



ANTES ES AHORA

SEGA

SONIC RACING
CROSSWORLDS

SHINOBI: ART
OF VENGEANCE

PERSONA 4 REVIVAL

VIRTUA FIGHTER

JET SET RADIO...

CANSANCIO CRÓNICO

**EL FIN DE
LAS SAGAS
ANUALES**

Sólo resisten
el deporte y
Call of Duty

ENLACE AL CANAL

x.com/byneontelegram

O escanea el código QR:



PS5 AFILA SUS ESPADAS

GHOST OF YŌTEI

La aventura de samuráis definitiva

Nº 410

VIEJA ESCUELA

**80
JOYAS**
DE SIEMPRE,
EN CONSOLAS
ACTUALES

OUTRUN
DONKEY KONG
IKARUGA
METAL SLUG X
SUNSET RIDERS...

ANALIZADOS

NINJA GAIDEN:
RAGEBOUND

MAFIA: THE
OLD COUNTRY

SUPER MARIO
PARTY JAMBOREE +
JAMBOREE TV

SHADOW
LABYRINTH

DRAG X DRIVE
LUTO...

LITTLE NIGHTMARES III



10 DE OCTUBRE 2025

¡RESERVA YA!



PS5 | PS4 | XBOX | PC DIGITAL



BANDAI NAMCO

Little Nightmares™ III & ©Bandai Namco Entertainment Europe S.A.S.
©2023 Sony Interactive Entertainment LLC. The "1" Family logo, "PlayStation", "PS" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
Nintendo Switch is a trademark of Nintendo.



RAFAEL AZNAR MIRÓ

Redactor jefe
de Hobby Consolas

✉ rafael.aznar@henneo.com
✂ @Rafaikkonen

Una guerra de consolas sin bombas atómicas

La industria del videojuego ha experimentado numerosos cambios en los últimos años, la mayoría de ellos para mal. Y uno de los que más me están doliendo, aunque suene impopular, es el fin de la guerra de consolas, entendiendo como tal la rivalidad entre fabricantes de hardware en forma de juegos exclusivos que motiven a adquirir su sistema, en lugar de los de la competencia.

Nintendo, bendita sea, sigue yendo a la suya en ese sentido, pero lo que han venido haciendo Microsoft y Sony con la actual generación de Xbox Series X-S y PS5 es un retroceso en toda regla. Podríamos hablar largo y tendido de los sorprendentes encarecimientos de las dos consolas, de la apuesta por los juegos como servicio, de los miles de despidos, de la pujanza de la inteligencia artificial, de las cancelaciones de proyectos... Pero el caso es que, en estos cinco años, ha habido muy pocos exclusivos de relumbrón. No sólo eso. Microsoft ha decidido convertirse casi en una third party, sacando muchos de sus juegos en otros sistemas, a sabiendas de que, en Xbox, está la carta de Game Pass. Y la estrategia, fi-



nancieramente, es digna del rey de oros. Por su parte, Sony, aunque sea a menor escala, ya ha empezado a tantear esa vía, y parece que no va a hacer más que ir a más.

Para el usuario medio, entiendo que los exclusivos puedan ser un engorro, al obligar a adquirir más de una consola (o a elegir, con lo prohibitivo que es este hobby), pero creo que motivan una sana competencia, al menos entre las propias compañías. Por eso, y aunque PlayStation Studios está en un momento muy raro, me congratula saber que PS5 va a tener este otoño un megatón como *Ghost of Yotei*, tras *Death Stranding 2: On the Beach*. Ninguno de los dos inventa la rueda, pero son una tabla de salvación.

Ojalá yerre, pero no me extrañaría que ésta fuera la última batalla de la guerra de consolas tradicional. Ésa que motivó a Sega a diseñar Mega Drive para batir a NES, a Sony a jugar la baza del 3D doméstico, a Nintendo a idear un control por movimiento, a Microsoft a catapultar el juego online... Echo de menos esos fogonazos atómicos y los juegos únicos que traían consigo. ■

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN



ALBERTO LLORET

Web Manager

Menuda Gamescom se ha marcado Capcom. Entre la espectacular demo de *Resident Evil Requiem* y los primeros contactos con *Pragmata* y *Onimusha: Way of the Sword*, tengo claro que 2026 será su año, con permiso de *GTA VI*, si es que no se retrasa de nuevo. Que se acabe 2025 ya y llegue el 27 de febrero, porque las ganas que le tengo al survival horror no son ni medio normales...

✉ alberto.lloret@henneo.com
✂ @AlbertoLloretPM



DANIEL QUESADA

Jefe de sección (web)

Aunque este año el ritmo frenético de lanzamientos nos lo ha puesto muy difícil, agosto siempre me ha parecido un mes ideal para ahondar en algún juego largo que se nos hubiera quedado coleando. En mi caso, esta vez, ha sido *Clair Obscur: Expedition 33*. Ya estoy cerca de acabármelo y puedo confirmar que, por ahora, es el juego del año para mí. ¡Qué historia! ¡Qué combates! Oh, là, là!

✉ daniel.quesada@henneo.com
✂ @Tycho_fan



ÁLVARO ALONSO

Redactor

Como amante de los ninjas en todas sus variantes, este 2025 está siendo un verdadero sueño. *Ninja Gaiden: Ragebound*, el juego de The Game Kitchen, es una fantasía que me está acompañando en todos mis viajes, la demo de *Shinobi: Art of Vengeance* es tan buena que la he completado al 100% y, en el horizonte, está ese *Ninja Gaiden 4* de Platinum Games, que tiene una pinta realmente fabulosa...

✉ alvaro.alonso@henneo.com
✂ @alvaroalone_so



DAVID RODRÍGUEZ

Redactor

Battlefield 6 tiene el destino de la saga en sus manos. Para mí, ésta es la última bala de Electronic Arts tras dos juegos bastante mediocres como *Battlefield V* y *Battlefield 2042*. La locura que ha habido en torno a la beta me ilusiona como al que más, pero sigo en alerta. Mi decepción con la pasada entrega fue mayúscula. Ojalá vuelva a divertirme tanto como con *Battlefield 1* o *Battlefield 3*.

✉ david.rodriguez@henneo.com
✂ @david_taiko

6 ACTUALÍZATE

18 EL SENSOR

22 REPORTAJE

Ghost of Yotei y otros juegos exclusivos de PlayStation 5

34 REPORTAJE

Sega: Para volver a ser tan buena, hacían falta años

43 ANÁLISIS

44 Ninja Gaiden: Ragebound

46 Drag X Drive

47 Super Mario Party Jamboree + Jamboree TV

48 Mafia: The Old Country

49 Shadow Labyrinth

50 Luto

51 Gradius Origins

52 Grounded 2

52 Guardianes de la Noche: Las Crónicas de Hinokami 2

53 Wuchang: Fallen Feathers

53 Wild Hearts S

54 RoboCop: Rogue City Unfinished Business

54 Tales of the Shire: Un juego de El Señor de los Anillos

55 Patapon 1+2 Replay

55 Ready or Not

56 Contenidos descargables

58 REPORTAJE

Sagas anuales:

Doce meses no son nada

66 REPORTAJE RETRO

80 joyas retro para jugar en consolas modernas

72 RETRO HOBBY

72 JUEGO Paperboy

74 HISTORY Juegos bajo el mar

76 TELÉFONO ROJO

81 AVANCES

82 Gears of War: Reloaded

84 MGS Delta: Snake Eater

86 Silent Hill f

87 Borderlands 4

88 Kirby y la tierra olvidada + El mundo astral

89 Daemon X Machina: Titanic Scion

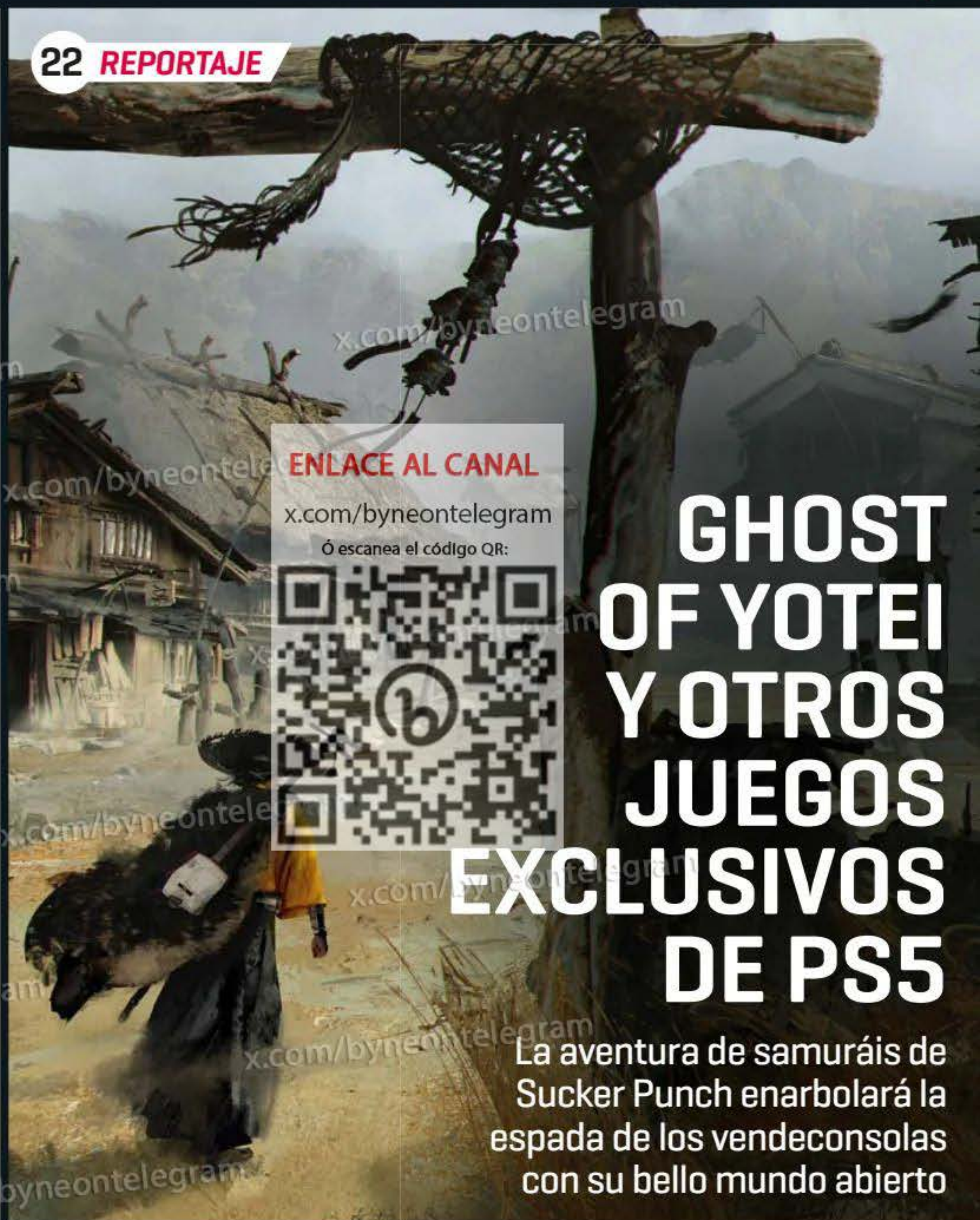
90 EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

94 EN PANTALLA

98 MIS SUFRIMIENTOS FAVORITOS

Sega Mega Drive Classics

22 REPORTAJE



ENLACE AL CANAL

x.com/byneontelegram

Ó escanea el código QR:



GHOST OF YOTEI Y OTROS JUEGOS EXCLUSIVOS DE PS5

La aventura de samuráis de Sucker Punch enarbolará la espada de los vendeconsolas con su bello mundo abierto

66 REPORTAJE



80 JOYAS RETRO PARA JUGAR EN CONSOLAS MODERNAS

La nostalgia vende, y numerosos clásicos del pasado están disponibles en los sistemas actuales

SÍGUENOS EN:

www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas

[@Hobby_Consolas](https://twitter.com/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

34 REPORTAJE

SEGA: PARA VOLVER A SER TAN BUENA, HACÍAN FALTA AÑOS

Ya no hace consolas, pero la creadora de Mega Drive está volviendo a brillar como en su época dorada



82 AVANCE



GEARS OF WAR: RELOADED

Uno de los hitos históricos de Xbox se une a la competencia

44 ANÁLISIS

NINJA GAIDEN: RAGEBOUND

La reimaginación de una de las sagas más míticas de los 8 y los 16 bits es ya uno de los mejores indies de 2025, y su acero es español



58 REPORTAJE

SAGAS ANUALES: DOCE MESES NO SON NADA

Cada vez son menos las series que reciben una nueva entrega cada año, pero aún sobreviven unas cuantas



SUSCRÍBETE
A HOBBY CONSOLAS

henneomagazines.com/collections/suscripciones-hobby-consolas

12 NÚMEROS
por sólo **39€**

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

1

NUEVOS DATOS

■ PS5 - XBOX SERIES X/S - PC

El trío de ases de Capcom para 2026 se deja probar

La compañía japonesa ha llevado a la Gamescom demos jugables de *Resident Evil Requiem*, *Pragmata* y *Onimusha: Way of the Sword*

Del 20 al 24 de agosto, se celebró la Gamescom, un evento que no hemos podido cubrir en este número de la revista, ya que la entrega a imprenta se realizó el 13 de agosto. Aun así, ya sabíamos que la feria alemana iba a ser el primer lugar donde Capcom permitiría jugar tanto a la prensa como al público a *Resident Evil Requiem*, *Pragmata* y *Onimusha: Way of the Sword*, su particular trío de ases para 2026. Porque no sólo de *Grand Theft Auto VI* vivirá la industria el próximo año.

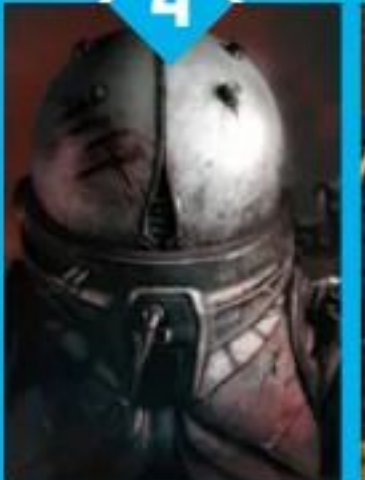
Sin duda, la actual Capcom es una compañía ejemplar, y esta triple presencia jugable en la Gamescom lo ha vuelto a demostrar. Siempre nos preguntamos si las ferias de hoy en día siguen teniendo sentido, en cuanto a los anuncios que se realizan en las conferencias, pero solemos olvidarnos de que esos eventos pueden incluir también la posibilidad de probar los juegos. Ahora bien, normalmente, es con títulos cuyo estreno es inminente, a un par de meses vista, a lo sumo. Por eso, tiene mayor valor que Capcom haya permitido jugar ya a juegos que no se lanzarán hasta dentro de seis meses (en el caso de *Resident Evil 9*) o más. Y no sólo eso: en el caso de la prensa, pudimos catar, firma de embargo mediante, dos de esas demos (la del propio *RE9* y la de *Pragmata*) de manera anticipada, a finales del mes de julio.

Por lo que respecta a *Pragmata*, ya se había podido jugar en el Summer Game Fest. Pero,

en el caso de *Resident Evil Requiem*, ésta era la primera vez que se podía catar de primera mano. En la demo, manejábamos a Grace Ashcroft, una agente del FBI que despertaba atada en una especie de hospital y, tras liberarse de sus ataduras, debía escapar de una especie de hospital. Mientras no se demuestre lo contrario, ella, y no el rumoreado Leon S. Kennedy, será la protagonista de la aventura. La demo tenía ya habilitada la opción de alternar entre primera y tercera persona, pero, sin duda, el punto fuerte era la presencia de una monstruosa mujer (podéis verla en una de las pantallas de la siguiente página) de la que había que huir, algo inherente a las últimas entregas de la saga, donde hemos tenido que lidiar con Mr. X, Némesis, Jack Baker o Lady Dimitrescu.

Será interesante ver lo que sucede en 2026 (¿sacará finalmente Rockstar *GTA VI* el 26 de mayo o sufrirá algún retraso adicional?), pero es evidente que *Resident Evil 9*, previsto para el 27 de febrero, será el primer candidato serio a mejor juego del año. Y, en conjunción con *Pragmata* y *Onimusha: Way of the Sword*, puede convertir a Capcom en la mejor editora de 2026. Al fin y al cabo, en esta era de superproducciones de eterno desarrollo, ¿qué compañía es capaz de juntar tres AAA de este calibre hechas por sus equipos internos y sin liarse a despedir sin ton ni son? Quizá algunas editoras deberían estudiar su modelo de negocio... ■

SERÁ INTERESANTE VER LO QUE SUCEDE EN 2026, PERO ES EVIDENTE QUE *RESIDENT EVIL 9* SERÁ EL PRIMER CANDIDATO A MEJOR JUEGO DEL AÑO

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
									
Capcom	Battlefield 6	Ninja Gaiden 4	Cronos: The New Dawn	Heretic + Hexen	Ports para Switch 2	Metal Eden	Astérix & Obélix: Mission Babylon	Clive Barker's Hellraiser: Revival	Square Enix en HD-2D
Página 6	Página 8	Página 9	Página 10	Página 11	Página 12	Página 13	Página 14	Página 14	Página 16



RESIDENT EVIL REQUIEM



UNA SINFONÍA QUE ERIZARÁ EL VELLO

La saga de terror por antonomasia cumplirá su trigésimo aniversario el próximo año, y Capcom lo va a celebrar el 27 de febrero con el estreno de *Resident Evil Requiem* (RE9). Después de aquel bache que pasó la serie cuando se volcó demasiado hacia la acción, sobre todo con *RE6*, la serie se encuentra hoy en uno de los momentos más terroríficamente dulces de su historia. Así, da gusto cumplir años. Y, en teoría, también hay en el horno sendos remakes de *Code Veronica* y *Zero*.



