity* o, de una manera que quizá os pasó desapercibida, a *Halo*. ¿Os acordáis del señor pintado de azul que se contoneaba sobre una mesa? Pues estaba inspirado en Cortana, la mítica inteligencia artificial que acompaña al Jefe Maestro. ¡Toma!

- ANDA, PUES YO, AL VERLE, PENSÉ QUE ERA UN GUIÑO A SONIC. ¡QUÉ BUENO!
- SI LA TONTERÍA FUESE OLÍMPICA, AHORA TENDRÍAMOS DIECINUEVE MEDALLAS

SOLUCIONES del nº 397

1 Falso 2 Falso 3 Verdadero 4 Verdadero 5 Verdadero 6 Verdadero

SUBEN



LOS TRABAJADORES

de la industria se están moviendo cada vez más ante la actual y preocupante crisis. En Bethesda y Activision, varios estudios han empezado a sindicalizarse. Y, ante la amenaza de la inteligencia artificial, el sindicato SAG-AFTRA ha convocado una huelga de actores.



BLACK OPS 6, la nueva entrega de *Call of Duty*, tendrá una beta abierta desde el 30 de agosto hasta el 9 de septiembre, con un pequeño parón el día 5. Además, *Modern Warfare III* se ha añadido ya a Xbox Game Pass, una vez consolidada la integración de Activision en la estructura de Microsoft.



LEGACY OF KAIN parece cada vez más cerca de regresar. Durante la Comic-Con de San Diego, celebrada en el mes de julio, se pudo ver una vitrina de figuras junto a un cartel con un logo de un supuesto *Soul Reaver I & II Remastered*. No ha sido anunciado aún, pero parece cuestión de tiempo.



MAX, la plataforma de streaming anteriormente conocida como HBO, ha confirmado oficialmente que la segunda temporada de la serie de *The Last of Us* se estrenará en 2025. El breve tráiler usado para ello ofrece imágenes fugaces de varios de los nuevos personajes, como Dina y Abby.

BAJAN



GAME INFORMER, la célebre revista estadounidense de videojuegos, que fue fundada hace 33 años, ha sido clausurada de la noche a la mañana por decisión de Gamestop. Ni siquiera se ha salvado la versión web, que, ahora, recoge un mensaje de despedida que parece escrito con IA...



BUNGIE ha sufrido una importante reestructuración, lo cual ha supuesto 220 despidos, el traslado de 155 trabajadores a otros equipos de Sony y el trasvase de otros 75 a un nuevo estudio. Pero peor aún ha sido lo de *Ready at Dawn*, responsable de *The Order 1886*, que ha sido liquidado por Meta.



VARIOS JUEGOS han experimentado retrasos. *STALKER 2* ha sido movido del 5 de septiembre al 20 de noviembre, mientras que *Kingdom Come: Deliverance II* y *Avowed* pasan al 11 y el 18 de febrero, respectivamente. Además, *The Precinct* se ha pospuesto al otoño y *Replaced*, a 2025.



PC FÚTBOL 8, el regreso de la mítica saga de gestión futbolera, ha supuesto uno de los mayores sainetes que recordamos: continuos retrasos, una rueda de prensa esperpéntica... Desde que se anunció, siempre olió a chamusquina, y de ahí que en la revista no le hayamos dado cancha. Tremendo.

MOLA



► Que parece casi seguro que vamos a tener *Legacy of Kain: Soul Reaver I & II Remastered*. Y no por ellos en concreto, sino porque se abre la puerta a que el gran Raziel regrese en un juego totalmente nuevo. **Roberto L.**

Lo que te podemos asegurar es que, en la última década, raro es el mes en el que no nos llega algún "no mola" pidiendo el regreso de la saga. ¡A ver si, esta vez, el sueño se cumple!

► El lanzamiento de *Doom + Doom 2 Enhanced*. ¡Gracias, Bethesda, porque aún no los había jugado en mi impresora láser! **Izan**

Bah, hombre, no seas así. Esta vez, nos llegan con varias novedades, como un episodio totalmente nuevo. ¡Mira que sois malos, colegas!

► La creatividad que derrocha *Zelda: Echoes of Wisdom*. Lo de Nintendo en este aspecto está completamente a otro nivel. **Noemi A.** Tiene una pinta alucinante. Y sí, como todo lo que hace Nintendo con una de sus sagas más icónicas.

► Que Krafton haya adquirido Tango Gameworks. O lo mismo, pero en cristiano: ¡que vamos a tener *Hi-Fi Rush 2*, chavales! **Javier M.**

Sin duda, una de las mejores noticias que nos ha dejado este verano. ¡Larga vida a Tango Gameworks y a Chai, nuestro guitarrista favorito!

► *Astro Bot*. Muchos ven en él a un "segundón", y creo que va a convertirse en uno de los mejores juegos del año. Al tiempo... **Lucía R.** Como gritó Torrente cuando alguien insultó al Fary, "¿quién ha dicho eso?". ¡Será nuestro robotito bravo!



► El mando con culito respingón inspirado en Deadpool que está preparando Microsoft. Qué ganas tengo de que salga y de descansar mis dedos sobre sus cachetes mientras juego a *Forza*. **David R.**

A ver cómo te contamos ahora que este mando sólo se podía conseguir a través de un sorteo y que, de momento, no parece que se vaya a comercializar. Aunque quizá ése no sea tu mayor problema...

NO MOLA



► Que Ubisoft se niegue a retrasar *Star Wars Outlaws* para mejorarlo, sobre todo en el plano técnico, a pesar de que muchos fans se lo hemos pedido por redes sociales. Miedo me da el resultado... **Iván D.**

Mira que estamos acostumbrados a recibir mensajes de "no mola" por retrasos en las fechas, pero esto de que nos lleguen porque un juego va a salir a tiempo nos descoloca un poco. Bueno, ¡tú ten fe!

► Que hayan pasado diez años desde el anuncio de *P.T.* y, finalmente, se haya quedado en nada. Ya he perdido toda esperanza. **Diego** ¿Diez años ya? La leche, cómo pasa el tiempo. Y, a ver, demasiado ha aguantado tu esperanza, también tenemos que decírtelo, eh...

► Lo mal que pintan los rumores sobre *Marathon*, el proyecto en marcha de Bungie. Huele a cancelación que tira para atrás. **Miguel I.** Bien no pintan, la verdad. Pero toca esperar y confiar en el buen hacer del estudio. ¡Esto es una maratón!

► Que Microsoft vuelva a subir el precio de sus consolas en Japón. Así, va a ser imposible que se haga un hueco en el país. **Tomás J.** A priori, no parece la mejor decisión, no. Pero bueno, hay que ser prácticos: mientras no nos suban los precios en España...

► El culebrón que se ha montado en torno al desarrollo y el lanzamiento de *PC Fútbol 8*. Una pena que la mítica serie acabe de esta forma. **Alex** A veces, es mejor quedarse con la nostalgia. Que no aseguramos que vaya a ser el caso, pero...



► El retraso de *Avowed*. ¿En serio quieren que nos creamos que lo lanzan en 2025 porque salen muchos juegos en 2024? Y, si es cierto, ¡que nos dejen elegir a nosotros a qué jugar y cuándo! **Daniel T.**

¡Anda! Este "no mola" ya nos cuadra más que el de arriba. Entendemos tu mosqueo, pero piensa que sólo tendrás que esperar tres meses. ¡Mejor que triunfe para que haya un *Avowed 2* aún mejor!

NUESTROS FAVORITOS



1 Elden Ring
PS5 - Xbox Series X/S -
PS4 - Xbox One - PC



2 Baldur's Gate III
PS5 - Xbox Series X/S - PC



3 The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom
Switch



4 Final Fantasy VII Rebirth
PS5



5 Forza Horizon 5
Xbox Series X/S -
Xbox One - PC











LOS MÁS VENDIDOS

Del 1 al 31 de julio. Datos cedidos por GfK.

En España

Las Switch son para el verano y, un año más, los juegos de la consola híbrida volaron de las tiendas en el mes de julio.

JUEGOS

1	Luigi's Mansion 2 HD	Switch	
2	Mario Kart 8 Deluxe	Switch	
3	Super Mario Bros Wonder	Switch	
4	Minecraft	Switch	
5	Nintendo Switch Sports	Switch	
6	EA Sports FC 24	Switch	
7	EA Sports FC 24	PS5	
8	Red Dead Redemption II	PS4	
9	Grand Theft Auto V	PS4	
10	Animal Crossing: New Horizons	Switch	

PLATAFORMAS

PS5		<ol style="list-style-type: none"> 1 EA Sports FC 24 2 Grand Theft Auto V 3 Marvel's Spider-Man 2 4 Gran Turismo Sport 5 Avatar: Frontiers of Pandora 6 Dragon Ball Z: Kakarot 7 EA Sports F1 24 8 Suicide Squad: Kill the Justice League 9 Elden Ring: Shadow of the Erdtree 10 Hogwarts Legacy
Xbox Series X-S		<ol style="list-style-type: none"> 1 Mortal Kombat 1 2 Hogwarts Legacy 3 EA Sports FC 24 4 Call of Duty Vanguard 5 Grand Theft Auto V 6 Metal Gear Solid: Master Collection 7 Blasphemous II: Limited Collector's 8 Elden Ring: Shadow of the Erdtree 9 EA Sports F1 24 10 Crisis Core Final Fantasy VII Reunion
Switch		<ol style="list-style-type: none"> 1 Luigi's Mansion 2 HD 2 Mario Kart 8 Deluxe 3 Super Mario Bros Wonder 4 Minecraft 5 Nintendo Switch Sports 6 EA Sports FC 24 7 Animal Crossing: New Horizons 8 Luigi's Mansion 3 9 Super Mario Odyssey 10 Blasphemous II: Limited Collector's
PS4		<ol style="list-style-type: none"> 1 Red Dead Redemption II 2 Grand Theft Auto V 3 EA Sports FC 24 4 Hogwarts Legacy 5 Dark Souls Trilogy 6 Minecraft 7 LEGO Marvel Collection 8 GTA: The Trilogy - The Definitive Ed.
Xbox One		<ol style="list-style-type: none"> 1 Red Dead Redemption II 2 Hogwarts Legacy 3 Cyberpunk 2077 4 Grand Theft Auto V 5 Assassin's Creed Origins 6 WWE 2K22 7 Far Cry 4 8 The Crew Motorfest

En otros países

JAPÓN

Del 22 al 28 de julio. Datos cedidos por Famitsu

Konami anotó 200.000 home runs en Switch en las dos primeras semanas de su nuevo videojuego de béisbol.

- 1 Powerful Pro Baseball 2024-2025 Switch
- 2 One Piece Odyssey Switch
- 3 Mario Kart 8 Deluxe Switch
- 4 Nintendo World Championships Switch
- 5 Luigi's Mansion 2 HD Switch

REINO UNIDO

Del 21 al 27 de julio. Datos cedidos por GfK

A *Hogwarts Legacy* se le sigue cayendo la magia de los bolsillos de la túnica un año y medio después.

- 1 Hogwarts Legacy PS5-Series-Switch-PC...
- 2 Los Sims 4 PS5-Series-PS4-One-PC
- 3 EA Sports FC 24 PS5-Series-Switch-PC...
- 4 Mario Kart 8 Deluxe Switch
- 5 Luigi's Mansion 2 HD Switch

ESTADOS UNIDOS

Del 2 de junio al 7 de julio. Datos cedidos por Circana

Con el riego de *Shadow of the Erdtree*, *Elden Ring* volvió a brotar hasta lo más alto de la lista de ventas yanqui.

- 1 Elden Ring PS5-Series-PS4-One-PC
- 2 CoD: Modern Warfare III PS5-Series-PC...
- 3 Kingdom Hearts: Integrum M. Switch-PC
- 4 SMT V: Vengeance PS5-Series-Switch-PC...
- 5 Hogwarts Legacy PS5-Series-Switch-PC...

LOS MÁS ESPERADOS



Dragon Ball: Sparking! Zero

Bola de Dragón regresará por todo lo alto a nuestras vidas, con la cuarta entrega de *Budokai Tenkaichi*.

FECHA 11 de octubre



Silent Hill 2

Konami firmó en 2001 uno de los mejores juegos de terror de la historia, y Bloober Team honrará su neblinoso legado con un remake.

FECHA 8 de octubre



Power Rangers: Rita's Rewind

El espíritu noventero del beat'em up y el de los Power Rangers se juntarán en este nostálgico juego.

FECHA Finales de 2024



Assassin's Creed Shadows

La esperada batalla entre asesinos y templarios en el Japón de los samuráis y los ninjas es ya inminente.

FECHA 15 de noviembre



Dragon Age: The Veilguard

BioWare al fin ha puesto fecha oficial a su esperado juego de rol, con el que debe regresar a lo más alto.

FECHA 31 de octubre

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de la redacción de Hobby Consolas



6 Alan Wake II

PS5 - Xbox Series X/S - PC



7 Starfield

Xbox Series X/S - PC



8 God of War Ragnarök

PS5 - PS4



9 Super Mario Odyssey

Switch



10 Resident Evil 4

PS5 - Xbox Series X/S - PS4 - PC

La lista de Nuestros Favoritos se confecciona con las votaciones de la redacción de Hobby Consolas

EXCLUSIVA GAME

Reserva **The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom** y llévate un llavero exclusivo de GAME. ¡Y consíguelo desde un euro con nuestro Plan Renove!

*Promoción limitada a 3.000 unidades.



THE LEGEND

ZELDA

Echoes of



ENLACE AL CANAL

x.com/byneontelegram

Genera el código QR

■ Por Rafael Aznar
■ @Rafaikkonen

Zelda, la princesa que al fin pudo reinar

La ley sálica había imperado hasta ahora en la saga más legendaria de la historia, pero Zelda la Sabia subirá pronto al Trono de Hierro de Hyrule

■ SWITCH ■ NINTENDO ■ AVENTURA
■ 26 DE SEPTIEMBRE

Este verano, hemos estado en ascuas no sólo por el calor, sino por las emisiones semanales de *La Casa del Dragón*, con las disputas intestinas de la casa Targaryen por la propiedad del Trono de Hierro. Que si Rhaenyra, que si Daemon, que si Alicent, que si Aegon, que si Aemond... Cuando, en realidad, todo habría sido más fácil si no hubiera existido la particular ley sálica de los Siete Reinos y la silla de espadas hubiera sido para Rhaenys, la mujer que pudo reinar.

En el ámbito de los videojuegos, ha habido una injusticia histórica de ese mismo calibre. Hablamos, claro, de *The Legend of Zelda*, una saga con el nombre más equívoco que haya salido de una pila bautismal. Porque, desde su creación en 1986, la princesa Zelda jamás ha tenido el derecho a ser la protagonista, con la salvedad de *The Wand of Gamelon*, un juego que, como mucho, convalida el título de regenta por un día. Siempre ha sido Link el que ha portado la Espada Maestra, con la damisela Zelda encerrada a menudo en una celda por obra y gracia de Ganon. Pero eso se va a acabar con el advenimiento de *Echoes of Wisdom*.

Durante la fase de promoción de *Tears of the Kingdom*, se llegó a especular con que Zelda pudiera asumir parte del protagonismo, pues tenía una presencia considerable en los tráilers, pero, finalmente, no fue así. Pero no ha habido que esperar mu- >>

ND OF
DA
Wisdom



■ *Echoes of Wisdom* no será un juego tan abierto como *Tears of the Kingdom*, pero, aun así, el reino de Hyrule tendrá un tamaño muy considerable y se podrán ir desbloqueando numerosos teletransportadores para el viaje instantáneo.

■ Zelda podrá crear réplicas de decenas de objetos (en inglés, se denominan "echoes", y son las que justifican el nombre del juego). Por ejemplo, para llegar a una zona elevada, se podrán poner elementos como camas, cajas, cubos acuáticos...



■ El vínculo será una mecánica que hará que el movimiento de Zelda se asocie a algún objeto. Si ella se desplaza, el objeto hará lo propio, pero también funcionará a la inversa, lo cual afectará a la exploración, los puzzles, los combates...





Desde 1986, siempre había sido Link quien había portado la Espada Maestra, a menudo con Zelda encerrada en una celda

» cho para que el deseo de numerosos fans fuera concedido. Presuponíamos que el siguiente *Zelda* sería ya para la suceso- ra de Switch y que tardaría un tiempo en llegar, pero no: será también para la veterana consola de Nintendo y aterrizará apenas dieciséis meses después que aquel juego que algunos acotan con unas siglas que casi parecen una invitación a crearse una cuenta de TikTok y cuyas lágrimas todavía están frescas como el relente de la noche.

Las espadas aquí ya no sirven

El punto de partida de esta aventura —que parece entroncar cronológicamente con un nuevo final alternativo de *Ocarina of Time*, si nos atenemos a lo que sugiere la batalla que se ve en el tráiler del anuncio— será la aparición de una serie de grietas oscuras en el reino de Hyrule. Poseída por el espíritu de Jabu-Jabu, una de esas fisuras engullirá a Link, de modo que Zelda se pondrá, por fin, la capa de heroína para defender Poniente. Perdón, queríamos decir Hyrule. Para ello, contará con la ayuda de Tri, una especie de hada similar a Navi, pero más brillante y, probablemente, menos dada a taladrarle el oído al prójimo. En ese tándem, estará la clave jugable de la aventura, que tendrá un enfoque clásico, con una perspectiva cenital como la de las entregas de 8, 16 y 32 bits, pero con unos preciosos gráficos tridimensionales idénticos a los del remake de *Link's Awakening* de 2019.

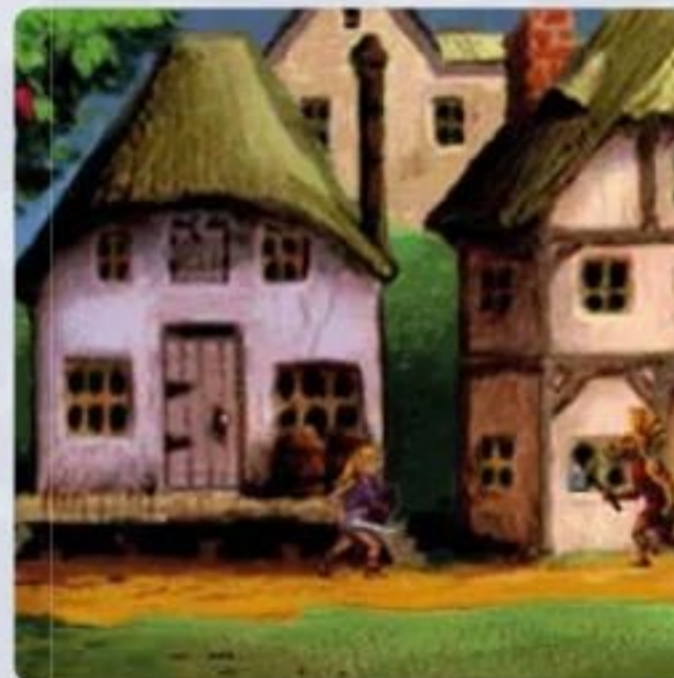
Para el equipo que dirige Eiji Aonuma, el camino fácil habría sido dar el cambiazco y sustituir el modelo de Link por el de una Zelda espadachina, y más teniendo en cuenta los plazos de desarrollo. Y habría funcionado, pues, al fin y al cabo, ya hemos visto a la princesa repartiendo mandobles en *Hyrule Warriors*. Sin embargo, eso habría sido demasiado cómodo para un equipo de desarrollo que se caracteriza por reinventarse con cada nuevo juego, como lleva haciendo desde los tiempos de NES.

En vez de eso, se ha optado por un enfoque jugable que apuesta por la creatividad. De un modo similar al de *Tears of the King-*

ESTRELLATO ESTRELLADO EN CD-I



No es del todo cierto que *Echoes of Wisdom* sea el primer juego protagonizado por Zelda. En 1993, la princesa empuñó la espada en *The Wand of Gamelon*, una infamia como un castillo...



En 1993, se pusieron a la venta dos entregas de *Zelda* para CD-i, la fallida consola de Philips. Se llamaban *Link: The Faces of Evil* y *Zelda: The Wand of Gamelon*. Eran juegos oficiales, pero Nintendo no estuvo involucrada. Los desarrolló Animation Magic y los publicó la propia Philips. El segundo de ellos lo protagonizó la princesa *Zelda*, de modo que era una mezcla de fases jugables en 2D con secuencias de vídeo promovidas por el lector de disco de la consola... pero el conjunto era más feo que un pecado y, hoy en día, aún es motivo de chanzas. La propia Nintendo ha ignorado históricamente la existencia de aquellos esperpentos, que ni siquiera forman parte de la cronología oficial de la saga.

ECOS DE UN PASADO RECIENTE



Frente a la grandilocuencia del mundo abierto y la perspectiva tridimensional de *Breath of the Wild* y *Tears of the Kingdom*, este *Zelda* recordará a otras dos entregas de la última década.



THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS

■ 3DS ■ 2013

El gran *Zelda* específico de 3DS supuso una vuelta a las raíces de la serie, pues apostó por una perspectiva cenital y muchos guiños a *A Link to the Past*, la entrega de Super Nintendo. Igual que aquel juego de hace once años, *Echoes of Wisdom* se mostrará desde una cámara elevada y con gráficos tridimensionales. Asimismo, aquel juego apoyaba su propuesta en una serie de grietas dimensionales que se abrían en el reino de Hyrule, una idea que también estará presente en el nuevo juego de Switch.



THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING

■ SWITCH ■ 2019

Switch recibió un remake de *Link's Awakening*, la entrega monocroma lanzada en Game Boy en 1993. La jugabilidad general se mantuvo, con la perspectiva elevada, las zonas esporádicas en dos dimensiones o los cameos de otras sagas de Nintendo, pero con unos nuevos gráficos que transmitían una desenfadada sensación de diorama. *Echoes of Wisdom* herederá ese mismo estilo audiovisual, pero cambiando a Link por Zelda y metiendo ideas de sandbox a la manera de *Tears of the Kingdom*.



THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER (2003)



THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES (2005)



THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS (2007)

LO QUE EL VIENTO SE LLEVÓ



Switch permite jugar a casi todas las entregas canónicas de *Zelda* (e, incluso, a spin-offs como *Hyrule Warriors* o *Cadence of Hyrule*), pero hay siete juegos cuyo regreso no se ha producido.

Ahora que se lanza una nueva entrega de *Zelda*, es buen momento para recordar que casi todos los juegos principales de la saga se pueden disfrutar hoy día en Switch, ya sea por haber sido creados específicamente para ella (como *Tears of the Kingdom*), por haberse relanzado remasterizados (como *Skyward Sword*) o por haberse incluido dentro de los dos niveles de suscripción de Nintendo Switch Online (como es el caso de las entregas de NES, Super Nintendo, Nintendo 64, Game Boy y Game Boy Advance). Sin embargo, hay siete juegos que, ahora mismo, están "atrapados" en sus consolas originales: los de GameCube (*Four Swords Adventures*, *The Wind Waker* y *Twilight Princess*, aunque estos dos últimos se relanzaron en Wii U), los de DS (*Phantom Hourglass* y *Spirit Tracks*) y los de 3DS (*A Link Between Worlds* y *Tri Force Heroes*).



THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS (2006)



THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS (2009)



THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS (2013)



THE LEGEND OF ZELDA: TRI FORCE HEROES (2015)

dom, pero, a la vez, muy distinto. *Zelda* no empuñará ninguna espada, sino el cetro de Tri, un báculo mágico en torno al que pivotarán todos los elementos jugables. De hecho, el lema oficial que ha usado Nintendo es que "más vale magia que fuerza".

Dicho cetro tendrá como poder principal la capacidad de crear réplicas de muchos de los objetos con los que nos vayamos topando. Incluso los más cotidianos, como camas, macetas o rocas. Eso dará pie a una jugabilidad de sandbox, en el sentido correcto del término. Es decir, no el de juego de mundo abierto, sino el de contar con una caja de herramientas con la que experimentar y que convertir en nuestro particular patio de recreo.

No habrá una única forma de jugar, sino que se dará mucho margen para la experimentación y la creatividad. Por ejemplo, si no podemos llegar a una zona elevada, podremos probar a proyectar varias camas y colocarlas como un pequeño tetris. ¿Que hay una corriente que amenaza con tirarnos al vacío? Quizá podamos invocar una maceta que frene el ventoso chorro, o hacer una pila de cajas para saltar por encima del torrente de aire.

Paralelamente a eso, estará el llamado vínculo, que será una adaptación de las mecánicas de la ultramano o el retroceso, que hicieron que *Tears of Kingdom* fuera lo que fue. De hecho, hasta repetirá el mismo tono verdoso al usar la habilidad. Gracias al cetro de Tri, podremos vincularnos a numerosos objetos del entorno y hacer que se desplacen al mismo tiempo que *Zelda*. Por ejemplo, si hay un pedrusco gigante que bloquea un camino, podremos "conectarnos" a él y hacer que se mueva... siempre que la distribución del escenario lo permita, por supuesto. Además, el sistema también funcionará en sentido contrario, con el vínculo invertido. Podremos "engancharnos" a un objeto, un animal o un enemigo que realice una determinada trayectoria, para beneficiarnos de ella, como plataformas móviles o pájaros.

En relación con todo eso, es importante destacar que también se podrán crear réplicas de los enemigos, para que peleen por nosotros. Aunque no será la única forma de luchar. También podremos generar rocas y lanzarlas, vincularnos a un objeto con pinchos que nos convierta en un cactus andante... Las posibilidades para la exploración, los combates y los puzzles serán infinitas.

Un reino para comérselo

Hablando de exploración, el reino de Hyrule será tan variado como siempre. De momento, Nintendo ha mostrado cinco grandes regiones. Para empezar, estará la Meseta Central, donde se asentarán el castillo y la ciudadela. Segundamente, volverá el imprescindible Desierto de Gerudo, con sus tormentas de



La jugabilidad apostará por la creatividad, de un modo similar al de *Tears of the Kingdom*, pero, a la vez, distinto

■ Los caballos han sido históricamente un elemento de las entregas con una cámara situada a la espalda, pero, aquí, Zelda podrá montar para desplazarse a toda velocidad, saltar obstáculos, arrollar a los enemigos... ¿Será Epona o un nuevo equino?



■ Como en *Link's Awakening*, habrá algunas secciones plataformas de jugabilidad bidimensional, en las que tocará desplazarse lateralmente. En ésta en concreto, además, habrá que crear réplicas de una araña para poder progresar.



■ Las grietas dimensionales serán un elemento clave de la aventura, pero Nintendo no ha dicho qué cabe esperar de ellas. En *A Link Between Worlds*, daban acceso a Lorule. Habrá que ver si, aquí, hay también una versión oscura de Hyrule...





■ Las razas históricas de Hyrule estarán perfectamente representadas. En el caso de los zoros, habrá una extraña disputa entre los marinos y los fluviales, sobre la que deberemos indagar. Al fin y al cabo, serán nuestros estimados súbditos...



■ En las tiendas, podremos adquirir diversos complementos, como las aletas de zora, la escama de zora o el anillo de rana, con los que aumentar la velocidad de nado, la capacidad de buceo, la potencia de salto... ¡Cállate y toma mis rupias!

■ A lo largo de la aventura, podremos obtener varias vestimentas que modificarán la apariencia y, en algunos casos, mejorarán ciertas habilidades. No faltará la característica túnica rosa de Zelda, pero también habrá otra casual, una de gerudo...



arena y sus oasis. En tercer lugar, visitaremos las Marismas de Jabul, en cuyos acuáticos paisajes morarán los zoros. Por su parte, el Volcán de Eldin, a cuyos pies estará la aldea de Kakariko y donde residirán los gorons, nos desafiará con sus ríos de lava. Finalmente, está confirmado el Pantano de Farone, formado por bosques y junglas donde vivirán los golosos dekus. El tamaño del mapa será tal que se ha introducido un caballo con el que poder galopar, algo inédito en las entregas cenitales de la serie.

Por otra parte, hay que destacar el tratamiento que se ha dado a las misiones secundarias. Habrá tanta cosa por hacer que, para que lo podamos tener todo controlado, se ha añadido un diario de viaje en el que podremos consultar todas las tareas que tengamos entre manos, algo muy útil, especialmente, si nos dejamos algo a medio hacer, porque la memoria es frágil... En cierto modo, nos recuerda a lo que ya se hizo con el remake de *Majora's Mask* para 3DS, que incluyó en el menú un diario donde ir consultando las interacciones con los habitantes de Términa y la obtención de las sucesivas máscaras secundarias.

En ese sentido, Nintendo se guarda muchos ases en la manga, pero ya ha anticipado algunas de las actividades opcionales que habrá. Por ejemplo, con los ingredientes que recojamos, podremos crear zumos que nos darán diversos beneficios. También podremos ir obteniendo complementos que mejorarán algunas habilidades y vestimentas para Zelda, algo que ya se potenció enormemente en *Breath of the Wild* y su continuación.

La leyenda de Link

Han tenido que pasar 38 años para que la leyenda de Zelda fuera por fin fiel a su nombre, pero nunca es tarde si la dicha es buena. Indudablemente, no estamos ante una entrega tan ambiciosa y colosal como fueron las de 2017 y 2023, pero, si algo nos han enseñado estas casi cuatro décadas de historia, es que no hay *Zelda* malo, y éste promete ser un gran colofón para Switch, una consola que, precisamente, permite jugar al grueso de juegos de esta saga tan querida. No obstante, tampoco ponemos la mano en el fuego por que vaya a ser realmente el último juego de la serie en la consola híbrida, y menos tras los últimos rumores de que quizá su sucesora no se lance aún en el presente año fiscal (es decir, antes del 31 de marzo), lo cual no sería de extrañar, teniendo en cuenta que, en 2025, aún quedarán por lanzarse exclusivos del calibre de *Metroid Prime 4: Beyond*, *Leyendas Pokémon: Z-A* o *Profesor Layton y el nuevo mundo a vapor*.

Sea como fuere, el 26 de septiembre, Zelda, la mujer que no había podido reinar, se subirá al trono que el plebeyo Link había ocupado hasta ahora. Pero no será con espadas ni con dragones, sino con un cetro, un símbolo de poder mucho más puro y mágico, a la altura de una leyenda.



HYRULE, UNA MINA DE ORO



Para celebrar el lanzamiento del juego, Nintendo va a lanzar también un nuevo modelo de Switch Lite, llamado Hyrule Edition y cuyo color dorado brillará como la mismísima Trifuerza.

El 26 de septiembre, Nintendo no sólo pondrá a la venta *The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom*, sino también un nuevo modelo de Switch Lite que responderá al nombre de Hyrule Edition. Su principal particularidad será su precioso color dorado, que contrastará con el negro de los botones y los joysticks, y que irá acompañado por el escudo hyliano en la parte trasera y por el símbolo de la trifuerza en la parte frontal. Costará 230 euros y no incluirá el juego, pero sí una suscripción de doce meses a Nintendo Switch Online + Paquete de expansión. Es el segundo modelo de Switch tematizado de *Zelda* que saca Nintendo: el anterior fue de la versión OLED, con motivo del lanzamiento de *Tears of the Kingdom*.



Las
posibilidades
para la exploración,
los combates y los
rompecabezas serán
prácticamente
infinitas



Todo le sonríe a Switch



Nintendo lleva mucho tiempo anunciando la mayoría de sus juegos a sólo unos meses de su lanzamiento. De cara a la recta final de 2024, no sólo lo ha hecho con el nuevo *Zelda*, sino también con otros tres exclusivos de lo más interesantes.



■ Nintendo anunció este juego por sorpresa a mediados de julio y, el 29 de agosto, estará ya a la venta. ¡Y sin que falte una edición física!



Emio – El sonriente: Famicom Detective Club

■ SWITCH ■ NINTENDO ■ NOVELA VISUAL ■ 29 DE AGOSTO

Switch ha tenido tamaño éxito que, desde su estreno en 2017, ha promovido todo tipo de rarezas. Una de las más inesperadas fue el regreso en 2021, por medio de un doble remake, de *Famicom Detective Club*, una saga de finales de los 80 que nunca salió de Japón. El reestreno debió de funcionar tan bien que Nintendo ha decidido realizar una nueva entrega desde cero... que se anunció sobre la marcha a mediados de julio y que se pondrá a la venta ya el 29 de agosto.

Y esa inmediatez no es la única buena noticia. El pack anteriormente citado, que contenía *The Missing Heir* y *The Girl Who Stands Behind*, llegó únicamente con textos en inglés, pero, esta vez, sí que habrá subtítulos en castellano, algo muy importante, tratándose de una novela visual. Por otro lado, el productor del proyecto es el legendario Yoshio Sakamoto, creador de la propia saga en su día y figura clave de *Metroid*.