PRAGMATA



UN GRAN PASO PARA LA HUMANIDAD

La apuesta por IP nuevas es cada vez más arriesgada, con los presupuestos de decenas e, incluso, cientos de millones de dólares que se manejan hoy día, así que se agradece que Capcom vaya a sacar en 2026 *Pragmata*, un juego de acción en tercera persona ambientado en una estación lunar. El proceso no ha sido fácil (se anunció en 2020 y ha sufrido varios retrasos), pero, tras haber probado la demo, sus tiroteos encadenados a un sistema de hackeo apunta maneras.



ONIMUSHA: WAY OF THE SWORD



ACCIÓN SAMURÁI DE LA VIEJA ESCUELA

Hoy en día, parece que uno no es nadie si sus juegos enfocados al combate no se enmarcan en el género del soulslike. Por suerte, Capcom, a la que le sobra personalidad, es de las pocas compañías japonesas que siguen haciendo haciendo juegos de acción más tradicionales, ya sean hack and slash o RPG de acción. Y lo vamos a ver en 2026 con *Onimusha: Way of the Sword*, la primera entrega inédita de esta saga de samuráis y demonios feudales desde hace casi veinte años.



■ *Battlefield 6* apostará por un conflicto basado en el mundo actual, con mapas ambientados en lugares como Brooklyn o Gibraltar. Además, será una especie de "y si" en la que los países europeos de la OTAN no han pasado por el aro de Trump.

2

ANUNCIO

■ PS5 - XBOX SERIES X/S - PC

El shooter bélico más atractivo de los últimos años toma el campo de batalla

Electronic Arts ha anunciado oficialmente *Battlefield 6*, que desplegará su artillería el 10 de octubre y ha generado unas ganas de alistarse que lo harán competir de tú a tú con *Call of Duty: Black Ops 7*

El género del shooter bélico tradicional lleva años de capa caída. Quizá no por el número de usuarios, pues *Call of Duty* sigue siendo *Call of Duty*, pero sí por la calidad y la capacidad de sorprender. En ese sentido, quizá el mayor bluf del último lustro fuera *Battlefield 2042*, lanzado en 2021, que prescindió de modo campaña y cuyas batallas online dejaron mucho que desear.

Pero no hay mal que por bien no venga, y aquel desastre parece haber motivado a Electronic Arts para devolver la gloria a su histórica saga bélica. Pese a que su existencia era vox pópuli, no se había anunciado hasta ahora, pero *Battlefield 6* ya es oficial y se pondrá a la venta el 10 de octubre. Y, tras dos betas abiertas celebradas a media-

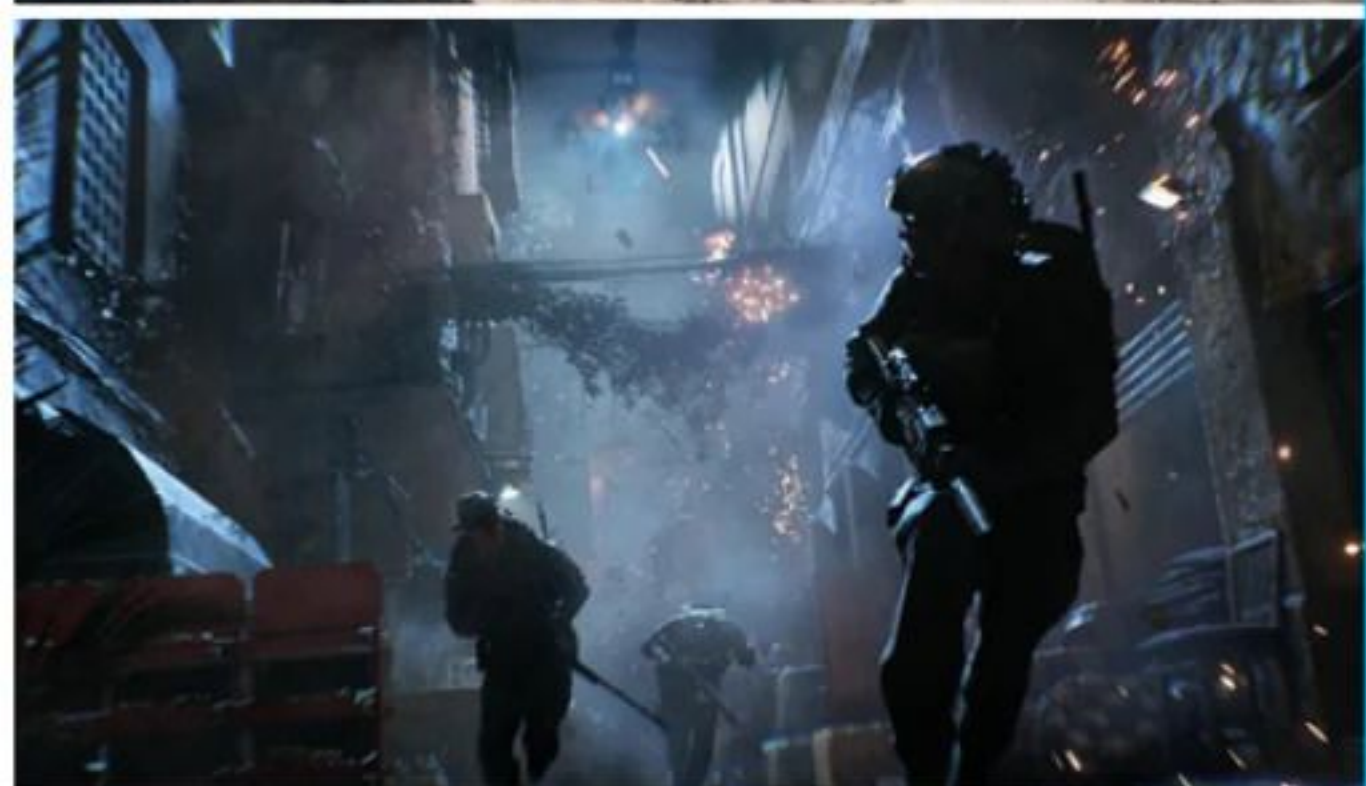
dos de agosto, ha generado un entusiasmo como hacía tiempo que no veíamos en el género. De hecho, no nos extrañaría que pudiera derrotar a *Call of Duty: Black Ops 7*...

Lo primero que hay que destacar es que *Battlefield 6* ha sido desarrollado por un conglomerado de estudios de EA. No ha sido sólo cosa de DICE (el estudio sueco responsable de la saga), sino también de Ripple Effect, Criterion y Motive Studio. Cabría hablar de si los esfuerzos de todos esos equipos se podrían haber dedicado a otros proyectos, pero el caso es que, gracias a ellos, el shooter que nos ocupa apunta altísimo.

El juego se ambientará en 2027 y tendrá como gran protagonista a una OTAN diezmada de la que se han salido los principa-

les países de la Unión Europea y que deberá lidiar con Pax Armata, una milicia privada que aspira a arrebatarse a Estados Unidos la hegemonía mundial. Como debe ser, esta vez, sí habrá modo historia para un jugador. Eso sí, la mayor fortaleza seguirá siendo el multijugador competitivo, que contará con nueve mapas ambientados en cinco ubicaciones de todo el mundo: Nueva York, Gibraltar, El Cairo, Tayikistán... y un campo petrolífero recuperado de *Battlefield 3*.

Como es habitual en la saga, habrá tanques, cazas y helicópteros acompañando a los soldados, que podrán adoptar cuatro clases. Y la destrucción será más libre y espectacular que nunca, con unos escenarios que podrán ser reducidos a escombros. ■



UNA OTAN DIEZMADA
SE ENFRENTARÁ A UNA
MILICIA PRIVADA EN EL
CERCANÍSIMO AÑO 2027

3



NUEVOS DATOS

■ PS5 - XBOX SERIES X/S - PC

Platinum Games aún se acuerda de cómo despedazar enemigos

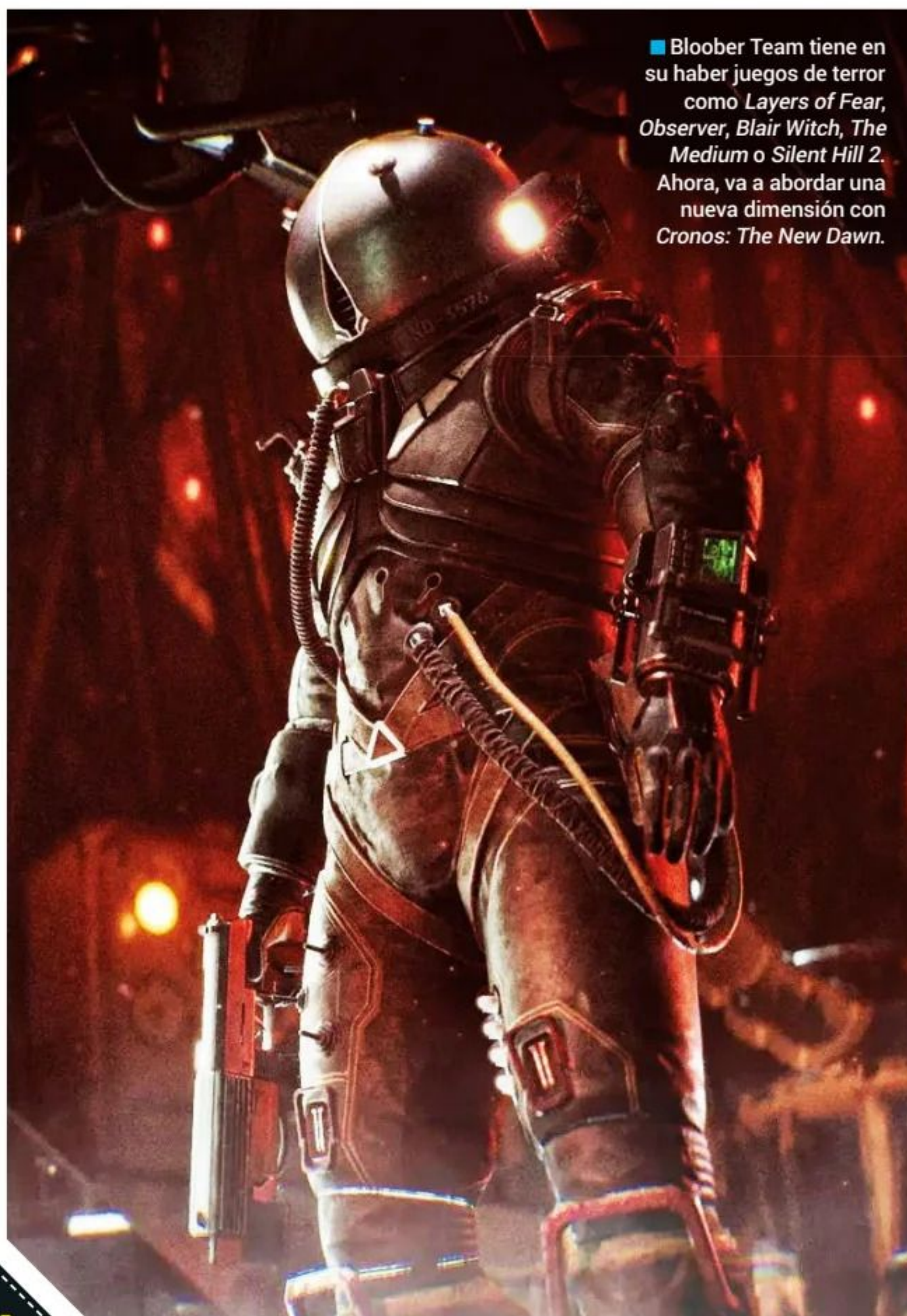
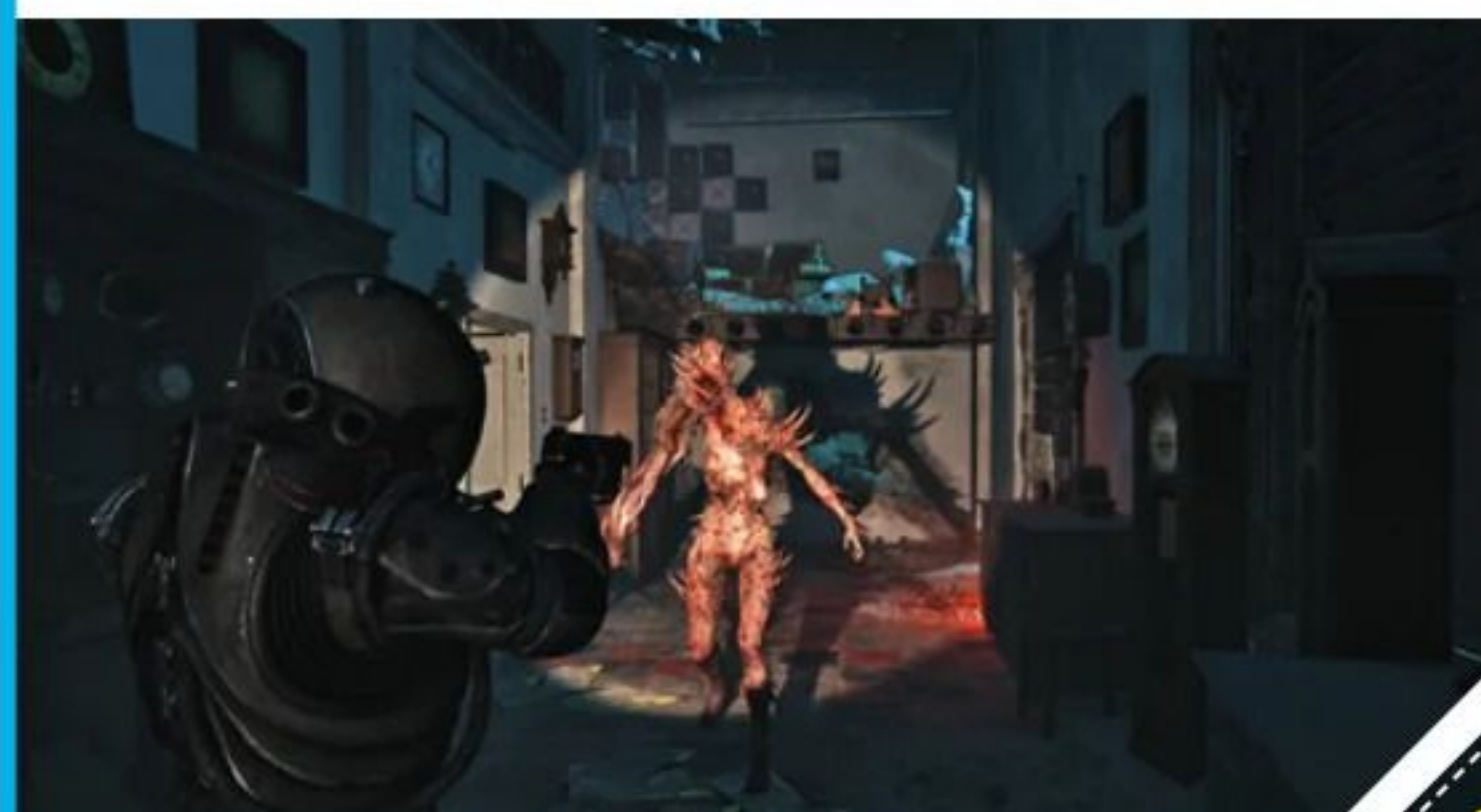
Ya hemos jugado a *Ninja Gaiden 4*, un hack and slash con el que los creadores de *Bayonetta* quieren volver a brillar

Los ninjas están siendo muy protagonistas en este 2025. Especialmente los de *Ninja Gaiden*, una saga resucitada para la causa de la acción tras toda una década con su acero oxidado. Y, además, tanto en su vertiente 2D como en su faceta 3D.

A principios de año, disfrutamos de una revisión como *Ninja Gaiden 2 Black* y, este verano, ha sido el turno de *Ninja Gaiden: Ragebound*. Pero aún queda el que debería ser el plato fuerte: *Ninja Gaiden 4*, que desenvainará la katana el 21 de octubre y que, aun siendo multiplataforma, será editado por Microsoft y estará en Game Pass.

No las teníamos todas con nosotros, pues el desarrollo no lo ha lidera-

do Team Ninja, sino Platinum Games, quizá el estudio con más altibajos creativos de los últimos quince años. Pero, tras haber probado una demo de dos horas, parece claro que veremos a la Platinum buena, la de *Bayonetta* y *Metal Gear Rising*. En ese sentido, *Ninja Gaiden 4*, que tendrá dos protagonistas (el sempiterno Ryu Hayabusa y un nuevo shinobi llamado Yakumo) y se ambientará en una versión futurista de Tokio, volverá a poner en valor el hack and slash, un género que, últimamente, ha sido fagocitado por el soulslike. Ahora, sólo falta que sea mejor que los fatídicos *Ninja Gaiden 3* y *Yaiba: Ninja Gaiden Z*, algo que, a priori, debería ser pan comido. ■



■ Bloober Team tiene en su haber juegos de terror como *Layers of Fear*, *Observer*, *Blair Witch*, *The Medium* o *Silent Hill 2*. Ahora, va a abordar una nueva dimensión con *Cronos: The New Dawn*.

4

LANZAMIENTO ■ PS5 - SERIES X/S - SWITCH 2 - PC

Bloober Team sigue explorando nuevas sendas del survival horror

Cronos: The New Dawn, que emergerá de las sombras el 5 de septiembre, recordará a *Dead Space* con unos tiroteos en tercera persona y engendros dispuestos a destriparnos

No ha pasado ni un año desde que Bloober Team callara bocas con su remake de *Silent Hill 2* y el estudio polaco ya tiene listo su siguiente juego. Estaba anunciado para otoño, pero, finalmente, *Cronos: The New Dawn* se lanzará el 5 de septiembre. Además, se ha confirmado a última hora una versión para Switch 2.

El juego, del que ya hemos podido probar una demo de dos horas, se desmarcará de los anteriores títulos de terror de Bloober Team, tanto en lo ambiental como en lo jugable. Se mantendrá la cámara

al hombro de *Silent Hill 2*, pero el conjunto recordará mucho a *Resident Evil 4* y, sobre todo, a *Dead Space*. En ese sentido, confiamos en que sea un mejor juego que *The Callisto Protocol*, aquel sucesor de la saga de EA que tan buenas maneras apuntaba y que fracasó.

La aventura se ambientará en una versión postapocalíptica de Europa del Este, de modo que encarnaremos a una viajera del tiempo que portará un traje digno del de Isaac Clarke y que podrá transportarse a la Polonia de los años 80, antes del cataclismo, pa-

ra buscar a una serie de personas importantes antes de que murieran y extraer sus esencias, que la volverán más fuerte, pero, a cambio, harán que pierda la cordura.

El otro elemento clave de la aventura serán los engendros que harán las veces de enemigos. Éstos tendrán la capacidad de fusionarse con los cadáveres que encuentren para dar lugar a auténticas abominaciones, así que, si queremos evitar disgustos, tendremos que quemarlos, algo que recuerda un poco a los zombis del remake del primer *Resident Evil*. ■

5



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

La id Software más hereje regresa con una doble remasterización

Heretic + Hexen, una doble puesta al día de los FPS de 1994 y 1995, está ya a la venta para todos los sistemas

Siempre que hablamos de id Software como pionera de los shooters en primera persona, pensamos en *Wolfenstein*, *Doom* o *Quake*, pero la compañía también publicó en los años 90 algunos juegos más de ese mismo corte tridimensional para PC. Fue el caso de *Heretic* y *Hexen*, obra de Raven Software y editados en 1994 y 1995, respectivamente.

Treinta años después, esos dos juegos han regresado remasterizados en un solo pack de la mano de Nightdive Studios, el equipo que rehizo otro clásico como *System Shock*. Bethesda anunció y lanzó sobre la marcha esta doble puesta al día el pasado 7 de agosto, a un precio reducido de 15

euros. Además, se puede disfrutar en Xbox Game Pass y, si alguien tenía las versiones originales, puede actualizar a las nuevas sin coste adicional.

Esta versión cuenta con gráficos mejorados (a 4K y 120 fps en los sistemas más potentes y a 1080p y 60 fps en los demás) e incluye dos nuevos episodios, llamados *Heretic: Faith Renewed* y *Hexen: Vestiges of Grandeur*. Además, añade modos cooperativos y competitivos, soporte para mods o música mejorada de Andrew Hulshult, compositor de *Doom Eternal*.

Es hora de volver a empuñar las hachas, las espadas, los arcos o los bastones mágicos para volver a las viejas mazmorras noventeras. ■



203

millones de juegos vendidos acumula la saga **Final Fantasy**, mientras que *Dragon Quest* va por los 94 millones

65.000.000

de jugadores ha acumulado la saga **Age of Empires** desde su estreno a finales de los años 90



38.000.000

de juegos se han distribuido de la saga **Horizon**, según se ha sabido por la demanda de Sony contra Tencent por plagio



5,82

millones de **Switch 2** se vendieron en sólo siete semanas, junto con 5,63 millones de copias de *Mario Kart World*



Las cifras del mes



5.000.000

de personas han jugado a **Assassin's Creed Shadows**

El 20%

de los **juegos lanzados en Steam en 2025** ha usado herramientas de IA generativa, según un informe de Totally Human Media



22.300

unidades de **Donkey Kong Bananza** se vendieron en España en la semana del estreno, según Gamereactor



2.000.000

de copias para consolas se han vendido de **Ready or Not**, que se suman a otros 9 millones para PC



■ **DRAGON BALL: SPARKING! ZERO** (14 DE NOVIEMBRE)■ **PERSONA 3 RELOAD** (23 DE OCTUBRE)■ **YAKUZA KIWAMI 2** (13 DE NOVIEMBRE)■ **STAR WARS OUTLAWS** (4 DE SEPTIEMBRE)

DRAGON BALL: SPARKING! ZERO

La última entrega de la saga *Budokai Tenkaichi* ofrece espectaculares combates tridimensionales y se encuentra aún en proceso de expansión con packs de luchadores descargables.

PERSONA 3 RELOAD

Switch 1 recibió un port de *Persona 5 Royal*, pero no había sucedido lo mismo con este remake de la tercera entrega. Por suerte, Switch 2 sí que tendrá ese privilegio.

YAKUZA KIWAMI 1 Y 2

Las continuaciones argumentales de *Yakuza 0* debutarán en Switch 2, y con textos en castellano, algo que no pudieron disfrutar los usuarios de PS4, Xbox One y PC en su momento.

STAR WARS OUTLAWS

Las ventas no han acompañado, pero esta aventura de mundo abierto es de los mejores juegos de la historia de La Guerra de las Galaxias.

ANUNCIOS ■ SWITCH 2

Fondo de armario inmediato para Nintendo Switch 2

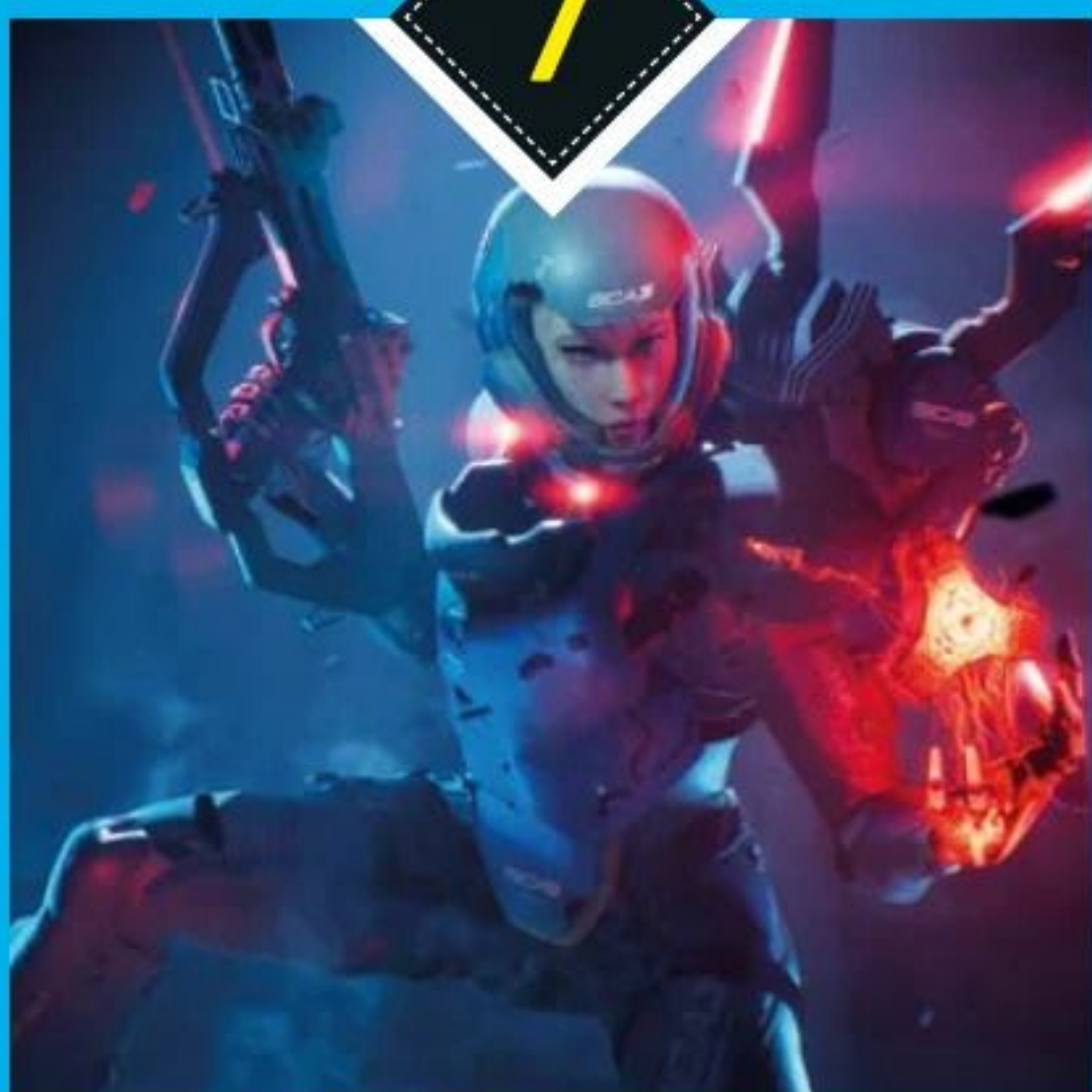
Gracias a su notable potencia, la nueva consola híbrida recibirá pronto ports de algunos de los juegos multiplataforma más importantes de los últimos tiempos

Desde que Nintendo dejó de competir en la carrera técnica con PlayStation y Xbox, sus consolas han tenido ciertas dificultades en cuanto a la recepción o no de los juegos multiplataforma. El éxito de la primera Switch ayudó a que muchas third parties se volvieran a asociar con la Gran N para lanzar sus producciones en ella, pero, aun así, su menor potencia respecto al hardware de la competencia impidió el lanzamiento de docenas de juegos muy destacados.

Sin embargo, con el advenimiento de Switch 2, y aprovechando también que el salto generacional de PS5 y Xbox Series X-S no ha sido particularmente notorio, parece que ese retorno a la "multilateralidad", que tanto echamos de menos desde los tiempos de GameCube, va a seguir intensificándose. Lo vimos en la hornada inicial de lanzamientos, de la que formaron parte juegos como *Cyberpunk 2077* o *Yakuza 0*, pero la cosa no se va a quedar ahí. Ya sabíamos que están en camino juegos como *Final Fantasy VII Remake Intergrade* o *Elden Ring*, pero, en un reciente Nintendo Direct de third parties, se anunciaron varias conversiones para este otoño.

La más destacada es, probablemente, la de *Dragon Ball: Sparking! Zero*, el juego de lucha 3D de 2024, que será adaptado tanto a Switch 2 como a Switch 1, el 14 de noviembre. Paralelamente, Sega, la third party que más ha apostado por la nueva consola hasta ahora (como si nunca hubiera estado a la gresca con Nintendo), redoblará sus esfuerzos con conversiones de dos remakes como *Persona 3 Reload*, el 23 de octubre, y *Yakuza Kiwami 2*, el 17 de noviembre. En este último caso, también se relanzará el primer *Kiwami* ese día (ya aparecido en Switch 1), pero con la novedad de que ambos incorporarán subtítulos en castellano por primera vez.

Y no son los únicos juegos multiplataforma que llegarán a Switch 2 a la vuelta de las vacaciones. Pronto, también aterrizarán *Star Wars Outlaws* (el 4 de septiembre) y varios de nuevo cuño, como *Cronos: The New Dawn* (5 de septiembre), *Sonic Racing CrossWorlds* (25 de septiembre), *EA Sports FC 26* (26 de septiembre) o *Borderlands 4* (3 de octubre). Y, teniendo en cuenta los millones de consolas que se están vendiendo, no dudéis que esta tendencia seguirá cotizando al alza en 2026. ■



■ Desde hace meses, hay disponible una demo muy generosa que permite hacerse una idea clara de este shooter.



LANZAMIENTO ■ PS5 - SERIES X/S - PC

Deep Silver saca la artillería cibernética

Metal Eden desplegará sus tiroteos y cabriolas el 2 de septiembre

M*etal Eden* iba a salir en mayo, pero, con buen criterio, Deep Silver lo retrasó, pues, ese mes, se lanzó *Doom: The Dark Ages*. Pasado ya un tiempo prudencial respecto a una superproducción tan parecida, la compañía ha decidido finalmente que este shooter se líe a tiros el 2 de septiembre.

El juego es obra de Reikon Games, un estudio que hizo su debut en 2017 con *Ruiner*, un notable juego de disparos de ambientación ciberpunk. Ahora bien, si aquel tenía una perspectiva cenital, *Metal Eden* será un FPS con cierto regusto a *Ghostrunner*, pues combinará las balaceras con grandes dosis de plataformas y parkour, aunque sin katana de por medio.

Manejando a una androide denominada Aska, deberemos progresar por una ciudad llamada Moebius, mientras usamos armas de calibre creciente que no tendrán retícula de apuntado y no dejamos de movernos ni un segundo. ■

Pulsa Start

■ Por Alberto Lloret
X @AlbertoLloretPM



SIN JUEGOS PEQUEÑOS DE LAS COMPAÑÍAS GRANDES

Algún que otro lector, de forma amigable, me ha reprochado que, en esta columna, apenas hablo de PlayStation últimamente, pero lo cierto es que, hoy por hoy, ni está ni se la espera. Sólo hay que ver el 2025 que va a cerrar. Tras *Death Stranding 2*, y a falta de ver si finalmente *Lost Soul Aside* acaba saliendo (a fecha de esta columna, ni lo hemos podido ver), para la recta final, sólo va a tener *Ghost of Yotei*... y pare usted de contar. ¿Y para 2026? El vacío, la nada. Muchos proyectos anunciados, pero nada en firme. ¿*Marvel's Wolverine*? ¿*Saros*? ¿*Marathon*?

La sensación, tras la cancelación de muchos de sus juegos como servicio, es que faltan juegos que te vendan la PS5, que, al final, son el motor, o lo han sido durante mucho tiempo, de la marca. En su lugar, una oferta de trabajo revelaba que la estrategia parece pasar por llevar más juegos a otras plataformas, sean de Nintendo o de Microsoft. Es decir, reaprovechar lo que ya tiene, como está haciendo Xbox, que, en lo que llevamos de año, ya ha colocado más de cinco juegos entre los diez más vendidos de PlayStation 5.

Y es entonces cuando echo la vista atrás y pienso en todo lo que se ha perdido en los últimos años. No hay un Japan Studio como el de antaño, capaz de parir juegos más pequeños, como *Patapon*, o con elementos distintivos, como *Ape Escape* y la captura de sus chiflados simios Tampoco

hay muchos exclusivos de terceros, como en su día pasó con *The Legend of Dragoon*, *Dark Cloud*, *Extermination* y otros muchos títulos que disfrutamos en esos primeros años de la marca. Esa clase media o AA que tanto se menciona, y cuyo espacio han ocupado ahora los indies, era el cemento que unía los huecos vacíos entre los juegos más esperados, a los que, a menudo, superaban en originalidad y creatividad. Ése es, para mí, uno de los factores clave que ha perdido PlayStation. No hay un equivalente a *Parappa*, ni como juego ni como expresión plástica. No hay

algo como *Fantavision*, que convierta algo "cotidiano" como los fuegos artificiales en un aditivo arcade (sigo recordando su música como si fuera ayer). No hay aventuras como *Gravity Rush*.

No hay juegos del Team Ico, ni nada que se le aproxime. No hay *Wipeout* o descargables absurdos que no puedas jugar en otros sitios, como *Pain* en PS3.