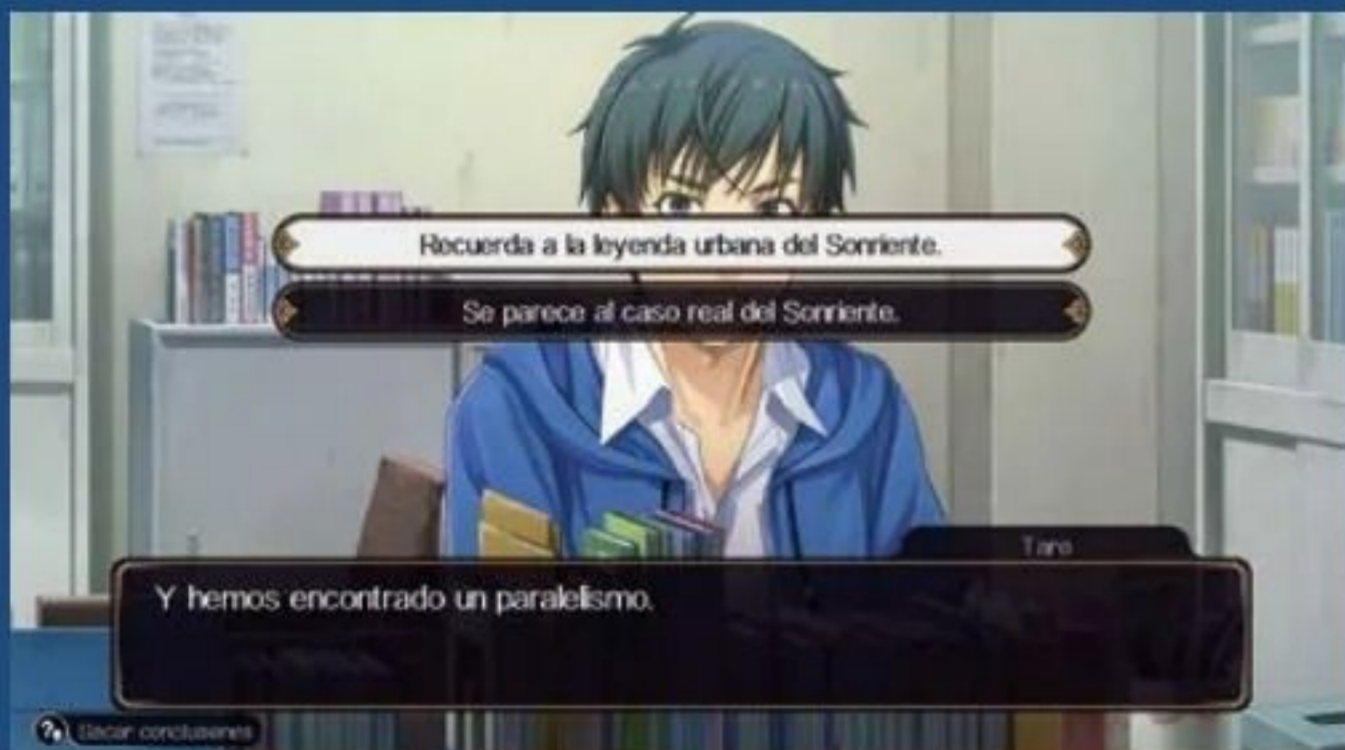
Una sonrisa más malévola que la del Jóker

Emio – El Sonriente: Famicom Detective Club, que es como se titulará en nuestro país esta nueva entrega, nos convertirá en un investigador de la Agencia de Detectives Utsugi que deberá ayudar a la policía a resolver un escabroso crimen. El punto de partida será el asesinato de un estudiante que ha aparecido con la cabeza cubierta por una bolsa de papel con una espeluznante sonrisa dibujada en ella, algo que parece guardar relación con una serie de crímenes acontecidos dieciocho años atrás, así como con la leyenda urbana de un tal Emio, el Sonriente.

Con el apoyo de unas vistosas secuencias de vídeo, el argumento nos tendrá en vilo mientras buscamos pistas y atamos cabos. ¿Será el mismo asesino que antaño? ¿Nos preguntará por qué estamos tan tristes?



■ El desarrollo de esta historia de misterio estará canalizado mediante la búsqueda de pistas y las conversaciones con numerosos personajes.



■ Fue extraño que Nintendo no tradujera el doble remake que publicó hace tres años. Por suerte, esta vez, nadie sufrirá la traba del idioma.

Mario & Luigi: Conexión fraternal

■ SWITCH ■ NINTENDO ■ ROL ■ 7 DE NOVIEMBRE

Desde su nacimiento en 2003, la saga *Mario & Luigi* se había limitado a consolas portátiles, con una entrega para Game Boy Advance, dos para DS y cuatro para 3DS. Ya era hora de que diera el salto a una consola de sobremesa, aunque, en realidad, Switch sea también una portátil como las mencionadas.

El anuncio de este juego ha sido un tanto sorprendente, pues significará que, en apenas un año, la consola híbrida ha tenido tres juegos de rol de la mascota de Nintendo, tras los remakes de *Super Mario RPG* y *Paper Mario: La puerta milenaria*. Pero, obviamente, éste tiene la ventaja de que se ha ideado desde cero, por lo que su capacidad de sorpresa será mucho mayor.

En esta ocasión, Mario y Luigi viajarán a bordo de un barco con forma de isla (el nombre original del juego en inglés, *Brotherhood*, remite parcialmente a esa idea, de hecho). Gracias a él, podrán llegar a diferentes islas del mundo de Concordia, donde se cruzarán con viejos conocidos, como Bowser y la princesa Peach. Como es habitual en la saga, la jugabilidad combinará secciones de exploración y plataformeo con combates por turnos, de modo que las acciones coordinadas entre los dos hermanos lo canalizarán todo.



■ La aventura será para un solo jugador, pero Mario y Luigi compartirán la pantalla en todo momento y deberán prestarse ayuda mutuamente.



■ La estética será muy distinta a la de cualquier otro juego de Mario de cuantos ha habido en Switch, pero también lucirá de fábula.



■ Como siempre, en las partidas de tablero, el objetivo será hacerse con el mayor número posible de estrellas, algo condicionado por la habilidad... pero también por la suerte.



■ Los minijuegos aprovecharán las diversas características de Switch, de modo que algunos tendrán un manejo tradicional y otro se basarán en los controles de movimiento.

Super Mario Party Jamboree

■ SWITCH ■ NINTENDO ■ MINIJUEGOS ■ 17 DE OCTUBRE

La subsaga de *Mario* que sí que ha estado muy presente en Switch desde sus inicios es *Mario Party*. De hecho, las dos entregas lanzadas hasta ahora se han vendido como churros (20,66 millones de unidades para *Super Mario Party* y 12,89 millones para *Mario Party Superstars*), así que no es de extrañar que, antes de bajar el telón de Switch, Nintendo haya querido sumar una tercera parte.

Con el subtítulo de *Jamboree* (una palabra que se traduce como "francachel" en castellano), este juego festivo seguirá la filosofía tradicional de la saga. Es decir, al estilo de un juego de mesa, se ofrecerán partidas locales para hasta cuatro jugadores, en las que ir lanzando los dados y avanzando por un tablero. En total, habrá siete escenarios, de los cuales dos estarán recuperados de las dos primeras entregas de Nintendo 64: el Castillo Arcoiris y el Mundo del Oeste. Y, cómo no, después de cada ronda, se celebrará un minijuego competitivo. En total, habrá 110 pruebas diferentes, creadas ex profeso para esta nueva entrega. Además, se incluirá Bowseratlón, un modo online con minijuegos que reunirán a nada menos que veinte jugadores simultáneos.





LUCASFILM GAMES

¡AL ATAQUE!



INDIANA JONES Y EL GRAN CÍRCULO Y STAR WARS OUTLAWS VIENEN DE BONANZA PARA RECORDARNOS QUE SON TORPEDOS CINEMATOGRAFICOS

La recta final de 2024, con la avalancha de juegos destinados a conquistar la Navidad, va a traer consigo dinámicas muy interesantes, pero hay una que llama la atención por encima de cualquier otra: el regreso simultáneo de dos sagas cinematográficas hermanas como *Star Wars* e *Indiana Jones*.

Nunca entendimos que Disney comprara Lucasfilm en 2012 y una de sus decisiones inmediatas fuera cerrar LucasArts, la división de videojuegos que tantas alegrías nos había dado desde los 80, especialmente con sus innumerables producciones de *La Guerra de las Galaxias* y sus características aventuras gráficas.

Sin embargo, aquello sólo fue un "hasta luego, Lucas". En 2021, Disney anunció el advenimiento de un nuevo tiempo de bonanza con el retorno del sello bajo el nombre de Lucasfilm Games. No sería ya con juegos creados por equipos internos, sino mediante proyectos confiados a estudios externos, tras haber visto que dicho modelo de explotación funcionaba con

los juegos de Marvel (otro sello multimedia que Disney también había adquirido de una forma similar a la de Lucasfilm) o, incluso, con *Kingdom Hearts*, la veterana saga basada en licencias de Disney y dependiente de Square Enix. Pero el caso es que Lucasfilm estaba de vuelta.

Así pues, en el plazo de apenas unos meses, se van a juntar dos superproducciones con muchas cosas en común, como son *Star Wars Outlaws*, que se lanza el 29 de agosto, e *Indiana Jones y el Gran Círculo*, que aún no tiene fecha concreta, pero se lanzará este otoño. Obviamente, ambos juegos retrotraerán a la época de LucasArts y serán adaptaciones libres e hiperrealistas de dos de los universos más queridos y mediáticos del cine de acción. Además, ambas aventuras recordarán al pecador de la pradera Harrison Ford: uno, porque lo protagonizará un álter ego suyo, un fistro de arqueólogo; el otro, porque tendrá a una cazarrecompensas que podría ser hija de Han Solo. ¿Te das cuenta de la pupita que van a hacer estos torpedos? ■

STAR WARS OUTLAWS

UBISOFT

CONTRAATAACA

■ PS5 - XBOX SERIES X/S - PC ■ MASSIVE ENTERTAINMENT (UBISOFT) ■ AVENTURA ■ 29 DE AGOSTO

Como si del Imperio Galáctico se tratara, la compañía más especializada en mundos abiertos se ha rearmado hasta los dientes y ha construido su particular Estrella de la Muerte

Cuando Disney adquirió Lucasfilm y cerró LucasArts, la joya de la corona que era *Star Wars* sufrió unos cuantos bandazos, pues se decidió cancelar *Star Wars 1313* y se firmó un acuerdo de exclusividad con Electronic Arts para diez años.

Inicialmente, eso trajo más desgracias que alegrías. El *Battlefront* de 2015 llegó sin un modo historia, la continuación de 2017 armó revuelo con sus cajas de botín, se canceló *Ragtag* (nombre en clave de una aventura en la que trabajaba Visceral, un estudio que fue clausurado)... Sin embargo, en la recta final de la alianza con EA, se empezó a corregir el rumbo, con juegos como *Star Wars Jedi: Fallen Order* o *Star Wars Squadrons*. Aunque tampoco han faltado los sabores recientes, como la cancelación del supuesto juego de *The Mandalorian* que ni se llegó a anunciar.

En realidad, la exclusividad era un poco sui géneris, pues, durante ese tiempo, se lanzaron algunos juegos de LEGO y remasterizaciones de muchos clásicos, pero el caso es que es Disney se dio cuenta de que merecía la pena dejar que cualquier estudio o compañía pudiera hacer su propia interpretación de *La Guerra de las Galaxias*, para tener más productos en el mercado, de un modo similar a lo que se ha hecho con las series que se estrenan periódicamente en la plataforma de streaming que es Disney+.

Y, ahí, entró en juego Ubisoft, que llegó a un acuerdo con Disney para hacer el primer juego de mundo abierto de la saga. En ese sentido, las

dos compañías ya llevaban un par de años colaborando, pues, antes de eso, se había anunciado *Avatar: Frontiers of Pandora*, otra alianza para hacer un juego de una licencia cinematográfica de Disney. Además, igual que del juego de los na'vi, se ocuparía el estudio sueco Massive Entertainment, responsable de *The Division*.

Una pecadora de la galaxia

Así hemos llegado a *Star Wars Outlaws*, un juego que seguirá la senda de las experiencias para un jugador definida por *Jedi: Fallen Order* y *Jedi: Survivor*. Pero será bastante distinto. Aquellos dos juegos tenían escenarios bastante amplios, pero no con un enfoque de mundo abierto, sino de metroidvania. Además, estaban protagonizados por un padawan, para que nos sintiéramos como Luke Skywalker, con unos combates que tenían mucho de soulslike, pero con una dificultad adaptada a todos los públicos.

En cambio, *Outlaws* será un juego de mundo abierto en el sentido estricto, con escenarios sin barreras que podremos explorar libremente. Además, nos convertirá en una cazarrecompensas llamada Kay Vess, a quien acompañará una criaturita peluda llamada Nix, casi como si de Han Solo y Chewbacca se tratara, sin que falte una nave para viajar por el espacio (el Cazaestelas, similar al Halcón Milenario). Y otro elemento diferencial es que la jugabilidad será más ecléctica, al combinar la exploración con sigilo, tiroteos con un bláster, batallas espaciales o tomas de decisiones morales. »



■ El sigilo tendrá un gran peso. Kay Vess podrá esconderse con facilidad y dar órdenes a Nix para que distraiga a los enemigos, pulse botones...



Reserva ya **Star Wars Outlaws: Special Edition**, exclusiva de GAME y cargada de contenido extra.



*Promoción limitada a 1.000 unidades.



■ El mundo abierto del juego estará interconectado mediante el truco de los saltos al hiperespacio, que ocultarán los límites de cada planeta.



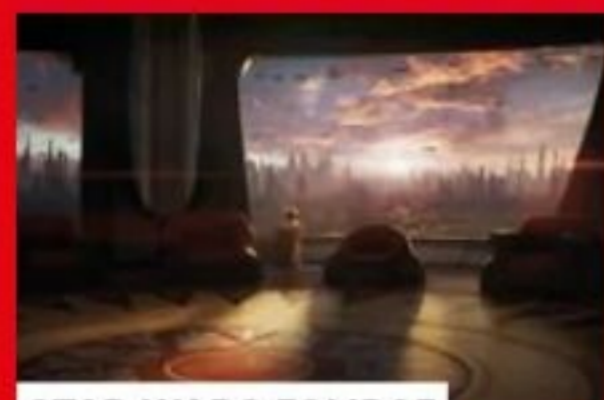
UBISOFT YA COLABORÓ CON DISNEY PARA EL DESARROLLO DE UN JUEGO DE OTRA SAGA DE CINE COMO AVATAR



■ Las reminiscencias de las películas serán infinitas. Esta estampa recuerda a cuando Luke, Leia y Han quedaron atrapados en *Episodio IV*.

EN UNA GALAXIA MUY, MUY LEJANA...

Aparte de *Star Wars Outlaws*, hay en desarrollo varios juegos más de la saga cinematográfica de George Lucas. Cada uno de ellos ofrecerá una experiencia jugable totalmente distinta, pues se están ocupando hasta cuatro compañías diferentes, pero lo malo es que esas galaxias parecen a años luz de distancia...



STAR WARS ECLIPSE

PS5 - XBOX SERIES X/S - PC QUANTIC DREAM
AVENTURA SIN FECHA

Quantic Dream, responsable de *Heavy Rain* o *Detroit: Become Human*, echará mano de su fórmula cinematográfica y de ramificaciones narrativas en esta aventura, ambientada en la era de la Alta República.



STAR WARS: CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA REMAKE

PS5 - PC SABER INTERACTIVE
ROL SIN FECHA

Esta puesta al día del clásico que BioWare lanzó en Xbox en 2003 no está teniendo un desarrollo fácil. Empezó haciéndola Aspyr y, luego, se le reasignó a Saber Interactive.



DOS JUEGOS DE RESPAWN ENTERTAINMENT

PLATAFORMAS SIN CONFIRMAR RESPAWN ENTERT. (EA) ESTRATEGIA / AVENTURA SIN FECHA

Respawn está haciendo seguro un juego de estrategia junto a Bit Reactor. Y lo lógico sería que hubiera una secuela de *Jedi: Survivor*, si bien ésta no está todavía confirmada.



STAR WARS DE SKYDANCE NEW MEDIA

PLATAFORMAS SIN CONFIRMAR SKYDANCE NEW MEDIA AVENTURA SIN FECHA

Skydance, con Amy Hennig a la cabeza (que sufrió en su día la cancelación del *Star Wars* que preparaba Visceral), tiene entre manos una aventura de la que nada se sabe todavía.

HAN SOLO, LANDO CALRISSIAN Y, AHORA, K

» La historia se ambientará entre los sucesos de *El Imperio contraataca* y los de *El retorno del jedi*, de modo que Kay Vess será una buscavidas novata que se adentrará en el mundo de los sindicatos criminales, donde podrá tramar alianzas o enfrentamientos con los diversos clanes, al tiempo que va reclutando a una tripulación.

La aventura nos llevará por diferentes planetas, como Toshara, Akiya o Tatooine, donde habrá todo tipo de ecosistemas naturales y bulliciosas ciudades. El desplazamiento de un planeta a otro será "manual", de modo que nos veremos inmersos en escaramuzas y huidas a la velocidad de la luz. Y, por supuesto, cuando estemos en tierra, podremos subirnos a un speeder para viajar a toda pastilla por los enormes mapas, que incluirán enclaves como, por ejemplo, la cantina de Mos Eisley.

En cuanto a la mezcla de exploración y acción, habrá mecánicas plataformas (incluido un gancho), tiroteos (algo en lo que Ubisoft Massive es especialista, viniendo de *The Division*) y mucho sigilo. Ahí, será clave el papel de Nix, a quien podremos dar órdenes.

Y, para rematar, habrá numerosos minijuegos. Podremos forzar cerraduras con una ganzúa, apostar en carreras de fathiers, echar partidas de sabaac, jugar a una máquina recreativa (cómo no, de matar marcianos)...

Resulta curioso que, en un lapso de dos meses y medio, Ubisoft vaya a juntar *Star Wars Outlaws* con el también inminente *Assassin's Creed Shadows*, pero, pese a la fama de la compañía de usar las mismas "plantillas" para sus mundos abiertos, lo cierto es que prometen ser dos juegos muy distintos y más mediáticos que el combo que conformaron *Avatar: Frontiers of Pandora* y *Assassin's Creed Mirage* en 2023. ■

A lo largo de los años, ha habido muchos videojuegos de *La Guerra de las Galaxias*, y se han abarcado prácticamente todas las dimensiones de la saga: los combates con espadas de luz, las batallas espaciales, las carreras de vainas... No obstante, *Star Wars Outlaws*, además de ser el primer juego de mundo abierto propiamente dicho de la serie, dará una importancia nunca antes vista a los cazarrecompensas. Sí, ha habido juegos como *Bounty Hunter*, recientemente remasterizado, pero no había habido una gran superproducción que nos convirtiera en una suerte de Han Solo, que es lo que será Kay Vess, que hasta tendrá su propia nave a lo Halcón Milenario. Y no sólo eso. El juego estará plagado de guiños a *Episodio V: El Imperio contraataca*, pues veremos a Jabba el Hutt, Lando Calrissian o Han Solo (al menos en carbonita).



25 AÑOS DE TIROTEOS MASIVOS

Massive Entertainment inició su andadura hace un cuarto de siglo, y siempre ha tenido las balaceras como su principal forma de vida.



GROUND CONTROL

PC ■ SIERRA ENTERTAINMENT
ESTRATEGIA ■ 2000 A 2004

La primera saga de Massive Entertainment, exclusiva de PC, apostó por la estrategia en tiempo real en un conflicto futurista. Hubo dos entregas, la primera de las cuales tuvo la expansión *Dark Conspiracy*.



WORLD IN CONFLICT

PC ■ SIERRA ENTERTAINMENT / UBISOFT
ESTRATEGIA ■ 2007 A 2009

La estrategia para PC era también la base de esta saga, que proponía una III Guerra Mundial justo al final de la Guerra Fría. La segunda parte la publicó Ubisoft, lo cual dio pie a cuanto vendría después.



THE DIVISION

PS4 - XBOX ONE - PC ■ UBISOFT
SHOOTER ■ 2016 A ACTUALIDAD

Ubisoft y Massive se aliaron para publicar un shooter cooperativo ambientado en Nueva York y, por el camino, la editora adquirió el estudio. En 2019, llegó una secuela, y está en desarrollo la tercera parte.



AVATAR: FRONTIERS OF PANDORA

PS5 - XBOX SERIES X/S - PC ■ UBISOFT
AVENTURA ■ 2023

Ubisoft se hizo con la licencia de *Avatar*, la saga cinematográfica de James Cameron, y puso al cargo a Massive, que apostó por una jugabilidad subjetiva para dar vida a los azulados na'vi.



SAGAS DE UBISOFT

PS3 - XBOX 360 - PC - MÓVILES ■ UBISOFT
SHOOTER / AVENTURA / MUSICAL ■ 2011 A 2014

Cuando ni siquiera pertenecía todavía a Ubisoft, Massive Entertainment realizó labores de apoyo en los desarrollos de tres juegos como *Far Cry 3*, *Assassin's Creed Revelations* y *Just Dance Now*.

Star Wars Outlaws se podría considerar un hermano gemelo de *Episodio V: El Imperio contraataca*. Aquel filme, quizá el más redondo de la saga, daba mucha cancha a los cazarrecompensas, igual que este nuevo juego, en el que aparecerán muchos viejos conocidos.



ESTA AVENTURA

SERÁ MUY DISTINTA
TANTO A LOS *STAR
WARS JEDI* DE EA
COMO AL TAMBIÉN
INMINENTE
*ASSASSIN'S CREED
SHADOWS*



■ Habrá un sistema de "se busca" con varios niveles, a lo GTA. Si armamos mucha bulla, el Imperio vendrá con todo a darnos matarile.



■ El gancho será uno de los artículos esenciales. Y la mejora de las habilidades dependerá de que encontremos a ciertos personajes.

INDIANA JONES Y EL GRAN CÍRCULO

BETHESDA, EN BUSCA DEL ARCA PERDIDA

■ XBOX SERIES X/S - PC ■ MACHINEGAMES (BETHESDA)
■ AVENTURA ■ 2024

Como si de un trabajo de arqueología se tratara, tras quince años de espera, nos vamos a reencontrar con una de las licencias más queridas de LucasArts, que volverá con la mayor producción de su historia

Indiana Jones no ha tenido tantas incursiones como *Star Wars* ni en el cine ni en los videojuegos, pero es una de las series más importantes de la historia y, tras su regreso a la gran pantalla en 2023, va a hacer lo propio este año en nuestras consolas.

La saga nació pocos años después que *La Guerra de las Galaxias*, también de la mente de George Lucas, con una trilogía inicial de películas (aunque fuera Steven Spielberg quien se pusiera detrás de la cámara de rodaje), con Harrison Ford como actor destacado, con música de John Williams... Y, LucasArts mediante, no tardaron en aparecer numerosos videojuegos que apostaron, especialmente, por el género de la aventura gráfica, como *The Fate of Atlantis*. No obstante, la licencia no tuvo la misma continuidad que su hermana mayor, ni mucho menos, especialmente en el cine, pues juegos sí siguió habiendo tanto en los años 90 como en los primeros 2000.

Tras un largo parón, en 2009, se estrenó en las salas *El reino de la calavera de cristal*, lo cual se aprovechó para sacar dos juegos que se beneficiaran de la tesitura: *LEGO Indiana Jones 2* e *Indiana Jones y el cetro de los reyes*. Sin embargo, lejos de ser una resurrección, aquello fue un golpe bajo, porque la apuesta no funcionó y la licencia quedó en punto muerto, esta

vez no sólo en el cine, sino también en el ámbito de los videojuegos.

Sin embargo, ya con Disney al mando de las operaciones, se ha llevado a cabo una nueva intentona. La del cine con *El dial del destino* del año pasado no cuajó, pero tenemos grandes esperanzas en que la saga sí salga a flote en su versión interactiva, porque *Indiana Jones y el Gran Círculo* tiene una pinta impresionante.

La cuadratura del círculo

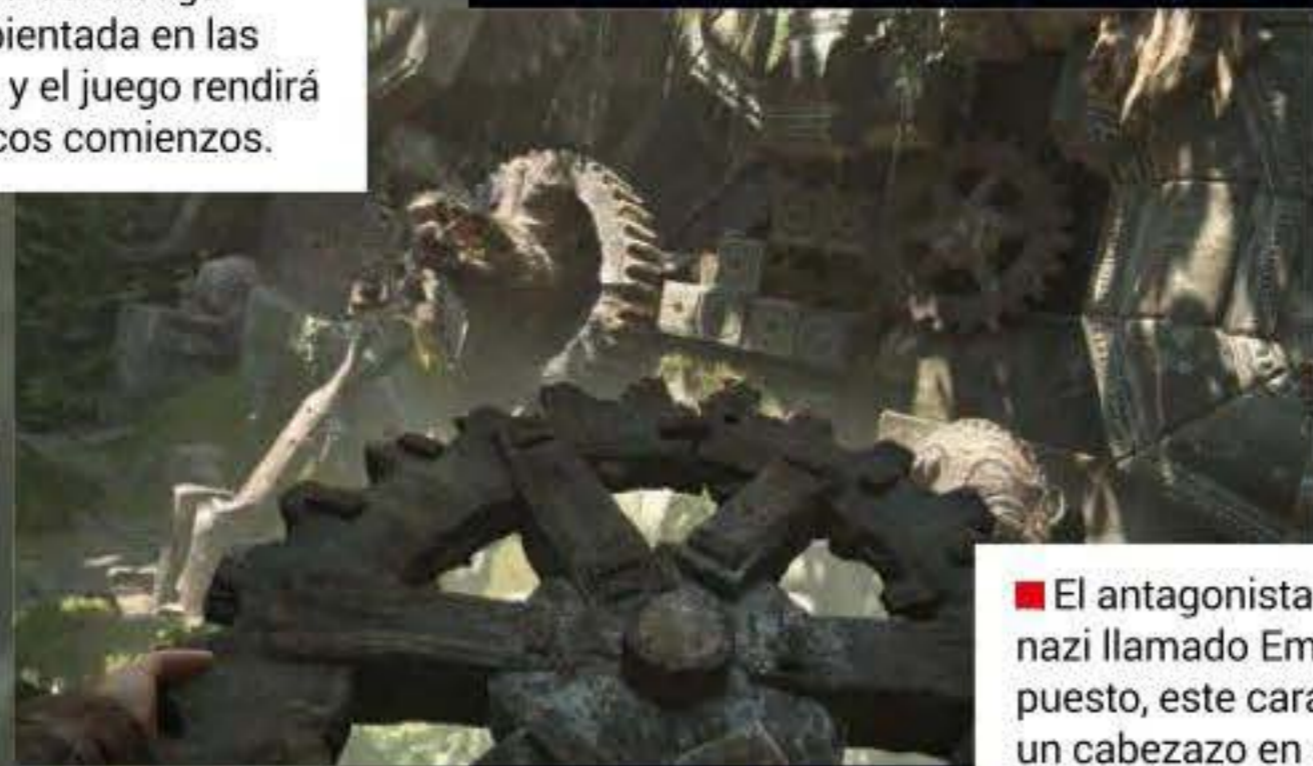
Sorprende un poco que el juego se vaya a lanzar con tan poco tiempo de margen respecto a otra superproducción de Lucasfilm Games como *Star Wars Outlaws* (en el momento de entregar esta revista a imprenta, seguía previsto para un genérico "2024", aunque es probable que, en la Gamescom, se diera ya una fecha exacta), pero son dos proyectos muy distintos prácticamente en todo. Porque *Indiana Jones* será una aventura lineal y en tercera persona, se lanzará en exclusiva en Xbox Series X-S y PC (con la ventaja de estar en Game Pass desde el primer día) y llevará el sello de MachineGames, el estudio de Bethesda responsable de la saga *Wolfenstein*.

Con ese punto de partida, *El Gran Círculo* se ambientará en 1937, entre los hechos de *En busca del arca perdida* y los de *La última cruzada*, y na- »

LUCASFILM Y DISNEY SÓ

Disney ha dado muchos tumbos en la última década en lo relativo al lanzamiento de videojuegos, pero al fin ha enderezado el rumbo. Por un lado, hay que recordar que la compañía adquirió Lucasfilm y todos sus activos para, inmediatamente después, cerrar LucasArts, la división de videojuegos, de la que dependían licencias como *La Guerra de las Galaxias*, *Indiana Jones* o *Monkey Island*. De hecho, ese cierre significó la cancelación de *Star Wars 1313*. Dichas sagas quedaban, por tanto, en un limbo. Por suerte, con el paso de los años, todas ellas han ido regresando por la vía de la externalización, al cederse los derechos a terceros, como EA, Devolver Digital o Bethesda. Además, han vuelto a la vida series olvidadas de la propia Disney, como *Mickey Mouse*.

■ La primera película de la saga tenía una parte ambientada en las pirámides de Guiza, y el juego rendirá tributo a esos icónicos comienzos.



■ El antagonista del juego será un nazi llamado Emmerich Voss. Por supuesto, este cara a cara acabará con un cabezazo en su maltrecha nariz.

LOS ÚLTIMOS JUEGOS DE LA SAGA DATAN DE 2009: FUERON *LEGO INDIANA JONES 2* Y *EL CETRO DE LOS REYES*



■ Pocas veces se ha visto un juego en primera persona donde el arma principal sea un látigo, pero así de atrevida será esta superproducción.

LO ESTABAN DE PARRANDA

RETURN TO MONKEY ISLAND



DISNEY ILLUSION ISLAND



» rará una historia inédita. Junto a una mujer llamada Gina, Indy (que lucirá la cara de Harrison Ford, para que la fidelidad con el material original sea total), deberá detener una conspiración nazi relacionada con un artefacto que puede poner en peligro a todo el planeta. Para encontrarlo, habrá que seguir las pistas disgregadas por lugares como la Universidad de Marshall, el Vaticano, las pirámides de Egipto, el Himalaya o los templos sumergidos de Sukhothai.

Como es normal, el desarrollo tendrá reminiscencias de las aventuras arqueológicas de dos sagas como *Uncharted* y *Tomb Raider*, especialmente por lo que respecta a los puzzles y la escalada, pero lo cierto es que el juego se sentirá muy único, sobre todo por la perspectiva subjetiva y por el hecho de que el arma principal sea el icónico látigo de Indy, que servirá tanto para lidiar con los enemigos como para interactuar con los escenarios. Además, el profesor podrá luchar con sus propios puños y disparar armas de fuego. A menudo, será aconsejable tirar de sigilo, pero también habrá secuencias de acción de lo más grandilocuentes, como una en la que acabaremos disparando una torreta o saltando por las alas de aviones de guerra en marcha.

Y, cómo no, habrá muchos momentos para el humor tontorrón tan típico de las películas. En ese sentido, el encargado de doblar al protagonista en la versión española ha sido Gabriel Jiménez, voz habitual de Lobezno. Y, en la banda sonora, no faltará la mítica fanfarria que compuso John Williams.

MachineGames ya encontró la fórmula idónea para resucitar a un azote del nazismo como B.J. Blazkowitz y, ahora, va a hacer lo propio con Indiana Jones. Esto apunta a taquillazo absoluto con el que quitarse el sombrero. ■



PIMPAMPUM CONTRA LOS NAZIS

MachineGames se ha labrado una gran reputación en la última década con la saga *Wolfenstein*. A priori, cabía esperar que un nuevo juego de *Indiana Jones* fuera en tercera persona, pero Bethesda ha decidido que sea en primera persona y, para ello, ha puesto al cargo a un estudio que domina esa vertiente casi tanto como la neutralización de soldados nazis.



WOLFENSTEIN: THE NEW ORDER / THE NEW COLOSSUS

PS4 - XBOX ONE - PC - PS3 - XBOX 360 - SWITCH
SHOOTER 2014 Y 2017

La saga *Wolfenstein* fue iniciada por id Software, pero MachineGames la reseteó en 2014 con un juegazo que, tres años después, tendría una secuela aún más explosiva.



WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD

PS4 - XBOX ONE - PC SHOOTER 2015

El *Wolfenstein* de 2014 causó tan buena impresión que tuvo una expansión... que se podía adquirir de manera independiente. En ella, B.J. Blazkowitz debía infiltrarse en la mismísima Baviera.



WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD

PS5 - XBOX ONE - SWITCH - PC SHOOTER 2019

MachineGames también se atrevió con un spin-off que apostaba por el cooperativo online con las hijas de Blazkowitz. Además, colaboró en el desarrollo de *Cyberpilot*, una entrega de realidad virtual.



SAGAS DE BETHESDA

PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC - PS5 - SERIES X/S
SHOOTER / AVENTURA / ROL 2016 A ACTUALIDAD

Al ser parte de Bethesda, el estudio sueco también ha colaborado en el desarrollo de juegos subjetivos como *Doom*, *Doom Eternal*, *Deathloop* o las puestas al día de *Quake* y *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

HARRISON FORD, DOBLEMENTE REJUVENECIDO

Hoy día, se lleva mucho el tratamiento digital de la imagen y, en un año y medio, el personaje de Indiana Jones, interpretado por Harrison Ford, habrá rejuvenecido dos veces. En 2023, lo vimos en el cine con *El dial del destino*, cuya intro era un flashback donde un joven Indy hacía de las suyas a lo largo de un tren, como si no hubiera pasado el tiempo desde las películas rodadas por Spielberg en los 80. En 2024, lo volveremos a ver con *El Gran Círculo*, pues Bethesda se ha asegurado de incluir el "viejo" rostro del actor, que tiene 82 años actualmente.



INDIANA JONES Y EL DIAL DEL DESTINO

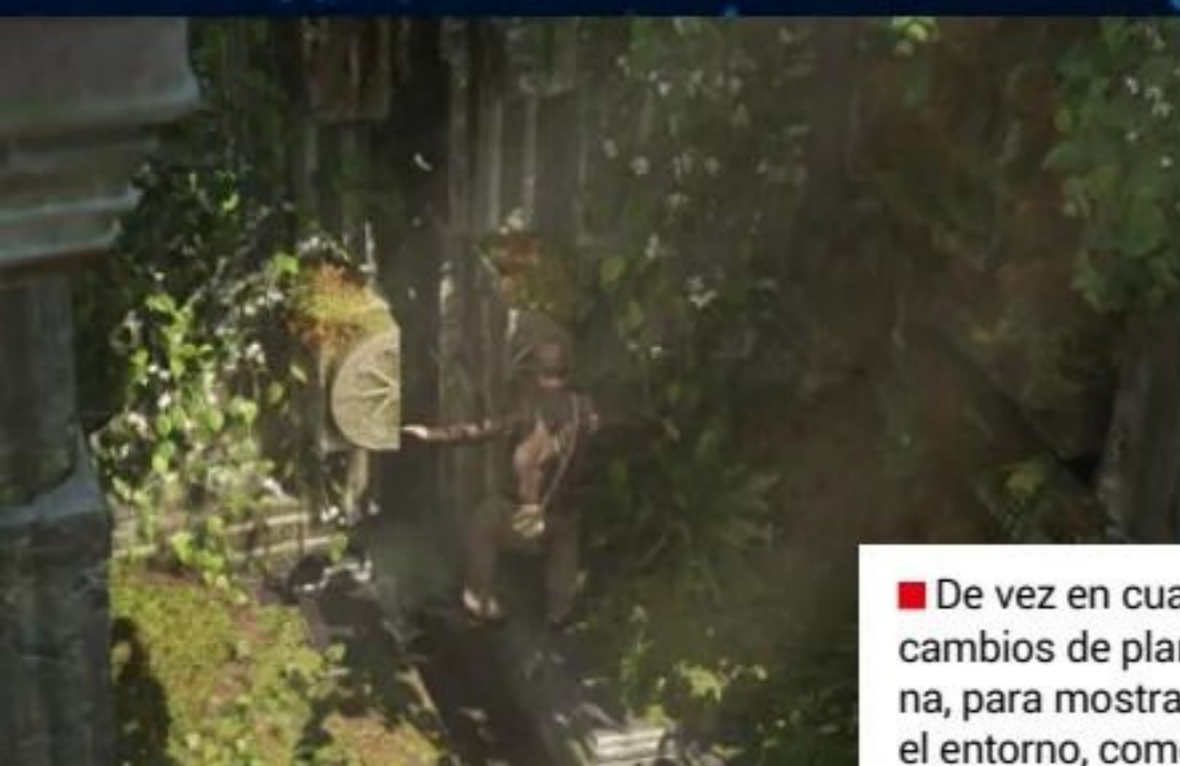


INDIANA JONES Y EL GRAN CÍRCULO

LA HISTORIA SE AMBIENTARÁ EN 1937, ENTRE LOS HECHOS DE *EL ARCA PERDIDA* Y LOS DE *LA ÚLTIMA CRUZADA*



■ A priori, el itinerario internacional de Indiana Jones en esta aventura estará determinado por un "gran círculo" trazado alrededor del planeta.