Son sólo unos ejemplos, pero quizá la salida de Yoshida, la "occidentalización" de la marca y su obsesión con las superproducciones y los juegos como servicio han acabado matando la creatividad, el motor de esta industria. Si no hay riesgo, si nos conformamos con secuelas de cada vez menos juegos, la sensación es que hemos llegado al final del camino y, quizá, hay que desandar parte para reencontrar la senda. Yo lo tengo claro. No quiero AAA clónicos ni GaaS: quiero que me sorprendan... ■



“No quiero AAA clónicos ni juegos como servicio: quiero que me sorprendan, como aquel Japan Studio que paría juegos más pequeños”

8

ANUNCIO ■ PS5 - XBOX SERIES X/S - SWITCH - PC

Los irreductibles galos saltarán como en los viejos tiempos

Astérix & Obélix: Mission Babylon, previsto para el 30 de octubre, será un plataformas 2D

Astérix y Obélix vivieron su edad dorada en los videojuegos en la primera mitad de los 90, merced a los beat'em ups y plataformas bidimensionales para los salones recreativos y las consolas de 8 y 16 bits. Desde entonces, no han vuelto a ser los mismos, pero, en los últimos años, Microids ha editado varios juegos que remiten a aquella época. Así, si *Slap Them All* y su secuela fueron brawlers al estilo del de Konami de 1992, ahora llega el turno de *Astérix & Obélix: Mission Babylon*, un juego de plataformas 2D, aunque con gráficos tridimensionales, que retrotraerá un poco a los de Sega o Infogrames.

El juego, que acaba de ser presentado oficialmente, se pondrá a la venta el 30 de octubre y llevará el sello de Balio Studio, un equipo que, hasta ahora, se había centrado en party games como *Garfield Lasagna Party* o *Los Pitufos: Village Party*. En esta ocasión, el dúo creado por Albert Uderzo y René Goscinny deberá viajar al Imperio Parto (no faltará la ciudad de Babilonia, como indica el título del juego, claro) y salvar a su rey de ser envenenado por los romanos. Así, en solitario o en cooperativo local, deberemos recorrer veinte niveles divididos en cinco mundos, mientras saltamos y damos cuenta de cientos de romanos. ■



9

ANUNCIO ■ PS5 - XBOX SERIES X/S - PC

A Pinhead no le bastaba con causar dolor en el cine

Saber Interactive ha anunciado *Clive Barker's Hellraiser: Revival*, un survival horror basado en la mítica saga de terror

Saber Interactive siente una predilección especial por hacer videojuegos basados en películas de terror, como ya demostró con *Evil Dead: The Game* o *World War Z*. Aquellos dos juegos estaban enfocados al multijugador, pero, ahora, acaba de anunciar otra adaptación de cine que será para un solo jugador. Se trata de *Clive Barker's Hellraiser: Revival*, que será un survival horror en primera persona.

Realizado en colaboración con el propio Clive Barker, guionista y director de

la mítica saga de terror, éste será el primer videojuego basado en la licencia y ofrecerá una nueva historia, pero, cómo no, dará un papel clave al maléfico Pinhead. Así, el protagonista será Aidan, un hombre que deberá ayudar a su novia a escapar de una pesadilla. Para ello, deberá desbloquear los poderes de la Configuración Génesis, una misteriosa caja. Y, por supuesto, no faltarán armas con las que enfrentarse a enemigos como los cenobitas, lo cual se traducirá en un festín de desmembramientos y gritos. ■



■ El sadomasoquismo de las películas estará reflejado en el juego, con enemigos que disfrutarán del dolor que les infligiremos.



■ Este nuevo juego de *Asterix y Obélix* contará con una edición física para PlayStation 5 y Switch, cuya distribución en España correrá a cargo de Meridiem.



■ Pinhead tendrá la voz de Doug Bradley, el actor que lo interpretó en el cine, que volverá a asumir ese rol casi veinte años después.



LAS COMPAÑÍAS Y SU INSOPORTABLE IMPUNIDAD

Si soléis leerme en esta columna o en la web, sabréis que me gusta coleccionar juegos, especialmente retro. Reconozco mi debilidad por Polymega, una consola cuyo concepto modular y cómodo me fascinó.

Tenía varias circunstancias en contra. Primero, que parecía apuntar a FPGA y se ha quedado en "simple" emulación. Segundo, que sólo se distribuye desde Estados Unidos, con el correspondiente combo de aduanas y gastos de envío. Sin embargo, el gran problema está en Playmaji, la creadora y distribuidora del producto. Os he hablado muchas veces de ella, casi siempre para quejarme de lo mismo: los larguísimos tiempos de espera para recibir sus productos. Hablo de meses, si no años. Tiempo atrás, tenía una excusa muy válida: la pandemia dio al traste con las cadenas de suministro de muchos componentes y eso casi paralizó la producción de hardware, como pasó con PS5 o Series X. Pero ya han pasado cinco añazos y nada ha cambiado en ese ritmo por parte de Playmaji.

Hace cuatro años que compré su GC01, su pistola para disfrutar de clásicos retro (desde *The House of the Dead*, a *Operation Wolf*) en teles modernas. En diciembre, llegó un correo que decía que el envío estaba a punto y que confirmara que seguía teniendo la misma dirección postal. Desde entonces, no he tenido noticias. Ni en web ni por mail. He gastado un par de cientos de euros en la bromita, pero

eso no merece atención por su parte. En sus redes sociales (que, a veces, dejan desatendidas durante meses), están poniendo ahora clips de juegos de pistola, a los que añaden "compatible con la pistola GC01: resérvala ya". Por supuesto, los usuarios furibundos replican diciendo "¿pero cuándo las vais a mandar?". Nunca responden.

Si les escribes un correo, explican que están haciendo pruebas, que quieren asegurarse de que todo esté bien (¿no ha habido tiempo en cuatro años?), y siempre rematan con el odioso "gracias por tu paciencia". No quiero que me des las gracias. Quiero

que me pidas perdón.

Perdón por no ser capaz de proporcionar el producto por el que has cobrado por adelantado y, sobre todo, perdón por no haber comunicado su estado a los usuarios, que merecen un respeto.

Analogue, creadora de Mega SG o Super NT, ha pasado

por algo parecido con Analogue 3D, su consola compatible con Nintendo 64, que se ha retrasado a última hora, tras meses de silencio. Tampoco piden perdón, aunque, al menos, apostillan un "os recordamos que podéis cancelar el pedido en esta web".

La culpa es mía, por no cancelar, claro. Nos puede lo único de esas propuestas. Pero eso no quita que ciertas compañías demuestran cero respeto por el usuario. ¿Falta de empatía? ¿Incompetencia? ¿Ambas cosas? No lo sé, pero sí tengo claro que no se merecen a sus clientes, al menos en lo que a comunicación se refiere. ■

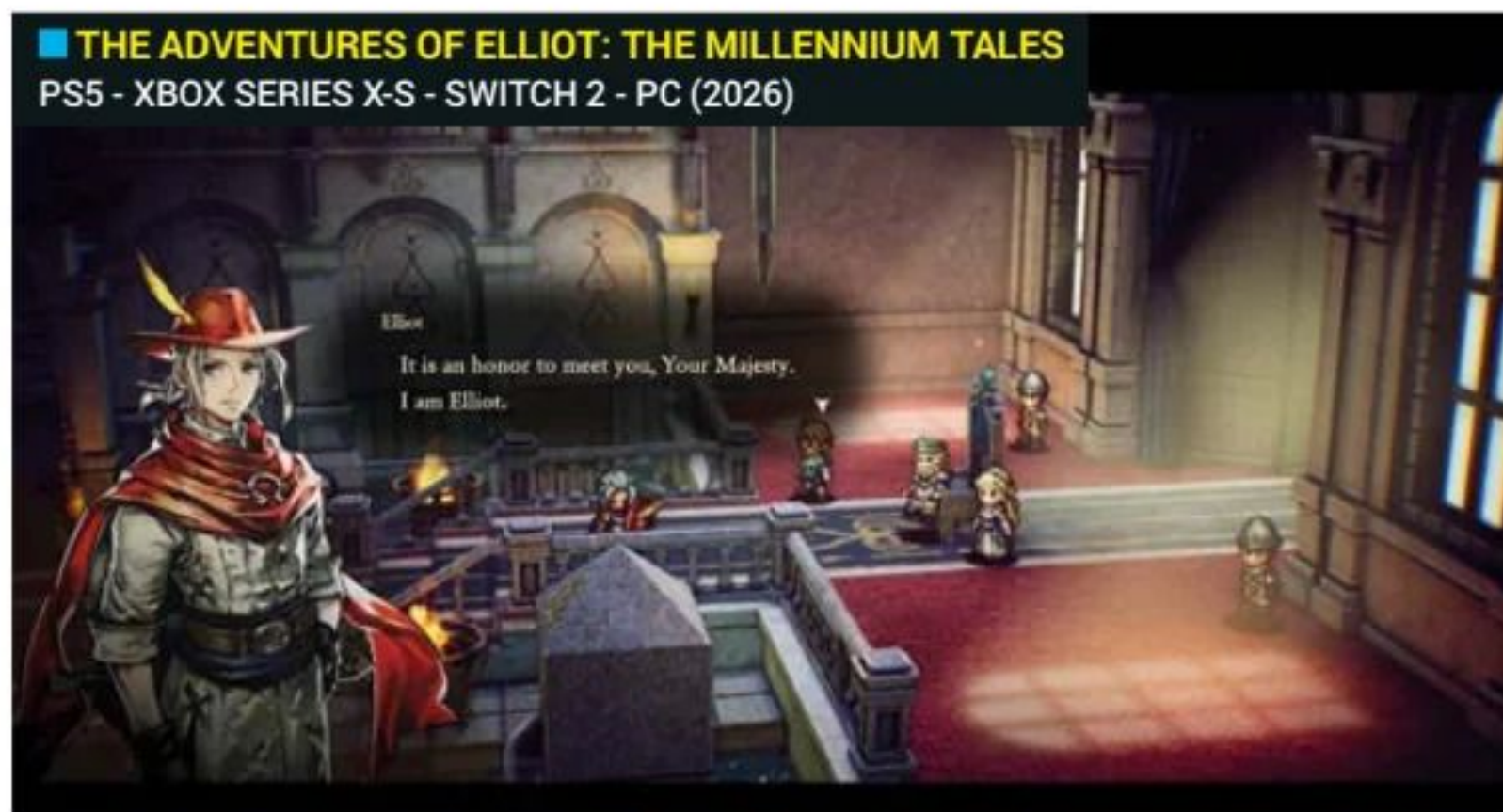


“Hace cuatro años que compré GC01, la pistola de Playmaji para disfrutar de clásicos retro en teles modernas, y aún no he tenido noticias...”

OCTOPATH TRAVELER 0 PS5 - XBOX SERIES X-S - SWITCH 2 - PS4 - SWITCH - PC (4 DE DICIEMBRE)



THE ADVENTURES OF ELLIOT: THE MILLENNIUM TALES PS5 - XBOX SERIES X-S - SWITCH 2 - PC (2026)



10

ANUNCIOS

■ PS5 - SERIES X/S - SWITCH 2 - PS4 - SWITCH - PC

Más HD-2D de Square Enix a lo *Final Fantasy*... y a lo *Zelda* clásico

La compañía japonesa ha presentado *Octopath Traveler 0* y *The Adventures of Elliot: The Millennium Tales*, dos RPG que nos retrotraerán a la etapa de SNES

En los últimos años, Square Enix nos ha llevado de vuelta al pasado primigenio del rol en diversas ocasiones, a través de la fórmula patentada del HD-2D, usada tanto para juegos de nuevo cuño (como *Octopath Traveler*, su secuela o *Triangle Strategy*) como para remakes (como los de *Live a Live*, *Star Ocean: The Second Story R* o *Dragon Quest III HD-2D Remake*). Pues bien, esa combinación de píxeles y gráficos tridimensionales va a tener una nueva batería de juegos próximamente.

Ya sabíamos que *Dragon Quest I & II HD-2D Remake* se lanza el 30 de octubre, pero Square Enix acaba de anunciar otros dos RPG con esa preciosa estética. El primero es *Octopath Traveler 0*, una precuela de la saga que, precisamente, inició esta vía "retromoderna". Se pondrá a la venta el 4 de diciembre y mantendrá el sistema de combates por turnos, con novedades como la creación de nuestro propio protagonista, una historia dual (podremos elegir entre una senda de venganza y otra

de restauración) o una mecánica de construcción para rehabilitar nuestro pueblo. Lo malo es que se lanzará con textos en inglés, al igual que *Final Fantasy Tactics*...

En segundo lugar, se ha anunciado *The Adventures of Elliot: The Millennium Tales*, una nueva IP de Team Asano que se lanzará en 2026, en este caso en castellano. Ya se puede probar una demo para Switch 2, y lo mejor es que recordará a los *Zelda* cenitales, como *A Link to the Past*, con combates en tiempo real, mazmorras...



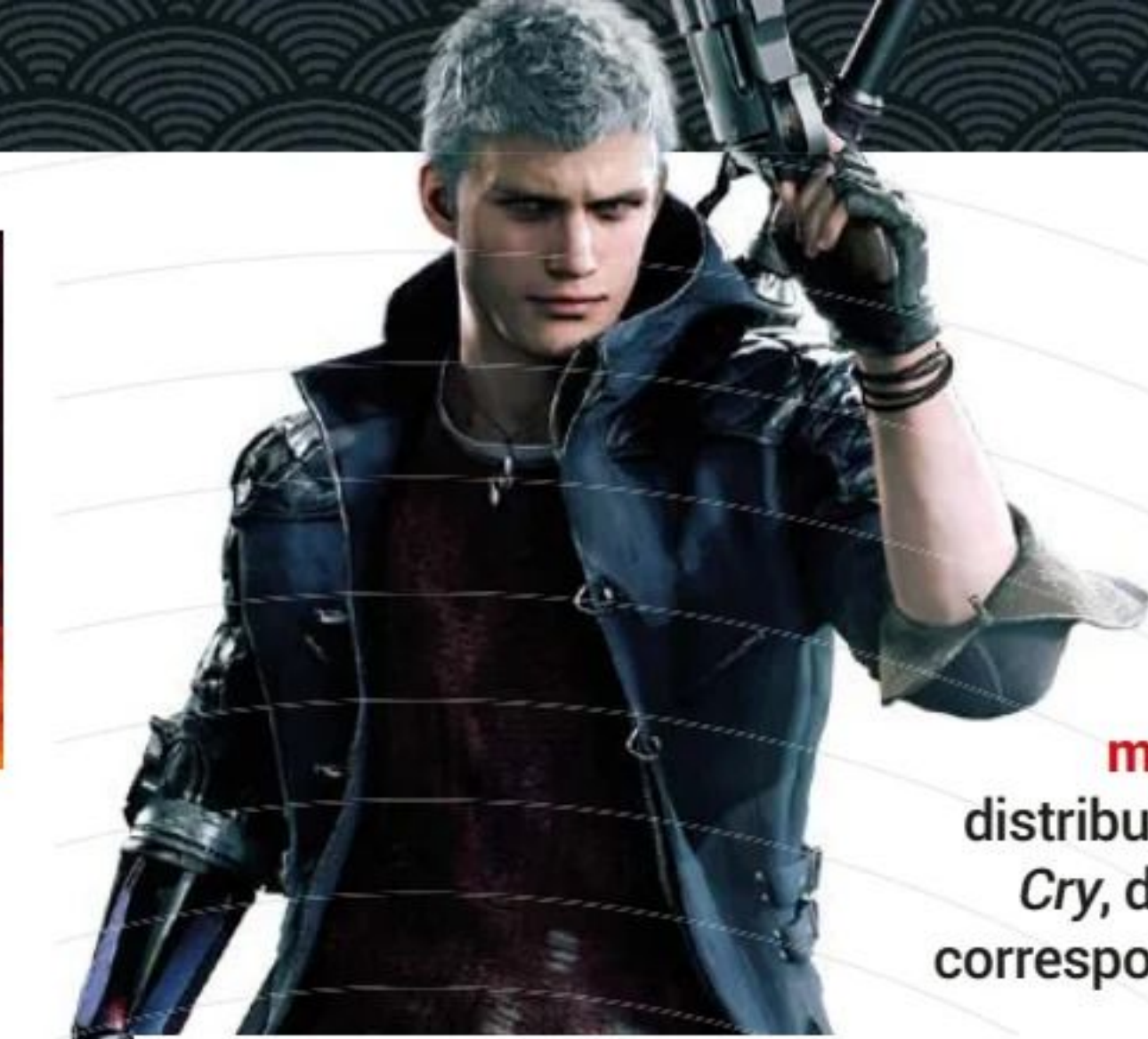
Bandai Namco sigue la celebración por los 45 años del Comecocos

Tras el reciente estreno de *Shadow Labyrinth*, se acaba de anunciar *Pac-Man World 2 Re-Pac*, un remake para todos los sistemas actuales de plataformas tridimensional que vio la luz en 2002 en PS2, GameCube y la primera Xbox. Saldrá el 26 de septiembre y, además de gráficos mejorados y nuevos desafíos, incluirá un modo cooperativo con la adición de un pequeño dron.



Catorce años después, la locura de Katamari Damacy vuelve a rodar a toda pastilla

El 24 de octubre, echará a rodar *Once Upon a Katamari*, una nueva entrega para PS5, Xbox Series X-S, Switch y PC de la estrambótica saga de Bandai Namco. Como siempre, tendremos que rodar y rodar para recoger todo tipo de objetos, esta vez con ayuda de un imán y visitando épocas históricas como el Jurásico o la Edad de Hielo. Y habrá un modo online.



36

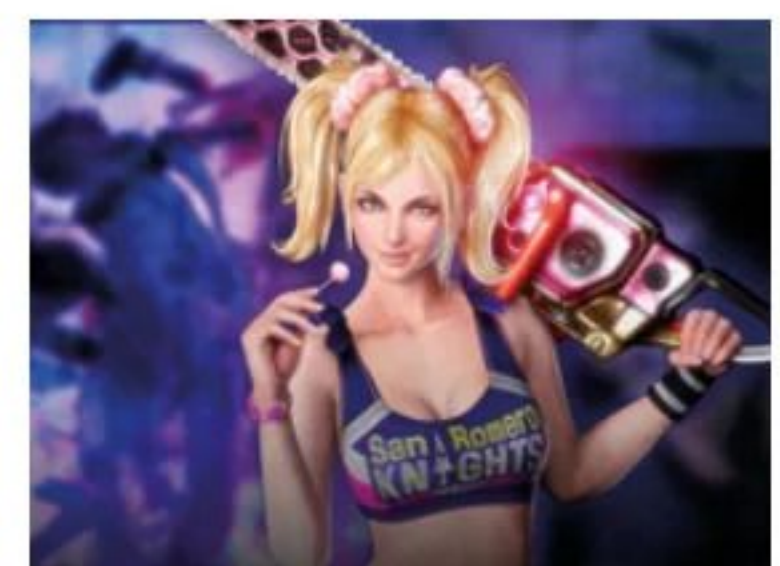
millones de juegos se han distribuido de la saga *Devil May Cry*, de los cuales 10 millones corresponden a la quinta entrega

Capcom no se limitará a las superproducciones en 2026

La compañía de Osaka será una de las grandes protagonistas del próximo año, y no sólo por sus triple A, sino también por otros proyectos más pequeños. Como el recién anunciado *Monster Hunter Stories 3: Twisted Reflection*, que llegará a PS5, Xbox Series X-S, Switch 2 y PC con sus coloridos gráficos.



Big in JAPAN



Lollipop Chainsaw tendrá otro juego y un anime

Dragami Games y Nada Holdings están trabajando en un nuevo juego de la serie *Lollipop Chainsaw*, así como en una adaptación en forma de anime. Por ahora, no se han dado grandes detalles, más allá de una inusual aclaración de que "no se impondrán restricciones creativas excesivas en nombre de la diversidad, la equidad y la inclusión".

Hideo Kojima y Fumito Ueda no ven igual la innovación

En el último mes, dos de los mayores genios de la industria han hablado de la necesidad o no de innovar. Por un lado, Kojima ha lamentado la falta de nuevas ideas en los AAA; por otro, Ueda ha afirmado que los días de crear nuevas mecánicas ya pasaron y que, hoy en día, conviene centrarse en pulir lo existente.



Las mil y una noches de Hajime Tabata no convencer en Arabia Saudí

Desde que salió de Square Enix, Hajime Tabata, director de *Final Fantasy XV*, no ha tenido suerte. Su estudio estaba trabajando en *Jewel*, un RPG basado en Las mil y una noches, con financiación de Arabia Saudí y ayuda de Quantum Solutions (una empresa de IA), pero el desarrollo se ha paralizado tras no pasar una revisión.

5.000.000

de copias se han vendido ya de *Elden Ring Nightreign*, y 10 millones de *Elden Ring: Shadow of the Erdtree*

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón

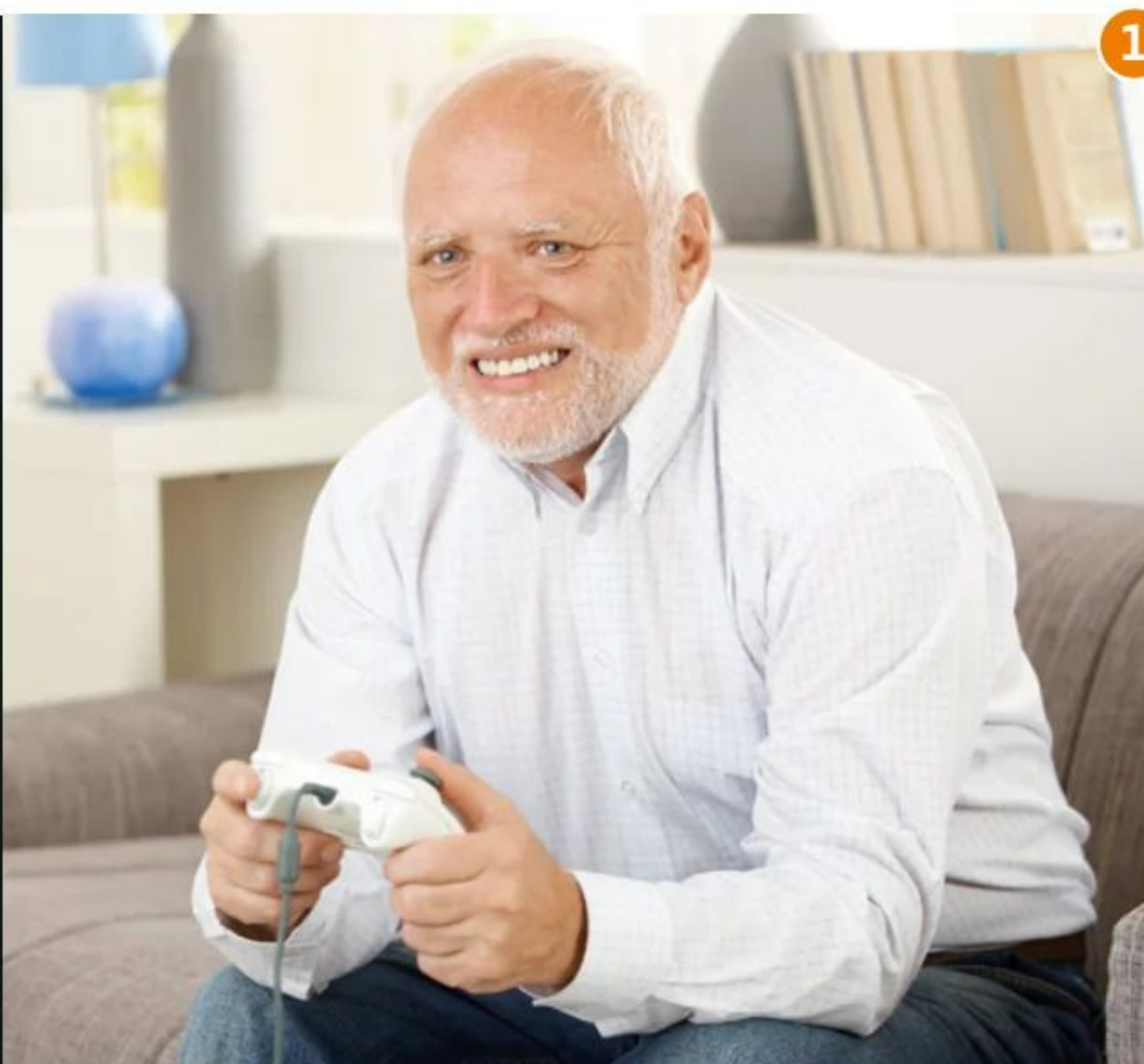
LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

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

EN 2026, SÓLO LOS MAYORES DE 70 AÑOS PODRÁN JUGAR JUEGOS PARA ADULTOS

Las restricciones por edad que han impuesto plataformas como Discord, y que también implementará GTA Online, se suman a la eliminación de videojuegos con contenido adulto de Steam e Itch.io. Sin embargo, estas medidas sólo eran el prólogo de la política unificada que se adoptará en 2026. En un tratado bilateral firmado por Estados Unidos y la Unión Europea, a partir del año que viene, el acceso a juegos para adultos quedará restringido a los mayores de 70 años. "Son jugones que han visto de todo, y los únicos que no se verán afectados por contenidos violentos o eróticos", explicó el comisario europeo de tecnología, Helmut Zensor. En el caso de los títulos que incluyan gore o relaciones sexuales explícitas, la restricción se elevará a los 90 años. "Se solicitará a estos usuarios que añadan a su perfil una analítica y un cardiograma, para evitar posibles riesgos de infarto", establece la nueva normativa. Compañías y estudios han recibido con resignación este nuevo código por edades.

- ¡BIEN HECHO! ASÍ APRENDERÁN ESOS JOVENZUELOS
- DESPIERTA, YAYO: TIENES QUE ACTIVARME EL GTA VI



UNA SAGA TARDA CASI 20 AÑOS EN TRAER SU FINAL

THQ Nordic ha ofrecido nuevos detalles sobre Darksiders 4, que llegará a PS5, Xbox Series X-S y PC en una fecha por anunciar. Esta nueva entrega será continuación directa del primer juego: si se pone a la venta en 2026, resolverá, dieciséis años después, la trama que quedó abierta. Los cuatro jinetes del apocalipsis serán personajes jugables.

- EH, LLEGA ANTES QUE VIENTOS DE INVIERNO
- ESTO ES UN APOCALIPSIS, PERO NARRATIVO



NIKE PATROCINA UN JUEGO DE FÚTBOL Y TERROR

El creador de Fear Fa, juego que combina el fútbol con elementos de terror, ha presentado su nueva propuesta: Nike Mare 98. Realizado en colaboración con Nike y Twitch, este título enfrenta a equipos de pesadilla en cinco campos distintos, que incluyen un estudio de televisión maldito, una tienda y un coliseo helado. Se puede descargar gratis.

- MIENTRAS NO SALGA ANCELOTTI, ME APUNTO
- PARA MIEDO, EL GETAFE DE PEPE BORDALÁS



JUEGA A LA PESADILLA DE NO ENCONTRAR TU COCHE

Take It Studio ha convertido en juego el peor de los temores: no saber dónde has aparcado tu coche. Disponible en PS5, Xbox Series X-S, Switch y PC, A Dream About Parking Lots nos propone buscar el vehículo en aparcamientos infinitos, mientras le contamos a un terapeuta nuestros sueños recurrentes, para darles significado.

- ¿INCLUYE EL SONIDO "BIP" DE LAS LLAVES?
- YO SÓLO SUEÑO CON QUE NO MINTÁIS TANTO

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 los comentarios, aportaciones y respuestas que dejéis en la web y en nuestras redes sociales con el hashtag #SensorHC. ¡Os esperamos allí!

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

Por Rafael Aznar Miró [@Rafaikkonen](https://twitter.com/Rafaikkonen) Por Miguel Ángel Sánchez [@Aureal](https://twitter.com/Aureal)



5

ESTE AÑO, LAS NAVIDADES SE CELEBRAN EN PLENO SEPTIEMBRE

La Navidad de 2025 se adelanta a casi pleno verano, y todo gracias a Rudolph, el reno más famoso de Papá Noel. Disponible desde el 26 de septiembre, *Rudolph the Red-Nosed Reindeer* será un juego de plataformas 3D para jugadores de todas las edades. En esta aventura, deberemos salvar las fiestas más santas mientras recorreremos escenarios como Christmastown, la Isla de los Juguetes Defectuosos o la Cueva de Bumble, donde Rudolph y sus amigos tendrán que superar retos y minijuegos. Podremos participar en desafíos y descubrir secretos navideños, jugando en familia o con amigos. Además, tendrá edición física en PS5 y Nintendo Switch.

- ☐ ESPERO QUE SALGAN LOS OTROS OCHO RENOS: CUPIDO, COMETA, TRUENO...
- ☐ A VOSOTROS PAPÁ NOEL NO OS VA A TRAER NADA, ¡POR CUENTISTAS!



6

LOS CREADORES DE GHOST OF YOTEI TUVIERON QUE RECOGER VERDURAS

El exclusivo más importante de PS5 para este otoño, *Ghost of Yotei*, transcurrirá en 1603, en el periodo Edo de Japón. Como hicieron con *Ghost of Tsushima*, los creadores han llevado a cabo una exhaustiva labor de documentación, y eso ha incluido retratar la cultura a la que pertenece la protagonista, Atsu. Sucker Punch viajó a Hokkaido para trabajar con una asesora ainu y, allí, se sumergió en las costumbres de su pueblo. Como recoger verduras en la montaña, que más tarde tuvieron que desbrozar y preparar en la casa de la asesora. "Fue algo increíble y muy especial, y de ahí que vayamos a incluir el forrajeo en el juego", dicen desde el estudio.

- ☐ NECESITO UN MINIJUEGO DE DEJAR LAS LEGUMBRES EN REMOJO, POR FAVOR
- ☐ "YOTEI" DIGO QUE ES FALSO: EN LA EDAD MEDIA, YA HABÍA SUPERMERCADOS

SOLUCIONES del nº 409

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

SUBEN



HOLLOW KNIGHT: SILKSONG tuvo una demo en la Gamescom. En el momento de entregar a imprenta este número de la revista, aún no tenía fecha de lanzamiento, pero el hecho de que se pudiera jugar por primera vez en la feria alemana debería significar que su estreno es inminente.



AMAZON PRIME VIDEO

estrenará, el 11 de septiembre, *Tribute*, un documental del cineasta Nacho Vigalondo sobre la evolución de la industria del videojuego en España, para el cual ha entrevistado a figuras como Pablo Ruiz (Dinamic), Paco Pastor (Sega y Erbe) o nuestra Sonia Herranz.



UFO 50, uno de los mejores juegos indies de los últimos años, sólo estaba disponible en PC hasta ahora, pero, desde el 7 de agosto, se puede disfrutar también en Switch. Se trata de un pack que incluye 50 experiencias separadas de géneros como las plataformas, el rol, los puzles...



LAS ADAPTACIONES

de juegos a cine y televisión no paran. Ubisoft ha confirmado una serie de imagen real de *Assassin's Creed* de Netflix, y se ha anunciado una película de *The Medium*, el juego de terror de Bloober Team. Además, *Mortal Kombat II* llegará a las salas de cine el 24 de octubre.

BAJAN



JULIAN LEFAY, padre de la saga *The Elder Scrolls*, ha fallecido a causa de un cáncer terminal. Unos días antes, se había anunciado que se retiraba de la industria del videojuego (estaba trabajando en un indie llamado *The Wayward Realms*) para pasar sus últimos días. Descanse en paz, maestro.



LOS DESPIDOS siguen cebándose con la industria del videojuego y, esta vez, han afectado a dos estudios de apoyo con sede en nuestro país como Secret 6 Madrid y Aheartfullofgames. También Virtuos, el estudio chino que está trabajando en *Metal Gear Solid Delta*, ha visto reducida su plantilla.



LOS RETRASOS se han encadenado en las últimas semanas y han afectado a juegos tan importantes como *Inazuma Eleven: Heroes' Victory Road* (pasa al 13 de noviembre), *Dying Light: The Beast* (19 de septiembre), *Crimson Desert* o *Directive 8020* (primer semestre de 2026 estos dos).



MICROSOFT ha "paralizado" el desarrollo de *Contraband*, el juego cooperativo de Avalanche Studios anunciado en 2021. No se ha hablado expresamente de "cancelación", así que habrá que ver si el equipo sueco puede disponer de sus derechos para continuarlo con otra editora...

MOLA



► **Borderlands 4**, y el comienzo de la temporada de grandes lanzamientos. Aunque "no mola" que me vaya a gastar todos mis ahorros en juegos... **Isaac P.**

¡Quien algo quiere, algo le cuesta! Por si necesitas romper varias huchas, también tenemos *Silent Hill f*, *EA Sports FC 26* y *Dying Light: The Beast*, entre otros. Sin contar todos los juegos que llegarán a partir de octubre... Se avecina una gran época.

► La redención de Electronic Arts con *Battlefield 6*. Cuesta creer que vaya a ser tan bueno. **Salvador F.** Una campaña "en condiciones", destrucción total, gráficos espectaculares, el modo battle royale... Seguimos esperando alguna pega, porque va a ser un juego increíble.

► Bloober Team es mi nuevo estudio favorito. *Cronos: The New Dawn* es una pasada y, encima, prepara otro *Silent Hill*... **Sage Jen** Y no un *Silent Hill* cualquiera: nada menos que un remake de la primera entrega. Efectivamente, *Cronos* es

alucinante, y demuestra el subidón que ha dado Bloober a partir del remake de *Silent Hill 2*. ¡Que siga así!

► Que vayamos a tener una película de *Zelda*, ¡y de imagen real! Ojalá llegue pronto, porque los actores prometen mucho. **Gabino de Lara** Tendrás que esperar hasta el 7 de mayo de 2027, pero sí: *The Legend of Zelda* será la bomba. Nintendo se va a asegurar de que sea fiel a la saga, sin cambios absurdos que la desvirtúen. ¿Te imaginas, por ejemplo, que le ponen dos pistolas a Link? Aunque suena divertido...