■ De vez en cuando, se producirán cambios de plano a tercera persona, para mostrar interacciones con el entorno, como las de escalada.



**YA
A LA
VENTA**

DESCUBRE CON RETRO GAMER LOS TÍTULOS CLÁSICOS MÁS RECORDADOS POR NUESTROS LECTORES Y ALGUNOS DESARROLLADORES
TEXTOS DE ADAM BARNES, DAVID CROOKES, WILL FREEMAN, DANIANO GERLI, FAITH JOHNSON, DARRAN JONES, PAUL KAUTZ, GRAEME MASON, RORY MILNE Y NICK THORPE

retro GAMER

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS



LOS 100 MEJORES JUEGOS RETRO
LA LISTA DE TITULAZOS IMPRESCINDIBLES DEFINITIVA

40
1984-2024
Aniversario

DINAMIC

¡Viejuno!

**CUATRO DÉCADAS DE
TALENTO, PASIÓN Y VIDEOJUEGOS**

REPASAMOS TODA UNA TRAYECTORIA DE NÚMEROS UNO

ADEMÁS CASTLEVANIA II: BELMONT'S REVENGE - DODONPACHI - DIABLO II - RICHARD JACQUES - ICO - LUIGI'S MANSION

DENTRO DE GAME BOY ADVANCE
TODOS LOS SECRETOS DE SU LEGENDARIO HARDWARE PORTÁTIL

HACKERS, CRACKERS Y PIRATAS
ENTREVISTAMOS A QUIENES NOS VERDAN LAS ORTAS EN EL MERCADILLO

GABRIEL NIETO
DE ERBE A NANTHOU ESPAÑA

¡NO NOS GUSTA LO RETRO!



SITE HAS QUEDADO SIN LOS ANTERIORES, CONSÍGUELOS EN NUESTRO STORE:
store.axelspringer.es/retrogamer



ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



48

KUNITSU-GAMI: PATH OF THE GODDESS

Capcom nos ha vuelto a dejar anonadados con un juego de estrategia que ya está entre lo más sorprendente de 2024



50

LAS TORTUGAS NINJA: EL DESTINO DE SPLINTER

Michelangelo, Raphael, Donatello y Leonardo salen de las alcantarillas una y otra vez en este roguelike con sabor a pizza

JUEGOS ANALIZADOS

- 48 Kunitsu-Gami: Path of the Goddess
- 50 Las Tortugas Ninja: El destino de Splinter
- 51 Cygni: All Guns Blazing



- 52 Gestalt: Steam & Cinder
- 53 Tombil: Special Edition
- 53 Dungeons of Hinterberg
- 54 Darkest Dungeon II
- 54 Flintlock: The Siege of Dawn
- 55 Star Wars: Bounty Hunter
- 55 Dustborn

CONTENIDOS DESCARGABLES

- 56 World of Warcraft
- 56 Avatar: Frontiers of Pandora
- 57 Helldivers II
- 57 Nintendo Switch Sports
- 57 Sea of Thieves
- 57 Cult of the Lamb



47 HC



VUESTRA
OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérselos llegar a través de nuestras redes sociales:

www.facebook.com/hobbyconsolas [@Hobby_Consolas](https://twitter.com/Hobby_Consolas)



Kunitsu-Gami: Path of the Goddess

■ Este nuevo juego de Capcom es una rareza, pues no se ha lanzado en formato físico, ha salido a un precio reducido de 50 euros y está disponible en Xbox Game Pass, aun siendo multiplataforma.

TODAS LAS SENDAS DE CAPCOM CONDUCEN AL ÉXITO

■ VERSIÓN ANALIZADA
PS5

■ GÉNERO
Estrategia

■ DESARROLLADOR
Capcom

■ DISTRIBUIDOR
Capcom

■ JUGADORES 1

■ IDIOMA TEXTOS
Castellano

■ IDIOMA VOCES
Inglés / Japonés

■ FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 49,99€ (y en Game Pass)

■ LANZAMIENTO
Ya disponible

■ CONTENIDO
16

No escondemos nuestra admiración hacia Capcom, una compañía que parece ajena a crisis y cambios de modelo, con un ritmo de lanzamientos de calidad más sólido que una roca.

La compañía de Osaka no sólo tira de sagas consagradas, sino que también se atreve con nuevas licencias diferentes y arriesgadas, como es el caso de *Kunitsu-Gami: Path of the Goddess*, una de las sorpresas más agradables de la temporada. Su mezcla de estrategia a lo tower defense, acción y ambientación sintoísta os hará gritar "sugoi" a los cuatro vientos.

En un enorme monte japonés, la naturaleza ha sido corrompida por la codicia de los humanos, y unos demonios llamados arreptos invaden sus laderas cada noche. Esos seres han robado once máscaras que protegían a los aldeanos, y sólo Yoshino, una

doncella capaz de canalizar el poder de los dioses con su baile, puede purificar el monte. Para defenderse, cuenta con el guerrero guardián Soh, que elimina a los demonios a espadazo limpio. Además, debe buscar y purificar a unos aldeanos transformados en estatuas para que le ayuden, asumiendo diferentes roles: leñador, lancero, arquero... Hay once trabajos por desbloquear.

Cada misión dura una media hora (el conjunto del juego da para unas veinte horas) y se basa en un ciclo día-noche que avanza inexorablemente. Durante el día, Soh puede purificar los escenarios y trazar un camino pa-

ra que Yoshino vaya danzando muy lentamente desde el inicio hasta una puerta tori. Allí, al llegar la noche, surgen toda clase de arreptos y debemos aguantar el chaparrón, defendiendo a Yoshino hasta que amanezca. Si ésta recibe demasiado daño, morirá.

Quieto, arrepto, que te arresto

Dependiendo del nivel, puede que nos toque llegar hasta un tori o hasta dos. Si el recorrido es doble, el primer tori incluirá un sencillo minijuego de alinear un objeto. Tras cada recorrido, nos espera una ronda extra en la que hemos de combatir contra un jefe que

SU MEZCLA DE ESTRATEGIA A LO TOWER DEFENSE, ACCIÓN Y SINTOÍSMO OS HARÁ GRITAR "SUGOI" A LOS CUATRO VIENTOS

LO MEJOR

Su estupenda fusión de estrategia y acción es digna de dioses. Las fases inesperadas. La ambientación, con mención especial para la banda sonora. Está disponible en Xbox Game Pass.

LO PEOR

Quizá faltaría algún desafío secundario u opción multijugador. Se repiten demasiado las escenas de final de fase. En materia gráfica, el juego casi podría ser movido por PS3 o Xbox 360.

■ Capcom quizá no le ha hecho el marketing que se merecía (incluso adelantó varios meses su estreno), pero este juego es de lo mejor de 2024.



■ El folclore japonés está presente en muchas sagas de Capcom (*Okami*, *Onimusha*, *Monster Hunter*...) y, aquí, ha vuelto a brillar con luz propia.



■ Las batallas transcurren en tiempo real y no se puede cambiar la dificultad, de modo que es esencial posicionar a nuestros aldeanos con cabeza y controlar a Soh con pericia.

■ Por Daniel Quesada X @Tycho_fan

suele ser de proporciones gigantescas y muy resistente. Normalmente, el plan consiste en colocar a los aldeanos con picardía para atacar algún punto débil.

En relación con eso, después de purificar un área, podemos visitarla en forma de base. Yoshino monta un pequeño "campamento" allí y los aldeanos están disponibles para reparar lo que hay alrededor. Hay bastantes tareas por cumplir, aunque, en realidad, la estructura del juego es bastante repetitiva: escoltar a Yoshino hasta los toris, sacar partido a la base creada, vencer al siguiente jefe y vuelta a empezar.

De primeras, puede que los menos acostumbrados al género de la estrategia se sientan intimidados por el concepto de juego o por una estética que nos inunda de kanjis y de estampas tradicionales japonesas, pero *KunitSU-Gami* juega muy bien sus cartas. Comienza con un primer nivel que es



OPINIÓN

Capcom sigue en racha con un juego cargado de personalidad, que puede abrumar un pelín al principio, pero que atrapa sin remedio con su equilibrada mezcla de acción, estrategia y folclore. No te quedes sin probar *KunitSU-Gami: Path of the Goddess*, pues es una de las mayores sorpresas de 2024.

88

pura acción y en el que podemos enlazar combos casi sin pensar, pero, poco a poco, va introduciendo la vertiente estratégica, con más roles, trampas y dinámicas, hasta que, de repente, nos encontramos ubicando a una decena de aldeanos y peleando a la vez.

Como un buen curri japonés

Por lo que respecta al rendimiento técnico, el juego no es nada del otro jueves: los personajes y los escenarios tienen un grado de detalle tirando a bajo. Ahora bien, el diseño artístico sí que está a un gran nivel. Desde los diseños de pesadilla de los monstruos, hasta los emocionantes efectos especiales cuando purificamos una zona, con fuegos artificiales, pétalos y auras brotando por doquier. Realmente, se disfruta con esas vistosas "explosiones".

Pero donde da el do de pecho es en el bestial apartado sonoro. Por supues-

to, todo suena a melodías tradicionales japonesas, con un fuerte protagonismo de instrumentos de cuerda y de percusión. Durante el día, la música empieza tranquila, pero, a medida que cae el sol, los sonidos se enrarecen y comienzan a sonar los aullidos de los monstruos que se acercan. Una vez éstos salen de los toris, los tambores taiko suenan con una fuerza realmente abrumadora.

KunitSU-Gami: Path of the Goddess es un juego con un sabor único. Por momentos, os recordará a *Okami*; con los tajos de Soh, pensaréis en la acción más pura de Capcom; con la recolección y la escolta diaria, os vendrá *Pikmin* a la cabeza... Pero, en su conjunto, es una experiencia diferente que, sin duda, hay que probar. Su carisma, sus constantes sorpresas e, incluso, su mensaje ecologista de comunión con la naturaleza harán que queráis poneros una máscara y ayudar a Yoshino. ■

Las Tortugas Ninja son especialistas en volver una y otra vez... y de eso va, precisamente, este roguelike que ya pudimos disfrutar en iOS y que, ahora, ha llegado a Switch.



Las Tortugas Ninja: El destino de Splinter

LOS QUELONIOS SALEN DEL CAPARAZÓN POR ENÉSIMA VEZ

- **VERSIÓN ANALIZADA**
Switch
- **GÉNERO**
Roguelike
- **DESARROLLADOR**
Super Evil Megacorp
- **DISTRIBUIDOR**
Super Evil Megacorp
- **JUGADORES** 1-4
- **IDIOMA TEXTOS**
Castellano
- **IDIOMA VOCES**
Inglés
- **FORMATO / PRECIO**
Físico: No
Digital: 29,99€
- **LANZAMIENTO**
Ya disponible
- **CONTENIDO**
7

Las Tortugas Ninja han tenido sus picos de popularidad a lo largo de las décadas, pero lo cierto es que, ahora mismo, están en un buen momento, especialmente en el ámbito de los videojuegos, pues están en desarrollo *Mutantes desencadenados* y *The Last Ronin*, se lanzó *Wrath of the Mutants* hace unos meses... y se acaba de estrenar en Switch también *El destino de Splinter*.

Este último es una conversión de un juego que se lanzó en exclusiva para Apple Arcade hace un año. Con un enfoque de roguelike, siempre empezamos la partida desde nuestra base en las alcantarillas y, desde allí, tenemos que ir superando todos los niveles, que se generan aleatoriamente, sin checkpoints, con potenciales mejoras fijas... Todo cambia en cada partida, como es típico del género.

Una pizza cuatro estaciones

Como es lógico, podemos elegir entre Michelangelo (eficaz con los combos largos), Donatello (tiene más salud y un buen alcance de arma), Raphael (especialista en daño crítico) y Leonardo (más técnico, pero equilibrado en sus es-



OPINIÓN

Switch parece una consola ideal para un juego de este tipo, con una dinámica muy simple en su esencia, pero que nos da sorpresitas constantes. No es muy espectacular, pero sí efectivo, y más si se disfruta junto a tres amigos.

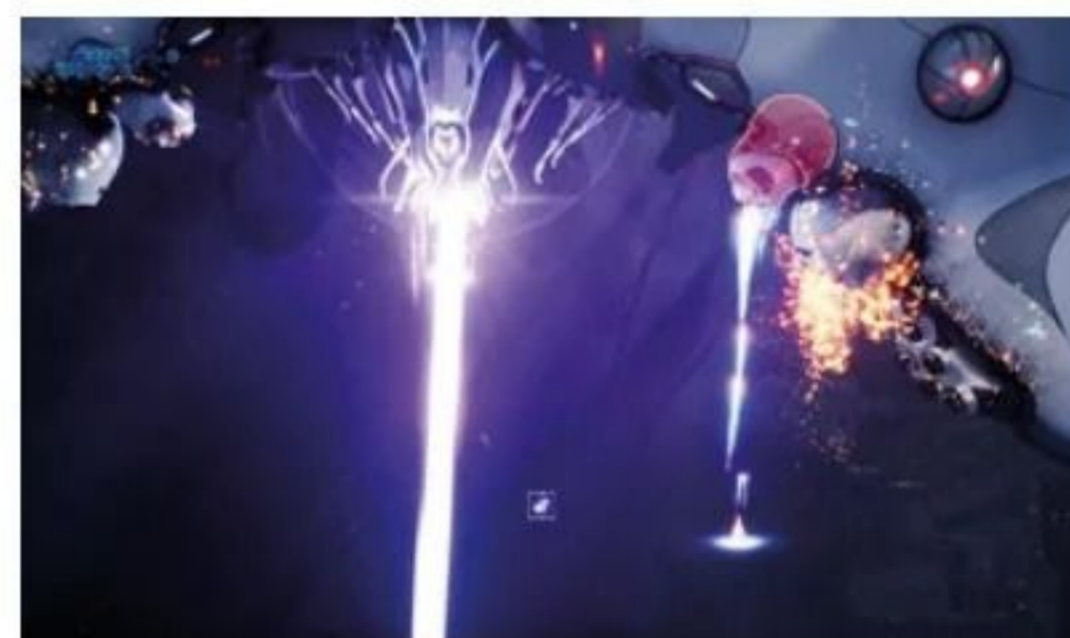
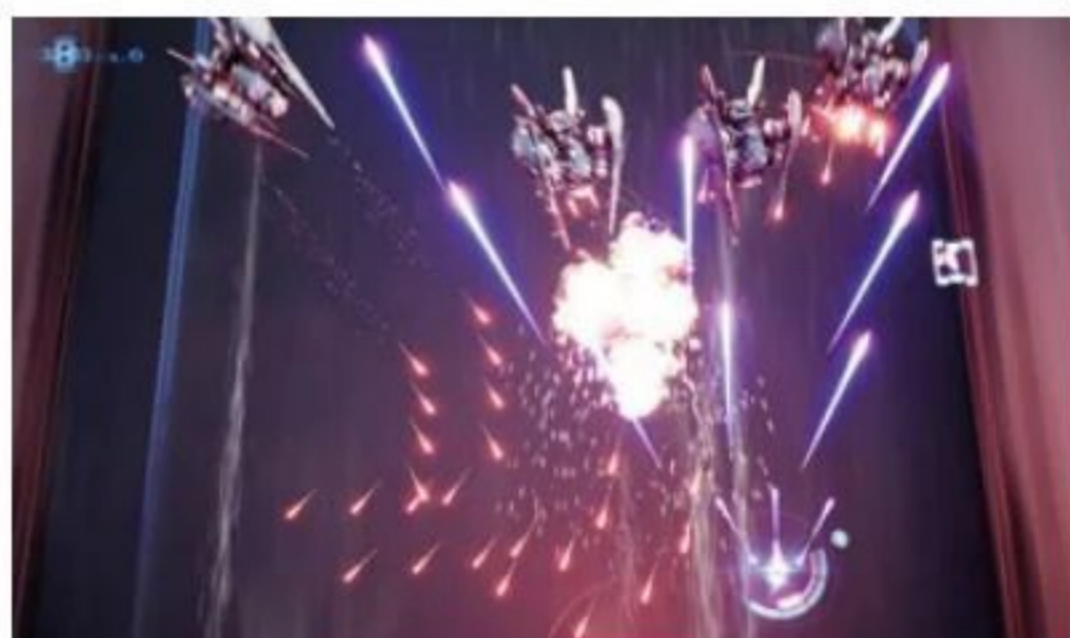
78

tadísticas). Hay ataques normales, ataques especiales y fintas, de modo que la mayoría de acciones tienen un tiempo de recarga, por lo que es importante saber cuándo pulsar cada botón. Poco a poco, somos capaces de avanzar hasta puntos del recorrido que antes nos parecían imposibles, lo cual hace que el desarrollo, que se puede superar en unas cuatro horas, sea muy adictivo.

En lo visual, el juego es razonablemente cumplidor, para tratarse de un roguelike con perspectiva elevada y que, por tanto, prima el sentido práctico sobre el espectáculo. No es que el desarrollo sea muy innovador, pero está bien diseñado y su multijugador para cuatro personas lo hace ideal para degustarlo junto a una pizza. ■

■ Por Daniel Quesada X@Tycho_fan

■ Konami quizá no sea ya la que era, pero sigue teniendo ramalazos de genialidad, como apadrinar este matamarcianos del estudio debutante KeelWorks.



Cygni: All Guns Blazing

UN NUEVO FESTIVAL DE BALAS COMO LOS DE LA VIEJA KONAMI

- VERSIÓN ANALIZADA PC
- GÉNERO Matamarcianos
- DESARROLLADOR KeelWorks
- DISTRIBUIDOR Konami
- JUGADORES 1-2
- IDIOMA TEXTOS Castellano
- IDIOMA VOCES Inglés
- FORMATO / PRECIO Físico: 29,99 € Digital: 29,99 €
- LANZAMIENTO Ya disponible
- CONTENIDO

Konami, toda una veterana en el significativo género del matamarcianos, ha sabido ver el potencial del estudio novel KeelWorks para reverdecer laureles con *Cygni: All Guns Blazing*, un nuevo festín de explosiones y disparos que se ha lanzado tanto en formato digital como en formato físico, de la mano de Meridiem.

Este shmup se esfuerza en revitalizar la fórmula clásica del género con ideas como un control con joysticks duales o un sistema de riesgo y recompensa, lo cual se traduce en un estilo que resulta muy familiar y, a la vez, desprende una refrescante personalidad. Los creadores lo han dotado de una historia que, si bien no tiene mayor interés, sirve para que sus siete niveles estén precedidos por una breve secuencia de vídeo, y también hay una biblioteca con datos.

Explosiones al estilo de Michael Bay

Cómo no, el punto fuerte de *Cygni* es la jugabilidad, que cualquiera puede disfrutar, incluso si no está familiarizado con los bullet hell en los que esquivar cientos de proyectiles. Hay ideas de clásicos como *Ikaruga*, *Radiant Silvergun*



OPINIÓN

A poco que te vayan los matamarcianos, aquí vas a encontrar cosas que te van a gustar. Su jugabilidad es adictiva y su puesta en escena, impecable. Y, si te va picarte con las puntuaciones, vas a estar enganchado mucho tiempo.

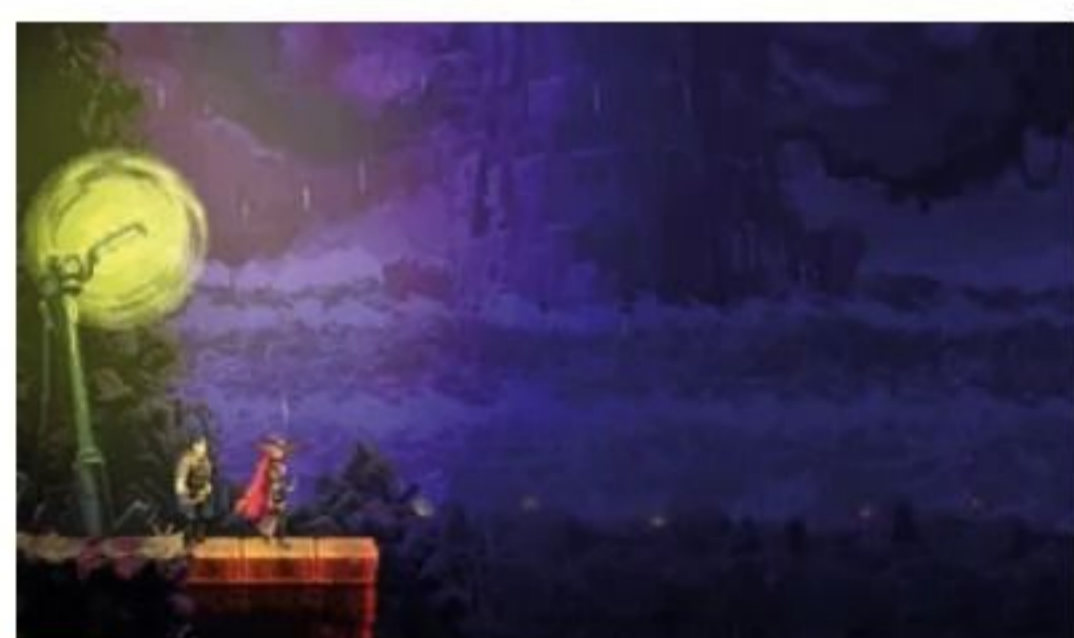
80

o *Xevious*, de modo que podemos controlar la dirección de los disparos, girar las torretas, lanzar bombas aire-tierra... El ritmo es vertiginoso, y se incluye un sistema de combos de bajas y medallas que otorga una puntuación en cada nivel y que invita a picarse por mejorar en cada nuevo invento. En ese sentido, la historia se puede completar en dos o tres horas, pero la rejugabilidad, seña de identidad del shmup, es altísima.

Es verdad que hay algún que otro petardeo puntual en la tasa de refresco, pero es un matamarcianos tan espectacular como adrenalínico, que hará las delicias de quienes quieran dejar el cerebro en punto muerto y arrasar, sin pensar mucho y a base de reflejos, con todo lo que se cruce en su camino. ■

■ Por Alberto Lloret [X @AlbertoLloretPM](#)

■ Hoy en día, resulta muy difícil destacar en el colapsado género del metroidvania, pero esta nueva y preciosa propuesta resulta muy satisfactoria.



Gestalt: Steam & Cinder

EL VAPOR Y LA CENIZA TAMBIÉN PUEDEN SER PRECIOSOS

- **VERSIÓN ANALIZADA**
PC
- **GÉNERO**
Metroidvania
- **DESARROLLADOR**
Metamorphosis Games
- **DISTRIBUIDOR**
Fireshine Games
- **JUGADORES 1**
- **IDIOMA TEXTOS**
Castellano
- **IDIOMA VOCES**
No tiene
- **FORMATO / PRECIO**
Físico: No
Digital: 19,99 €
- **LANZAMIENTO**
Ya disponible
- **CONTENIDO**
7

Los metroidvanias están muy de moda y, desde hace unas semanas, está disponible *Gestalt: Steam & Cinder*, del estudio debutante Metamorphosis Games, caracterizado por un estilo gráfico pixelado basado en los clásicos de las generaciones de los 16 y los 32 bits. Por ahora, sólo está en PC, pero también llegará a consolas.

La protagonista del juego es Aletheia, una mercenaria que se busca la vida en Irkalla, una ciudad de ambientación steampunk cuyos habitantes han adoptado los engranajes y el vapor como forma de subsistencia. La fórmula jugable resulta muy familiar, con exploración, combates, plataformeo, habilidades que permiten acceder a nuevas zonas, secretos, coleccionables, una pizca de rol... Quizá lo más llamativo es el sistema de combate, pues Aletheia cuenta con una espada y un revólver, de modo que la recarga de este último se realiza mediante los ataques cuerpo a cuerpo.

Un metroidvania conformista, pero notable

El juego no resulta particularmente innovador y tiene imperfecciones aquí y allá. Por ejemplo, hay un exceso de diá-



OPINIÓN

La faceta narrativa y su falta de ambición lo alejan de los mejores del género, pero en el resto de apartados, los engranajes de *Gestalt: Steam & Cinder* están perfectamente colocados y dan lugar a un metroidvania sólido y recomendable.

80

logos que se convierte en un obstáculo para la jugabilidad. Aun así, es un juego del que se disfruta cada minuto. Porque es tan completo y está tan bien realizado que, una vez empiezas a jugar, no puedes parar hasta completarlo (lo cual puede suponer unas seis horas). Quizá habría hecho falta algo más de ambición para destacar entre tantísimo metroidvania, pero sus responsables han ido a lo seguro y no han querido arriesgar demasiado, algo comprensible, tratándose de su primera producción.

No obstante, el maravilloso estilo de arte pixelado de los gráficos es de esos que hacen que uno se quede embobado. De ahora en adelante, habrá que estar muy atentos a lo que el futuro le depara a este prometedor estudio. ■

■ Por Álvaro Alonso [X@alvaroalone_so](#)

PLATAFORMAS PS5 | Switch | PC



Tombi!: Special Edition

UN TROGLODITA EN EL SIGLO XXI

- **VERSIÓN ANALIZADA**
Switch
- **GÉNERO**
Plataformas
- **DESARROLLADOR**
Limited Run Games
- **DISTRIBUIDOR**
Limited Run Games
- **JUGADORES** 1
- **IDIOMA TEXTOS**
Castellano
- **IDIOMA VOCES**
Inglés
- **FORMATO / PRECIO**
Físico: No (sólo importación EE.UU.)
Digital: 19,99€
- **LANZAMIENTO**
Ya disponible
- **CONTENIDO**
3

El salto a las consolas de 32 bits traigo consigo mucha experimentación, y una de las ideas más curiosas de la primera PlayStation fue *Tombi!* (*Tomba!*, en otros territorios), una aventura que regresa remasterizada veintisiete años después.

En 1997, Tokuro Fujiwara, el legendario creador de *Ghosts 'n Goblins* y *Mega Man*, había fundado su propia compañía, Whoopee Camp, y su idea era crear algo a medio camino del 2D y el 3D, mezclando tanto las plataformas clásicas como las aventuras de exploración basadas en encontrar objetos, hablar con otros personajes... El resultado fue *Tombi!*, un plataformas con exploración no lineal que, aunque no vendió bien, se convirtió en un juego entrañable y querido.

Un plataformas de otro tiempo

Usando su Carbon Engine, Limited Run Games ha hecho una puesta al día en la que, gráficamente, todo es idéntico. Y se ha añadido un extra muy agradecido en forma de museo, con bocetos de personajes, anuncios de la época y, sobre todo, nuevas entrevistas en profundidad con Fujiwara-san.

Tanto el concepto general como los gráficos siguen tan frescos y divertidos como el primer día, pero hay otras facetas que no salen tan bien paradas, como el control, pues el salto sigue una trayectoria un poco extraña, igual que los balanceos de liana en liana. También ha envejecido regular la tediosa forma de explorar y retroceder de un punto a otro para cumplir las misiones. Aun así, se mantiene intacto el atrevido y experimental planteamiento de los locos 90. ■

■ Por Daniel Quesada X @Tycho_fan

75

PLATAFORMAS Xbox Series X-S | PC



Dungeons of Hinterberg

MAZMORRAS MONTAÑOSAS

- **VERSIÓN ANALIZADA**
Xbox Series X
- **GÉNERO**
Rol
- **DESARROLLADOR**
Microbird Games
- **DISTRIBUIDOR**
Curve Games
- **JUGADORES** 1
- **IDIOMA TEXTOS**
Castellano
- **IDIOMA VOCES**
No tiene
- **FORMATO / PRECIO**
Físico: No
Digital: 29,99€ (y en Xbox Game Pass)
- **LANZAMIENTO**
Ya disponible
- **CONTENIDO**
12

Si digo que actualmente la industria indie es el hogar de los videojuegos más únicos del mundillo, seguro que nadie se sorprende. Aun así, siempre es agradable encontrarse con propuestas tan frescas y originales como *Dungeons of Hinterberg*.

Creado por un nuevo estudio vienés llamado Microbird Games, este juego es una gran combinación de propuestas. Por un lado, se puede comparar con *Zelda*, por su exploración, sus mazmorras y sus puzles; por otro, bebe de la parte social de *Persona*.

Los Alpes son tu nuevo bufete

La aventura la protagoniza Luisa, una joven que trabaja en un bufete de abogados... y está hasta las narices de la rutina en que se ha convertido su vida. Por suerte para ella, en la idílica localidad alpina de Hinterberg, han aparecido veinticinco mazmorras llenas de magia, tesoros y monstruos.

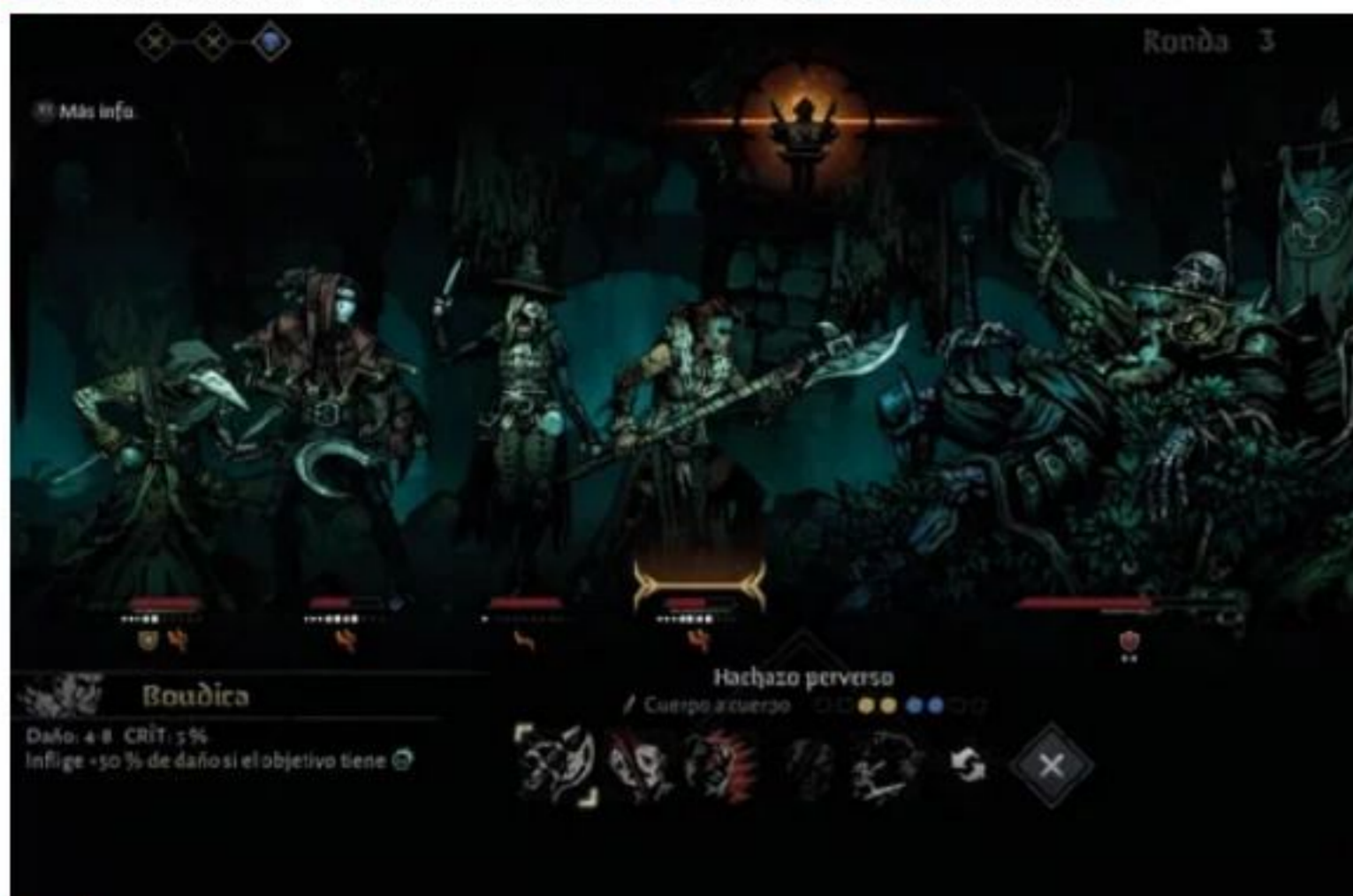
Esas mazmorras están agrupadas por regiones, de modo que, en cada una, tenemos acceso a diferentes poderes mágicos. Por si te lo preguntas, no hay nada de roguelike: todas las mazmorras han sido diseñadas a mano. Y son una auténtica gozada, la verdad. Hay puzles tremendamente originales que te van a obligar a darle bien al coco. Además, hay combates en tiempo real.

Por lo que respecta a la faceta social, podemos pasear por el pueblo, realizar diversas actividades e interactuar con los residentes. A lo largo de las quince horas que dura el juego, siempre estamos haciendo cosas diferentes, como si viviéramos todo tipo de aventuras en el mundo real. ■

■ Por Álvaro Alonso X @alvaroalone_so

80

PLATAFORMAS PS5 | Xbox Series X-S | Switch | PS4 | Xbox One | PC



Darkest Dungeon II

EL INSTANTE MÁS OSCURO

- VERSIÓN ANALIZADA
PS5
- GÉNERO
Roguelike
- DESARROLLADOR
Red Hook Studios
- DISTRIBUIDOR
Red Hook Studios
- JUGADORES 1
- IDIOMA TEXTOS
Castellano
- IDIOMA VOCES
Inglés
- FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 38,99€
- LANZAMIENTO
Ya disponible (22 de octubre en físico)
- CONTENIDO
12

Darkest Dungeon II aterriza en consolas un año después de su lanzamiento en PC, con el mismo espíritu libre.

Pese a la numeración, no se trata de una secuela como tal, sino de una reimaginación de la esencia de la primera entrega que abraza el roguelike más mediático para ofrecer una aventura muy diferente. Así, hay que recorrer escenarios apocalípticos bajo una ambientación tétrica digna de *La diligencia*, la película de John Ford.

Cada partida comienza con la elección de cuatro personajes, de modo que la cantidad de información que nos llega de golpe es bestial: decenas de estados alterados, potenciadores, bonus, debilidades... Sin embargo, el juego es tremendamente adictivo y todo lo que parecía ser intimidante se convierte en un aliciente. El objetivo es llevar la llama de la esperanza a la montaña, manteniendo un carro en circulación por una serie de caminos y bifurcaciones.

Dando un abrazo a la oscuridad

El combate por turnos se mantiene tan sólido como una roca. Las estrategias que se pueden llegar a elaborar con sólo cuatro personajes son enormes, y el factor de aleatoriedad se ha reducido. Además, los personajes tienen carisma, gustos y miedos, y se fraguan buenas relaciones de camaradería.

Quizá sea por cómo la narrativa se entremezcla con la jugabilidad, porque la voz de ultratumba del narrador hace que te sientas en una partida de rol o por ese estilo artístico que cautiva nada más empezar, pero éste es un título que no puedes dejar pasar. ■

■ Por David Rodríguez X @david_taiiko

87

PLATAFORMAS PS5 | Xbox Series X-S | PC



Flintlock: The Siege of Dawn

EL APRENDIZ DE KRATOS Y ATREUS

- VERSIÓN ANALIZADA
PS5
- GÉNERO
Acción
- DESARROLLADOR
A44 Games
- DISTRIBUIDOR
Kepler Interactive
- JUGADORES 1
- IDIOMA TEXTOS
Castellano
- IDIOMA VOCES
Inglés
- FORMATO / PRECIO
Físico: 49,99€
Digital: 39,99€ (y en Xbox Game Pass)
- LANZAMIENTO
Ya disponible
- CONTENIDO
16

A44 Games, el estudio neozelandés que nos dio *Ashen*, regresa con un juego que, si bien mantiene ideas del soulslike, recuerda más a los *God of War* modernos que a los juegos de FromSoftware.

El mundo junta retazos de la civilización mesopotámica, estética medieval y egipcia, referencias a la I Guerra Mundial... Todo ello forma una amalgama extraña, pero encaja mejor de lo que cabría esperar. Así, nos ponemos en la piel de Nor, una zapadora de la Coalición que lucha contra las hordas de no muertos que emergen del Abismo y que se embarca en un viaje de venganza contra los dioses que han invadido el mundo.

Dioses y pólvora

La historia, que dura unas diez horas, se queda a medio fuelle, pero el combate en tercera persona funciona muy bien, merced a su agilidad y a la presencia de varias armas, como un hacha, una pistola de mecha o un rifle de pólvora. A esos recursos ofensivos, se suma Enki, una deidad de aspecto zorruno que nos acompaña y que hace las veces de Atreus, de modo que podemos ordenarle acciones. En ese sentido, la dificultad es mayor que la de un hack and slash, pero resulta mucho más accesible que la de un soulslike puro y duro.

Quizá esperábamos algo más del juego, pero, aun así, resulta muy correcto y sienta las bases de un estilo para que A44 Games siga creciendo en el futuro. Logra eludir por poco aquello de que "quien mucho abarca poco aprieta", pero, si buscas acción sin pretensiones, su familiar acción cumple. ■

■ Por David Rodríguez X @david_taiiko

77

PLATAFORMAS PS5 | Xbox Series X-S | Switch | PS4 | Xbox One | PC



Star Wars: Bounty Hunter

EL ATAQUE DE LOS MANDALORIANOS

- VERSIÓN ANALIZADA
PC
- GÉNERO
Aventura
- DESARROLLADOR
Aspyr
- DISTRIBUIDOR
Disney
- JUGADORES 1
- IDIOMA TEXTOS
Castellano
- IDIOMA VOCES
Castellano
- FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99€
- LANZAMIENTO
Ya disponible
- CONTENIDO
16

En 2002, como acompañamiento de *Episodio II: El ataque de los clones*, LucasArts lanzó *Star Wars: Bounty Hunter*, un juego que nos puso en la armadura mandaloriana del carismático Jango Fett.

Veintidos años después, Aspyr, que ya había recuperado *Jedi Academy*, *Republic Commando* o *Episode I: Racer* en los últimos años, nos ofrece la posibilidad de volver a colocarnos el jet pack con una remasterización. Tras la cancelación del juego de *The Mandalorian* en el que trabajaba Respawn, esto es lo más parecido que verás.

El padre de Boba Fett tiene su edad

La historia, ambientada antes del *Episodio II*, nos invita a ganarnos la confianza del Conde Dooku enfrentándonos a un cartel criminal. Así, a lo largo de niveles cerrados, hay que abrirse paso a tiros, mientras usamos artilugios como un lanzallamas, un cable o dardos tóxicos. En ese sentido, la fórmula acaba sintiéndose repetitiva a lo largo de las ocho horas que dura, ya que las fases no se prestan mucho a la variación o la innovación, si bien hay zonas más verticales y plataformeras que hacen no todo sea tirar de bláster a las primeras de cambio.

El original tenía un control problemático, así que se ha modernizado, si bien sigue sin ser perfecto. En cuanto al apartado técnico, se han refinado las texturas y se ha mejorado la iluminación, pero queda lejos de lo visto en revisiones como *Tomb Raider I-III Remastered*, que también era de Aspyr. Aun así, los fans acérrimos de la saga dispuestos a perdonarle sus fallitos lo disfrutarán. ■

■ Por David Rodríguez [X@david_taiko](#)

OPINIÓN

No es una remasterización imprescindible, pero sí mejora lo suficiente una aventura clásica llena de acción. Los nuevos controles y las pequeñas mejoras cumplen, aunque se podría haber puesto más empeño en lo visual y en lo jugable.

72

PLATAFORMAS PS5 | Xbox Series X-S | PS4 | Xbox One | PC



Dustborn

UN VIAJE DE UNA GRAN IDENTIDAD

- VERSIÓN ANALIZADA
PS5
- GÉNERO
Aventura
- DESARROLLADOR
Red Thread Games
- DISTRIBUIDOR
Spotlight by Quantic Dream
- JUGADORES 1
- IDIOMA TEXTOS
Castellano
- IDIOMA VOCES
Inglés
- FORMATO / PRECIO
Físico: 39,99€
Digital: 29,99€
- LANZAMIENTO
Ya disponible
- CONTENIDO
16

Tras crear la más que interesante aventura noir *Draugen*, Red Thread Games regresa con *Dustborn*, una aventura narrativa que abraza la distopía política y la diversidad, y que no deja indiferente.

El juego busca retratar una realidad política dentro de un futuro más que posible, al tiempo que aborda temas tan importantes como la identidad de género, la salvaguarda de los derechos LGTBI o la libertad de culto. Y lo hace a través de una trama a lo road movie aderezada con toques paranormales. No es un simple viaje por carretera por Estados Unidos, sino que, al igual que juegos como *Road 96*, ofrece una visión más amplia del mundo que nos rodea, donde las personas lucen con orgullo su complejidad.

Another one bites the dust

El grupo protagonista, que posee la particular habilidad de poder usar su voz de una forma especial, se ve obligado a huir del estado de Pacífica por la persecución racial que sufre, en un destartalado autobús.

En lo jugable, *Dustborn* no se complica. El protagonismo corre a cargo de Pax, a quien controlamos por una serie de niveles lineales donde hay diversas conversaciones que afectan a las relaciones entre los personajes. Pero hay más que palabras, pues también se ofrecen actividades en forma de minijuegos, como jugar a arcades o tocar la guitarra, a lo cual hay que añadir secciones de combate en tiempo real... que, en realidad, son el punto más flaco con diferencia.

Sin embargo, el juego da en el clavo con su representación de identidades que siempre han estado ahí, para demostrar que los videojuegos son más que un mero ocio. ■

OPINIÓN

Entrega un relato a lo road movie con una trama interesante que dota de una gran sensibilidad a temas tan relevantes como la identidad de género o el empoderamiento de la mujer. Eso permite pasarle por alto algunos tropiezos jugables.

82

■ Por David Rodríguez [X@david_taiko](#)



■ WORLD OF WARCRAFT

■ PC ■ 49,99 €

The War Within

La adquisición de Activision Blizzard King por parte de Microsoft ha dado mucho que hablar, pero casi siempre ha sido a cuenta de *Call of Duty*. Si seguiría siendo multiplataforma, si se integraría en Xbox Game Pass... Pero lo cierto es que la compañía posee también otro de los juegos más importantes de la historia de los videojuegos: *World of Warcraft*, que, hoy por hoy, tiene 7,25 millones de usuarios con suscripciones activas. Justo este año, se cumple el vigésimo aniversario de su nacimiento (y el trigésimo de *Warcraft: Orcs & Humans*), y la celebración será de órdago. No va a ser con el lanzamiento del juego en consolas, algo que tendrá que esperar (aunque confiamos en que

pueda llegar a producirse algún día, igual que sucedió con sagas históricas de PC como *Age of Empires* o *Flight Simulator*), sino con el inicio de una nueva era de expansiones.

Porque Blizzard va a poner en marcha la ambiciosa *Worldsoul Saga*, que se desarrollará a través de tres expansiones consecutivas. La primera de ellas se denominará *The War Within* y estará disponible desde el 27 de agosto, si bien, durante las semanas previas, ya hubo una serie de contenidos especiales para ir allanando el camino, como "Ecos radiantes", que nos enfrentaba al recuerdo de viejos enemigos, como el Rey Exánime. Esta nueva ampliación estará pensada tanto para

jugadores veteranos como para noveles, pues capturará la esencia de las dos décadas de la saga y resolverá algunas historias inconclusas. En concreto, se nos invitará a adentrarnos en las zonas subterráneas de Khaz Algar, donde nos tendremos que ver las caras con Xal'atath, el Emisario del Caos, que amenaza Azeroth. Así, entre las novedades, habrá cambios en la interfaz y la jugabilidad, una nueva raza disponible y monturas adicionales.

VALORACIÓN: El MMORPG de Blizzard va a intensificar su actividad una vez más con su décima expansión, a la que, en el futuro, seguirán otras dos. ¡Orcos! ¡Orcos a millares!

■ AVATAR: FRONTIERS OF PANDORA

The Sky Breaker

■ PS5 | Xbox Series X-S | PC ■ 14,99 € (o 39,99 €, como parte del pase de temporada)

Massive Entertainment está que lo tira y, aunque ya está a la vuelta de la esquina *Star Wars Outlaws*, acaba de lanzar la primera expansión de historia de *Avatar: Frontiers of Pandora*, en la que hay que hacer frente a una sombra que acecha desde el cielo y amenaza a los clanes na'vi, que están de celebración. Así, nuestro protagonista viaja a una nueva área, el Corazón de las Llanuras, para participar en unos juegos, si bien las cosas no tardan en torcerse.

La historia de este contenido descargable, que se sitúa después del final del juego principal (aunque se puede acceder a ella sin necesidad de haberse acabado el juego), da para unas cuatro horas y media. No hay nada muy novedoso, pero sí algún que otro condicionante, como que el SID no funcione correctamente y toque buscar vías alternativas.

VALORACIÓN: No es un DLC muy sorprendente, pero la estética y la ambientación son estupendas.



■ HELLDIVERS II

Escalada de la libertad

■ PS5 | PC ■ Gratis

De un tiempo a esta parte, Sony ha puesto su mira en los juegos como servicio y, a la espera de ver cómo pueda funcionar *Concord*, *Helldivers II* ha partido el bacalao contra todo pronóstico. Han pasado ya seis meses desde el estreno de este shooter cooperativo en tercera persona y, para celebrarlo, Arrowhead Game Studios ha lanzado una potente actualización. *Escalada de la libertad* incluye varias novedades de peso. Por un lado, se ha agregado un décimo nivel de dificultad, para que las refriegas y las extracciones sean aún más desafiantes. Por otro, se han añadido nuevos objetivos de misión y puestos de avanzada. Y se han sumado nuevos tipos de enemigos y una serie de zonas pantanosas.

VALORACIÓN: Arrowhead nos da la mejor excusa posible para seguir masacrando terminidos a tiros.



■ NINTENDO SWITCH SPORTS

Baloncesto

■ Switch ■ Gratis

Si sentís nostalgia de los recién concluidos Juegos Olímpicos de París, podéis aprovechar la llegada a *Nintendo Switch Sports* del baloncesto. Se pueden jugar partidos de dos contra dos en los que driblar, pasar y lanzar a canasta, y hasta hay un concurso de triples a lo NBA en el que sentirse como Stephen Curry.

VALORACIÓN: Los Joy-Con se prestan de maravilla a los movimientos del baloncesto.



■ SEA OF THIEVES

Temporada 13

■ PS5 | Xbox Series X-S | Xbox One | PC ■ Gratis

Los piratas de Rare no se cansan de saquear y ya andan al abordaje con una nueva temporada de contenido, que supone el regreso del Capitán Flameheart, junto con dos nuevas adiciones: el Evento Mundial Burning Blade y los Campamentos de Esqueletos. Y, por primera vez, hay tucanes como mascotas.

VALORACIÓN: El barco de Rare sigue navegando sin que las olas de los años le afecten.



■ CULT OF THE LAMB

Unholy Alliance

■ PS5 | Series X-S | Switch | PS4 | One | PC ■ Gratis

El disparatado juego de acción de Devolver Digital protagonizado por un cordero sectario se acaba de ampliar con un modo cooperativo que permite que un segundo jugador controle a... ¡una cabra! Además, se han añadido nuevas cartas del tarot, misiones de seguidores y muchos otros secretos valiosos como la lana.

VALORACIÓN: Un dúo formado por una oveja y una cabra: ¿se puede pedir algo más?

HAZTE CON TUS CONTENIDOS DESCARGABLES FAVORITOS EN GAME



Acumula puntos **GAME** en todas tus compras

VIAJE CHINO AL OESTE CONSOLERO

CHINA HA INICIADO UNA RUTA DE LA SEDA DEL SIGLO XXI CON LA EXPORTACIÓN DE MUCHOS VIDEOJUEGOS PENSADOS PARA EL PÚBLICO OCCIDENTAL

China era un gigante dormido hasta ahora en lo que se refiere a videojuegos tradicionales para consola. Sí, había compañías poderosísimas, como Tencent o NetEase, pero la mayoría de producciones estaban destinadas a ordenadores y móviles. No en vano, durante muchos años, no se vendían en el país las consolas de fabricantes japoneses y americanos.

Sin embargo, de un tiempo a esta parte, las cosas están cambiando mucho. Igual que ha sucedido en Corea del Sur, cada vez son más los desarrolladores chinos que centran sus esfuerzos en proyectos con altos valores de producción y destinados a consolas, especialmente a PS5 y PS4. Por eso, y coincidiendo con el estreno de un AAA como *Black Myth: Wukong*, hemos querido hacer un repaso de algunos de los juegos venideros que protagonizarán esta suerte de Ruta de la Seda del siglo XXI.

A esta pujanza han contribuido varios factores. Para empezar, está el hecho de que PS5, Xbox Series X-S y Switch se vendan en el país ya con toda normalidad. También ha ayudado el interés de los usuarios y las compañías de otros países, en especial Sony, que ha acogido numerosos trabajos bajo el paraguas de la iniciativa PlayStation China Hero Project, con costes que seguramente sean bajos y auguren altas rentabilidades. Y no hay que olvidar las facilidades de desarrollo y los acabados realistas que promueve una tecnología tan puntera como es el Unreal Engine 5.

Es verdad que muchos juegos chinos parecen cortados por el mismo patrón de ambientación y jugabilidad, pero *Lost Soul Aside*, *Phantom Blade 0*, *Wuchang: Fallen Feathers*, *Where Winds Meet*, *The God Slayer* o *Project The Perceiver* darán que hablar. ■

GAME SCIENCE SE HA
INSPIRADO EN LA NOVELA
VIAJE AL OESTE PARA
DISEÑAR ESTE RPG

■ Por Rafael Aznar 🐦 @Rafaikkonen



■ El sistema de combate y la dificultad recuerdan a las entregas recientes de *God of War*, más que a un soulslike. Aun así, este dragón será duro de desescamar.



■ El juego se ha lanzado supuestamente en formato físico, pero es una versión sin disco, así que, si tienes pensado comprarlo, puedes ir directo a por él en digital.

BLACK MYTH: WUKONG

■ PS5 - PC - XBOX SERIES X/S ■ GAME SCIENCE ■ ROL
■ YA DISPONIBLE (EN PS5 Y PC, MÁS ADELANTE EN XBOX)

El 20 de agosto, se puso a la venta *Black Myth: Wukong* en su versión para PS5 y PC (la de Xbox aún no tiene fijada una fecha). No nos ha dado tiempo a incluir el análisis en este número de la revista, pero, cuando leáis estas líneas, ya estará publicada la crítica en nuestra página web.

Aunque aún quede un mes para el final oficial del verano, el juego ha supuesto el inicio anticipado de la campaña de lanzamientos otoñales, así como el pistoletazo de salida a la avalancha de juegos de factura china que hay en el horizonte.

Uno de los aspectos más llamativos de esta aventura es su origen literario. Muchos estudios de otros países se habían servido de libros chinos como el *Romance de los Tres Reinos* o *Viaje al oeste* para diseñar videojuegos, así que era obligatorio que quienes mejor los conocen apostaran también por ellos. Concretamente, Game Science se ha apoyado en la segunda de esas novelas, de 1592 —que también le sirvió de inspiración a Akira Toriyama para crear *Bola de Dragón*—, para engendrar una superproducción que combina elementos del género soulslike y de los *God of War* modernos. Así, encarnamos al Predestinado, un guerrero con apariencia de mono inspirado en Sun Wukong que inicia un viaje por la China milenaria para investigar la verdad oculta sobre una leyenda del pasado. La travesía nos lleva por infinidad de paisajes naturales y nos enfrenta a todo tipo de criaturas de la mitología china, con la inestimable ayuda de cierta arma extensible como la que usaba Goku. ¡Alárgate, bastón!

ESTE JUEGO DE ACCIÓN
COMBINARÁ LAS ARMAS
BLANCAS CON MOVIMIENTOS
ACROBÁTICOS DE KUNG-FU

PHANTOM BLADE 0

■ PS5 - PC ■ S-GAME ■ ACCIÓN ■ SIN FECHA

El marketing de los juegos creados en China está aún en pañales y, a veces, hasta resulta difícil encontrar información de según qué títulos, que se presentan por su cuenta, no tienen web oficial y dejan su potencial popularidad a expensas de que puedan llamar la atención en las redes sociales. Sin embargo, eso está cambiando poco a poco, y ya es muy habitual que eventos como los del Summer Game Fest tengan importantes dosis de juegos creados en China. El perfecto ejemplo de ello es *Phantom Blade 0*, un juego que se presentó en un State of Play en 2023 y que, en 2024, cerró la conferencia principal del Summer Game Fest.

En relación con eso, había dudas de si el metraje que se había mostrado de este juego era realmente factible, pues lucía unas animaciones muy avanzadas. Sin embargo, las dudas se han disipado este verano, gracias a una primera demostración jugable ofrecida a la prensa.

Así pues, con un estilo que estará a caballo entre el soulslike y hack and slash como *Devil May Cry* o *Ninja Gaiden*, el juego nos pondrá en el atribulado pellejo de Soul, un asesino de élite sobre el que penderá la espada de Damocles, tras haber sido acusado injustamente de un crimen que no cometió. La estética grisácea y la inspiración en el folclore chino recordarán bastante a las de *Wo Long: Fallen Dynasty*, pero el sistema de combate promete tener su propia personalidad, pues combinará las armas blancas con vistosos y acrobáticos movimientos de kung-fu.



■ Los escenarios tendrán un estilo semiabierto que se prestará a diversas aproximaciones, pues Soul tendrá un arco con el que abatir enemigos a traición.



■ El control tendrá una mecánica que aunarás las esquivas y los contraataques. Tendrá su parecido con *Sekiro: Shadows Die Twice*, pero con menor dificultad.



WHERE WINDS MEET

■ PS5 - PC ■ EVERSTONE STUDIO ■ ROL ■ SIN FECHA

Varios juegos de este reportaje tendrán un parecido muy razonable con *Ghost of Tsushima*, pues el llamado género del wuxia, con sus guerreros de la China milenaria y sus artes marciales, no se diferencia tanto de lo que representa el Japón samurái. Y, probablemente, el proyecto más similar será éste, que se ambientará en la era de las Cinco Dinastías y los Diez Reinos.

Si *Black Myth: Wukong* será un viaje al oeste, esta aventura será todo lo contrario, pues nos conducirá al este, en la piel de un joven maestro espadachín que deberá ahondar en los enigmas de su propia identidad. Así pues, el mapa estará planteado como un mundo abierto que integrará más de veinte regiones distintas, con cuyos habitantes podremos interactuar activamente y que reaccionarán a la meteorología, los desastres naturales y los conflictos humanos. Y, por supuesto, no faltarán todo tipo de actividades secundarias, como tocar instrumentos tradicionales o resolver una serie de acertijos relacionados con unos enigmáticos gatos.

No obstante, la palma prometen llevársela los combates. Al fin y al cabo, el protagonista será un experto en el uso de armas como espadas, abanicos o lanzas, a lo cual añadirá habilidades basadas en el tai chi o la acupuntura, que serán clave para derrotar a unos jefes con forma de monstruos colosales. Y no faltarán las dotes de sigilo ni la opción de tender emboscadas.

■ Este juego de mundo abierto nos convertirá en un maestro marcial que deberá recorrer bulliciosas ciudades, extrañas cuevas, peligrosos cañones...



LUOYANG

■ PC ■ KEYFRAME STUDIO ■ SOULSLIKE
■ SIN FECHA

Los últimos años de la dinastía Wu Zhou servirán como telón de fondo a este juego, ambientado en Luoyang, una ciudad de dioses que se verá repentinamente invadida por muertos resucitados y demonios. Como miembros del Departamento Tianming, una misteriosa agencia de inteligencia, tendremos que descubrir qué ha sucedido. El sistema de combate será muy pausado y exigirá esquivar de manera continuada.



THE AWAKENER: RISEN

■ PS5 - PS4 - PC ■ TANER GAME
(GAMERA GAMES) ■ ROL ■ SIN FECHA

Este juego es un pequeño galimatías, pues originalmente se llamaba *Arise of Awakener* y está relacionado con otro juego llamado *The Awakener: Forgotten Oath*, del mismo estudio de desarrollo. Será un RPG ambientado en la Europa medieval, de modo que, en la línea de juegos como *Dragon's Dogma*, nos meterá en la metálica armadura de un caballero. Y el desarrollo incluirá elementos como barcos voladores o dragones.



SHOWA AMERICAN STORY

■ PS5 - PS4 - PC ■ NEKCOM ENTERTAINMENT (2P GAMES) ■ AVENTURA ■ SIN FECHA

Esta aventura de acción será una oda a la cultura pop de los años 80, pero a través de una versión postapocalíptica de Estados Unidos que, además, fue colonizada por Japón, que implantó allí su cultura. El protagonismo correrá a cargo de Choko, una joven regresada de entre los muertos que llevará a cabo auténticas escabechinas de zombis y monstruos con todo tipo de armas de fuego y cuerpo a cuerpo.



BALLAD OF ANTARA

■ PS5 - PC ■ TIPWORKS STUDIO (INFOLD GAMES) ■ ROL ■ 2025

Este free-to-play, que recordará a RPG medievales y etéreos como *Lords of the Fallen* o *Banishers: Ghosts of New Eden*, se ambientará en un mundo dividido en dos realidades entre las que podremos desplazarnos, para recuperar unas esencias extraviadas. Encarnaremos a un emisario, un poderoso ser encargado de acabar con la malicia que atenaza el mundo, ya sea en solitario o en compañía de dos amigos.



THE GOD SLAYER

■ PS5 ■ PATHEA GAMES (SONY) ■ ROL ■ 2027

Os habréis fijado en que la mayoría de juegos de este reportaje no tienen fecha, salvo que ésta sea muy inmediata. Pero no es el caso de este juego, que forma parte del PlayStation China Hero Project y cuya ventana de lanzamiento ya está fijada para 2027. Da vértigo sólo de pensarlo y, desde luego, no es descartable que se pueda retrasar, pero el caso es que la promesa ya está hecha... a pesar de que la editora vaya a ser Sony, que sabe perfectamente lo innecesario que puede ser a veces fijar fechas con demasiada antelación.

En cualquier caso, este proyecto, que está corriendo a cargo de Pathea Games, el estudio responsable del notable *My Time at Sandrock*, tiene una pinta estupenda. De nuevo, con reminiscencias de *Ghost of Tsushima* (todo queda en casa, estando Sony en el ajo), será un juego inspirado por el folclore chino, con una ambientación de fantasía donde no faltarán las criaturas mitológicas, como los dragones, algo que ya anticipa el arte principal del juego. Y hará gala de unos gráficos impresionantes. La pregunta es: ¿saldrá sólo en PS5 o llegará también a una hipotética PS6?

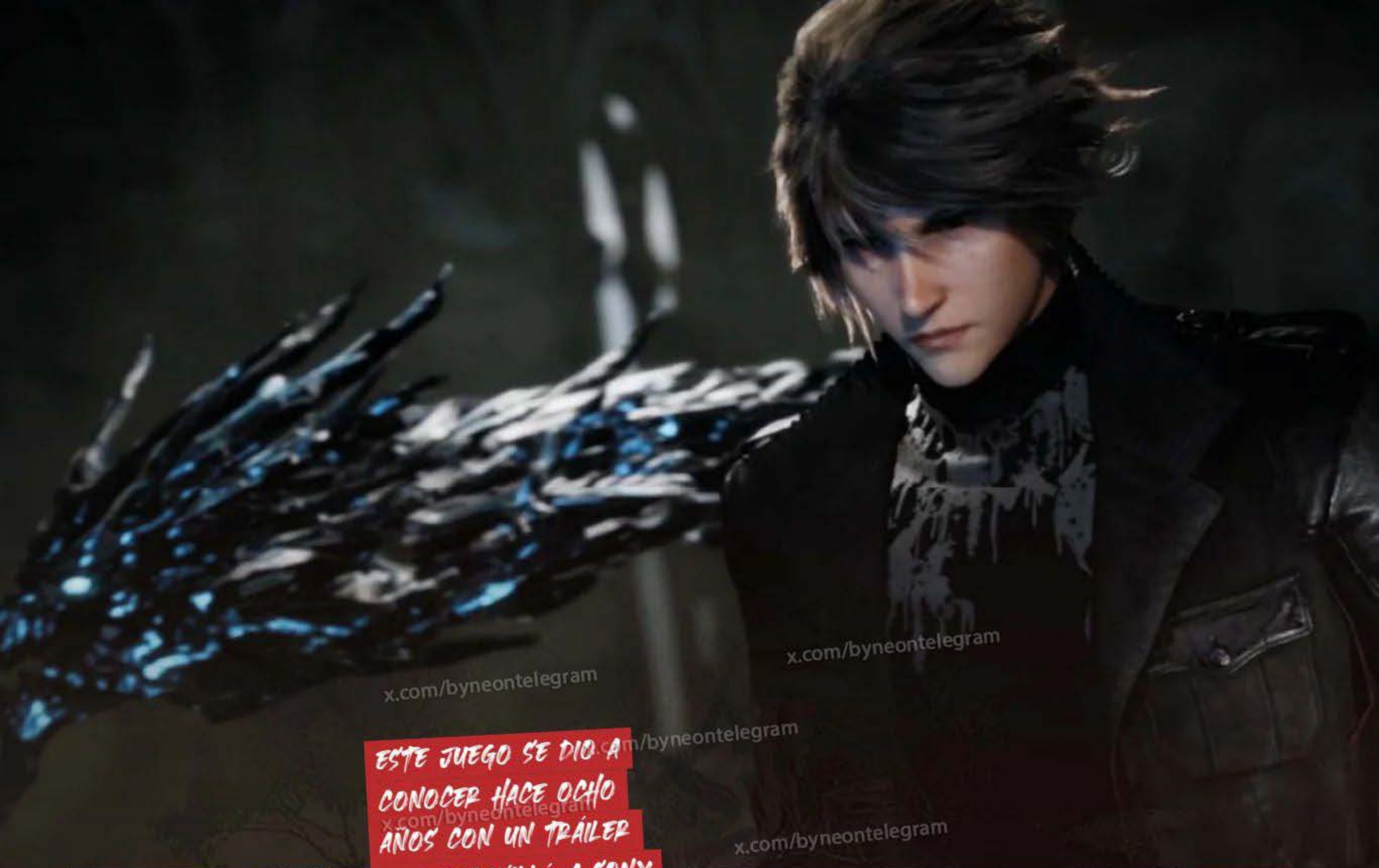


■ Este juego de mundo abierto combinará la exploración con unas batallas pausadas donde será esencial rodar y rodar.



■ Aunque está aún en una fase temprana de su desarrollo, las primeras imágenes anticipan unos gráficos hiperrealistas.





ESTE JUEGO SE DIO A CONOCER HACE OCHO AÑOS CON UN TRÁILER QUE MARAVILLÓ A SONY



■ Es inevitable acordarse de Noctis, el protagonista de *Final Fantasy XV*, al ver a Kazer, tanto por su peinado como por su negra vestimenta.



LOST SOUL ASIDE



■ PS5 - PC ■ ULTIZERO GAMES (SONY) ■ ROL ■ SIN FECHA

Los primeros frutos de la pujanza de la escena independiente china están empezando a madurar ahora, pero, en realidad, hace ya unos cuantos años que se plantaron las semillas iniciales y se empezó a ver que, de ahí, podían germinar grandes cosas. La liebre la levantó, especialmente, *Lost Soul Aside*, un juego que se dio a conocer en 2016, con un tráiler que sorprendió no sólo por sus gráficos hiperrealistas, sino también por el hecho de estar siendo creado por una sola persona: Bing Yang. Sony quedó maravillada, vio un gran potencial en el proyecto y no tardó en apadrinarlo, dentro de la iniciativa PlayStation China Hero Project, lo cual incluyó la fundación de un estudio llamado Ultizero Games. Han pasado ya ocho años desde su anuncio y sigue sin tener fecha, pero el desarrollo sigue progresando adecuadamente y, de hecho, en julio, se mostró una nueva demo.

Con una estética que recuerda a *Final Fantasy XV* y una jugabilidad parecida a la de *Stellar Blade*, el juego apostará por la acción a lo hack and slash en un mundo de fantasía que combinará lo medieval, lo mágico y lo tecnológico. El protagonista será Kazer, un hombre que se fusionará por accidente con un monstruo alienígena llamado Arena e iniciará un viaje de redención. El desarrollo incluirá fases de exploración y hasta de plataforma, pero su piedra angular serán unos combates vertiginosos en los que dar rienda suelta a los espadaos, las esquivas y las magias, que llenarán la pantalla de efectos.



A DIFERENCIA DE OTROS
JUEGOS CHINOS, ÉSTE SÍ
LLEGARÁ A XBOX... Y
ESTARÁ EN EL GAME PASS

WUCHANG: FALLEN FEATHERS

■ PS5 - XBOX SERIES X/S - PC ■ LEENZEE (505 GAMES) ■ SOULSLIKE ■ 2025

Seguro que no habéis pasado por alto el hecho de que la inmensa mayoría de juegos de este reportaje están previstos sólo para PS5, PS4 y PC. Indudablemente, Sony es la compañía consolera que más ha hecho por aproximarse al incipiente mercado de desarrollo chino, pero, aun así, llama la atención que ninguno de los juegos esté previsto para Switch y que sólo unos pocos se vayan a lanzar en Xbox Series X-S, en algún caso con un estreno en diferido, como va a suceder con *Black Myth: Wukong*. Pero hay una excepción llamativa. Se trata de *Wuchang: Fallen Feathers*, que fue anunciado en el Xbox Games Showcase de junio y que, además, estará disponible en el Game Pass desde el primer día. Es verdad que eso ha sido responsabilidad de la occidental 505 Games, que será la editora,

pero, si triunfa, ayudará a que los estudios chinos vean con otros ojos a la consola de Microsoft, y no pase como con muchos estudios japoneses.

En cualquier caso, este ambicioso soulslike se ambientará en una oscura versión de la dinastía Ming, en la tierra de Shu, que tendrá a varias facciones en guerra y estará atenazada por una enfermedad que engendra monstruos. Con ese panorama, el protagonismo correrá a cargo de Wuchang, una guerrera pirata que estará afectada por dicha enfermedad, que la deteriorará, pero, al mismo tiempo, le otorgará nuevos poderes. Además, la historia, que nos llevará por lugares como templos olvidados o ruinas asilvestradas, nos cruzará con personajes históricos y nos permitirá tomar decisiones, lo cual se traducirá en diferentes desenlaces.



■ Los jefes tendrán un gran peso en la aventura, pues la mejora de las armas y las habilidades de Wuchang dependerá de que cosechemos sus esencias.



■ El sistema de combate será frenético. En la línea de *Sekiro: Shadows Die Twice*, no habrá escudos y dependeremos siempre de nuestro reflejos felinos.





PROJECT THE PERCEIVER

■ PS5 - PS4 - PC ■ 17 ZHE STUDIO (PAPERGAMES) ■ AVENTURA ■ SIN FECHA

Papergames no es un estudio conocido por aquí, pero tiene ya un cierto bagaje en el ámbito de los móviles, gracias a la saga *Nikki*, y aspira a granjearse un nombre en el ámbito de las consolas, a través de una nueva entrega de dicha serie (de la que, precisamente, os hablamos en la columna de la derecha) y, sobre todo, con la ayuda de *The Project Perceiver*, que, si bien no tiene aún nombre definitivo, apunta buenas maneras con su propuesta, que nos sumergirá en una guerra eterna a la que el protagonista deberá poner fin manteniéndose fiel a sus ideales.

Esta aventura de mundo abierto tendrá algunas particularidades respecto a otros juegos de trasfon-

do wuxia. Por lo que respecta a la exploración, habrá un sistema de parkour que recordará mucho al de *Assassin's Creed*, de modo que podremos impulsarnos por las paredes con agilidad y trepar a lugares elevados. Incluso habrá alguna sección plataforma en dimensiones paralelas. En cuanto a la lucha, a medida que derrote a otros guerreros, el maestro protagonista irá acumulando una serie de máscaras que le permitirán transformarse y modificar su estilo de combate. En ese sentido, el arma principal será una espada, pero también podremos arrear puñetazos y patadas, y tendrán una importancia capital los contraataques, que desequilibrarán a los enemigos.