► Que Microsoft haya rectificado con el precio de sus próximos lanzamientos, además de ofrecerlos en formato físico. **Thiefy Juan.**

La subida de precios iba a afectar a *The Outer Worlds 2* y otros títulos, que costarían 80 euros. Por suerte, se ha rebajado hasta los 70 euros, y la medida se aplicará a más estrenos. Además, ya no serán códigos en una caja, sino que vendrán en formato disco. ¡Así, sí!

NO MOLA



► Las subidas de precio de la primera Switch, los accesorios y demás. ¿Van a llegar a España? ¿Y qué hay de los juegos? **Domingo L.** Por el momento, afectan sólo a Canadá y Estados Unidos, y aún no han llegado a la Unión Europea. Se han subido de precio la gama de Nintendo Switch 1 y algunos periféricos, pero Nintendo no descarta un incremento en los juegos "por las condiciones del mercado".

► No mola nada la censura de juegos para adultos. ¿Quiénes son ellos para decidir por mí? No doy crédito... **Bego Necromancer**

Nosotros tampoco, Bego. Deseamos que sólo sea una confusión temporal en plataformas como Steam e Itch.io, pero algo nos dice que el problema podría ir a más. Como bien señalas, nadie debe imponer los juegos que una persona adulta pueda escoger para jugar.

► Que esta generación no haya tocado techo y ya estén hablando

del lanzamiento de PS6 y la nueva Xbox. ¿Tan pronto? **Sekiro 2.0** El hecho es que van a cumplirse cinco años desde el estreno de PS5 y Xbox Series X-S. Pero puedes estar tranquilo: aún les quedan varios años de ofrecernos grandes juegos.

► Si no lo digo, reviento: no mola tener que volver a las clases. ¡Adiós al tiempo para jugar! **Flavio Ruiz** ¡Qué nos vas a contar! Volver al "tajo" tras las vacaciones se nos hace cuesta arriba, pero míralo de este modo: podrás disfrutar de un montón de juegos en Navidad. ¡Ánimo!



► Los problemas con el nuevo *BioShock*. ¿En serio que no son capaces de sacar el juego en todo este tiempo? Alucino... **Jack Rodríguez**

El juego de Cloud Chamber se anunció en 2019, si bien el proyecto está en marcha desde 2014. Es preocupante que, en once años, no hayan dado con la tecla. Y, ahora, tienen problemas con la narrativa. Por si fuera poco, 2K Games canceló un remake del primer *BioShock*. Pinta mal.

NUESTROS FAVORITOS



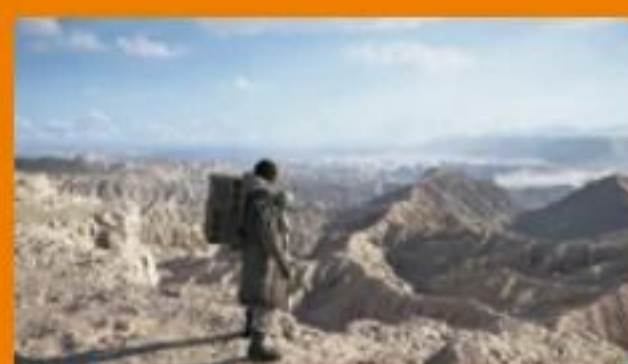
1 Clair Obscur: Expedition 33

PS5 - Xbox Series X/S - PC



2 Donkey Kong Bananza

Switch 2



3 Death Stranding 2: On the Beach

PS5



4 Mario Kart World

Switch 2



5 Split Fiction

PS5 - Xbox Series X/S - Switch 2 - PC

LOS MÁS VENDIDOS

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

En España

Donkey Kong Bananza se encaramó a lo más alto de una lista de ventas con multitud de juegos de la primera Switch.

JUEGOS

1	Donkey Kong Bananza	Switch 2	
2	Minecraft	Switch	
3	Mario Kart 8 Deluxe	Switch	
4	EA Sports FC 25	Switch	
5	Death Stranding 2: On the Beach	PS5	
6	Grand Theft Auto V	PS5	
7	Super Mario Party Jamboree	Switch	
8	EA Sports FC 25	PS5	
9	Animal Crossing: New Horizons	Switch	
10	Nintendo Switch Sports	Switch	

PLATAFORMAS

PS5		1 Death Stranding 2: On the... 2 Grand Theft Auto V 3 EA Sports FC 25 4 Legacy of Kain: Soul Reaver 1 & 2 5 Assassin's Creed Shadows 6 Clair Obscur: Expedition 33 7 EA Sports F1 25 8 Wuchang: Fallen Feathers 9 EA Sports UFC 25 10 Minecraft
Xbox Series X-S		1 RoboCop: Unfinished Business 2 Elden Ring Nightreign 3 Assassin's Creed Shadows 4 Wuchang: Fallen Feathers 5 Clair Obscur: Expedition 33 6 EA Sports FC 25 7 EA Sports F1 25 8 Star Wars Outlaws 9 Dragon Age: The Veilguard 10 Grand Theft Auto V
Switch 2		1 Donkey Kong Bananza 2 Super Mario Party Jamboree + TV 3 Mario Kart World 4 Cyberpunk 2077: Ultimate Edition 5 Zelda: Tears of the Kingdom 6 Zelda: Breath of the Wild 7 Bravely Default: Flying Fairy HD 8 Street Fighter 6: Year 1-2 Fighters 9 Yakuza 0: Director's Cut (digital) 10 Split Fiction (digital)
PS4		1 Grand Theft Auto V 2 EA Sports FC 25 3 Red Dead Redemption II 4 Red Dead Redemption 5 EA Sports UFC 4
Xbox One		1 Red Dead Redemption II 2 Grand Theft Auto V 3 Hogwarts Legacy 4 Star Wars Jedi: Survivor 5 NBA 2K23
Switch		1 Minecraft 2 Mario Kart 8 Deluxe 3 EA Sports FC 25 4 Super Mario Party Jamboree 5 Animal Crossing: New Horizons

En otros países

JAPÓN

Del 21 al 27 de julio. Datos cedidos por Famitsu

El nuevo Mario Kart ha superado el millón y medio de copias en Japón, frente a las 181.000 del nuevo DK.

- 1 Mario Kart World Switch 2
- 2 Donkey Kong Bananza Switch 2
- 3 Super Mario Party Jamboree Switch 1-2
- 4 Wuchang: Fallen Feathers PS5
- 5 Mario Kart 8 Deluxe Switch

REINO UNIDO

Del 20 al 26 de julio. Datos cedidos por GfK

Mario y sus motorizados amigos también lideraron la carrera comercial al otro lado del canal de la Mancha.

- 1 Mario Kart World Switch 2
- 2 Donkey Kong Bananza Switch 2
- 3 Hogwarts Legacy PS5-Series-Switch 2-PC...
- 4 Super Mario Party Jamboree Switch 1-2
- 5 CoD: Black Ops 6 PS5-Series-PS4-One-PC

ESTADOS UNIDOS

Del 1 de junio al 5 de julio. Datos cedidos por Circana

El spin-off multijugador de Elden Ring está funcionando tan bien como para batir a los pesos pesados del sector.

- 1 Elden Ring Nightreign PS5-Series...
- 2 Death Stranding 2: On the Beach PS5
- 3 Mario Kart World Switch 2
- 4 CoD: Black Ops 6 PS5-Series-PS4-One-PC
- 5 Stellar Blade PS5-PC

LOS MÁS ESPERADOS



Star Wars Eclipse

Este mes, nos hemos fijado en juegos que llevan varios años anunciados y sobre los que pesa un doloroso silencio informativo.

■ FECHA Sin confirmar



Kingdom Hearts IV

Disney no sólo tiene en el limbo juegos de Star Wars como Eclipse, sino también la nueva aventura de Sora, Donald, Goofy y compañía.

■ FECHA Sin confirmar



Marvel's Blade

Este mes, se ha sabido que este juego, casualmente también de otra licencia de Disney, tiene un presupuesto de 94 millones de euros.

■ FECHA Sin confirmar



Judas

Ken Levine, el padre de la saga BioShock, se está tomando con calma este sucesor espiritual ambientado en el espacio exterior.

■ FECHA Sin confirmar



Assassin's Creed Codename Hexe

Se habla mucho del posible remake de Black Flag, pero el AC que más esperamos es éste de oscuro tono.

■ FECHA Sin confirmar



Kingdom Come: Deliverance II

PS5 - Xbox Series X/S - PC



Assassin's Creed Shadows

PS5 - Xbox Series X/S - PC



Xenoblade Chronicles X: DE

Switch



Ninja Gaiden: Ragebound

PS5 - Series X/S - Switch - PC...



Monster Hunter Wilds

PS5 - Xbox Series X/S - PC

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

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



SAMURÁI ERRANTE, ACERO DE BELLEZA, MONTAÑA DE VENGANZA

ENLACE AL CANAL

x.com/byneontelegram

O escanea el código QR:



Como un haiku: así de poético será *Ghost of Yotei*, el próximo vendeconsolas de PS5, que tendrá el colmillo tan afilado como la espadachina que lo protagonizará y el lobo que la acompañará

■ Por Rafael
Aznar Miró
✕ @Rafaikkonen

Corren malos tiempos para la lírica de los juegos exclusivos, especialmente aquéllos que venden consolas, cada vez menos numerosos y relevantes. En ese sentido, la Sony de PlayStation 5 dista mucho de ser la de las cuatro generaciones anteriores, pero, aun así, quien tuvo retuvo, y la compañía japonesa sigue dando cancha a ese tipo de superproducciones. Y lo va a dejar patente el 2 de octubre, cuando desenvaine su afilada y brillante espada *Ghost of Yotei*.

Es verdad que el modus operandi actual de Sony es que sus juegos acaben saliendo también en algún momento en PC. Y también es cierto que, incluso, algunos de sus títulos están llegando a consolas de la competencia, como *Helldivers II*, *LEGO Horizon Adventures*, *Patapon 1+2 Replay* o *Everybody's Golf: Hot Shots*. Pero, hoy por hoy, la realidad es que los AAA cuyos derechos son propiedad de Sony (no es el caso del primer *Death Stranding*, aparecido en Xbox) no dan el salto ni a Series X-S ni a Switch. Y, ahí, entra en juego *Ghost of Yotei*, que seguro que contribuye a aumentar el número de PS5 vendidas en todo el mundo, que ya va por la friolera de 80 millones de unidades.

Éste es el primer proyecto de Sucker Punch diseñado ex profeso para la consola, si bien el equipo ya tanteó el hardware con la versión *Director's Cut* de *Ghost of Tsushima*, el juego de PS4 de 2020. Ahora bien, el mercado de los juegos de mundo abierto »

■ PS5
■ Sucker Punch
(Sony)
■ Aventura
■ 2 de octubre

REGALO **GAME**

Reserva **Ghost of Yotei** en GAME y llévate un DLC exclusivo de regalo.



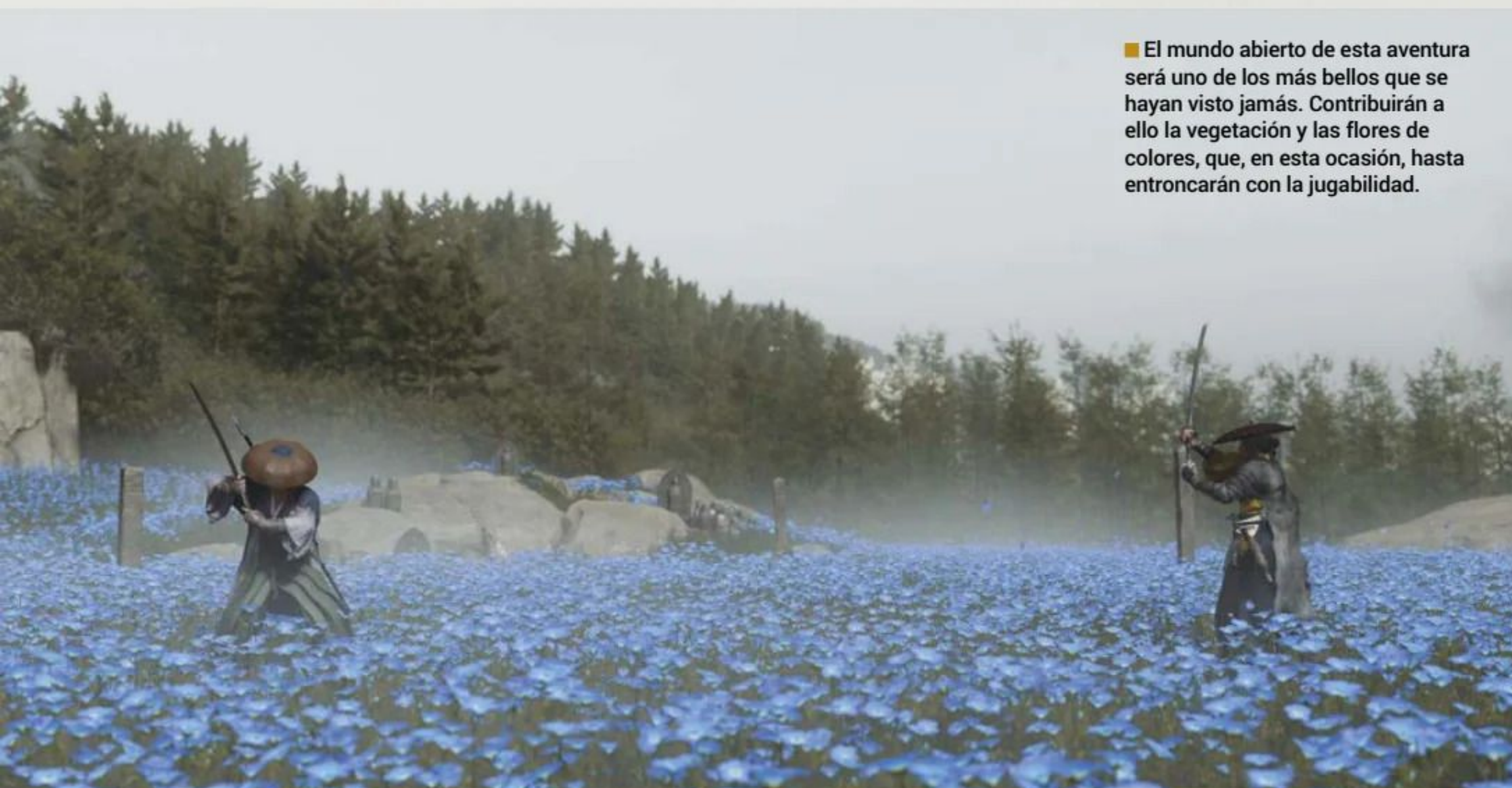
*Promoción limitada a 2.000 unidades.

GHOSTTM

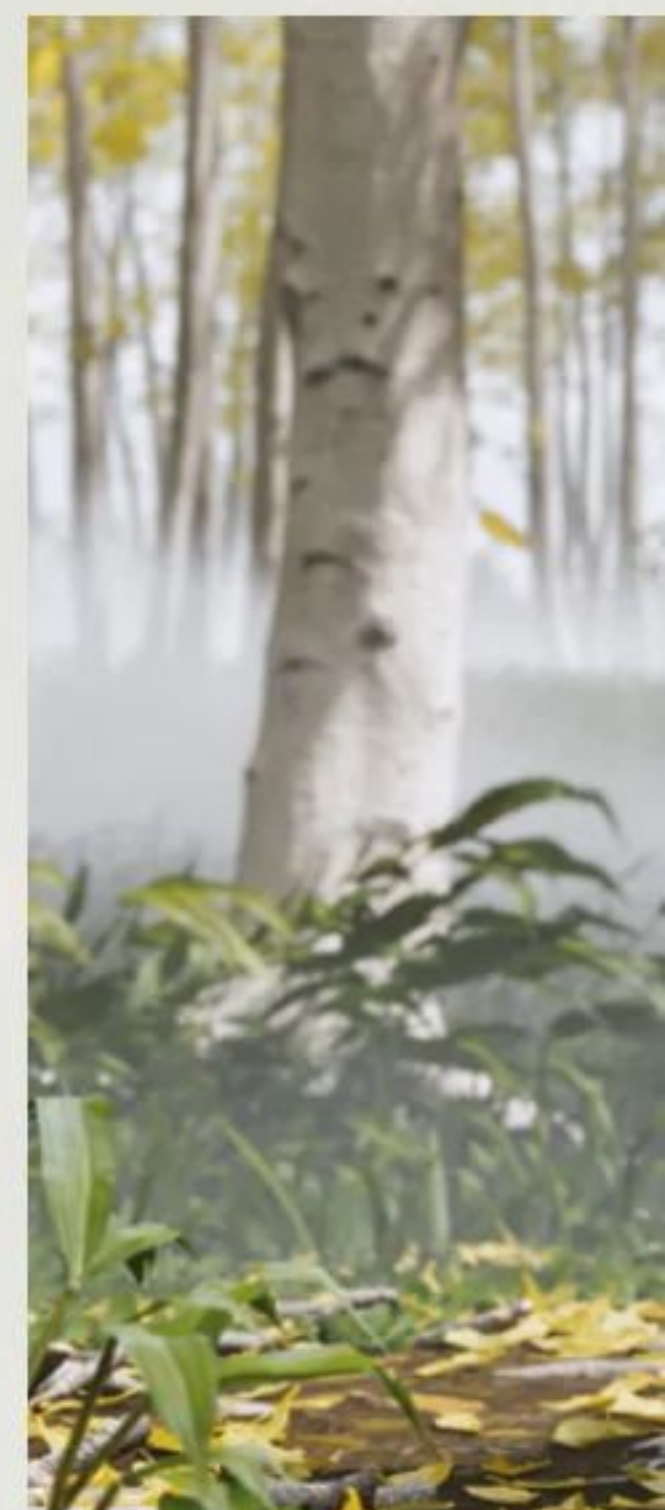
OF YŌTEI



NO TENDRÁ
EL FACTOR
SORPRESA
DE *GHOST OF
TSUSHIMA*,
PERO YOTEI
ASPIRA A SER
UNO DE LOS
MEJORES
JUEGOS DE
ESTE 2025



■ El mundo abierto de esta aventura será uno de los más bellos que se hayan visto jamás. Contribuirán a ello la vegetación y las flores de colores, que, en esta ocasión, hasta entroncarán con la jugabilidad.



■ Atsu contará con un gran número de armas tanto para el cuerpo a cuerpo como para las distancias largas, lo cual contentará tanto a los usuarios más brutos como a quienes prefieran el sigilo.

■ La personalización será muy amplia. Podremos elegir entre infinidad de armaduras, amuletos y equipamiento. Además, podremos alterar el color de la ropa a nuestro gusto.

■ El combate físico será un poco distinto al de *Tsushima*. Aquí, no habrá cuatro posturas para usar la katanas, sino que se ha preferido meter cinco armas, cada una con una postura fija.



» de samuráis se ha expandido mucho en este lustro, con títulos como *Assassin's Creed Shadows* o *Rise of the Ronin*, este último editado por la propia Sony, precisamente, así que será interesante ver si el estudio de Seattle logra superar sus respectivos listones. En relación con eso, llama la atención que, en un mismo año, vayamos a tener dos triples A de espadachines japoneses forjados en Norteamérica, pues la aventura de Ubisoft corrió a cargo del estudio que la compañía francesa tiene en Quebec.

Pero el de Sucker Punch, aunque llegue seis meses y medio después, parte con la ventaja de no haber generado polémicas, algo en lo que probablemente haya tenido que ver que Sony sea una empresa japonesa y los miembros de Sucker Punch hayan tenido fácil acceso a asesores del país del sol naciente a los que realizar consultas, como la forma de recrear la etnia de los ainus, oriunda de Hokkaido. Además, la banda sonora, que será una fusión de ritmos orientales y occidentales, ha corrido a cargo de un compositor japonés, Toma Otowa, que ha echado mano de instrumentos autóctonos como una especie de guitarra llamada shamisen o los archiconocidos tambores taiko.

Una fantasmada de acero y sangre

Sea como fuere, parece más que evidente que *Ghost of Yotei* será uno de los claros candidatos a mejor juego de 2025. Quizá no tenga el factor sorpresa de su predecesor, pero será un más y mejor de manual en absolutamente todos sus apartados.

La aventura se ambientará más de 300 años después de *Tsushima*, en el siglo XVII, pero no será una secuela, porque tan-



ATSU Y LOS SEIS MOSQUEPERROS

Igual que *Ghost of Tsushima*, la nueva aventura de samuráis de Sucker Punch narrará una historia de venganza, pero habrá diferencias. En este caso, no será una vendetta general contra todo un ejército, sino personal contra unos pocos hombres con nombres y apellidos. Jin Sakai se enfrentó a los invasores mongoles poniendo en duda su propio honor como samurái, mientras que la nueva protagonista, Atsu, buscará venganza contra los Seis de Yotei, seis caciques autóctonos que asesinaron a

su familia cuando ella apenas era una niña. Así, será casi una batalla de máscaras, pues tanto la propia Atsu como casi todos sus enemigos ocultarán el rostro bajo caretas inspiradas en seres esenciales del folclore japonés, como un fantasma, un dragón, una araña, una serpiente, un kitsune (una especie de zorro) o un oni (un demonio). Sólo el líder, Saito, irá a cara descubierta. Y, al tratarse de un juego de mundo abierto con gran libertad, podremos acometer las seis búsquedas en cualquier orden.





to la protagonista como el escenario se han creado desde cero. Así, se narrará la historia de una mujer llamada Atsu, una guerrera hecha a sí misma, después de que su familia fuera asesinada ante sus ojos cuando era una niña. El guión se centrará en el viaje de esta onryo, palabra japonesa referida a fantasmas, normalmente femeninos, que viven por y para la venganza. Nuestro cometido será dar muerte a los Seis de Yotei, los culpables de su desdicha, en un desarrollo que incluirá una curiosa e inusual mecánica de flashbacks que permitirá retrotraerse al pasado en tiempo real y revivir cómo era la vida de Atsu durante su infancia, lo que ayudará a empatizar con su sufrimiento y a hacer nuestro su afán por seguir adelante y honrar a su familia.

Igual de importante será el telón de fondo que presidirá ese viaje de venganza: Ezo, una región basada en lo que hoy en día es Hokkaido, la isla norte de Japón. Con la isla de Tsushima, Sucker Punch ya demostró su maestría para la creación de mundos abiertos bellos, vivos y auténticos. El estudio venía de las ciudades de neón de la saga *InFamous*, pero supo crear unos paisajes naturales que quitaban el hipo, y este nuevo territorio promete ser aún más vasto, vistoso y animal. Poco a poco, con la ayuda de mapas de cartógrafos, iremos pintando el perfil de los escenarios, formados por ecosistemas de todo tipo que serán tremendamente orgánicos. Por ejemplo, los campos de flores no serán un mero adorno en esta ocasión, sino que, en lo jugable, equivaldrán a "turbos" que activar mientras montamos a lomos de nuestro fiel y velocísimo corcel. Del mismo modo, habrá montañas que escalar, laderas de piedra por donde deslizarse... »

**EL JUEGO SE
AMBIENTARÁ
EN EZO, UNA
REGIÓN
BASADA EN
LO QUE HOY
EN DÍA ES
HOKKAIDO,
LA ISLA
NORTE DE
JAPÓN**

QUÉ GRANDE ES EL CINE

Ghost of Yotei será una oda a las películas de samuráis e incluirá tres modos audiovisuales opcionales basados en directores de cine de Japón.



MODO KUROSAWA. Al igual que en *Ghost of Tsushima*, habrá un modo gráfico en blanco y negro, como si se tratara de una de las películas feudales de Akira Kurosawa, como *Los siete samuráis*. Además, habrá un efecto de grano, filtros de audio y un incremento de la fuerza con la que soplará el viento.



MODO MIIKE. *Yotei* contará con dos modos gráficos de nuevo cuño. El primero será un tributo a las violentas películas de samuráis (y de yakuza) de Takashi Miike, director de *Trece asesinos*. En este modo, los combates incluirán desmembramientos, salpicones de sangre o campos de batalla embarrados.



MODO WATANABE. El tercer y último modo del juego se ha realizado en colaboración con Shinichiro Watanabe, director de las series de animación *Cowboy Bebop* y *Samurai Champloo*. Con esta opción activada, la banda sonora adoptará un estilo "lo-fi", es decir, con ritmos deliberadamente imperfectos.



■ El arte conceptual del juego, del que podéis ver algunas muestras en este reportaje, es una auténtica maravilla. La lástima es que no vaya a haber ninguna edición del juego que incluya un libro de ilustraciones.



■ Sony puede presumir de auspiciar mundos abiertos que poco o nada tienen que ver entre sí, como el de este juego, el de *Marvel's Spider Man 2*, el de *Horizon: Forbidden West*...

■ El apartado técnico será uno de los más punteros de PS5, no tanto por los modelados de los personajes como por los entornos, que incluirán detalles como que los caballos levanten trozos de tierra al galopar.

■ La ambientación nipona se ha potenciado respecto a *Ghost of Tsushima* con la adición de sincronización labial al doblaje japonés, para quien prefiera jugar con las voces en ese idioma.

» Todo eso entroncará con un sistema de pistas dinámico. A medida que exploremos el mundo, descubriremos nuevas áreas y misiones de forma muy natural. Por ejemplo, al interrogar a los enemigos, según las decisiones que tomemos, nos pondrán sobre la pista de ciertas armas. Y otra novedad serán los campamentos que podremos montar bajo las estrellas, adonde se acercarán otros personajes que entablarán conversación con Atsu.

Y, como un lobo, voy detrás de ti

Por lo que respecta al combate, Sucker Punch ha querido plasmar la sensación de que estamos ante una película clásica de espadachines. En el anterior juego, Jin Sakai no era un samurái al uso, pues no dudaba en emplear artes poco nobles. De hecho, una de las gracias de la historia estaba en sus tiranteces con su mentor a cuenta de la necesidad o no de respetar el código. Con Atsu, sucederá algo parecido, pues no será una samurái propiamente dicha ni tampoco una ninja. Será, más bien, una mercenaria dispuesta a recurrir a cuantas triquiñuelas sean precisas.

Y esos trucos abarcarán todo el abanico que va del sigilo a la acción a pecho descubierto. Por un lado, para el cuerpo a cuerpo, contaremos con cinco tipos de armas: una katana, una lanza, una kusarigama (una especie de hoz con una cadena), dos espadas duales y un odachi (una larguísima espada). Para las distancias largas, dispondremos de herramientas como un arco, cuchillas, bombas, un fusil o polvo cegador. Y, por supuesto, cada arma tendrá sus propias mejoras que desbloquear y dominar.

Y aún está por ver qué papel juega exactamente el lobo feroz al que se ha visto fugazmente en los tráilers, que acompañará a Atsu en sus peripecias. No parece que lo vayamos a poder controlar, pero sí será un valioso aliado en muchos combates. Aparte, como ya sucedió en *Tsushima*, parece que habrá un gran número de minijuegos para los momentos de asueto.

Igual que ya hizo con *Sly Cooper* en la generación de PS2 y con *InFamous* en las de PS3 y PS4, *Ghost of Yotei* supondrá la consolidación de otra saga más de Sucker Punch y marcará uno de los techos audiovisuales y jugables de PS5. No vemos la hora de que sea 2 de octubre para calzarnos la máscara e iniciar un viaje más poético que un buen haiku recitado al pie de una montaña milenaria, mientras piensas cómo la katana de Damocles pende sobre el destino de seis malnacidos. ■



PINCELADAS MONTAÑOSAS

Éste es un lanzamiento esencial para Sony, y de ahí que vaya a llegar acompañado de varias ediciones especiales. Por un lado, se pondrá a la venta una edición coleccionista del juego que costará 250 euros e incluirá el juego en formato digital, una máscara de fantasma, una faja, un tsuba, un ginkgo de papel, tarjetas de arte y un juego de monedas zeni-hajiki con una bolsa, amén de diversos objetos digitales para el juego. Por otro lado, habrá dos ediciones especiales de PS5 Slim con diseños basados en el juego: una con detalles en color dorado y otra con detalles en negro. También habrá DualSense y cubiertas para PS5 Slim y PS5 Pro por separado.



“SOMOS AFICIONADOS DESDE HACE MUCHO TIEMPO AL CINE DE SAMURÁIS”

Ghost of Yotei ha sido dirigido por dos veteranos de Sucker Punch. Por un lado, Nate Fox, que ya estaba en el estudio en los tiempos de PS2, trabajando en la saga *Sly Cooper*. Por otro lado, Jason Connell, que se unió en la etapa de PS3, cuando el equipo pasó a centrarse en *In-Famous*. Ambos lideraron luego el diseño de *Ghost of Tsushima* y, ahora, repiten con esta nueva aventura de samuráis. Hemos podido hablar con ellos sobre cómo se ha gestado el juego, llamado a ser uno de los tótems de 2025.

¿Desde cuándo lleva *Ghost of Yotei* en desarrollo? ¿Se empezó a trabajar en él nada más terminar *Ghost of Tsushima* o fue el éxito de éste el que os animó a empezar una nueva historia?

Jason Connell. Somos un estudio de un solo proyecto, porque no somos de los más grandes. Somos lo bastante grandes como para hacer un juego impresionante, pero no somos excepcionalmente grandes. La desventaja es que es difícil separarse y dedicarse a otras cosas, pero, en cuanto terminamos el juego, sabíamos que íbamos a hacer otro. Nate Fox y yo somos fans desde hace mucho tiempo del cine de samuráis.

***Tsushima* innovó con la exploración de su mundo abierto. ¿Ha costado encontrar la manera de mejorarla en *Yotei*, siendo un aspecto algo clónico en otros juegos de mundo abierto?**

JC. Una de nuestras mayores alegrías ha sido centrarnos en la exploración y en disfrutar de los aspectos que ésta puede aportar. Nos pasamos mucho tiempo creando mundos enormes. Eso nos lleva a funciones geniales, como el catalejo como herramienta de exploración o las flores de impulso, que te ayudan a atravesar el entorno de una forma realmente poética, celebrando el arte, pero que también te llevan a cosas si las sigues. O cosas como acampar, lo cual potencia lo masivo que es el paisaje.

El sistema de pistas y las tarjetas de pistas es otra forma. No queremos crear un gran diario en el que tengas que leer un millón de cosas para tratar de mantener un orden o una lista de todo lo que hiciste, lo que estás haciendo ahora y lo que podrías hacer. En vez de eso, vamos a usar algo un poco más pictórico: que Atsu dibuje, llevando la cuenta de esas pistas.

¿La ambientación de western que dejó ver el *State of Play* de julio es una nueva forma de homenajear a Akira Kurosawa o hay más inspiraciones detrás?

JC. Ezo es un desierto sin ley. La propia Atsu tiene una recompensa por su cabeza. Realmente, no hay ningún lugar al que acudir en



busca de ayuda. Es un paisaje de peligro situado dentro de este espacio realmente amplio, abierto y muy bello. En este sentido, se parece mucho a una película clásica del Oeste, y Kurosawa estuvo muy influenciado por algunas de las primeras películas del Oeste realizadas por John Ford. Hay una interacción entre las películas clásicas de samuráis y las del Oeste que queríamos aprovechar un poco para conseguir esa sensación de estar en el límite del mundo civilizado.

¿Cómo funciona el viaje al pasado de Atsu? ¿Se podrá viajar en el tiempo siempre que queramos y con sólo pulsar un botón?

Nate Fox. Hay algunos lugares que Atsu visita que son importantes por sus recuerdos. El hogar en el que creció es uno de ellos. Cuando el jugador llega allí, puede, con sólo pulsar un botón, volver a su juventud y jugar como la joven Atsu, recorriendo su casa e interactuando con su familia. Pero tienen la libertad de pulsar el botón cuando quieran y volver a ser adultos.

Cuando lo haces, ves cosas como lo cálida y acogedora que era su casa cuando era joven, llena de plantas y vida. Luego, de adulta, puedes ver que es un lugar frío y solitario, que refleja cómo se siente ahora... Queríamos dar a los jugadores la libertad de elegir cuándo se

producían esos cambios de memoria temporal para que pudieran sentir que estaban viendo a Atsu en ambas épocas. Cuando juegas a un juego, acabas sintiendo que tú eres el personaje, y eso es cierto cuando consigues tener el control. Así que dijimos: "Vale, sí, los jugadores pueden decidir cómo quieren vivir el pasado".

En materia narrativa, el juego presenta a los Seis de Yotei y el concepto de "onryo". La venganza vuelve a ser el motor de la trama, igual que con Jin Sakai. ¿Por qué repetir el enfoque?

JC. Bueno, hay bastante diferencia entre ellos. Jin trata de deshacerse de la tradición y Atsu está impulsada por la venganza. Seis personas masacraron a su familia hace mucho tiempo, y ella ha estado reflexionando y está dispuesta a tomar medidas contra ellos. Así que empiezas el juego desde una posición de guerrera un poco temida, este fantasma que busca venganza por toda la tierra, que a menudo, en estas leyendas populares, son mujeres.

Y ya no le importa si vive o muere. Qué posición para empezar. Un poco caótica. Y, honestamente, hay muchos paralelismos con un lobo solitario, como la criatura salvaje que mostramos en el juego. Así que Atsu comienza desde esa posición y, a partir de ahí, se produce una transformación.



■ Este RPG de acción chino nos pondrá en la piel de Kaser, un miembro de la resistencia contra un tirano opresor y a quien acompañará un misterioso ser con forma de dragón llamado Arena.