■ El protagonista de este wuxia podrá absorber la esencia de sus enemigos con unas máscaras que modificarán su apariencia y sus habilidades.



EVOTINCTION

■ PS5 - PS4 - PC ■ SPIKEWAVE GAMES (ASTROLABE GAMES) ■ ROL ■ 13 DE SEPTIEMBRE

Este RPG, cuyo lanzamiento es inminente, ofrecerá una experiencia de ciencia ficción muy pausada en un centro de investigación que se ha visto afectado por un virus que ha corrompido a la inteligencia artificial que controlaba los sistemas. Para arreglar el entuerto, el doctor Liu, un científico sin conocimientos de combate, deberá infiltrarse en el lugar y lidiar con las máquinas, sirviéndose de señales disruptoras, elementos de hackeo, hologramas ilusorios...



INFINITY NIKKI

■ PS5 - PC ■ PAPERGAMES (INFOLD GAMES) ■ PLATAFORMAS ■ SIN FECHA

Los plataformas tridimensionales se van a poner de moda en PlayStation 5, pues, además de *Astro Bot*, también está en camino este otro, enmarcado en una saga nacida en dispositivos móviles y que, en teoría, ha tenido una beta cerrada este mismo verano. Con una colorida estética y un planteamiento de mundo abierto, el juego estará protagonizado por una chica que obtendrá diversas habilidades gracias a los numerosos y singulares trajes que podrá vestir.



AI LIMIT

■ PS5 - PC ■ SENSE GAMES (CE-ASIA) ■ ROL
■ 2024

Otro juego de lanzamiento cercano es este RPG, que nos recuerda bastante a *Code Vein*, el soulslike con estética de anime que Bandai Namco lanzó en 2019. La protagonista será una bioandroide llamada Alisa, que deberá explorar las ruinas de Haven's Well, una ciudad postapocalíptica infestada de criaturas abisales. Para ello, se servirá de armas blancas y de un artilugio tecnológico que portará en la mano izquierda y que le permitirá invocar diferentes magias.



CONVALLARIA

■ PS5 - PS4 ■ LOONG FORCE (SONY) ■ ACCIÓN
■ SIN FECHA

Siguiendo la línea de *Helldivers II*, este shooter en tercera persona, que ha sido apadrinado por Sony como parte del proyecto China Hero, tendrá su punto fuerte en el cooperativo online. No obstante, su propuesta diferirá un poco de la del juego como servicio de Arrowhead Game Studios, ya que contará con una estética de anime y con una jugabilidad que estará vinculada a una mochila propulsora que permitirá desplazarse a toda velocidad por los escenarios.



MECHA BREAK

■ PS5 - XBOX SERIES X/S - PC ■ AMAZING SEASON GAMES
■ ACCIÓN ■ SIN FECHA

Cuando vimos este proyecto por primera vez, pensábamos que se trataría de un nuevo juego de mechas de alguna saga japonesa, como *Gundam Breaker* o *Armored Core*, pero nada más lejos de la realidad. Pese a la idiosincrasia tan nipona de esta temática robótica, está siendo desarrollado en China por Amazing Season, un estudio fundado en 1995 y centrado hasta ahora en el PC y los móviles.

Para su salto a consolas, ha optado por un concepto muy habitual en China: el del multijugador online. Así, *Mecha Break* será un juego de acción con batallas por tierra y aire a bordo de robots acorazados que tendrán pilotos con personalidades únicas y que serán ampliamente personalizables. Los escuadrones podrán ser de tres miembros o de seis, con la particularidad de que habrá hasta un modo battle royale en el que se juntarán 60 de estos imponentes monstruos mecánicos.

El juego aún no tiene fecha estimada, pero es muy probable que esté relativamente cerca de estrenarse, pues, durante el mes de agosto, se ha llevado a cabo una beta abierta para ir testeando sus sistemas y sus servidores.



■ Habrá varios tipos de mechas (asalto, apoyo, cuerpo a cuerpo, etc.), así que será vital coordinarse con los compañeros.



■ Tendremos armas a distancia, como misiles y rayos láser, pero también armas blancas, como espadas, alabardas...





ESTE JUEGO DE MARVEL TRATARÁ DE COMPETIR EN EL DECAÍDO ÁMBITO DE LOS HERO SHOOTERS



Habrà numerosas habilidades combinadas con los compa˜eros. Por ejemplo, Hulk podrà "recargar" a Iron Man con su energıa gamma.



MARVEL RIVALS

■ PS5 - XBOX SERIES X/S - PC ■ NETEASE GAMES ■ SHOOTER ■ SIN FECHA

NetEase es un aut3ntico gigante de la industria del videojuego, aunque, hasta ahora, no se habıa hecho notar demasiado fuera de China, al no haberse enfocado al sector de las consolas. Pero eso est cambiando drásticamente. No hay que olvidar que, por ejemplo, la compa˜a ha abierto en Jap3n un nuevo estudio dirigido por Toshihiro Nagoshi, leyenda de Sega y padre de la saga *Yakuza*. Aun no se sabe en qu3 est trabajando ese equipo, pero confiamos en que se sepa pronto, pues fue fundado a principios de 2022.

Pero, mucho antes de eso, llegarà otro juego francamente sorprendente, y del que ha habido una beta recientemente. Hablamos de *Marvel Rivals*, que supone una simbiosis entre el desarrollo chino y una de las marcas mäs importantes de la cultura occidental. Igual que en el caso de *Mecha Break*, serà con una fórmula multijugador que las empresas chinas ya saben que funciona y, ademäs, con un modelo de negocio de free-to-play.

El juego tratarà de competir en el reñido mercado de los hero shooters. En principio, es un ámbito bastante decaído y que no tiene hoy en día el atractivo de hace unos años, como denota el retroceso mediático de *Overwatch*, pero, si hay una manera de llamar la atención en él, es echando mano de héroes y villanos de Marvel. Así pues, las refriegas seràn de seis contra seis y se apoyarán en unos entornos que Hulk, Iron Man, Rocket Raccoon y compa˜a iràn reduciendo a escombros con sus increíbles superpoderes.

■ Por Francisco
Javier Cabal

30 AÑOS DE RIDGE RACER Y LA EXPLOSIÓN 3D DE

namco

Namco y Sega fueron grandes rivales en los salones recreativos, y esa pugna alcanzó nuevas cotas con los increíbles gráficos poligonales...

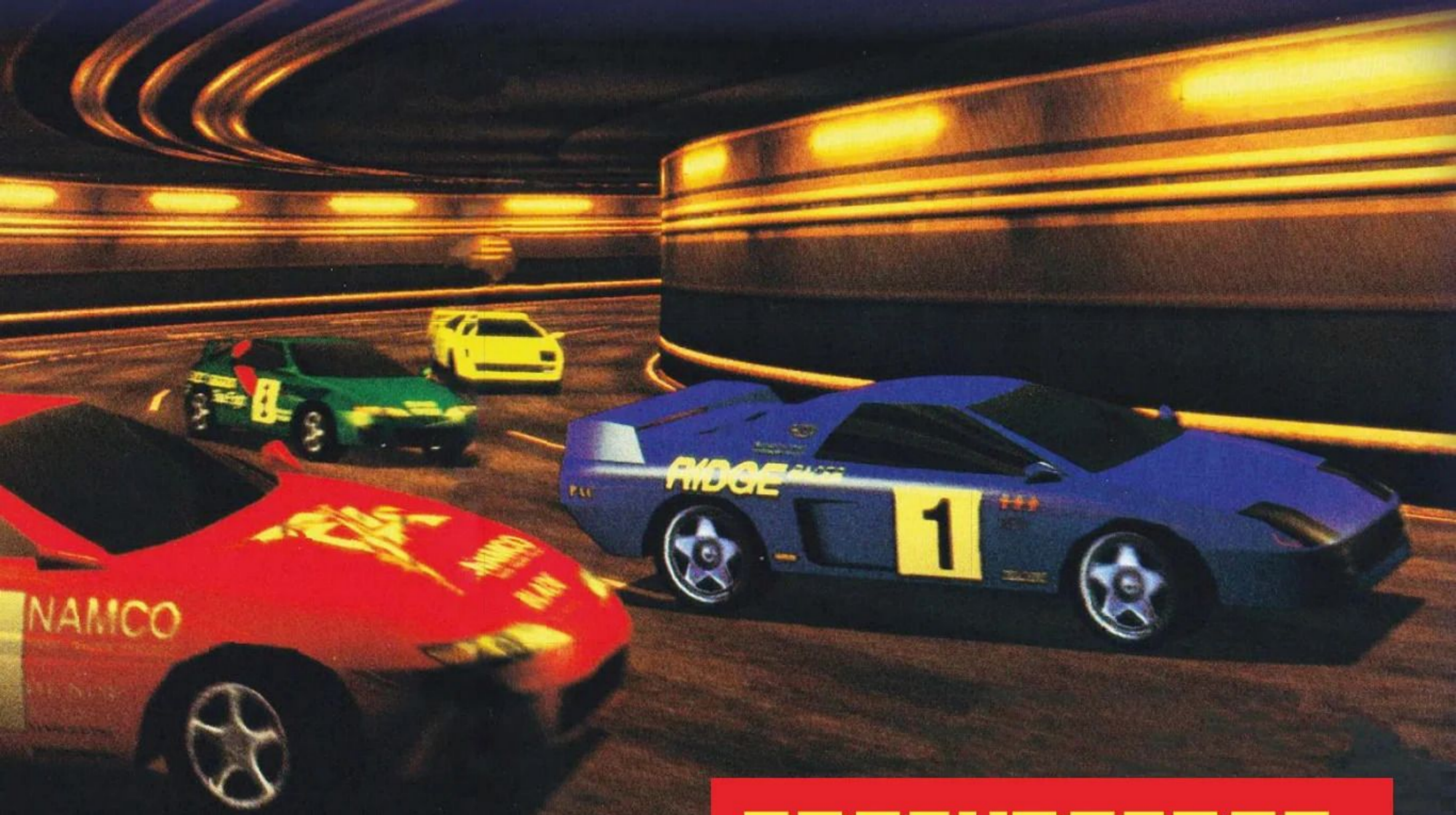
Algunos de los juegos pioneros dentro del campo de los gráficos poligonales cumplen justo ahora, o han cumplido ya, 30 años. Son parte fundamental de uno de los capítulos más apasionantes de la historia de los videojuegos. Ese episodio supuso, además, el fin de una era, la de los salones recreativos, y el comienzo del reinado absoluto de las consolas domésticas. Y, en ese contexto, Namco y Sega, que ya eran viejas rivales de los salones recreativos, libraron una enfermiza carrera repleta de éxitos para anotarse los tantos antes que el rival. Así, si bien cada una consiguió importantes hitos en la materia, en esta ocasión toca centrarse

en los de Namco, que no sólo fue la primera compañía en lanzar una máquina recreativa con gráficos poligonales, adelantándose así a Sega antes de presentar *Virtua Racing*. Fue pionera también en otros aspectos, que, en algunos casos, contribuyeron a la aceleración de la "muerte" de los salones recreativos.

LA CARRERA POLIGONAL

A lo largo de los años 80, ya hubo varios intentos de crear gráficos poligonales y experiencias que simularan esos gráficos 3D. Los ordenadores de la época fueron los que se llevaron el gato al agua, pero, en los salones recreativos, su concepción se remonta a media- »





PRECURSORES DE LOS GRÁFICOS 3D

Antes de que los polígonos explotaran todo su potencial en los salones recreativos, hubo varios experimentos y pruebas con todo tipo de técnicas, pero siempre intentando recrear un efecto 3D.

Dejando a un lado SuperScaler de Sega y otras técnicas que usaban sprites para crear la sensación de un efecto 3D (más bien, de profundidad), desde principios de los 80 se experimentó para crear la ilusión de objetos 3D. Si bien es cierto que el gato al agua se lo llevaron primero los vetustos ordenadores de la época, cabe destacar un invento de Sega que ofrecía una imagen distinta para cada ojo.



PLAZMA LINE

■ 1984 ■ NEC PC-8801, FM-7 ■ TECHNOSOFT

Fue el primer juego de ordenador, y el primer videojuego doméstico, con gráficos poligonales 3D. Era un juego de velocidad en el que viajábamos por el espacio exterior esquivando obstáculos, que eran formas poligonales.



SHIGEKI TOYAMA, EL GENIO DEL "TAIKAN ARCADE"

A principios de los 90, las compañías solían ocultar quién creaba sus juegos, o usaban pseudónimos, pero hay una figura reconocida a la que Namco debe mucho en las "experiencias físicas" de sus arcades (el llamado "Taikan Arcade"). Shigeki Toyama empezó diseñando robots en Namco, pero acabó centrándose en muebles de coin op y dejó su huella en *Winning Run* o el mueble de *Galaxian*³, para veintiocho jugadores, para una expo.



SUBROC-3D

■ 1982 ■ ARCADE ■ SEGA

Sega utilizó los píxeles, y un visor especial que proporcionaba una imagen distinta a cada ojo, para crear un efecto 3D estereoscópico pionero en su época. Era un juego de disparo en el que debíamos abatir ovnis en el mar o el espacio.



STAR CRUISER

■ 1988 ■ PC-9801, X68000 ■ ARSYS

Otro título poligonal clave, que integró rol de acción, disparos y pilotaje de naves con libertad de movimiento en los tres ejes. Todo estaba renderizado con gráficos poligonales, años antes de que fuera una técnica extendida.

» dos de los años 80. Para ser exactos, en 1985, Namco adquirió Atari y comenzaron a trabajar de manera conjunta en una tecnología orientada a crear gráficos poligonales para su uso en máquinas recreativas. En 1987, ambas compañías se separaron, y cada una siguió evolucionando esa tecnología por su cuenta. Namco la culminó tres años más tarde, con su System 21, alias Polygonizer, que fue lanzada comercialmente con el juego *Winning Run*, un arcade de Fórmula 1, en diciembre de 1988, convirtiéndose así en la primera recreativa con gráficos poligonales. Apenas se adelantó dos meses a *Hard Drivin'*, de Atari, que debutó en Estados Unidos en febrero de 1989. Pero no sólo eso: Atari usó una versión más antigua de la tecnología, mientras que Namco la siguió evolucionando desde que ambas compañías se separaron, consiguiendo mover 60.000 polígonos por segundo. De este modo, *Winning Run* se convirtió en una sensación, hasta el punto de terminar en Japón como la segunda recreativa que más recaudó, por detrás del todopoderoso e incombustible *Tetris* de Sega.

Fue el pistoletazo de salida de una competición a la que también se sumó Sega, aunque tardó bastante en arrancar: *Virtua Racing* no llegó hasta agosto de 1992, más de tres años después, aunque Namco no había estado de brazos cruzados hasta entonces. Siguió evolucionando su placa System 21 y lanzando más títulos, entre ellos tres variaciones de su arcade de F1 (*Winning Run: Suzuka Grand Prix* en 1989, *Driver's Eyes* en 1990 y *Winning Run '91* en 1991), a los que sumaron *Galaxian³* (1990), *Starblade* (1991), *Solvalou* (1991), *Air Combat* (1993) o *Cyber Sled* (1993), algunos de los cuales fueron parte del llamado "Taikan Arcade", o recreativas en las que la experiencia física era parte del juego, gracias a muebles que se movían o controles que simulaban

cañones y similares. Muchos de estos juegos acabaron siendo portados a PlayStation, como os contamos en la siguiente página, aunque, por el camino, se perdió parte de la experiencia o se apostó por ofrecer un desarrollo distinto, como fue el caso de *Air Combat*, algo que incluso fue para mejor, ya que dio pie al nacimiento de la saga *Ace Combat*.

EL SEGUNDO "PRIMERO"

Apenas cuatro años después de presentar la primera placa recreativa orientada a los gráficos poligonales, Namco presentó su sucesora: Namco System 22. No se comió mucho la cabeza, no. Para su creación, contó con la asistencia de la compañía de gráficos y simulación Evans & Sutherland, que proporcionó su chipset TR3, cuyo nombre venía a ser el acrónimo con el que incidían en las capacidades de su sistema de renderizado, con mapeo de texturas, tiempo real y gráficos realistas. Entre las nuevas funciones gráficas que añadía, estaban el mapeo de texturas o "texture mapping", el sombreado Gouraud (para simular colores y sombreados sobre objetos), los efectos de transparencia y la profundidad. La tecnología la pusieron a prueba con *Sim Drive*, un simulador de conducción que tuvo un lanzamiento muy limitado y restringido a Japón, pero que fue un aviso de lo que estaba por venir. Namco volvió a ser la primera un año después, en octubre de 1993, fecha en la que el primer *Ridge Racer* llegó a los salones. Y fue la primera porque su nuevo arcade de velocidad fue el pionero en contar con mapeo de texturas en sus gráficos poligonales, lo que subió de nuevo el nivel de los gráficos 3D en los salones. Fue un desarrollo que apenas duró ocho meses, un breve tiempo en el que la presión siempre estuvo sobre el equipo de desarrollo, tal y como confesó el diseñador del >>



UNA TECNOLOGIA QUE TAMBIÉN APROVECHARON OTROS

Namco licenció su placa System 12 (de la que hablamos al final del reportaje) a otros desarrolladores para que sacaran adelante sus proyectos con su tecnología 3D. Fue el caso de *Fighting Layer* o *Ehrgeiz*. Este último acabó dando el salto a PlayStation, gracias a las similitudes de la placa recreativa. También hubo un caso atípico que siguió el camino contrario, es decir, que nació en PlayStation y acabó teniendo una versión recreativa. Fue *Um Jammer Lammy Now*, la adaptación del loquísimo juego musical de NanaOn-Sha, que tuvo un colorido y llamativo mueble con dos guitarras, y que se lanzó en plena fiebre por los juegos musicales en Japón.

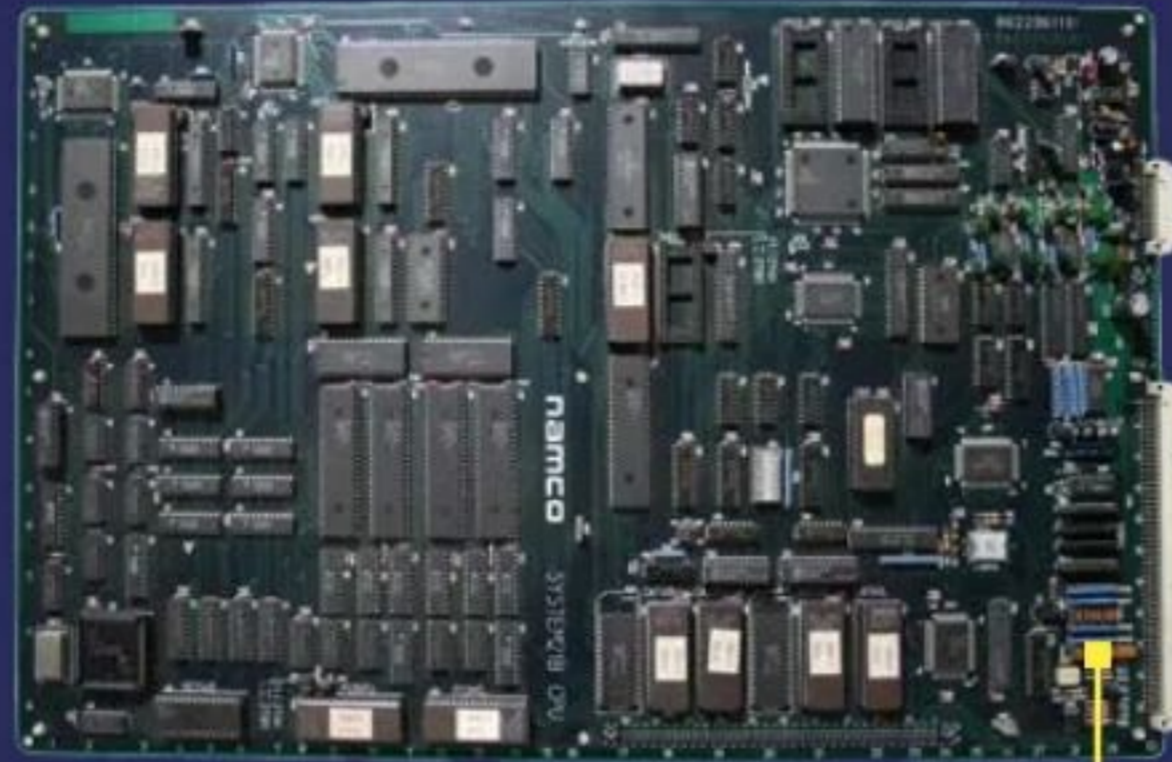


POLYGONIZER Y WINNING RUN, EL PRIMER GRAN HITO 3D DE NAMCO

Presentada en 1988, System 21 fue la primera placa recreativa diseñada para crear gráficos 3D, lo cual espoleó a Sega, al verse adelantada por su rival en los salones.

La placa System 21, conocida como Polygonizer, fue la primera diseñada específicamente para crear gráficos poligonales. Se presentó junto a *Winning Run*, el primer arcade de velocidad poligonal que llegó a los salones (con polígonos sin texturas). Era un juego de Fórmula 1 que atrajo todas las miradas y acaparó buenas críticas por su sensación de velocidad y por sus pioneros gráficos.

La placa evolucionó a lo largo de los años con juegos como *Starblade* o *Air Combat*, incluso hasta el lanzamiento de su último juego, *Cyber Sled*, estrenado en 1993. Su sucesora fue la placa System 22.



NAMCO SYSTEM 21 POLYGONIZER

El primer modelo tenía cinco placas, dos Motorola 68000 como CPU y cuatro Texas Instruments TMS320C25 para los cálculos 3D. Movía 60.000 polígonos por segundo. Era tecnología compartida con Atari, que la usó en *Hard Drivin'*.



PEDALES, BICICLETAS... TODO VALÍA PARA DIVERTIR

Namco fue una de las compañías más creativas a la hora de diseñar sus recreativas para intentar recuperar al público que no iba a los salones tras el éxito de PlayStation. Plantó un pedal en *Time Crisis*, convirtiéndolo en un arcade de disparo sobre raíles con una mecánica única: parapetarse pisando el pedal. ¿Y qué decir de *Prop Cycle* y su bicicleta estática? Y no fueron los únicos casos...



LAS PRIMERAS CONVERSIONES DE SYSTEM 21 A PLAYSTATION

Aunque System 21 se lanzó varios años antes que de PlayStation llegara a las tiendas, eso no impidió que algunos de sus juegos más emblemáticos acabaran siendo adaptados a la consola de Sony. Algunos de ellos tuvieron que sufrir profundos cambios, principalmente porque la consola no podía recrear la experiencia recreativa, aunque, en general, fueron buenos ports. Fue un paso más en la estrecha relación que ambas compañías acabarían forjando... y que continuaría con sus siguientes placas.



GALAXIAN³

■ 1996 ■ PLAYSTATION

Era un juego de disparos sobre raíles que, en su salto a PlayStation, perdió parte de su encanto (el mueble). Como juego para consola, resultaba simple, repetitivo y desfasado. Pero el port, técnicamente hablando, no era malo.



STARBLADE

■ 1996 ■ 3DO, MEGA-CD, PLAYSTATION

Otro arcade de disparo sobre raíles, que salió en más sistemas, pero más o menos con los mismos resultados: buen port, jugabilidad muy simplona y corto, con un lento movimiento del puntero. No lo pusieron muy bien, ciertamente.



AIR COMBAT

■ 1995 ■ PLAYSTATION

En Namco, decidieron crear un arcade de combate aéreo distinto a la coin op homónima, ya que el hardware era menos potente. Fue un arcade divertido, aunque con gráficos pobretones, pero supuso el nacimiento de *Ace Combat*.



CYBER SLED

■ 1995 ■ PLAYSTATION

Este juego de combate con tanques futuristas en tercera persona saltó a consola con los gráficos originales, además de un modo con gráficos mejorados con texturas. Se añadieron más personajes y modo para dos, pero no convenció.

» juego, Fumihito Tanaka, ya que la premisa era terminarlo antes de que el rival, Sega, lograra algo parecido antes que ellos. Sin dar nombres, se refería a *Daytona USA*, el primer juego de Sega en Model 2, la primera placa de la compañía de Sonic que también incorporaba el mapeo de texturas. Sega lo lanzó en marzo de 1994, es decir, casi medio año más tarde.

Ridge Racer no fue alabado sólo por sus gráficos, sino también por su control, sus derrapes y su sensación de velocidad, que lo convirtieron en la máquina recreativa que más recaudó en Japón en 1994. Además, el 3 de diciembre de ese año, el port doméstico fue juego de lanzamiento de PlayStation, donde también triunfó. No en vano, muchos determinaron que era un port prácticamente perfecto, a pesar de algunas ralentizaciones.

Pero, mucho antes de que esa conversión y la primera PSOne se materializaran, Namco y Sony ya habían preparado el siguiente paso. Sony estaba ya acelerando el ritmo de cara al lanzamiento de su primera consola a finales de 1994. En una reunión entre Ken Kutaragi, el padre de PlayStation, y Shegeichi Nakamura, el director de desarrollo de Namco, el primero adelantó las especificaciones de la consola, lo que animó a Namco a crear una nueva placa recreativa basada en el hardware de Sony. Era un hardware menos potente, pero más económico (podría llegar a salones recreativos más pequeños) y con el que resultaba más fácil portar los juegos a consola. Era un movimiento inteligente para ambas partes, pero que

FUSIÓN CON BANDAI

Namco sufrió problemas financieros desde finales de los 90, por la situación de la economía japonesa y la disminución de ingresos de los recreativos. En marzo de 2006, se completó la fusión con Bandai, un coloso del entretenimiento, con presencia en los videojuegos (Banpresto) y todo tipo de merchandising de anime y juegos. A día de hoy, todo está bajo el paraguas Bandai Namco Entertainment.



acabó recortando la ventaja que tenían las máquinas recreativas frente a las consolas, al ofrecer los mismos gráficos en casa.

EL FIN DE UNA ERA

System 11 y su versión mejorada, System 12, alumbraron algunas de las sagas más importantes de Namco, como *Tekken* (previsto inicialmente para System 22) o *Soul Blade*, cuya secuela, *Soul Calibur*, con su adaptación a Dreamcast con gráficos mejorados y más modos, fue la puntilla al sector recreativo, que vio cómo pasaba a facturar menos que el mercado de las consolas domésticas, marcando el inicio del fin de una época inolvidable. ■

SYSTEM 22 Y EL ÉXITO DE RIDGE RACER

La placa sucesora de System 21 se presentó en 1992, en el salón recreativo JAMMA, junto con un test de lo que estaba por venir. Se avecinaban juegos de velocidad con carrocerías inéditas...

La segunda generación de placas recreativas 3D supuso un salto cuantitativo y cualitativo. No sólo era capaz de mover 240.000 polígonos por segundo (cuatro veces más que System 21), sino que, además, renderizaba los gráficos con textura. El primer ejemplo fue *Sim Drive*, aunque, sólo un año más tarde, llegaría *Ridge Racer*, diseñado por Fumihito Tanaka, un título que fue toda una revolución en los salones, y que tuvo un excelente port para PSOne.



SIM DRIVE

■ 1992 ■ ARCADE

Esta secuela de *Eunos Roadster Driving Simulator*, un simulador de velocidad con el coche de Mazda, tuvo un lanzamiento limitado en Japón en 1992. Destacó por ser la primera coin op con mapeo de texturas y Gouraud shading.



RIDGE RACER

■ 1993 ■ ARCADE, PLAYSTATION

En un primer momento, iba a ser otro juego de Fórmula 1, pero siguió la tendencia de las carreras japonesas de montaña, donde los derrapes son clave. La gran sensación de velocidad y unos gráficos de infarto hicieron el resto.



NAMCO SYSTEM 22

Esta gráfica contaba con CPU Motorola 68020 32-bit, dos Texas Instruments TMS32025 y la gran novedad: la GPU TR3 (con mapeo de texturas, sombreado Gouraud...).



SYSTEM 11 Y EL MATRIMONIO CON PLAYSTATION

Tras sus problemas con Nintendo, Sony se alió con Namco para un proyecto que permitiría crear nuevas recreativas con gráficos poligonales que podrían ser adaptadas a PlayStation fácilmente. Namco vio el potencial y no dudó en subirse al barco creando System 11.

Tras la traición de Nintendo, Sony tenía ya su primera consola en un estado muy avanzado. Su artífice, Ken Kutaragi, se reunió en 1993 con el director de desarrollo de Namco, Shegeichi Nakamura, para discutir las especificaciones de PlayStation. Eso animó a Namco a diseñar una placa recreativa que le permitiría portar fácilmente los juegos a la nueva consola, que ya apuntaba a gran éxito antes de lanzarse. Y, además, sin perder calidad. En materia técnica, era inferior a Model 2, de Sega, pero también más barata para los salones.



TEKKEN

■ 1994 ■ LUCHA ■ ARCADE, PLAYSTATION
Dirigido por Seichi Ishii, el padre de *Virtua Fighter*, en un primer momento no iba a ser un juego de lucha, e iba a ser lanzado en System 22. La versión de PSOne añadió a los subjefes y al jefe final como personajes controlables.



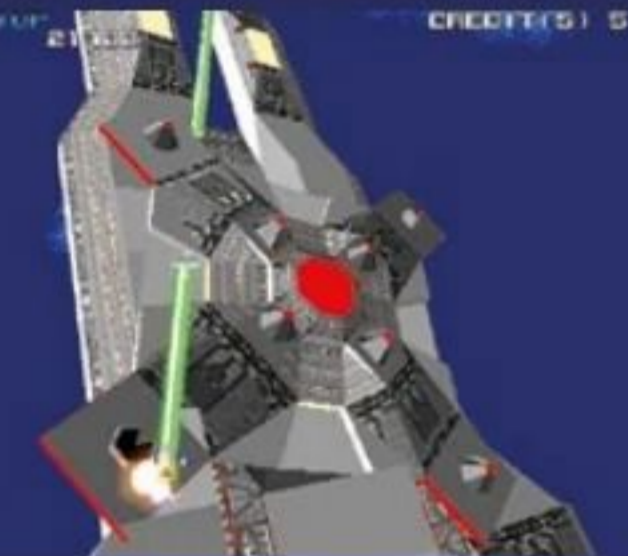
TEKKEN 2

■ 1995 ■ LUCHA ■ ARCADE, PLAYSTATION
Tuvo veinticinco luchadores (diecisiete del primer juego), con 800 polígonos de media. Tardó un año en saltar a PSOne porque tuvieron que reescribir el código: la consola tenía la mitad de memoria. Se añadieron modos, escenas CG... Exitazo.



SOUL EDGE

■ 1995 ■ LUCHA ■ ARCADE, PLAYSTATION
Namco también abrazó la lucha con armas blancas en otro juego de uno contra uno, que se rebautizó a *Soul Blade* en Occidente y fue el precursor de *Soul Calibur*. En PSOne, tuvo una intro CG, el genial modo rolero Edge Master...



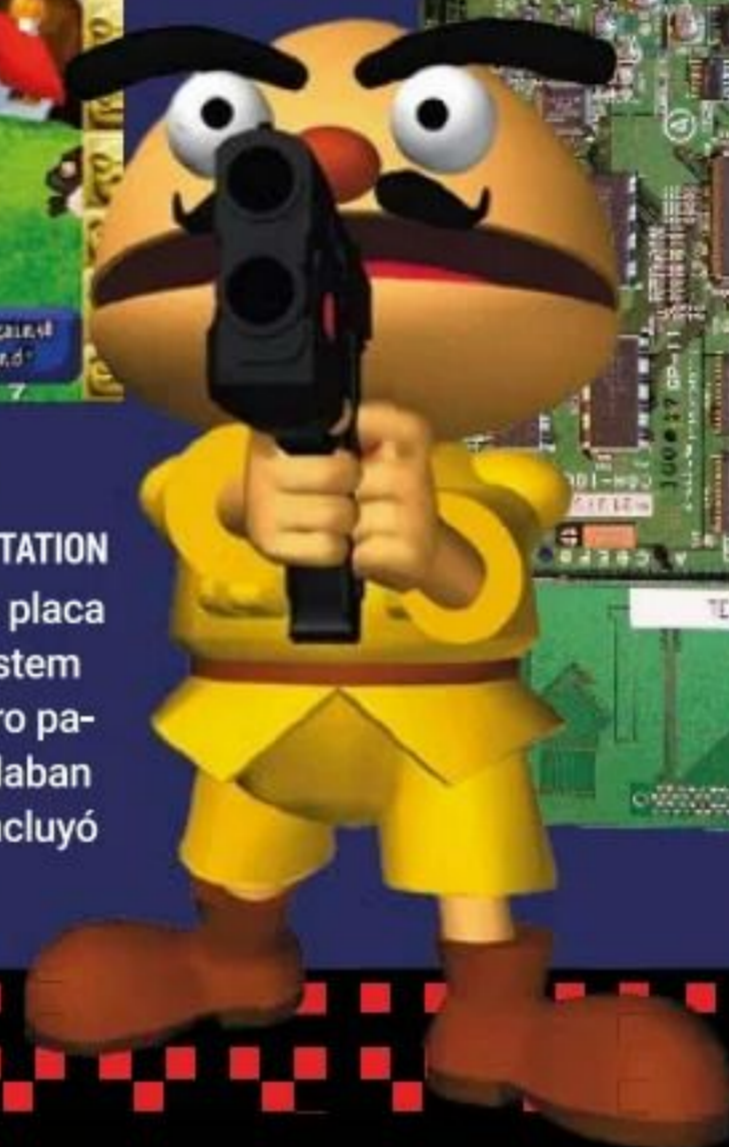
XEVIUS 3D-6

■ 1996 ■ SHMUP ■ ARCADE, PLAYSTATION
Namco también aprovechó los gráficos 3D para revitalizar uno de sus matamarcianos clásicos. Con el salto a PlayStation, se añadieron juegos clásicos de la saga, aunque se criticó que resultaba bastante corto en general.



POINT BLANK 2

■ 1994 ■ SHOOTER ■ ARCADE, PLAYSTATION
El primer juego fue creado para la placa NB-1, pero la secuela optó por System 11. Era un cómico juego de disparo para dos jugadores en el que aguardaban pruebas varias. El port a PSOne incluyó modos extra, fiesta para cuatro...



NAMCO SYSTEM 11

Contaba con un procesador RISC MIPS R3000A de 32-bit, 2 MB de RAM y 2 MB de VRAM, además de un procesador gráfico capaz de mover 360.000 polígonos por segundo y dibujar sprites/fondos con scaling y rotación individual.

SYSTEM 12 Y EL FIN DE UN CICLO INSUPERABLE

Apenas dos años después del lanzamiento de System 11, Namco desarrolló una versión ligeramente superior, con una capacidad de proceso más potente, que fue la base de una generación de juegos todavía más brillante y recordada.

Namco refinó su "placa PlayStation" con una capacidad de proceso superior, lo que le permitió crear juegos poligonales todavía más sorprendentes. La primera prueba fue *Tekken 3*, que lució unos gráficos más detallados e impresionantes, seguido del arcade de fútbol *Libero Grande* (también con port a PSOne), *Soul Calibur* y otros títulos menos conocidos, como el simulador *Techno Drive* o el juego de béisbol *Super World Stadium '98*.



TEKKEN 3

■ 1997 ■ LUCHA ■ ARCADE, PLAYSTATION
Namco pensó que no sería posible un port a PSOne por las diferencias del hardware. y tardó más en culminarlo. Introdujo dos nuevos luchadores (Gon y Boskonovitch), los modos Tekken Force y Tekken Ball, más escenas CG...



SOULCALIBUR

■ 1998 ■ LUCHA ■ ARCADE, DREAMCAST
El cambio de tendencia se consumó: la versión de Dreamcast superó a la versión recreativa con unos gráficos mejorados, aparte de los habituales modos extra que Namco añadía a sus títulos. Fue la puntilla para los salones.



NAMCO SYSTEM 12

El microprocesador MIPS R3000A era un 50% más rápido que en System 11. También cambió el procesador de sonido por un Hitachi H8/3002. En el resto, eran similares.





▼ AÑO 1999 ▼ COMPAÑÍA GT Interactive ▼ FORMATO PlayStation - Game Boy Color - PC - Macintosh

DRIVER

25 AÑOS DE TU MEJOR PASEO EN COCHE

Martin Edmonson ya se había ganado un lugar prominente en la historia de los videojuegos con el lanzamiento de *Shadow of the Beast* en 1989.

Por entonces, nadie podía imaginar que, diez años después, daría un campanazo aún mayor con otra creación muy distinta, inspirada en una película que vio de chaval (ver recuadro). *Driver* debutó hace veinticinco años y, aunque el paso del tiempo ha sido cruel con su entorno poligonal, su apasionante mecánica, el impecable control de los coches y su libertad de acción siguen sorprendiendo, y enamorando, como en aquel lejano 1999.

No deja de ser llamativo el hecho de que fuera un tipo nacido en Linconshire, Inglaterra, quien homenajeara, en forma de videojuego, a un fenómeno inequívocamente yanqui: las películas de persecuciones de los 70. Aquellos potentes y ruidosos muscle cars, las colinas de San Francisco por las que hacía el cabra Steve McQueen / Bullit e, incluso, los callejones con cajas esperando a ser des-

trozadas en plena persecución a lo *Starsky & Hutch*.... Todos esos elementos estaban presentes en *Driver*, una obra maestra que permitía conducir a nuestro antojo por inmensos entornos abiertos, dos años antes del fenómeno *GTA III*, aunque, a diferencia del clásico de Rockstar, en ningún momento bajábamos del coche. En el modo principal del juego, Undercover, encarnábamos a John Tanner, un policía de incógnito que se infiltraba en los bajos fondos como conductor para atracadores, aunque, más adelante, afrontábamos misiones más variadas que nos iban ofreciendo a través del contestador automático del apartamento que servía de hub. Además de

este modo "historia", *Driver* incluía un modo libre para recorrer las cuatro ciudades que recreaba (Miami, San Francisco, Los Ángeles y Nueva York), así como otros modos extra que se iban desbloqueando a medida que se avanzaba en Undercover: Getaway, Pursuit, Trail Blazer, Check Point, Dirt Road y Survival. Este último fue el favorito de muchos, con aquellos coches de policía que volaban, literalmente, por los aires pilotados por una IA suicida.

Un espectáculo apabullante

Driver también ha pasado a la historia por su exigente tutorial, un auténtico muro para muchos jugadores, en el que debíamos demos-

MARTIN EDMONSON PLASMÓ SU AMOR POR LAS PELÍCULAS DE PERSECUCIONES EN UN JUEGAZO



trar nuestra pericia como conductores en un aparcamiento subterráneo. Si lograbas superarlo, te esperaban cuatro ciudades enormes, espectaculares y rebosantes de vida, de tráfico y de policías, por las que hacer el cabra o simplemente conducir, según te apeteciera aquella tarde.

Es cierto que, ante los ojos del jugador actual, *Driver* sufre de un popping bastante evidente y que las texturas de los edificios son toscas, pero, en 1999, no había nada parecido, y, sinceramente, no hemos vuelto a vivir nada tan apasionante al volante. Por supuesto, el éxito de *Driver* provocó el lanzamiento de un buen número de secuelas, incluido el chifladísimo *Driver San Francisco* de 2011, en el que un Tanner comatoso

podía transferir su consciencia de un conductor a otro, en plena persecución. La saga fue saltando de generación en generación, pero ninguna secuela logró replicar el encanto del original.

Martin Edmonson ya tenía experiencia a la hora de machacar coches poligonales, pues fue el director del inolvidable *Destruction Derby* de 1995, y llegaría a hacer una pausa entre tanto *Driver* para volver a demostrar su amor por el cine de acción con *Stuntman*, otra marcanada maravillosa en la que nos metíamos en el pellejo de un especialista de cine a la hora de rodar las secuencias de conducción de diversas películas. Fue otro juego tan original como duro de pelar. Más incluso que el temible parking de *Driver*. ■

ASÍ LO VIVIMOS

HOBBY CONSOLAS 93 AÑO 1999



LA CRÍTICA DE DRIVER, a cargo de Manuel del Campo, no pudo ser más entusiasta, con razón, al otorgar al juego un 93 de puntuación global. "PlayStation se merecía un juego de este calibre, un juego que se saliera de los esquemas y mezclara acción, velocidad y espectáculo bajo una calidad técnica soberbia. Quizás por ello, por el hecho de que el potencial de *Driver* parece ilimitado, puede que bien avanzado el juego nos parezca que está algo desaprovechado, que las misiones podrían haber dado más de sí (a veces, pueden parecer algo repetitivas), que podría incluir más detalles (cómo más vistas o un retrovisor), pero, ¡qué diablos!, es imposible crear el juego perfecto, y éste casi lo es. Un entretenimiento de primera categoría que todo el mundo debería probar". Veinticinco años después, estamos de acuerdo.

UN PRÓLOGO DE PELÍCULA

Driver estaba inspirado en el largometraje del mismo nombre, dirigido por el gran Walter Hill en 1978. En una de sus escenas, el protagonista (Ryan O'Neal) demostraba su pericia como piloto conduciendo a toda velocidad por un parking. En la película, dejaba el Mercedes hecho trizas, pero, en el tutorial del juego, no podíamos darnos ese lujo.





CAPCOM Y EL TERROR

¿A QUIÉN NO LE GUSTA SUFRIR UN POCO?

El retorno de *Dead Rising* es una buena excusa para recordar todos los malos (aunque buenos) ratos que nos ha hecho pasar Capcom en las últimas décadas...

Es curioso cómo algunos giros del destino pueden cambiarlo todo. A finales de los 80, Capcom no era una compañía particularmente enfocada al terror, más allá de la infernal ambientación de *Ghosts 'n Goblins* y *Ghouls 'n Ghosts*. A su creador, Tokuro Fujiwara (hasta entonces, también responsable de otros clásicos menos "sombrios", como *Pooyan* o *Commando*), le encargaron liderar un RPG de terror llamado *Sweet Home*, basado en el largometraje del mismo nombre (el cual podéis encontrar íntegro en Youtube, después de que se rescatara milagrosamente una copia en LaserDisc). Durante muchos años, este título de Famicom pasó desapercibido en Occidente, hasta que se desveló como una de las principales fuentes de inspiración de otro juego de terror de mayor impacto mundial: *Resident Evil*. Fue el mismo Fujiwara, en calidad de productor, quien puso el proyecto en manos de uno de sus pupilos más aventajados, Shinji Mikami, sentando las bases del survival horror y llenando las arcas de una Capcom que no dudó en seguir explotando la receta, no sólo con sucesivas secuelas de *Resident Evil*, sino repitiendo la fórmula bajo temáticas distintas, como dinosaurios (*Dino Crisis*) o demonios del Japón feudal (*Onimusha*).

Más allá de *Resident Evil* o *Devil May Cry* (otro fenómeno que, curiosamente, también nació a partir de una cancelada secuela de la popular saga de zombis vinculada al Virus T), Capcom no tuvo miedo en jugársela con ciertos títulos que hoy en día no habrían pasado "el corte", como fue el caso de *Haunting Ground* o *Clock Tower 3*. La violencia de este último espantó a Electronic Arts España, por entonces distribuidora de Capcom en nuestro país, hasta el punto de ceder la comercialización del juego a Ubisoft España. De ahí las pocas unida-

des que llegaron a ponerse a la venta en nuestro país y el alto precio que alcanza actualmente entre los coleccionistas.

Capcom volvería a explotar la mitología zombi en *Dead Rising*, una aventura en un centro comercial inspirada sin disimulo en *Dawn of the Dead / Zombi*, de George A. Romero, en la que el terror era sustituido por la angustia y las prisas por salvar a otros atribulados supervivientes. ¿Habrán suavizado ese aspecto en el remake? Si no es así, preparaos para sudar de lo lindo trocando entre cientos de muertos vivos. ■

CAPCOM Y EL SURVIVAL HORROR LE DEBEN MUCHO AL GRAN TOKURO FUJIWARA

EL LADO MÁS OSCURO DE CAPCOM

Porque no todo va a ser hablar de *Resident Evil* o *Devil May Cry*, es hora de repasar otros juegos de Capcom que apostaron por una temática terrorífica o, por lo menos, generadora de mal rollo...



GHOSTS 'N GOBLINS

1985 ▶ ARCADE - NES - ZX - CPC - C64 - PC - AMIGA - ST - GBC - PSONE - SATURN

Un caballero en calzoncillos descansando al lado de la princesa del reino: con esta polémica estampa, arrancaba uno de los primeros pelotazos comerciales de Capcom, así como inicio de una saga tan espectacular como correosa. Bendito seas, Tokuro Fujiwara.



SWEET HOME

1989 ▶ FAMILICOM

Fujiwara, en calidad de director, se tomó bastantes libertades al adaptar el filme de terror del mismo nombre, pero el resultado fue épico, al combinar elementos clásicos de los J-RPG con una ambientación terrorífica y más de un susto. Inédito en Occidente, fue la inspiración del primer *Resident Evil*.



DARKSTALKERS: THE NIGHT WARRIORS

1994 ▶ ARCADE - PSONE - PS2 - PS4 - XBOX ONE - SWITCH

Nadie mejor que Capcom, la reina de la lucha 2D (con permiso de SNK), para crear una nueva saga inspirada en los clásicos del terror: vampiros, momias, hombres bestia, zombis... ¡Hasta había un encantador súcubo!



DINO CRISIS

1999 ▶ PSONE - DREAMCAST - PC

Capcom cambió el terror por la ciencia ficción y los zombis por dinosaurios, dando como resultado otro bombazo que auspició secuelas y spin-offs. En materia técnica, supuso una revolución, al sustituir los escenarios pre-renderizados por un entorno tridimensional. ¿Para cuándo una nueva entrega?



ONIMUSHA: WARLORDS

2001 ▶ PS2 - XBOX - PC - PS4 - XBOX ONE - SWITCH

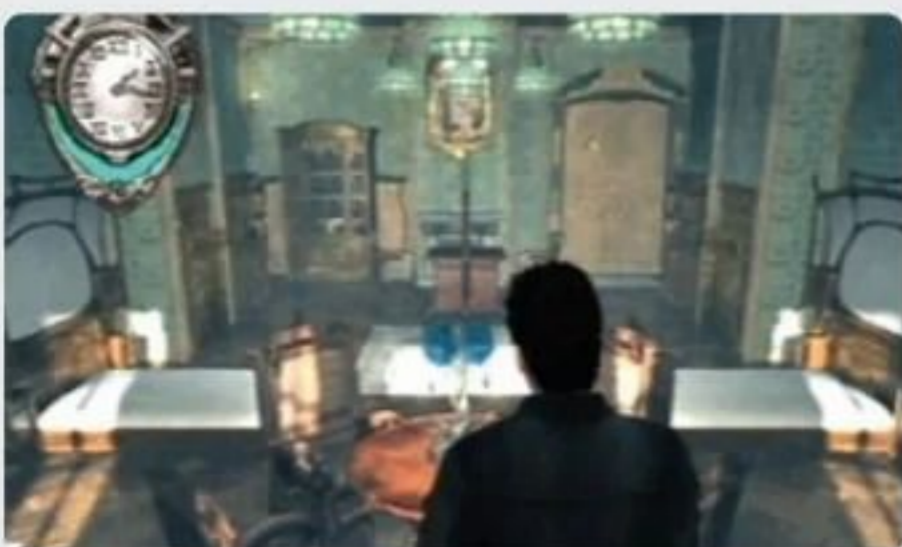
La fórmula de *Resident Evil*, pero trasladada al Japón feudal, concretamente al periodo Sengoku, metiendo en el saco a demonios y espectros japoneses. Era difícil resistirse a algo tan hermoso y exótico. Que se lo digan a Jean Reno, que salía en la tercera entrega.



CLOCK TOWER 3

2002 ▶ PS2

Con Human desaparecida, Capcom y Sunsoft se aliaron para ofrecer un último baile, esta vez con diversos psicópatas y viajes en el tiempo. Burro como él solo (nos entran escalofríos al recordar el barril de ácido), fue codirigido por Kinji Fukasaku, mítico realizador japonés (*Tora! Tora! Tora!*, *Battle Royale*).



GLASS ROSE

2003 ▶ PS2

Quizá el título menos conocido de esta selección. Fue una aventura de tipo point and click desarrollada entre Cing y Capcom Production Studio 3 en que el protagonista, tras quedar inconsciente en una mansión abandonada, despertaba 75 años atrás en el tiempo para investigar una serie de asesinatos.



HAUNTING GROUND

2005 ▶ PS2

Olvidaos de ver jamás un remake de este survival horror, a pesar de su incontestable calidad y su delicioso mal rollo. Incluso en 2005, era imposible no arquear las cejas ante el cariño que profesaba el enorme Debilitas hacia la protagonista, que debía explorar una siniestra mansión acompañada de un perrete.



DEAD RISING

2006 ▶ XBOX 360 - PS4 - XBOX ONE - PC

El videojuego no oficial de *Dawn of the Dead* transcurría en un centro comercial plagado de zombis ávidos de cerebros. Además de ser, en origen, una buena demostración del músculo gráfico de Xbox 360, era tremendamente divertido, salvo por la constante urgencia a la hora de rescatar a otros supervivientes.

TELÉFONO ROJO



“Estamos a punto de llegar al número 400 de Hobby Consolas, así que, desde esta humilde tribuna, os invito a remitirme cartas de celebración. Se admiten dibujos, fotos de colecciones, preguntas que se salgan de la norma, opiniones atrevidas... ¡No vale la timidez!”

Yen

Yen te responde

Preocupación por esta industria nuestra

¡Buenas, Yen, desde Galicia! Soy Agustín Caporallini. ¿Todo bien? ¿Todo correcto? Aquí te mando unas preguntas. A ver si las puedes contestar como mejor lo sabes hacer.

■ Como buen amante de los videojuegos, me preocupa mucho la situación actual de la industria, donde la codicia, la intransigencia humana en forma de malas decisiones dentro y fuera, las cancelaciones, los retrasos, los parches o el internet obligatorio me hacen temer lo peor para el futuro. ¿Qué está sucediendo realmente? ¡Hola, Agustín! ¡Todo correcto! Antes de nada, disculpa la tardanza en contestarte. Tenía un atasco de cartas que habían llegado antes que las tuyas.

Sobre tu primera pregunta, me remito un poco al reportaje que publicamos en el número 393 de la revista, titulado "El Titanic navega entre icebergs". Podríamos hablar largo y ten-



■ La resurrección de sagas olvidadas depende de muchos factores. Si no, que se lo digan a Sega, que ha tardado eones en recuperar *Shinobi*, *Golden Axe*, *Jet Set Radio* y *Crazy Taxi*...

■ Los juegos de PS5 y Series X-S se ven mejor que los de PS4, One o Switch gracias a cosas como el raytracing, pero ya no vamos a vivir saltos como los de los 16, los 32 y los 128 bits.

dido, pero, limitándome a la parte de la pregunta de las cancelaciones y los retrasos, yo creo que los mandamases de las compañías deberían replantearse muchas cosas: la primera, olvidarse de proyectos arriesgados que puedan suponer seis o siete años de trabajo y que puedan poner en peligro la mera existencia de un estudio de desarrollo.

■ ¿Crees que cada generación de videojuegos anterior era mejor que ahora?

Es una cuestión de perspectiva, y se juntan varias consideraciones. Antaño, los saltos técnicos eran más notorios (hoy en día, me atrevería a decir que son casi intrascendentes) y nos hacía más ilusión descubrir los nuevos mundos de posibilidades que traían consigo. Además, siempre se tiene más ilusión por algo cuando se es niño o adolescente. Quizá se echa



? LA PREGUNTA DEL MES

Un lector que quiere un lector

■ Hola, Yen. Antes de nada, quiero darte las gracias por publicar mis últimas cartas. Sólo tengo una duda. Va a salir una Xbox Series X sin lector. Y yo me pregunto: ¿por qué no una versión de Series S con lector? Tengo la Xbox One y una tele Full HD, que no pienso cambiar hasta que se rompa. En mi caso, yo adquiriría una Series S para aprovechar la retrocompatibilidad, pero, sin lector, como que no. Un saludo.

Lo veo poco factible, la verdad. Xbox Series S tenía sentido comercial porque permitía un doble abaratamiento: por ser menos potente y por no tener lector. Con ella, Microsoft buscaba potenciar el interés por Xbox Game Pass, que es su gran apuesta y, de hecho, va en contra del formato físico. *Hellblade II*, *Pentiment*, *Hi-Fi Rush* o *Grounded* ni siquiera han tenido versión física... Tiene sentido que salga una Series X digital por eso mismo, pero no una Series S con lector.

David López



VUESTRA OPINIÓN



La vieja Konami

Efrén Benítez ■■■■■■■■■■

Aún recuerdo el impacto que supuso en mí la primera vez que terminé *Silent Hill 2* y *Metal Gear Solid 3*, dos obras maestras que hoy día sigo disfrutando al jugar, leer artículos, ver vídeos o escuchar su banda sonora de manera impulsiva. Sus autores las dotaron de muchísima personalidad, y siento que ésta se pierde en los tráilers mostrados de sus respectivos remakes: gráficamente competentes, pero sin esa aura que rodeaba a los originales, a lo que hay que añadir el maltrato hacia las dos sagas por parte de Konami en los últimos años, con remasterizaciones bastante vagas y la cancelación de *Silent Hills*. Se puede comparar con el tratamiento de los remakes de *Resident Evil* y *Final Fantasy VII*, ejemplos del buen hacer de Capcom y Square Enix con títulos con la misma o mayor calidad que los originales y que llegan directamente al corazón del fan.

Sólo nos queda afrontar estas nuevas entregas con una mentalidad abierta, valorándolas como juegos independientes, recordando que los originales siguen ahí, siendo juegos imprescindibles, y esperando que Bloober Team y Virtuos hagan un trabajo que logre sorprender y cambiar mi opinión. En el caso de *Delta*, hay detalles como las cicatrices que se quedan durante toda tu partida o la implementación de un filtro más parecido al que veíamos en *MGS3*. Son decisiones que me parecen acertadas y lo alejan de ser un producto que se aproveche de la nostalgia para llenar los bolsillos de Konami. Sólo el tiempo dirá si mereció la pena despertar estas sagas o no.

» cionados con criptomonedas y NFT: Tomonobu Itagaki, Keiji Inafune y Peter Molyneux. Por su parte, Yoshinori Ono y Warren Spector son ahora directivos de Lasengle y OtherSide Entertainment, dos estudios donde han perdido su relevancia histórica. Y, en cuanto a Novarama, cerró sus puertas en marzo de este mismo año.

■■■■■ ¿Veremos un remake o una remasterización de la saga *Manhunt*? ¿Y un *Manhunt 3*?

Teniendo en cuenta la política actual de Rockstar de centrarse sólo en superproducciones mastodónticas, me extrañaría que hubiera una secuela de *Manhunt*. Ten en cuenta que, desde hace once años, sólo ha sacado *GTA V* (2013, y aún vivo y coleando gracias a *GTA Online*) y *Red Dead Redemption II* (2018), a los que se unirá *GTA VI* en 2025. Es verdad que, entre medias, ha habido puestas al día de *LA Noire* o *GTA: The Trilogy*, pero no veo muy viable la que mencionas de *Manhunt*. Entre otras cosas, porque, en PS4, hay disponible una conversión que se lanzó en digital en 2016. ¡Para la próxima, intenta enviarme preguntas potencialmente más positivas, por favor!

Agustín Caporallini

Personas y metroides

¡Muy buenas de nuevo, Yen! Me llamo Noelia y ya te he escrito un par de veces pidiéndote consejo consolero. La última vez que hablamos, soñaba con la llegada de *GameCube* a *Nintendo Switch Online*

■ **Aftermath**, del estudio italiano One O One Games, será una aventura en tercera persona que nos enfrentará a sucesos paranormales en un sitio derruido.



para poder jugar *Paper Mario* y la puerta milenaria... Y, ahora que te vuelvo a escribir, lo estoy empezando justamente en su flamante remake. Qué curioso. La otra vez, te preguntaba por juegos del estilo de *Ever Oasis* y *Fantasy Life*, y, justamente, tenemos el remake de este último a la vuelta de la esquina. Curioso, sí...

■ Me gustaría adentrarme en la saga *Persona*, pero voy un poco perdida con su orden y con la ¿saga hermana? *Shin Megami Tensei*. ¿Por cuál debería empezar? ¿Son básicamente lo mismo, pero con diferentes nombres, en plan *Harvest Moon* y *Story of Seasons*? ¿Cuál de ellos es tu preferido?

¡Hola de nuevo, Noelia! La saga *Persona* nació como un spin-off de *Shin Megami Tensei*, pero, hoy en día, son independientes entre sí. Tienen muchos elementos en común, como el reclutamiento de demonios o la ambientación en Japón, pero, particularmente, *Persona* tiene un componente de simulador social con estudiantes de instituto y de tratamiento de la psique que, para mi gusto, hace que lleve la delantera. Puedes empezar por la entrega que quieras: en Switch, tienes *Persona 5 Royal* y *Persona 4 Golden*. *Persona 3 Reload* sólo está en PlayStation, Xbox y PC. Mi favorito es el quinto, que, además, es muy accesible. Es una obra maestra, pero, eso sí, ten en cuenta que la historia dura ¡100 horas!

■ Y, ya que te tengo aquí, pues juguemos con el azar. ¿Me compro *Metroid: Samus Returns*, de 3DS (que está bastante carito de segunda mano), o me espero a ver si un angelito saca un remake para Switch? ¿Qué te dicen tus intuiciones? Me recomendaste empezar por los *Metroid Prime*, pero se me puso delante *Metroid Fusion*, de Game Boy Advance, y flipé... Gracias Yen. ¡Un besito!

Antes de nada, ¿has mirado en todas las tiendas online? Yo he mirado en



PARA EL FUTURO INMEDIATO, A NINTENDO LE INTERESA RESTAURAR METROID PRIME 2: ECHOES Y METROID PRIME 3: CORRUPTION



Amazon y me aparecía a 54 euros. Vendido por una tienda secundaria, pero, en teoría, nuevo y sin especulación de por medio. Yo te diría que lo pillas sin dudar, y más si te encantó *Metroid Fusion*, porque es el mismo estilo de juego bidimensional. Puedo equivocarme, pero me extrañaría que hubiera una remasterización a corto plazo. Más que nada, porque entiendo que lo que le interesa a Nintendo para el futuro inmediato es restaurar *Metroid Prime 2: Echoes* y *Metroid Prime 3: Corruption*, para que hagan de avanzadilla para *Metroid Prime 4: Beyond*.

Noelia Santarén

Desarrollos dudosos

Hola, Yen. Hacía tiempo que no te escribía. Soy usuario de PS3, PS4, PS Vita, Xbox 360, Xbox One, Wii U, Switch, PS VR y Kinect (de ambas Xbox). He aquí mis dudas:

■ ¿Qué se sabe del thriller psicológico *Aftermath*? ¿Es muy simple su jugabilidad, según escuché en un video de Youtube? ¿Sabes algo de su fecha? Hola, Fernando. Viendo los tráilers, la jugabilidad no parece nada del otro jueves, pero, a priori, el encanto del juego estará en su tratamiento de diversas cuestiones filosóficas y mentales, así que toca esperar... hasta no sé cuándo, porque sigue sin tener fecha.

■ En cuanto a *Little Devil Inside*, al haber reiniciado su desarrollo con Unreal Engine 5, ¿esto lo descarta para la antigua generación? Gracias y ¡sayonara, yujin!

El Unreal Engine 5, aunque sea un motor más potente, es compatible con las consolas "antiguas" y, en teoría, según su web oficial, el juego sigue previsto para PS5, PS4, Xbox One y Switch. En cualquier caso, hablamos de uno de esos proyectos de Kickstarter que se eternizan, pues se financió en 2015 y hasta estuvo anunciado para Wii U...

Fernando Ibarra

■ **Little Devil Inside**, creado por los coreanos Neostream, apostará por unos gráficos poligonales, aunque el estudio ha optado por cambiar al motor Unreal 5, y quizá eso les dé otra apariencia respecto a los vídeos vistos hasta ahora...

■ **Metroid: Samus Returns** es un brillante remake para 3DS del mítico *Metroid II: Return of Samus* de Game Boy. Lo desarrolló el estudio español MercurySteam, que, más tarde, firmaría también *Metroid Dread*.



VUESTRA OPINIÓN

Desde el otro lado de la frontera

José-Manuel Girona ■■■■■■■■■■

Hola, Yen. Espero que el verano esté siendo agradable. Llevo entre quince y veinte años leyendo la revista: soy del 98 y empecé pequeño. Ya va pasando el tiempo... Nunca he escrito cartas (por aquel entonces) o correos electrónicos, pero, leyendo la sección del Teléfono Rojo del número 397, he decidido lanzarme y compartir una opinión.

De esta sección, me ha marcado la aparente nostalgia de la gente que te escribe, ya sea para preguntar o para opinar. Hablan del formato físico, de la edad y los hábitos de los consumidores y de la situación de la prensa escrita.

Como he dicho, llevo muchos años siguiendo la revista, pero de manera muy particular. Nací y vivo en Francia, de padres españoles, y sólo podía comprar la revista cuando venía a España (es decir, durante mis vacaciones escolares), en el Relay del aeropuerto o en el quiosco cerca de la tienda de mis abuelos. No creo que mucha gente de mi edad leyera prensa especializada en videojuegos en aquella época, pero qué ilusión me hacía cada vez que me compraban la revista. Era mi fuente de información principal y siempre planeaba mis regalos de cumpleaños y Navidad según vuestras recomendaciones.

Gracias a vosotros, he podido disfrutar de juegos que no tuvieron tanto público cuando salieron. Por ejemplo, no sé quién decidió destacar *Ghost Trick* en la revista del E3 2010, pero le estoy eternamente agradecido. También recuerdo ser probablemente el único lumbreras que reservó su copia de *Dragon Quest IX* (¡qué juego!) en un GAME de Málaga y arrastrar a mi madre todos los días a la tienda a partir de la fecha de salida oficial (entonces, los estrenos no eran internacionales como hoy), preocupado por que se agotara.

Lo que quiero decir es que, para mí, no competís con internet y los análisis

online. Para mí, vuestra propuesta de valor es esa pasión y perspectiva que aportáis sobre esta industria que adoramos. Hoy, como adulto que sigue viniendo a España cuando puede para ver a su familia, sigo pasándome por el quiosco con la misma ilusión para reencontrarme con vosotros.

No vengo a buscar una nota o una información que pueda encontrar en internet. Vengo a pasar un buen rato leyendo la perspectiva de gente cuya opinión valora y cuyo cariño por este medio resalta en cada página.

En fin, no sé si he dado una opinión o sólo escribo para daros las gracias. En todo caso, espero que haya Hobby para muchos años y que sepáis que tenéis un impacto sobre la industria porque tenéis un impacto sobre nosotros.

YEN ■■■■■■■■■■

Encantado de saludarte, José-Manuel. He recibido alguna que otra carta de personas que, igual que tú, viven en otros países y, cuando pasan por España, una de las primeras cosas que hacen es ir a por la Hobby Consolas. Os doy las gracias a todos y cada uno de vosotros por acordaros de la revista.

Dada la alusión que hacías a *Ghost Trick: Detective fantasma*, he tirado de hemeroteca y he encontrado el contenido en cuestión: concretamente, en el número 226 de la revista, que tuvo una portada de *Killzone 3*. Salen tantos juegos cada mes que nos es imposible abarcarlos todos y, a veces, a algunos quizá no les damos el espacio que se merecen, pero me alegro de que aquella pequeña noticia te ayudara a descubrir esa obra de culto de Capcom.

Aparte de eso, a mí siempre me llena el espíritu que nos digáis que hemos formado parte de vuestras vidas y que os seguís ilusionando con la revista como el primer día. Es la mejor felicitación que podemos recibir. Muchas gracias.

PRESENTACIÓN - PS3, XBOX 360 Lara Croft se busca un compañero

La heroína regresará en otoño con *Lara Croft y el Guardián de la Luz*, un nuevo título cooperativo y descargable.

La arqueóloga más famosa de los videojuegos se va a plantear su nueva aventura de manera diferente a la que nos tiene acostumbrados. No solo va a prescindir del nombre «Tomb Raider» en el título, sino que además va a cambiar la vista tradicional en tercera persona por una perspectiva isométrica, que mostrará a una aventurera más pequeña de lo habitual. En el juego, que además será el primero descargable de la saga, acompañaremos a Lara en su búsqueda del Espejo del Humo a través de unas ruinas de Sudamérica. Pero Lara no estará sola, porque la acompañará Totec, el Guardián de la Luz. Juntos irán pegando tiros, resolviendo puzzles con la ayuda de diferentes utensilios y colaborando entre ellos: Totec podrá auparla a Lara con su escudo o clavar su lanza en la pared para que trepe, mientras que la chica lanzará su gancho a lugares lejanos para que el Guardián pueda subir. Aunque podremos jugar en solitario, sacaremos el máximo provecho del juego disfrutándolo junto a un amigo, ya sea en casa u online. Según los chicos de Crystal Dynamics, esta no será la dirección definitiva que tomará la saga, sino que supone un respiro entre entregas "serias" de «Tomb Raider». La próxima aventura de Lara saldrá a la venta en otoño en Xbox Live y PlayStation Network.

PRÓXIMO LANZAMIENTO - NINTENDO DS Maneja todos los poderes de un espectro

Investigación "paranormal" este mismo año en el original *Ghost Trick: Detective Fantasma*.

En esta aventura del creador de «Phoenix Wright» encarnaremos a Sessil, un fantasma que acaba de morir y no recuerda cómo ni por qué. Además de investigar para descubrirlo, tendremos que movernos entre el plano de los vivos y el de los muertos para evitar que otras personas inocentes mueran, volviendo atrás en el tiempo y poseyendo también objetos inanimados.



SESSIL podrá poseer cualquier objeto, y usarlo para asustar o resolver situaciones



HOBBYCINE

presenta

Estrenos de la semana

*Cada jueves, en tu
buzón de correo, la
mejor newsletter
sobre las **novedades**
en cines y series.*



SUSCRÍBETE
GRATIS AQUÍ



**Cazafantasmas:
Imperio helado**
Salas

Sigue siendo una película tierna, familiar y nostálgica pero en esta ocasión se le ven las costuras: el metraje está muy descompensado, lo paranormal arranca muy tarde y parece de compromiso. **¡Más detalles aquí!**

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro inmediato



ASTRO BOT

PS5 está a punto de recibir un plataformas 3D que será todo un homenaje a las tres décadas de historia de PlayStation



EA SPORTS FC 25

La temporada futbolística ha dado ya comienzo, y Electronic Arts está acabando de perfilar su particular recreación virtual

AVANCES

- 84 Astro Bot
- 86 EA Sports FC 25
- 88 Harry Potter: Campeones de quidditch
- 89 NBA 2K25
- 90 Dead Rising Deluxe Remaster
- 91 Warhammer 40.000: Space Marine II
- 92 Funko Fusion
- 93 UFO 50



6 DE SEPTIEMBRE ■ TEAM ASOBI (SONY) ■ PLATAFORMAS

Astro Bot

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



LOS RECUERDOS Y LA LEY DE GRAVEDAD

Este verano, la banda colombiana Morat ha estrenado una canción llamada *Antes de los 30...* y su nostálgico plazo y su galáctica sensación vienen que ni pintados para hablar de *Astro Bot*.

Afirma dicho tema musical que "darle una vuelta más al sol ya no se siente como ayer", que "los recuerdos no siguen la ley de gravedad", que "el tiempo pasa y nos convierte en lo que fuimos" o que "atterra comprobar que la vida pasa a toda velocidad". Más o menos, todo eso entronca con la melancolía que produce el hecho de pensar que, este año, se cumple, casualmente, el trigésimo aniversario del big bang de PlayStation. Nos hacemos inevitablemente mayores, pero este juego nos volverá a hacer sentir como aquellos niños que se adentraron en el catálogo de una consola que revolucionó la industria del videojuego.

PS5 ha tenido buenos exclusivos este año, como *Final Fantasy VII Rebirth*, *Helldivers II* o *Rise of the Ronin*, pero se ha echado en falta madera de los estudios internos de Sony. En otoño, llegará *LEGO Horizon Adventures*, pero es multiplataforma, y el remake de *Until Dawn* (el 4 de octubre), que ha corrido a cargo de un estudio externo, pero convendría tener algo más para vender consolas en la campaña navideña, especialmente si se lanza al final el esperado modelo Pro de la consola. Al no saberse en qué trabajan estudios como Naughty Dog o Sucker Punch, lo normal sería que cundiera el desánimo, pero nada más lejos de la realidad, porque *Astro Bot* promete convertirse en uno de los mejores juegos del año... y en uno de los homenajes más sentidos de la historia.

Un plataformas de ensueño

Normalmente, cuando una compañía de videojuegos cumple un determinado hito, se suele conmemorar con

el lanzamiento de alguna secuela o revisión de postín. Sin embargo, Sony lo va a celebrar con la primera entrega verdaderamente mediática de una saga imberbe... que será, al mismo tiempo, un montón de juegos en uno y cuyo robótico protagonista aspira a convertirse en su nueva mascota.

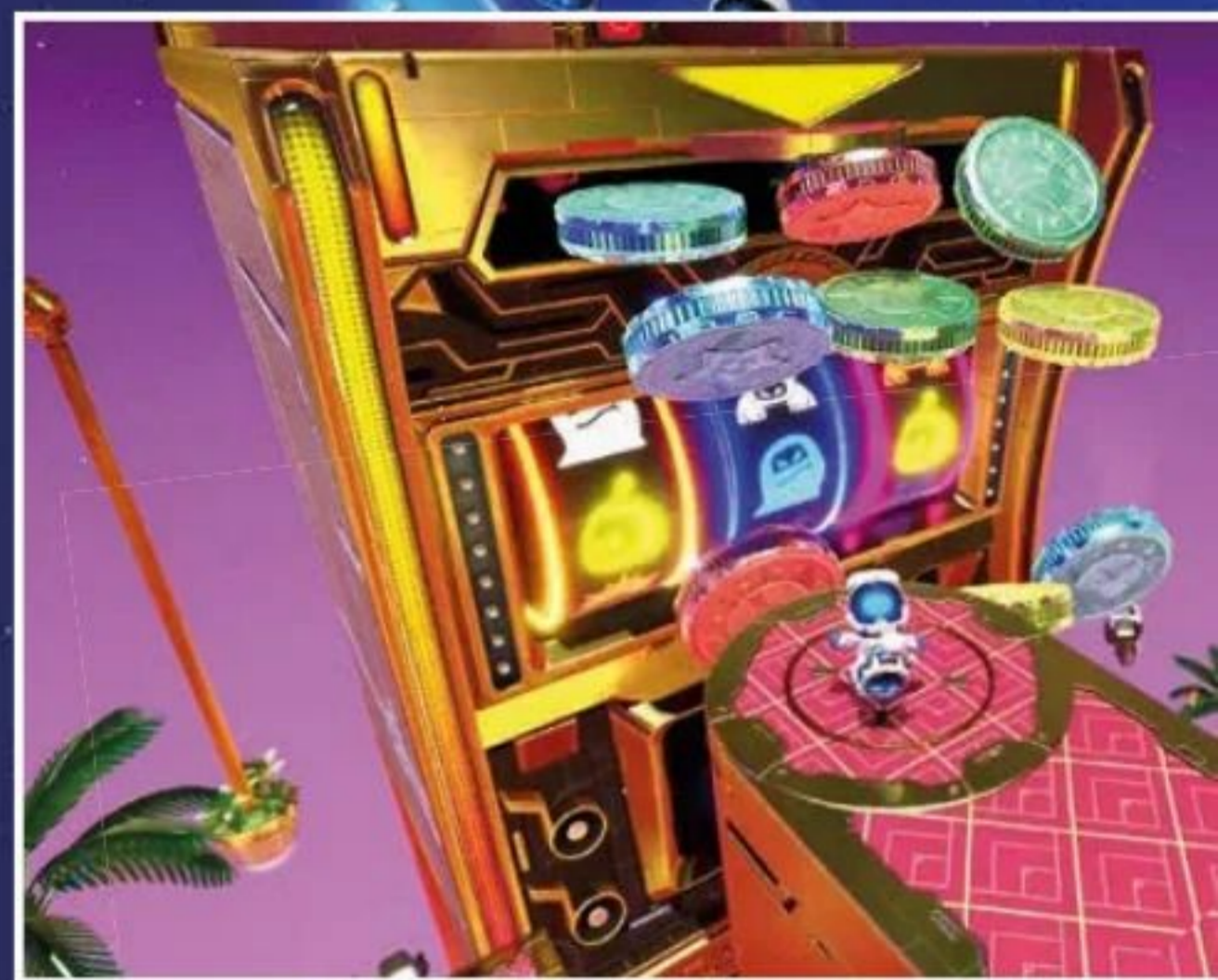
El género de las plataformas tridimensionales no se cultiva lo suficiente hoy en día, pero Sony ha decidido retomarlos en un momento clave. Porque *Astro Bot* puede convertirse en su particular *Super Mario Galaxy* y, a la vez, servirá para homenajear un legado de 30 años. No en vano, el juego nos invitará a rescatar a 300 robots que han acabado desperdigados por más de 80 niveles, de modo que más de la mitad de esos seres mecánicos estarán caracterizados como personajes míticos: Kratos, Nathan Drake, Aloy, Parappa the Rapper, Sly Cooper, Ratchet, Jak, Wander, el cazador de Yharnam... Además, muchos pasajes jugables recordarán a las sagas que protagonizaron esos iconos del videojuego. De hecho, Nicolas Doucet, director del juego, declaró a Edge que, internamente, en Team Asobi (un estudio que nació como una escisión del extinto y querido Japan Studio), lo califican como "la fiesta de PlayStation".

Hoy en día, la mayoría de las grandes producciones de Sony tienden a apuntar al público más adulto, con gráficos hiperrealistas o historias intrincadas, pero, por suerte, *Astro Bot* demuestra que sigue habiendo un sitio para juegos como los de los años 90. Porque, independientemente de que sigan o no la ley de gravedad, los recuerdos permiten afirmar aquello de "yo sí puedo decir que he vivido". ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Como un deseo concedido por una estrella fugaz: así será este homenaje histórico con forma de plataformas 3D.

Las consolas, los periféricos y muchos de los juegos exclusivos que ha tenido PlayStation a lo largo de 30 años serán homenajeados en este galáctico plataformas 3D.



La aventura será jugadora, pero Team Asobi tiene más trucos en su manga para quienes quieren jugar gratis.

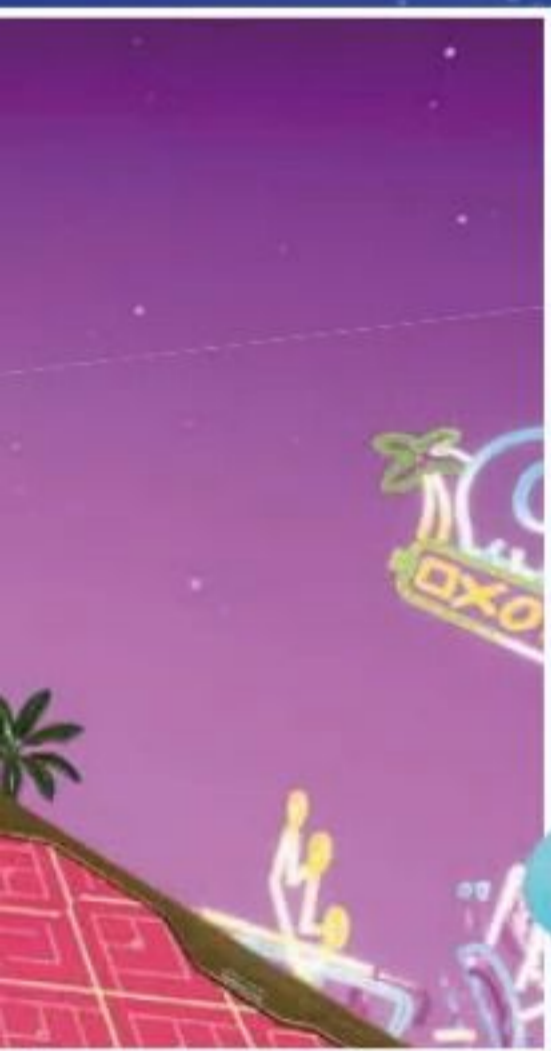


Reserva ya **Astro Bot** para PS5 con póster y un DLC exclusivo de GAME de regalo.

*Promoción limitada a 2.000 unidades. Póster incluido en las primeras unidades de lanzamiento.



La saga *Astro Bot* nació en PS VR en 2018, con *Rescue Mission VR*, al que siguió en 2020 una demo técnica para PS5 llamada *Astro's Playroom*. Ahora, va a alcanzar el estrellato con un juego pensado ya a lo grande.



INCLUSO LA SONY ADULTA DE HOY EN DÍA SIGUE TENIENDO UN SITIO PARA JUEGOS COMO LOS DE LOS 90

accesible para todo tipo de... am Asobi ha prometido retos... forma de actualizaciones... n quiera ponerse a prueba.

LAS CLAVES

1 GUIÑOS. Habrá robots y secciones inspirados en *God of War*, *Uncharted*, *Horizon*, *Gran Turismo*, *Jak and Daxter*, *Ratchet & Clank*, *ICO*, *Shadow of the Colossus*, *The Last Guardian*, *Parappa the Rapper*, *Medieval*, *Ape Escape*, *Bloodborne*...

2 VIEJA ESCUELA. El desarrollo platáformero nos llevará por niveles lineales en los que habrá que hacer uso de diversas habilidades, sin que falten los jefes finales y los elementos coleccionables.

3 DUALSENSE. El juego sacará partido a todas las peculiaridades del mando de PlayStation 5. Desde la vibración háptica, hasta los gatillos adaptativos, pasando por el giroscopio o el altavoz.



27 DE SEPTIEMBRE ■ EA SPORTS VANCOUVER (ELECTRONIC ARTS) ■ DEPORTIVO

EA Sports FC 25



ENLACE AL CANAL

byneontelegram

el juego de

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



EL FIFA QUE EMOCIONÓ A GERARD PIQUÉ

La histórica saga *FIFA* entró el año pasado en una nueva era con el cambio de nombre a *EA Sports FC*, pero, en realidad, todo sigue igual, y lo vamos a ver con la nueva entrega anual de rigor.

Ahora mismo, el fútbol virtual es un monopolio. Konami decidió borrarse del partido con la conversión de *PES* en *eFootball*, la Federación Internacional de Fútbol sigue lanzando promesas vanas de que volverá a haber un *FIFA* tras su divorcio de EA, y no parece que *UFL*, el juego gratuito que debuta el 12 de septiembre, vaya a tener mucha pólvora en las botas. La única opción realmente solvente que tienen los futboleros es *EA Sports FC*, que supone pasar por la taquilla cada año, pese a que no realiza grandes fichajes que no se pudieran resolver con esa fórmula de los juegos como servicio que tanto se lleva hoy en día (cuando interesa y uno sabe que no va a haber millones de personas dispuestas a apoquinar 70 euros por el juego base y, además, luego caer igualmente en la trampa de los micropagos, claro...).

En cualquier caso, nadie en su sano juicio duda que *FC 25* se va a convertir en uno de los juegos más vendidos del año, especialmente en el continente europeo. No va a tener ninguna incorporación galáctica como la de Kylian Mbappé por parte del Real Madrid, pero, aun así, va a tener algún fichaje de segunda línea que le dará un mayor empaque.

De Volta Football, a Rush

La principal novedad de este año será *Rush*, una modalidad de juego que parece hecha a imagen y semejanza de la *Kings League* de Gerard Piqué.

Así, ofrecerá partidos de cinco contra cinco en un terreno de juego reducido, con reglas como los penaltis shootout, las tarjetas azules (que significarán exclusiones de un minuto), la disputa a la carrera del saque inicial o la limitación del fuera de juego al último tercio del campo. En realidad, es algo similar al modo callejero *Volta Football* de los últimos años, pero, en vez de un control arcade, tendrá la jugabilidad realista de los partidos de once contra once. Y, para diferenciarlo, el comentarista será Alex Gutiérrez, en vez de Miguel Ángel Román y DjMaRiiO.

Respecto a los modos habituales, habrá pequeñas mejoras aquí y allá. La más destacable es que el modo *Carrera* se podrá jugar también con equipos femeninos, incluidos los de la liga española. Y la parte de ambientación tendrá un trasfondo más creíble, de modo que, por ejemplo, los fichajes los dará a conocer Fabrizio Romano, con su célebre "let's go". Asimismo, el modo *Ultimate Team* prescindirá al fin de los infames contratos, y Clubes recuperará la dinámica de los descensos.

Aparte, EA afirma haber renovado las bases tácticas de los partidos con *FC IQ*, una tecnología que complementa a *Hypermotion* y los *PlayStyles* de los últimos años. En concreto, se han combinado la inteligencia artificial y datos del mundo real para que el movimiento colectivo y los roles de los jugadores sobre el césped resulten más fidedignos. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Será un simulador continuista, pero el modo *Rush* promete dar grandes espectáculos en compañía de otros.

FC 25 NO VA A TENER INCORPORACIONES GALÁCTICAS, PERO SÍ ALGÚN FICHAJE DE SEGUNDA LÍNEA QUE LE DARÁ EMPAQUE

Reserva **EA Sports FC 25**, con una steelbook exclusiva de GAME (dos modelos para elegir) y un DLC con contenido extra.

*Promoción limitada a 10.000 unidades.



Tras los esfuerzos gráficos de los últimos años con tecnologías como Hypermotion, la principal mejora técnica del FIFA de este año será FC IQ, que se traducirá en un desempeño más inteligente y táctico de los futbolistas sobre el césped.

■ Aitana Bonmatí, actual Balón de Oro, saldrá en la portada de la Ultimate Edition, junto a Bellingham, Zidane, Beckham y Buffon. Dicha versión, sólo digital, permitirá acceso anticipado al juego desde el 20 de septiembre.



■ FUT contará con un nuevo estadio y con un cambio reclamado durante años: por fin desaparecerán los malditos contratos.



■ Las infografías serán más atrevidas que nunca, en la línea de las retransmisiones de la liga española, que patrocina EA Sports.

LAS CLAVES

1 BELLINGHAM. Tras Mbappé y Haaland, EA ha apostado este año por dar la portada al inglés del Madrid. Es el más joven de la historia de la saga.

2 RUSH. Esta modalidad ofrecerá partidos de cinco contra cinco y se integrará en el resto de modos de juego, incluidos Carrera, Clubes o FUT.

3 MODO CARRERA. El mejor modo offline va a mejorar con la adición de ligas femeninas o la opción de jugar con iconos como Beckham.





LAS CLAVES

1 ÉSTE es el segundo videojuego de quidditch que existe, después de que, en 2003, *Harry Potter: Quidditch World Cup* revoloteara en PS2, GameCube, Xbox, PC y GBA.

2 DE INICIO, el juego sólo saldrá en digital, a 30 euros. La edición física aterrizará el 8 de noviembre. No obstante, los usuarios de Switch deberán esperar a finales de año en ambos casos.

3 LOS SUSCRIBTORES de PS Plus podrán obtener el juego sin coste adicional durante su primer mes, como pasó con *Foamstars*.

■ 3 DE SEPTIEMBRE (PLAYSTATION, XBOX Y PC) / NAVIDAD (SWITCH) ■ UNBROKEN STUDIOS (WARNER BROS) ■ DEPORTIVO

Harry Potter

Campeones de quidditch

■ Por Rafael Aznar [@Rafaikkonen](#)



TRAS EL SUICIDIO, WARNER BROS TRATA DE LEVANTAR EL VUELO

La división de videojuegos de Warner Bros se encuentra en un momento delicado, después del estrepitoso fracaso de *Suicide Squad*, que todo el mundo vio venir, salvo la propia editora.

Tras las pérdidas provocadas por el juego como servicio de Rocksteady (que, apenas medio año después de su estreno, se puede encontrar ya por sólo 20 euros), la compañía está barruntando ahora mismo cuál debe ser su hoja de ruta, lo cual podría incluir la externalización de sus desarrollos, para que otros estudios se hagan cargo de sus licencias y, así, mitigar riesgos. En esa tesitura, llega *Harry Potter: Campeones de quidditch*, un juego no exento de polémica.

Así volaba, así, así

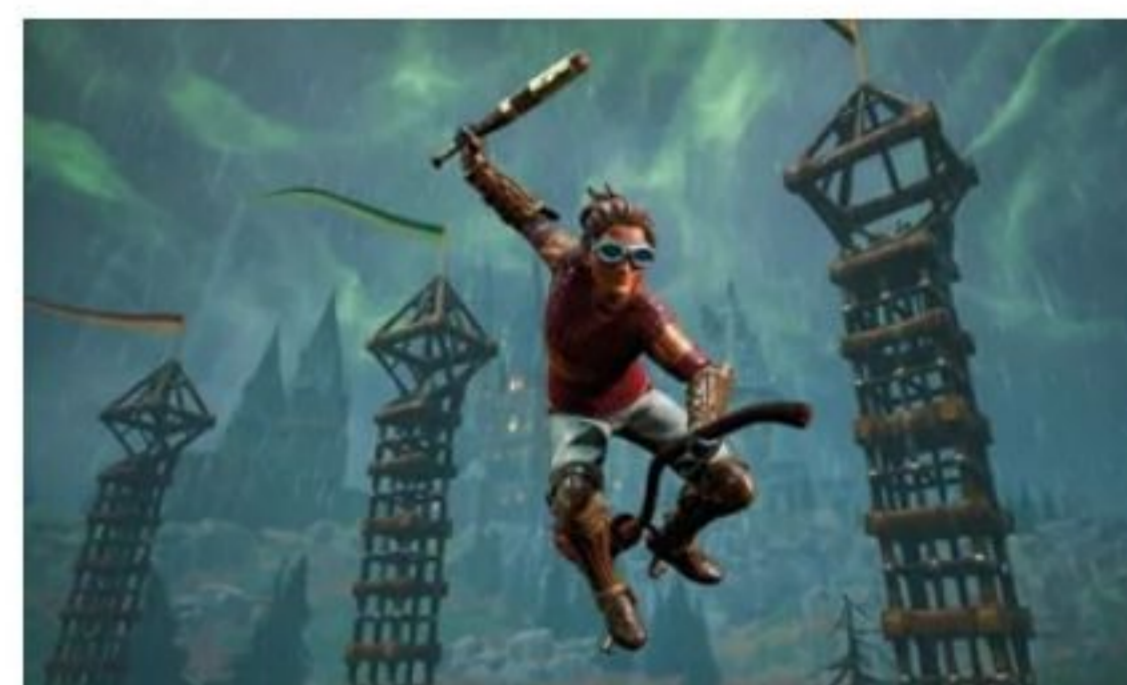
Warner decidió que *Hogwarts Legacy* no tuviera partidos del deporte del Mundo Mágico para tener la excusa de sacar este spin-off, que, inicialmente, se anunció como un título exclusivamente multijugador...

... y que, al final, también va a tener un modo en solitario. Eso, junto con el hecho de que se vaya a "regalar" con PS Plus, el desfase de la edición física respecto a la digital y el hecho de que no se haya mostrado la jugabilidad hasta hace unas semanas, invita a la sospecha. Incluso el hecho de que Harry salga en la portada... y lo haga en segundo plano.

En cualquier caso, confiamos en que el juego pueda emerger de la niebla y aprobar su particular ÉXTASIS. Para ello, jugará la carta de incluir a personajes muy conocidos, como el propio Harry, los hermanos Weasley, Hermione Granger, Draco Malfoy o Cho Chang, junto con escenarios como la Academia Beauxbatons o el Instituto Durmstrang, que nunca se mostraron en *El cáliz de fuego*.

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Recrear un deporte con posiciones tan dispares como el quidditch es difícil, así que habrá que ver qué tal la jugabilidad.



■ El juego dará lo mejor de sí en el modo online, con cada jugador haciendo de guardián, golpeador, cazador o buscador.



■ Los gráficos tendrán una estética cartoon distinta a la de *Hogwarts Legacy*, pero serán fieles a las películas de Warner.

Reserva ya **NBA 2K25** en GAME y no te pierdas su espectacular All-Star Edition, exclusiva de PS5 y cargadita de contenido extra.

*Edición limitada a 1.000 unidades.



6 DE SEPTIEMBRE ■ VISUAL CONCEPTS (2K) ■ DEPORTIVO

NBA 2K25

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



¡PERO TATUUUUUUUUUUUUUUUUUM!

La NBA se encuentra en un momento muy dulce, como demuestra el hecho de que, en las últimas cinco temporadas, haya habido cinco campeones distintos.

No se puede decir lo mismo de su videojuego oficial. *NBA 2K* podría calificarse como el mejor simulador deportivo de la historia sin miedo al error, pero lo cierto es que, en la última década, ya sin la competencia de *NBA Live*, su reputación ha ido quedando tocada progresivamente, por sus abusivos micropagos o por el hecho de no dar a los usuarios de PC la misma versión que a los de PS5 y Xbox Series X-S, que es la que concentra la mayoría de mejoras jugables y audiovisuales. A esto último se le va a poner solución este año, aunque no parece que *NBA 2K25* vaya a ser una entrega particularmente revolucionaria, ni en lo jugable ni en lo visual.

Con el límite salarial

Visual Concepts se ha centrado en ampliar la tecnología ProPlay que ya hizo debutar el año pasado, basada en graba-

ciones reales de la NBA. Eso se traducirá en 9.000 nuevas animaciones, lo cual se dejará notar, especialmente, en el dribbling y la defensa, si bien también habrá mejoras en la inteligencia artificial o en la manera de cancelar tiros complejos para enlazarlos con otras acciones locomotrices.

Por lo que respecta a los modos, MyCareer y MyPlayer ofrecerán algunos cambios. Este año, el "argumento" estará contado a través de una serie de flashbacks llamada "El corazón de una dinastía", y se han retocado varios aspectos de la progresión. Así, el editor inicial para crear a nuestro áter ego ofrecerá una mayor variedad de arquetipos y el sistema de insignias irá acompasado con lo que hagamos en la pista. Y habrá un medidor de desempeño dividido en cinco niveles que hará que el jugador entre "en trance" por un tiempo limitado. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Esta entrega será muy continuista, pero es verdad que parte de una base de all star.



LAS CLAVES

1 JAYSON TATUM. El reciente campeón de la NBA con los Celtics será la portada de la edición estándar. En la edición All-Star, le acompañará Aja Wilson.

2 NEXT-GEN. Por primera vez, la versión de PC será igual que la de PS5 y Series X-S. Esta versión concentrará las mejoras y ofrecerá juego cruzado.

3 ÉPOCAS. Se añadirá una sexta era a MyNBA, que se sumará a las preexistentes. Estará centrada en la dinastía de los Warriors de Curry.



La edición más puntera del juego, subtitulada Salón de la Fama, tendrá como icono a Vince Carter, con su mate más icónico. Pero, este año, esa versión será sólo digital...



Aprovechando los recientes Juegos Olímpicos, 2K ha incluido selecciones nacionales, entre ellas la española. Recuerda a las entregas en que se integró la Euroliga.

19 DE SEPTIEMBRE ■ CAPCOM ■ ACCIÓN

Dead Rising Deluxe Remaster

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



CAPCOM, EXPERTA EN ZOMBIS

En los últimos años, Capcom ha resucitado a muchos de los zombis de *Resident Evil* con acierto y, ahora, va a repetir con los del primer *Dead Rising* de 2006.

No es la primera vez que aquel juego, exclusivo de Xbox 360, resucita de entre los muertos. En 2016, ya volvió a la vida en PS4, Xbox One y PC, pero fue con una simple remasterización. Esta vez, y pese al equívoco nombre de *Deluxe Remaster*, lo va a hacer mediante un remake elaborado con el RE Engine, el motor que Capcom aplica a sus superproducciones actuales.

Cementerio comercial

Una vez más, el reportero gráfico Frank West se adentrará en el centro comercial Willamette Parkview y dispondrá de 72 horas para lidiar con una horda de zombis multitudinaria. En lo audiovisual, la mejora irá más allá de la típica subida al 4K y los 60 fps. La anatomía de los personajes ha

sido rehecha por completo y se ha dotado de voces incluso a los secundarios, en el caso de nuestro país con doblaje en castellano. Además, se han mejorado las sombras y los efectos de iluminación. Tanto es así que el juego saldrá sólo en PS5, Xbox Series X-S y PC.

Por si eso fuera poco, también habrá diversas mejoras jugables y de calidad de vida. Así, el control será más intuitivo y podremos movernos mientras apuntamos, a lo cual se añadirá un comportamiento más avispado por parte de los personajes no manejables. Pero lo mejor, aunque quizá esto no guste a los puristas, es que habrá una función de guardado automático, en contraste con el guardado exclusivamente manual del original, que podía llegar a ser tremendamente estresante. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Capcom no yerra ningún tiro hoy en día, y esta revisión dará vida a un juego de culto.



LAS CLAVES

1 REMAKE. Pese al "Remaster" del nombre, esta puesta al día será un remake con nuevos modelados para los personajes, ajustes jugables, más voces...

2 FACILIDADES. Para mitigar la hostilidad del juego original, se han introducido un guardado automático y la opción de hacer avanzar el tiempo.

3 EDICIONES. La versión digital del juego se pondrá a la venta el 19 de septiembre. Para la física, habrá que esperar hasta el 8 de noviembre.



La hilaridad de las armas nos hará reír a carcajadas. Habrá motosierras, palos de golf, balones de fútbol... Y nunca está de más una sombrilla para evitar una insolación.



Al haber un límite de tiempo de tres días, no dará tiempo a hacerlo todo, así que habrá que decidir si ayudamos a los supervivientes, si investigamos el brote zombi...

Reserva ya **Warhammer 40.000: Space Marine II** en GAME y no te pierdas su Gold Edition exclusiva con acceso anticipado, con contenido extra ¡y con un sello de pureza como regalo exclusivo!

*Edición limitada a 1.000 unidades.
*Promoción limitada a 2.000 unidades.

LAS CLAVES

1 SABER INTERACTIVE, que ya engendró las copiosas y violentas hordas de *World War Z*, subirá de nivel con esta superproducción ambientada en el apocalíptico mundo de *Warhammer 40.000*.

2 LA JUGABILIDAD recordará a la de la saga *Gears of War*, con tiroteos en tercera persona (aunque sin coberturas), rodamientos por el suelo, carnicerías con sierras mecánicas...

3 WARHAMMER está de moda y, además de éste, hay en ciernes un juego de estrategia (*Mechanicus II*) y otro de combate con vehículos (*Speed Freaks*).

■ 9 DE SEPTIEMBRE ■ SABER INTERACTIVE (FOCUS ENTERTAINMENT) ■ SHOOTER

Warhammer 40.000 Space Marine II

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



ULTRAMARINOS CON MÁS MÚSCULO QUE POPEYE

Haciendo honor a su nombre, el universo de *Warhammer 40.000* ha tenido juegos para dar y regalar, pero, probablemente, el más querido sea *Space Marine*, un shooter que Relic Entertainment y THQ lanzaron en 2011.

Trece años después, aquel juego de culto va a recibir una continuación que tiene visos de ser mucho más mediática. Relic no está hoy día para muchas alegrías, tras ser vendida por Sega, y la antigua THQ ya no existe, así que el desarrollo ha corrido a cargo de Saber Interactive y Focus Entertainment, que han decidido tirar la casa por la ventana y apostar por unos valores de producción dignos del más potente de los AAA.

Un shooter más bruto que Bluto

El desarrollo no ha sido fácil y ha sufrido algunos retrasos, pero la espera parece haber merecido la pena. A la espera del futuro *Gears of War: E-Day*, este juego tiene mimbres para convertirse en el

mejor shooter en tercera persona de la generación de PS5 y Xbox Series X-S.

La historia volverá a estar protagonizada por el ultramarine Titus, que deberá hacer frente a hordas de criaturas tiránidas. Así, la campaña se podrá disfrutar en compañía de dos amigos, pero también habrá un modo Operaciones con misiones cooperativas adicionales y un modo competitivo de tres contra tres.

Tanto jugable como visualmente, promete ser uno de los mayores espectáculos del año. El número de enemigos que aparecerán en pantalla será directamente proporcional a la cantidad de sangre con que podremos regar los soberbios y decadentes escenarios, como iglesias dejadas de la mano de Dios, fábricas...

■ PRIMERA IMPRESIÓN

El universo de *Warhammer 40.000* es un completo desconocido para mucha gente, pero este bombazo de disparos y vísceras promete ponerlo en el radar.



■ Habrá seis clases, cada una con unas habilidades: estrategia, asalto, vanguardia, bastión, francotirador y pesado.



■ Los efectos de destrucción serán dignos de *Uncharted*. A veces, dudaremos si el protagonista es Titus o Nathan Drake.

Reserva **Funko Fusion** en GAME y te llevas un DLC exclusivo de regalo con skins exclusivas y otro con skins de *The Walking Dead*.

*Promoción limitada a 2.000 unidades.



LAS CLAVES

1 EL CROSSOVER contará con licencias de Universal y Skybound, principales apoyos de 10:10 Games. Eso supone que se queden fuera *Juego de Tronos*, *Star Wars*, *Dragon Ball* y muchas otras.

2 EL CONCEPTO no es como los de *Disney Infinity* o *Skylanders*, sino como el de los **LEGO**, así que no hará falta tener figuras Funko Pop! para poder jugar.

3 PS4 Y SWITCH recibirán el juego con un poco de retraso: el 15 de noviembre. A Xbox One no llegará, algo que es muy típico de las compañías japonesas... pero no tanto de las occidentales.

■ 13 DE SEPTIEMBRE (PS5, SERIES X-S Y PC) ■ 10:10 GAMES ■ AVENTURA

Funko Fusion

■ Por Rafael Aznar @Rafaiikkonen



■ El desarrollo estará plagado de guiños, como el meme de Chris Pratt con los velociraptors de *Jurassic World*.



■ La mayoría de licencias serán clásicas, por lo que, pese a la estética, casi será un juego más para adultos que para niños.



■ Quienes reserven el juego recibirán un DLC de *The Walking Dead*, con Michonne y Rick Grimes como personajes jugables.

CUANDO HACES POP, YA NO HAY STOP

Las figuras Funko Pop! se han convertido en un elemento icónico de la cultura pop, y su filosofía multidimensional va a dar el salto al mundo del videojuego gracias a 10:10 Games.

Funko Fusion es el primer juego que crea este estudio, pero, en realidad, no es algo desconocido para sus miembros. Porque sus fundadores son Jon Burton y Arthur Parsons, veteranos de TT Games que trabajaron en multitud de juegos de LEGO, así que saben perfectamente cómo hacer adaptaciones de desenfadada estética juguetera y para todos los públicos de cualquier licencia imaginable.

El nuevo rey del pop

Ahora que se llevan tanto los multiversos, este juego tratará de subir el listón combinando más de veinte sagas de cine, televisión y cómic, pertenecientes, en su mayoría, a Universal, que es quien ha promovido el juego. Así, habrá más de 60 personajes de *Jurassic World*, *Regreso al futuro*, *Tiburón*, *La Cosa*, *Mas-*

ters del Universo, *Battlestar Galactica*, *Chucky*, *La Momia*, *Scott Pilgrim*...

El juego tendrá un desarrollo muy aventurero, como el de los **LEGO** (de hecho, se las tendrá que ver comercialmente hablando con *LEGO Horizon Adventures*), de modo que muchos pasajes serán traslaciones irreverentes de las escenas más famosas de las citadas licencias. Como elemento diferencial, habrá cooperativo online para hasta cuatro jugadores y los tiroteos tendrán un gran peso en la jugabilidad, de manera que la cámara se situará a nuestra espalda, para que podamos apuntar con precisión.

Y, como curiosidad, para cerrar el círculo, se van a lanzar algunas figuras de Funko Pop! basadas en el juego, para satisfacción de aquellos que tienen su habitación repleta de las icónicas cajas. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Este crossover hará las delicias de los fans del cine y la televisión de los 80 y los 90. Será un regreso... pero al pasado.

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo

LEGO Mario y Yoshi

Yoshi anda y lanza la lengua, como en el clásico de SNES

Dirigido al coleccionista adulto, tanto por precio como por inspiración (el *Super Mario World* de SNES), este contundente set (con 1.215 piezas, alcanza los 40 centímetros de altura) no sólo recrea en toda su pixelada gloria a Mario y Yoshi: la palanca de abajo hace que el saurio mueva las piernas y un mecanismo trasero, que abra la boca y saque la lengua.

■ A LA VENTA EN www.lego.com



PVP desde
129,99€

Victrix PRO FS Arcade Fight Stick

Con este stick, te harían la ola hasta en el EVO

Compatible con PC, PS5 y PS4 (cuenta con licencia oficial de PlayStation), esta bestia es todo un sueño para cualquier fan de la lucha y los danmakus más exigentes. Construido a partir de una única pieza de aluminio, cuenta con piezas Sanwa Denshi y permite realizarle todo tipo de modificaciones fácilmente, gracias al panel situado en su base.

■ A LA VENTA EN eu.turtlebeach.com



PVP desde
399,99€

LEGO Ideas Tiburón

Parece una chufla de internet, pero no: es real

LEGO acaba de saltar el tiburón, literalmente, con este alucinante set con licencia oficial de *Tiburón*, el clásico de Steven Spielberg. Además del entrañable escuela Bruce, podrás construir la réplica del Orca con las tres figuras del Capitán Quint, Matt Hooper y el Jefe Brody. La peana, que permite recrear la muerte de Quint, incluye la mítica frase de "creo que necesitaremos un barco más grande".

■ A LA VENTA EN www.lego.com



PVP desde
149,99€



PVP desde
44,99€



PVP desde
19,90€



PVP desde
55,45€

Star Wars: The Mandalorian Adventures

Éste es el camino...

Basado en la célebre serie, este juego de mesa de uno a cuatro jugadores permite vivir diferentes aventuras encarnando al Mandaloriano y otros personajes de mal vivir del universo de *Star Wars*. Cada jugador/personaje cuenta con su propio mazo de cartas en un juego que va sumando desafíos y misiones adicionales en plena partida.

■ A LA VENTA EN zacatrus.es

Camiseta Final Fantasy

Bonita y, por una vez, barata

Muchos de los artículos que solemos incluir en este bazar tienen unos precios que hacen sudar, pero no es el caso de esta preciosa camiseta de Uniqlo, con licencia oficial de Square Enix. Combina la preciosa ilustración de un moguri, a cargo del maestro Yoshitaka Amano, con sus encarnaciones pixeladas a lo largo de las seis primeras entregas de *Final Fantasy*. Está confeccionada con algodón al 100%.

■ A LA VENTA EN www.uniqlo.com

Sudadera Ace Attorney

Este abogado japonés protesta mucho en el estrado

Sobre un luminoso azul (bautizado como Wright Blue), esta preciosa sudadera con capucha luce con orgullo el icónico "Objection!" que gritaba el abogado protagonista de la célebre saga *Ace Attorney*. Por supuesto, cuenta con licencia oficial y está confeccionada en un 65% poliéster y un 35% algodón. Disponible en siete tallas.

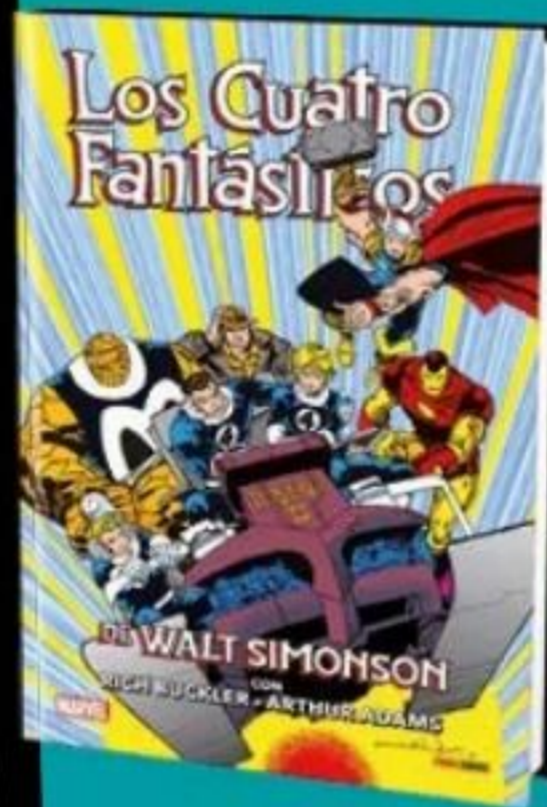
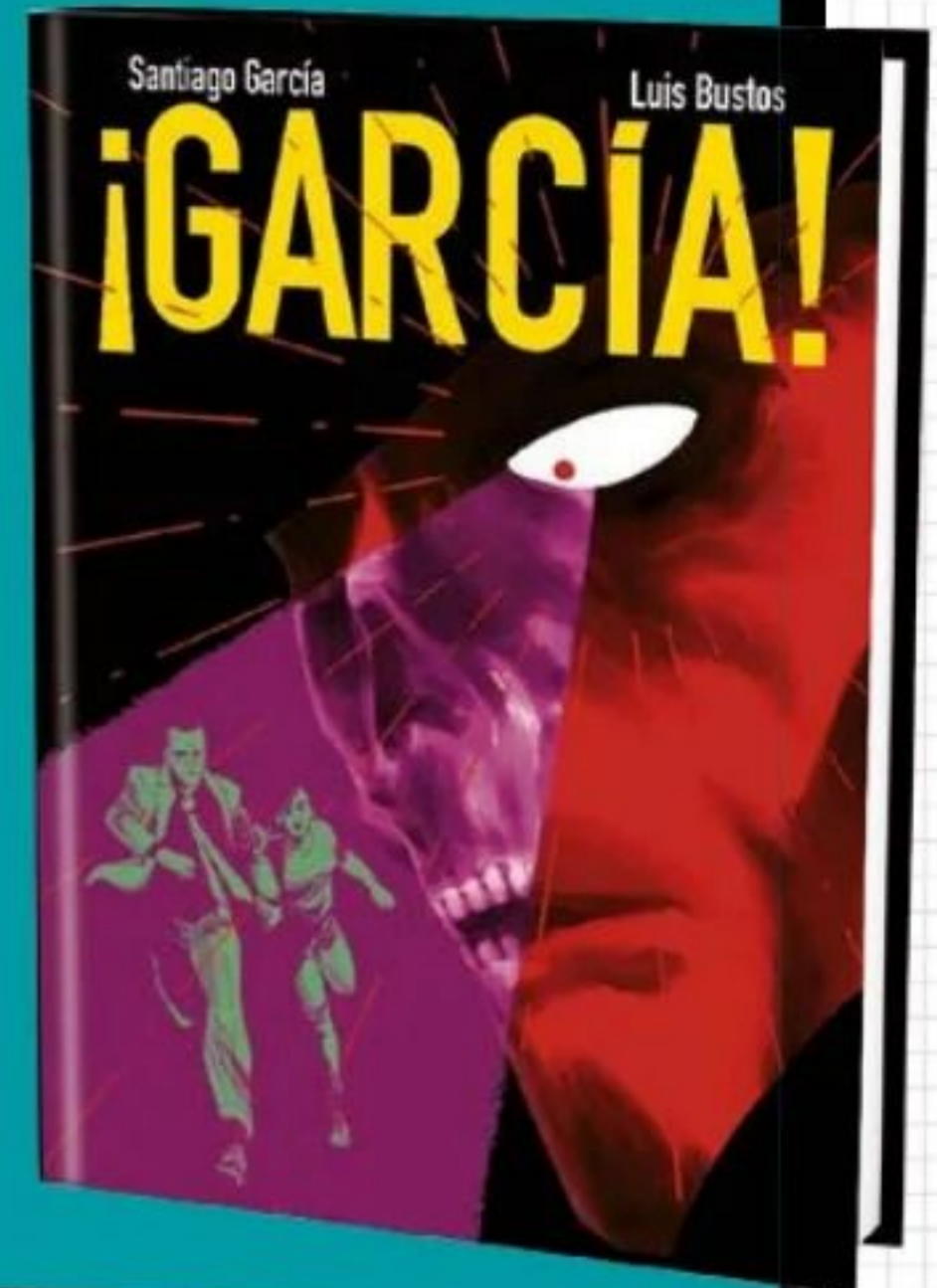
■ A LA VENTA EN www.insertcoinclimbing.com

NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

¡GARCÍA! 5

■ AUTORES Luis Bustos, Santiago García ■ EDITORIAL Astiberri
■ PRECIO 15 € ■ PÁGINAS 208 ■ FORMATO Rústica con solapas

Mientras seguimos esperando, en vano, que HBO Max (ahora Max) se anime a producir la segunda temporada de la estupenda serie de imagen real que adaptaba este cómic de Santiago García (guión) y Luis Bustos (ilustraciones), la pareja sigue publicando nuevas aventuras del peculiar dúo formado por Antonia y García, el superhombre español. Este quinto tomo prosigue con las peripecias en EE.UU. de ambos, decididos a destruir los planes de Nefastus. No hemos podido leer el cómic aún, pero la nota de prensa promete que desvelará por fin toda la verdad sobre el origen de García, los Comandos Negros y otros misterios tan insondables como la política de producción de Warner/Discovery.



LOS CUATRO FANTÁSTICOS DE WALT SIMONSON

■ AUTORES Varios ■ EDITORIAL Panini Comics
■ PRECIO 50 € ■ PÁGINAS 480 ■ FORMATO Tapa dura

El verano no suele ser un buen momento para lanzar novedades, así que las editoriales aprovechan para reeditar clásicos en formato "arma arrojadiza", como es el caso de este interesante tomo, que recoge la etapa de *Los Cuatro Fantásticos* en la que el gran Walt Simonson recogió el testigo de otro grande: John Byrne. El mismo tomo se editó en 2013, pero más barato.

SPIDERMAN DE TODD MCFARLANE

■ AUTORES Todd McFarlane, Rob Liefeld ■ EDITORIAL Panini Comics
■ PRECIO 50 € ■ PÁGINAS 464 ■ FORMATO Tapa dura

Y, hablando de recopilaciones veraniegas, es poco probable que este clásico no esté, desde hace décadas, en las estanterías de cualquier fan del trepamuros, pero si, por edad o por desconocimiento, aún no lo tienes, ya estás tardando en hacerte con este tomazo de casi 500 páginas, dedicado al Spider-Man de Todd McFarlane. Nadie dibujó mejor las telarañas (ni las capas, en el caso de otros superhéroes).



MÚSICA

DRAGON BALL Z: BEST COLLECTION

Aunque no es muy barato, es difícil resistirse ante este álbum, de edición limitada, compuesto por dos vinilos dorados que reúnen quince temas de la banda sonora del anime de *Dragon Ball*, incluyendo el inolvidable tema de la apertura: *Cha-La Head-Cha-La*.

■ PRECIO 49,99 € ■ microidsrecords.com



ABATHOR: OST

Si sois fans de *Rastan*, devoraréis hasta el tuétano esta joya 2D de los españoles Pow Pixel Games. El 27 de septiembre, se lanzará una edición coleccionista en formato físico que incluirá su épica banda sonora, pero, si no podéis aguantar hasta entonces, podéis adquirirla en digital a través de Steam.

■ PRECIO 5,95 € (Steam) ■ [Pow Pixel Games / Jandusoft](http://PowPixelGames.com)



Playmobil Garaje Vespa

El sueño de más de un moderno, hecho realidad

Playmobil sigue a fuego con las licencias y acaba de añadir otra más a su catálogo: Vespa. La icónica fabricante de motos ha inspirado tres sets: dos más económicos con sendos modelos de Vespas y este encantador garaje de los 60, decorado con carteles de la época. Incluye una Vespa, un mecánico y un cliente.

■ A LA VENTA EN www.playmobil.com



PVP desde 39,99€

PVP desde 24,95€

Lámpara Like a Dragon

Para rudos yakuzas a los que les dé mal rollo dormir a oscuras

Diseñada y fabricada por Numskull, esta preciosa lámpara reproduce el tatuaje que luce en la espalda Kazuma Kiryu. Su diseño permite montarla sobre cualquier pared o bien colocarla en mesas o estanterías. Consume poco, gracias a su iluminación led, y se alimenta con tres pilas AAA o a través de cable microUSB.

■ A LA VENTA EN www.segashop.co.uk



PVP desde 31,24€



PVP desde 34,90€

Dragon Ball: Sparking! Zero Premium Coll. Ed.

Tan épica como su precio

El nuevo juego de lucha de Goku y compañía llegará a las tiendas en varias ediciones. La más espectacular incluirá el juego, el pase de temporada, varios DLC, una caja metálica, tres cartas oficiales, un marcapáginas metálico y, como guinda, un diorama de 26x17 centímetros de Goku y Broly a punto de zurrarse.

■ A LA VENTA EN store.bandainamcoent.eu



PVP desde 209,99€

PVP desde 27,72€

LIBROS

ELDEN RING. LOS LIBROS DEL SABER, VOLUMEN III: SHADOW OF THE ERDTREE

En octubre, saldrá a la venta esta tercera entrega de *Los Libros del Saber*, dedicado entero a *Shadow of the Erdtree*. Sus 352 páginas ofrecerán toneladas de información, mapas, bestiarios y muchos extras sobre el DLC de *Elden Ring*, bajo la supervisión de FromSoftware.

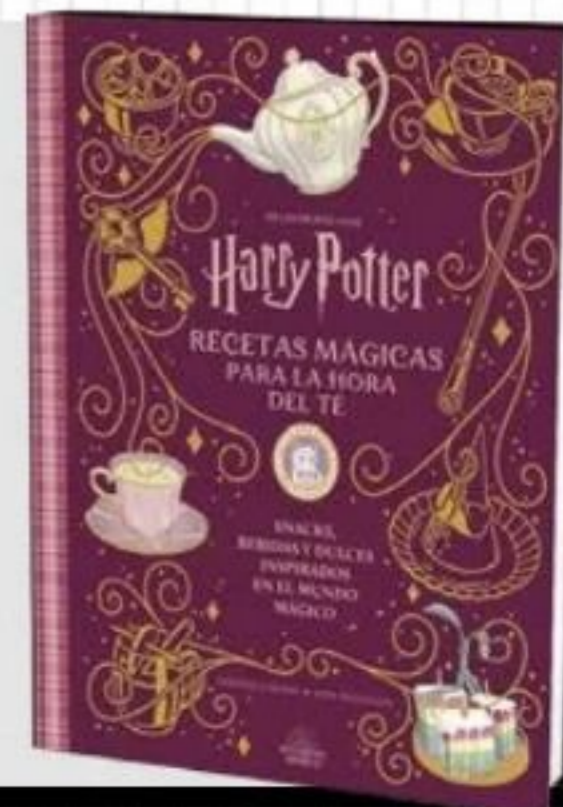
■ PRECIO 39,99 € ■ PUBLICADO POR *Future Press*



HARRY POTTER: RECETAS MÁGICAS PARA LA HORA DEL TÉ

Si los cómics en verano van flojos, en el ámbito de los libros no pinta mucho mejor. Pero, en caso de que quieras escapar a este sol de justicia e invitar a tus amigos y parientes a un té con pastas, no te vendrá nada mal este libro con más de 60 recetas inspiradas en el universo de *Harry Potter* y *Animales fantásticos*.

■ PRECIO 29,50 € ■ PUBLICADO POR *Norma Editorial*



Disney Lorcana Preludio

¡El fenómeno llega por fin a España!

Ravensburger ha anunciado que, en otoño, llegará el primer set de Disney Lorcana localizado en español. Este juego de cartas es un auténtico fenómeno mundial entre los fans de Disney y los amantes de los juegos de mesa. Con este set, tendrás todo lo necesario para empezar a jugar con un amigo, incluyendo 132 cartas.

■ A LA VENTA EN juegosdelamesaredonda.com

EarPods Pokémon Pikachu True Wireless

¿No son una monada?

Fabricados por OTL bajo licencia oficial de Pokémon y distribuidos en exclusiva por RaLight Solutions, estos auriculares ofrecen la mejor calidad de sonido con un diseño encantador. Utilizan Bluetooth 5.3 para ofrecer la mejor calidad de sonido sin interrupciones, y su estuche proporciona hasta seis horas de escucha.

■ A LA VENTA EN www.elcorteingles.es

Peluche Tomba!

Desde 1998, hasta tu casa, pasando por la aduana

Limited Run ha rescatado el clásico de Tokuro Fujiwara para las plataformas actuales, pero no se ha limitado a recuperar el juego de 1997 (lanzado en territorio PAL un año más tarde como *Tombi!*). También ha preparado un montón de merchandising oficial, incluyendo este espectacular peluche del protagonista, de veinticinco centímetros de altura. Lo único malo es que hay que pedirlo a EE.UU.

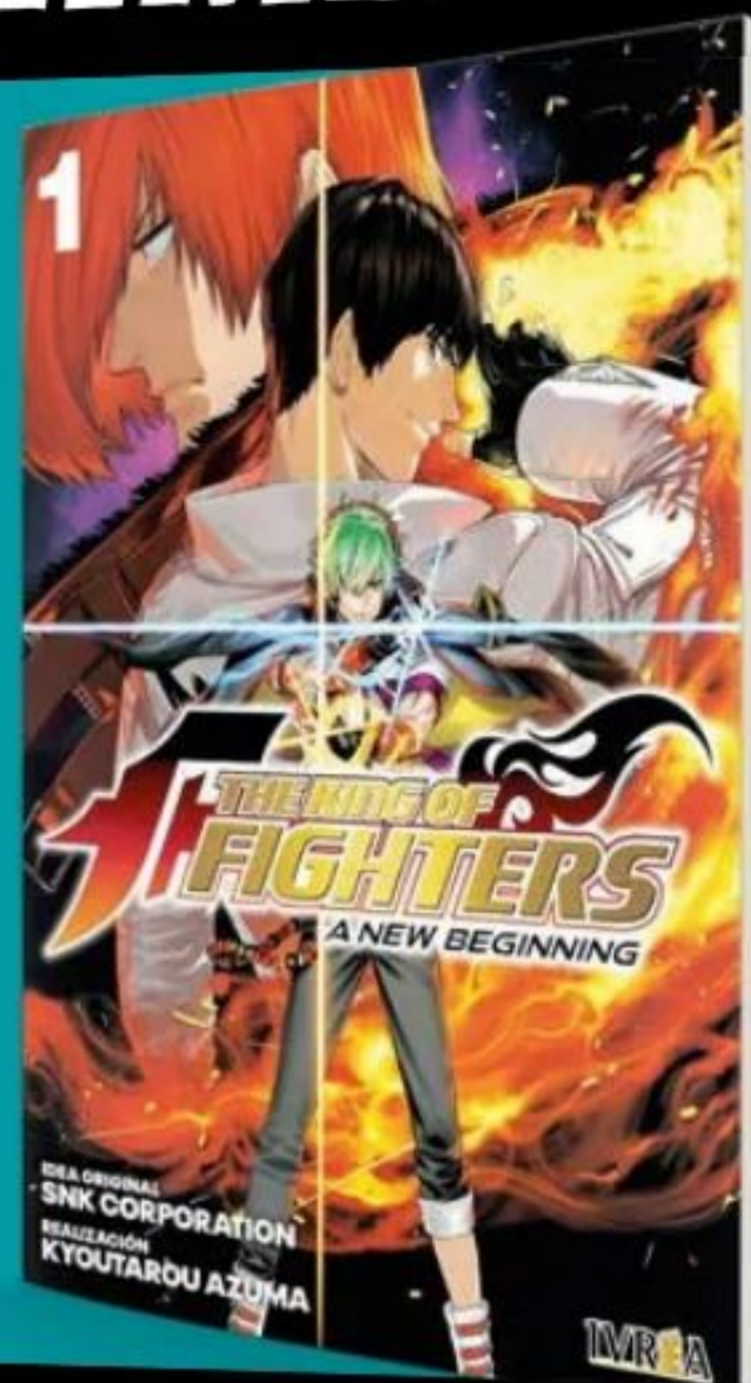
■ A LA VENTA EN limitedrungames.com

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

THE KING OF FIGHTERS: A NEW BEGINNING

■ AUTOR Kyoutarou Azuma ■ EDITORIAL Ivrea
■ PRECIO 9 € ■ PÁGINAS 200 ■ FORMATO Tapa blanda

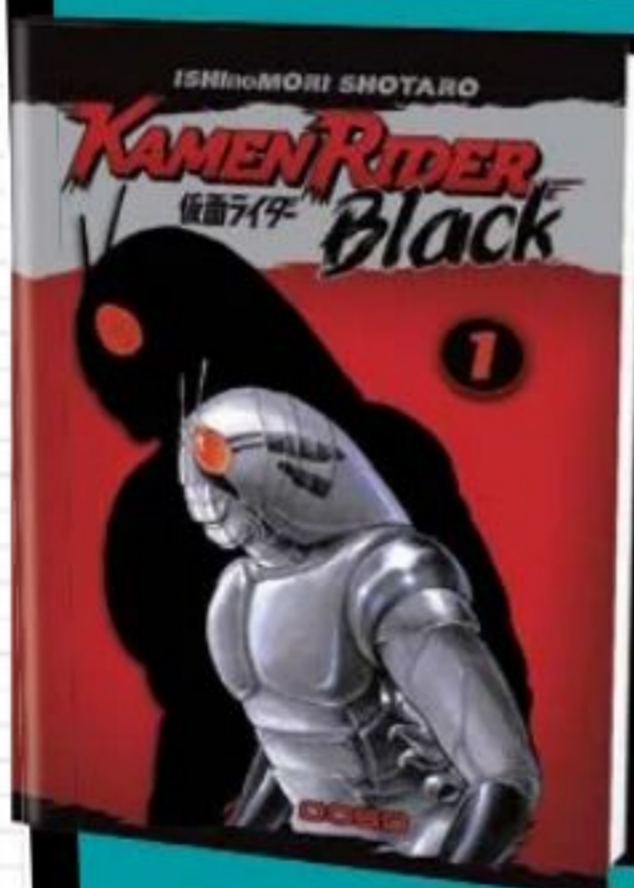
Este manga de la mítica saga de lucha de SNK nos llega con algo de retraso, pero más vale tarde que nunca. Creado por Kyoutarou Azuma, adapta en viñetas *The King of Fighters XIV*, el juego lanzado para PS4 en 2016 y como recreativa en 2017. Esta obra se publicó originalmente en Japón entre 2018 y 2020 a manos de Kodansha, dando como fruto seis tomos que ahora edita en nuestro país Ivrea, en formato B6. Un tal Antonov ha organizado una nueva edición de KoF que atraerá a muchos rostros familiares: desde Iori, hasta Robert García.



KAMEN RIDER BLACK

■ AUTOR Shotaro Ishinomori ■ EDITORIAL Ooso Comics
■ PRECIO 18,50 € ■ PÁGINAS 360 ■ FORMATO Tapa dura

Que un manga del maestro Shotaro Ishinomori llegue a España siempre es motivo de alegría, y más aún si se trata de una de sus grandes creaciones: *Kamen Rider*. Ishinomori publicó originalmente *Black* entre 1987 y 1989, coincidiendo con la emisión de la serie del mismo nombre. Este manga de la editorial Shogakukan está ahora al alcance de los fans españoles del tokusatsu, en una fantástica y cuidada edición, como es habitual en Ooso Comics.



SPY X FAMILY TEMP. 1

■ AUTOR Tatsuya Endo ■ EDITORIAL Selecta Visión
■ PRECIO 29,99 € (DVD), 79,99 € Coll. (Blu-ray)

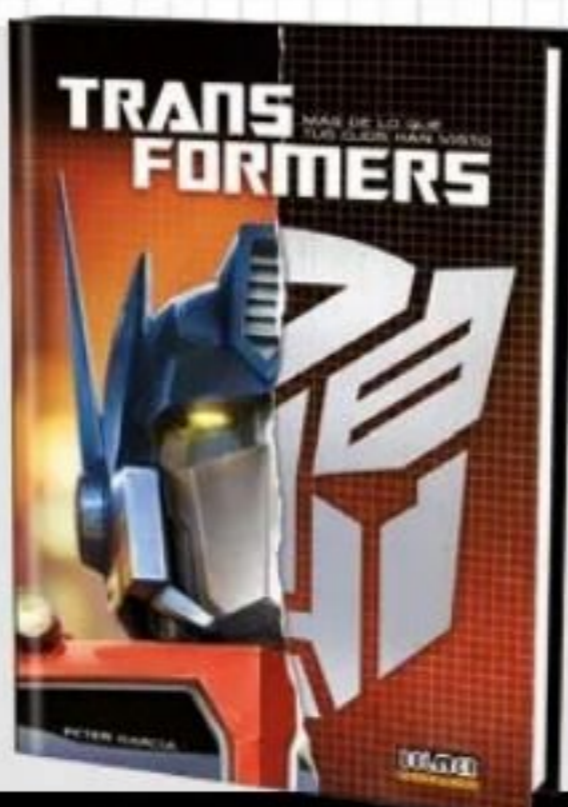
Aunque está disponible en Crunchyroll y Netflix, si eres amante del formato físico, no dejarás escapar la oportunidad de atesorar los doce primeros episodios de *Spy X Family* en DVD o Blu-ray, acompañados de un montón de extras: diez maxicards, un libro de 32 páginas, dos pósters impresos a doble cara, pegatinas ¡y los pendientes de Yor!



TRANSFORMERS: MÁS DE LO QUE TUS OJOS HAN VISTO

Son incombustibles y han enamorado a sucesivas generaciones de niños, ya fuera en forma de juguetes, cómics, series televisivas o películas. Peter García analiza en este libro el fenómeno *Transformers* desde su eclosión a principios de los 80 hasta la época actual, desvelándonos todo tipo de curiosidades sobre los Autobots y los Decepticons.

■ PRECIO 27,90 € ■ PUBLICADO POR Dolmen Editorial



LOS ÚLTIMOS GAME CENTER

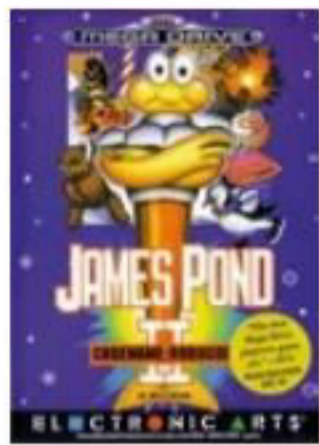
Editado en colaboración con OXO Museo del Videojuego de Málaga, este libro de Víctor Alonso nos embarca en un tour fotográfico por los salones recreativos más fascinantes de Japón. Los últimos supervivientes de una industria que vivió sus mejores años en los 80 y 90 siguen resistiendo para gozo de mítomanos y nuevas generaciones de jugadores.

■ PRECIO 29,95 € ■ PUBLICADO POR Héroes de Papel



MIS SUFRIMIENTOS FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... por su dificultad



■ **PLATAFORMA**
Mega Drive - SNES - Game Gear - Amiga...
■ **GÉNERO**
Plataformas
■ **COMPAÑÍA**
Millennium
■ **AÑO**
1991



James Pond II: Codename Robocod AHOOGADO COMO UN MERLUZO

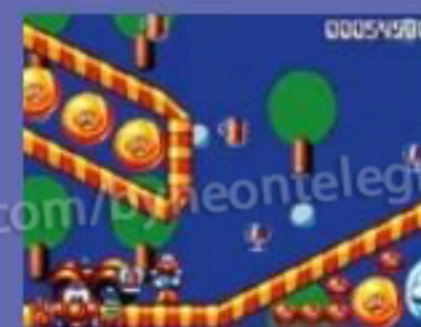
■ Por Rafael Aznar
X @Rafaikkonen



De tanto hablar de mascotas plataformeras el mes pasado, me asaltó la nostalgia y me ha dado por recordar a uno de los héroes más singulares que pasaron por mi Mega Drive en los añorados 90.

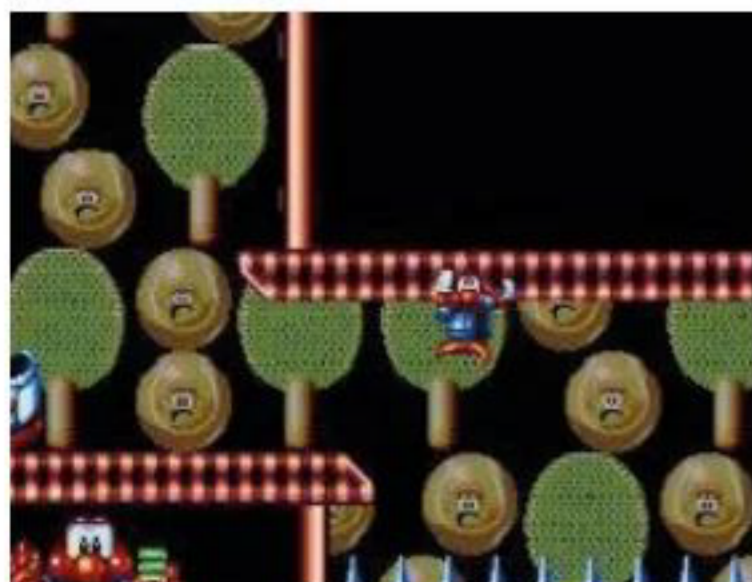
Los juegos de Sonic y Disney me convirtieron en un fan acérrimo de los plataformas y, no recuerdo cómo ni por qué (seguro que fue culpa de Hobby Consolas), acabé atrapado también en la red de *James Pond II: Codename Robocod*, un juego de Amiga que recibió una conversión para la consola de 16 bits de Sega. Lo protagonizaba una especie de merluza con aires de James Bond y RoboCop, que debía adentrarse en una serie de coloridos niveles de ambientación navideña. ¡Qué banda sonora!

Guardo un gran recuerdo de aquel juego, cuyo protagonista tenía la capacidad de estirarse cual Boomer (el bueno, el de los chicles) o pilotar diversos vehículos. Sin embargo, si no me falla la memoria, nunca lo pude terminar. Tal vez porque no era completamente lineal, porque había que medir los saltos al milímetro o porque no había unos anillos con los que tener siempre un último hálito de vida. Las fases eran realmente divertidas, con objetivos como encontrar una serie de pingüinos con los que desbloquear la salida, pero siempre se me atragantó. Pero eso no fue impedimento para que le cogiera cariño a aquel pescado invertebrado, que también coprotagonizó el hilarante spin-off deportivo *Aquatic Games*. ■



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Acostumbrado a juegos como *Sonic* o *World of Illusion*, cuyas jugabilidades eran un poco más amables, este plataformas se me resistió en mi más tierna infancia. Años más tarde, me enteré de que había trucos como el de la invencibilidad, si cogías en orden el pastel, el martillo, el planeta, la manzana y el grifo que había nada más empezar la partida...



STAFF

REDACCIÓN

Redactor Jefe **Rafael Aznar**

Redacción **Alberto Lloret, Bruno Sol, Francisco Javier Cabal, David Alonso, Daniel Quesada y Álvaro Alonso.**

Director de Arte **Abel Vaquero**
Maquetación **Lidia Muñoz**

Social Media Manager **Nerea Nieto**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA

axel springer

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO

Director General **Manuel del Campo**
Director Desarrollo Producto Digital **Miguel Castillo**
Director Comercial **Daniel Chamorro**
Directora Editorial **Yovanna Blanco**

EQUIPO COMERCIAL

Directora de Ventas **Valle Santos**
Sales Manager del Área de Entretenimiento **Javier Abad**
Equipo Comercial **Estel Peris, Sergio Fernández**
Directora de Operaciones y Programática **Aitana Núñez**
Sales Controller **Jessica Jaime**

MARKETING

Directora de Marketing, comunicación y Cultura **Marina Roch**
• Marketing Assistant **Andrea Gómez**

ACCIONES ESPECIALES

Directora de Acciones Especiales **Susana Pardo**
• Business Solutions **Susana Herreros, Lydia Rissi y Marina Cobo**

VÍDEO

Director de Vídeo **Igoe Montes**

SISTEMAS / IT

Director de Sistemas **José Ángel González**

DESARROLLO

Director de Desarrollo **Javier Domingo**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD

Jefa de Contabilidad y RRHH **Pilar Sanz**
Responsable Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Juan de Mariana 15
28045, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES 915 140 600
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA,
HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL
SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-32631-1991

Revista miembro de ARI

Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Importante información legal

De acuerdo con lo establecido en la normativa sobre Protección de Datos de Carácter Personal, te informamos que tus datos serán tratados por Axel Springer España S.A. como Responsable del Tratamiento y que se utilizarán para (I) gestionar las consultas, análisis y opiniones que nos envíes, (II) gestionar tu participación en el sorteo o concurso y el envío del premio, (III) analizar los datos aportados en las encuestas que hayas completado voluntariamente (IV) y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa o de terceros relacionados con los sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. La base legitimadora del tratamiento es tu consentimiento. Tus datos no serán cedidos a terceros, excepto cuando sean publicados en nuestra revista para dar a conocer la respuesta a tu consulta, tu opinión, análisis o la relación de ganadores del concurso, garantizando la transparencia. Los datos personales proporcionados serán conservados hasta que sea necesario para cumplir con la finalidad descrita o hasta la retirada del consentimiento. Podrás ejercitar tus derechos de acceso, rectificación, portabilidad, supresión, limitación del tratamiento, retirada del consentimiento y oposición mediante escrito a:

Axel Springer S.A., Edificio Talent Garden. C/ Juan de Mariana 15, 28045 Madrid o correo electrónico a contacto.hobbyconsolas@axelspringer.es

HobbyConsolas ya compensa su huella de carbono

PRÓXIMO NÚMERO, a la venta el 27 de septiembre

¡SÚPER OFERTA DE VERANO!

Headset CAGE ONE



12
Números
de la revista



EDICIÓN IMPRESA Y DIGITAL

PVP RECOMENDADO:
79,99€

Teufel

**SOLO
POR** **45€**
(~~131,99€~~)

GASTOS
DE ENVÍO
INCLUIDOS

CARACTERÍSTICAS HEADSET

- ▶ **Auriculares over-ear** que te permiten llevar tus juegos favoritos al siguiente nivel con el mejor sonido
- ▶ **Cable de diseño cerrado** para un buen aislamiento acústico, por lo que son adecuados para juegos, música y para teletrabajar.
- ▶ **Transductores lineales HD** de rango completo (40 mm) para ofrecer un sonido equilibrado con graves intensos.
- ▶ **Micrófono con brazo ajustable y desmontable** que admite la reducción pasiva del ruido debido a su diseño.
- ▶ **Diseñados para largas sesiones** gracias a su material ultraligero, almohadillas extra suaves y carcasa de plástico robusto y resistente a impactos.

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales: Por teléfono en el **915 140 600** Por email: suscripciones@axelspringer.es
En la web <https://store.axelspringer.es/collections/suscripciones-hobby-consolas>



Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Hobby Consolas en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

En cumplimiento de la normativa vigente en materia de Protección de Datos personales, te informamos de que los datos que nos proporciones serán tratados por el Responsable del Tratamiento Axel Springer España S.A. con objeto de (I) gestionar tu suscripción y (II) ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa o de terceros relacionados con los sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. La base legitimadora del tratamiento es ejecución del contrato para la finalidad (I) e interés legítimo para la finalidad (II). Tus datos no serán cedidos a terceros, salvo obligación legal. Tus datos serán conservados hasta cumplir con la finalidad. Podrás ejercer tus derechos de acceso, rectificación, supresión, limitación del tratamiento y oposición mediante escrito a Axel Springer España, S. A. C/Juan de Mariana nº 15, 28045 Madrid, o correo electrónico a hobbyconsolas@axelspringer.es.

Oferta válida hasta fin de existencias. El regalo puede agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si se agotara, te avisaríamos para proponerte una oferta similar o un descuento.*

Emio El Sonriente

FAMICOM DETECTIVE CLUB™

"YO TE HARÉ
SONREÍR
PARA SIEMPRE"

18™
www.pegi.info

© Nintendo

DEMO DISPONIBLE EN

Nintendo eShop



29 de agosto

UNA LEYENDA URBANA.
UN ASESINO.
UNA INQUIETANTE SONRISA.

Desentraña la verdad en esta siniestra historia de suspense. Resuelve el misterio del asesino en serie que regala a sus víctimas la eterna sonrisa. Un relato visual único de la mano de **Yoshio Sakamoto**. Una saga que **vuelve 30 años después, por primera vez en versión física y traducida totalmente al castellano.**

YA PUEDES
RESERVARLO Y
LLEVARTE UN
MARCAPÁGINAS
EXCLUSIVO*

GAME



*Promoción exclusiva en GAME. Limitada a 1.000 unidades totales disponibles y hasta fin de existencias. Consulta previamente disponibilidad en tu tienda GAME habitual. El ítem se entregará con la compra del juego.