LOST SOUL ASIDE

CHINA, CON EL ALMA AL AIRE

Tras el éxito de *Black Myth: Wukong* el año pasado, la industria china aspira a seguir consolidándose en el mercado consolero con otro RPG de armas tomar

■ PS5 - PC ■ Ultizero Games (Sony) ■ Rol ■ 29 de agosto

Volcada hasta hace unos años en los MMORPG para ordenador y los juegos para móviles, la industria china se ha abierto hacia el mercado internacional con el desarrollo de videojuegos de corte más tradicional y destinados a consolas. El mayor ejemplo de ello lo vimos en 2024 con *Black Myth: Wukong*, capaz de colarse en las nominaciones a mejor juego del año. Y Sony es, sin duda, la fabricante de consolas que más y mejor está aprovechando dicha pujanza, merced a China Hero Project, una iniciativa para apoyar a los desarrolladores del país y publicar sus juegos en el ecosistema PlayStation.

En relación con eso, en el lejano 2016, se presentó *Lost Soul Aside*, un juego que estaba desarrollando una sola persona, Yang Bing, y que causó furor con sus gráficos hiperrealistas. Sony no lo pasó por alto y decidió apadrinarlo, de modo que, nueve años después y tras la creación de un estudio para darle mayor empaque, lo va a publicar bajo su sello, tanto en PS5 como en PC, un ecosistema en el que, hoy día, ya aparecen casi todos los juegos de la compañía. Eso sí, hay que reconocer que el proyecto ha ido perdiendo fuelle en estos últimos años. Ni siquiera la propia Sony lo está publicitando mucho, y el hecho de que se retrasara hace unos meses, cuando sólo faltaban 30 días para que saliera (iba a lanzarse el 30 de mayo), tampoco tranquiliza.

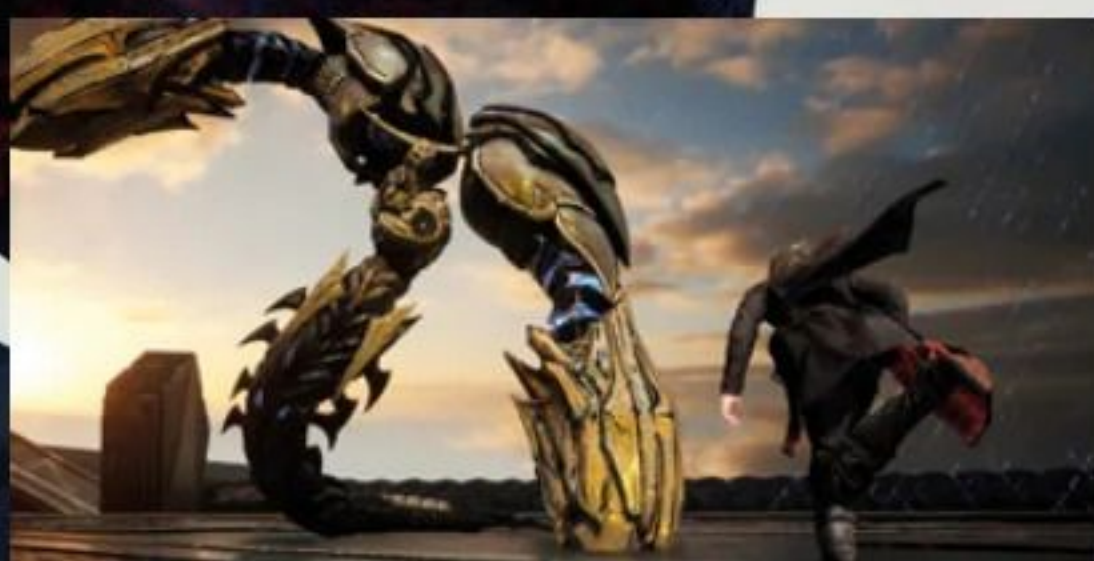
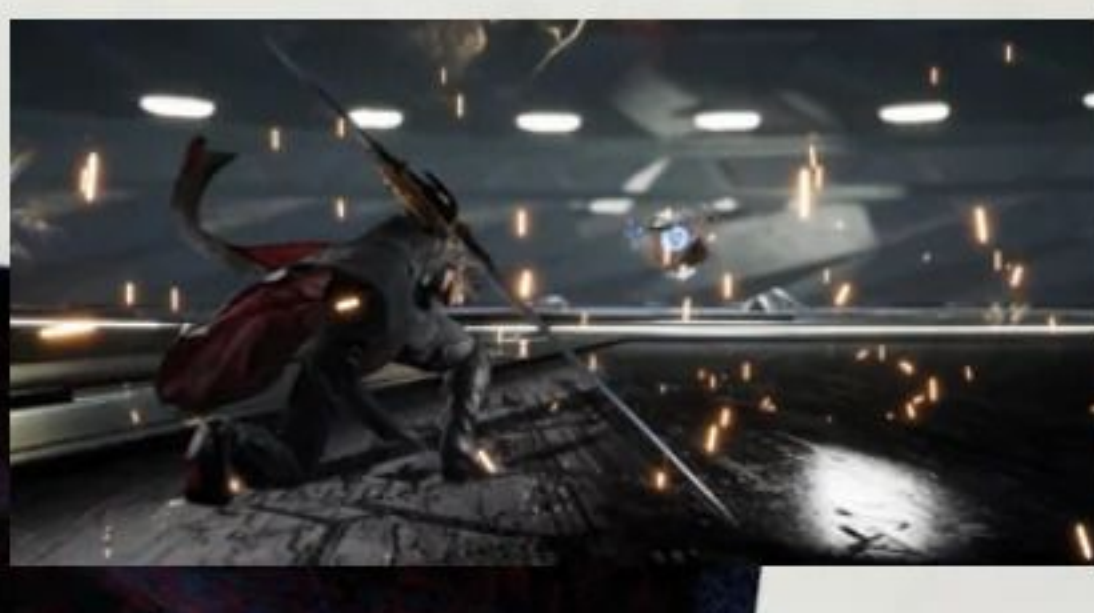
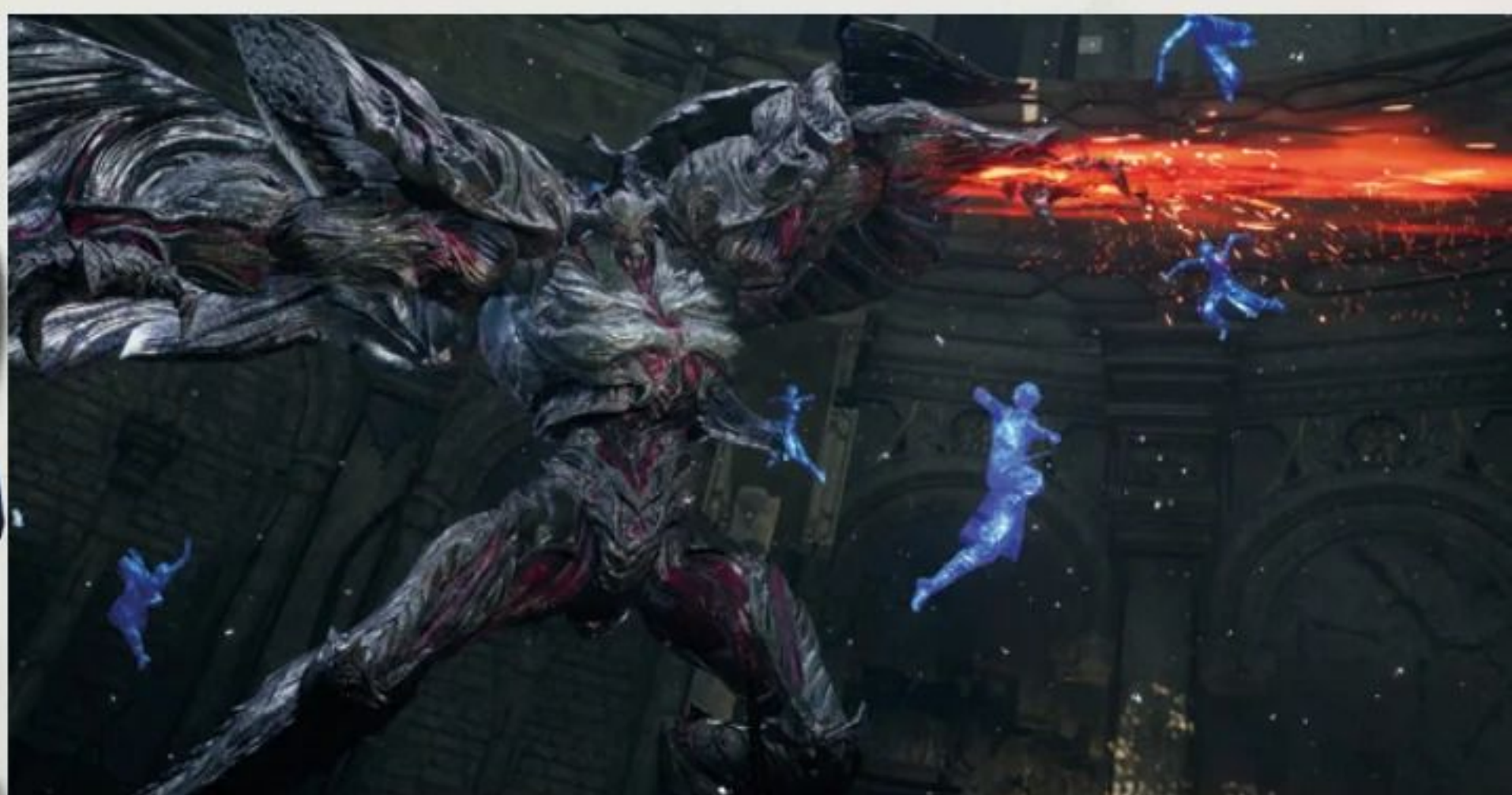
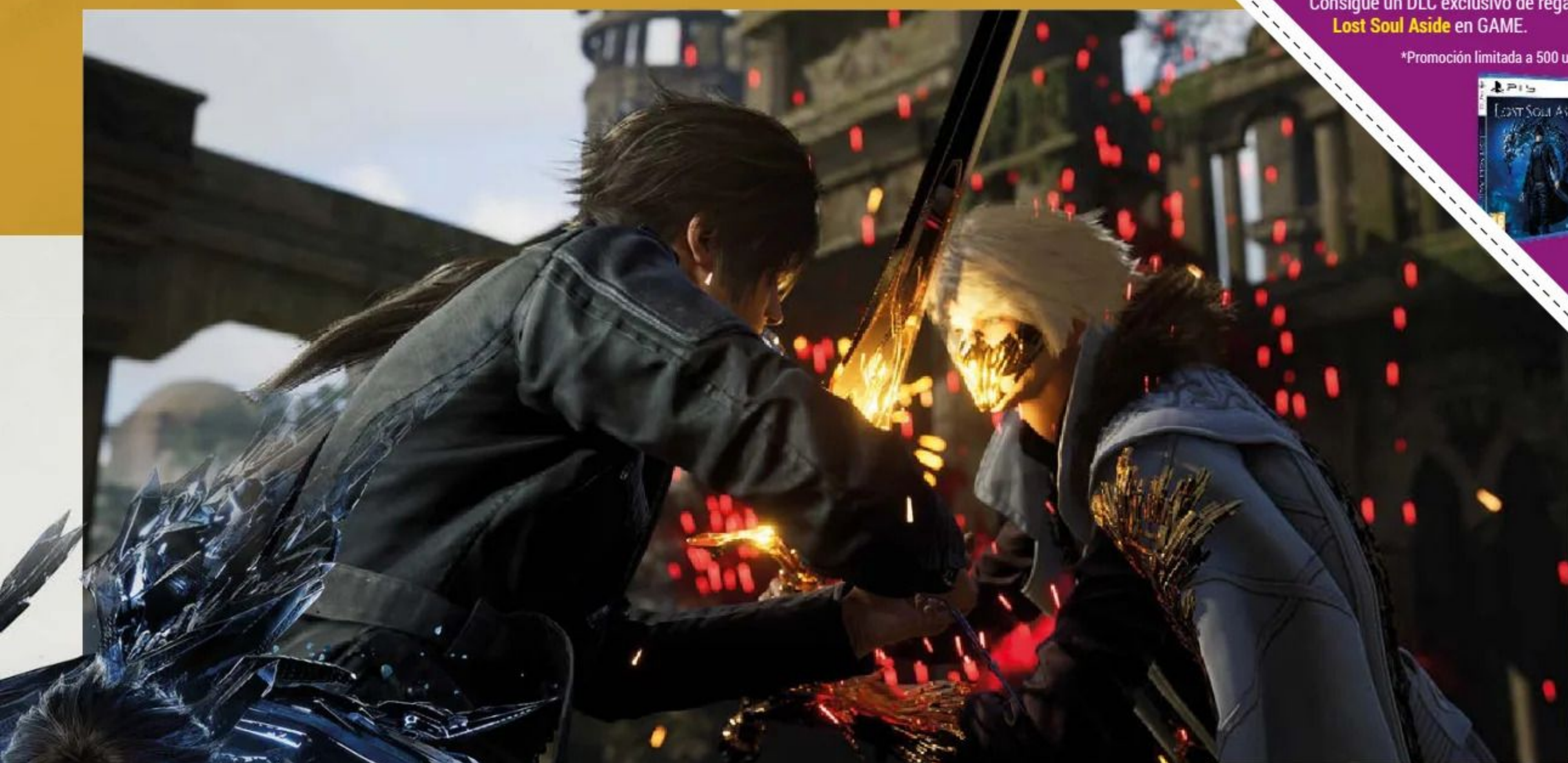
Aun con todo, tenemos ganas de ver el desempeño de *Lost Soul Aside*, un RPG de acción que casi parecerá un hack and slash y que recuerda a grandes nombres de la industria japonesa, como *Final Fantasy XV* o *Devil May Cry V*. Así, el juego narrará la historia de Kaser, un héroe muy noble que deberá liderar la defensa contra la invasión de unos seres alienígenas llamados nihilos, al tiempo que trata de rescatar a su hermana Louisa, cuya alma ha sido absorbida.

Para llevar a cabo la misión, Kaser contará con la inestimable colaboración de Arena, un nihil renegado con forma de dragón que le acompañará y, además de darle palique, se transformará en diversas armas, como una espada, un mandoble, una lanza o una guadaña. Esa "navaja suiza" será la piedra angular en torno a la que pivotarán los espectaculares y frenéticos combates, en los que deberemos cambiar de herramienta a vuelapluma para encadenar combos estelares, aunque tampoco faltarán los momentos de exploración o los rompecabezas. ■

CUANDO SE PRESENTÓ EN 2016, ESTE RPG ESTABA SIENDO CREADO POR UNA SOLA PERSONA Y CAUSÓ FUROR CON SUS GRÁFICOS

Consigue un DLC exclusivo de regalo de **Lost Soul Aside** en GAME.

*Promoción limitada a 500 unidades.



■ Hoy día, hasta los estudios más pequeños pueden manejar gráficos muy realistas con el Unreal Engine 5. Lo vimos a principios de este mismo año con *Clair Obscur: Expedition 33* y, ahora, con *Lost Soul Aside*.

■ El juego estará muy apoyado en su sistema de combate y recordará a hack and slash como *Bayonetta* o *Devil May Cry*, sobre todo cuando entren en escena los colosales jefes finales.

■ La dirección artística de los escenarios estará muy cuidada. Entre los parajes que visitaremos, habrá ruinas alienígenas, tundras heladas, desiertos...

■ La propuesta recordará mucho a la de *Stellar Blade*, otro exclusivo de PS5 proveniente del Asia continental, apadrinado por Sony, con ambientación alienígena y énfasis en los combates.

UN CAMINO POR ASFALTAR

Para 2026 y más adelante, hay anunciados ahora mismo otros seis juegos que saldrán bajo el sello de PlayStation Studios: cuatro de first parties y dos de second parties.



INTERGALACTIC: THE HERETIC PROPHET

■ PS5 ■ NAUGHTY DOG (SONY) ■ AVENTURA ■ SIN FECHA

Después de *Ghost of Yotei*, el panorama de exclusivos a cargo de los propios estudios de Sony es muy difuso hoy por hoy. No en vano, no sabemos qué están haciendo Santa Monica Studio, Bend Studio, Media Molecule, Bluepoint Games o Guerrilla Games. Es decir, equipos cuyos últimos trabajos de nuevo cuño datan de 2023 o antes. Sí sabemos, afortunadamente, que el siguiente proyecto de Naughty Dog es *Intergalactic: The Heretic Prophet*, aunque dice mucho de cómo está el percal que PS5 vaya a tardar, como poco, seis años en tener su primer juego específico del estudio responsable de *Crash Bandicoot*, *Jak and Daxter*, *Uncharted* y *The Last of Us*. Y eso si sale en 2026, lo cual parece muy improbable.

Lo bueno es que el equipo parece haber recuperado la compostura tras haberse perdido en malos proyectos de *The Last of Us*: el multijugador cancelado y las ya lanzadas puestas al día de las dos aventuras de Joel y Ellie. A eso, hay que sumar, además, que Neil Druckmann se haya desvinculado de la serie de HBO y que vuelva a estar centrado al 100% en Naughty Dog y en *Intergalactic*, la primera IP de nuevo cuño del estudio desde 2013 y en la que encarnaremos a Jordan A. Mun, una cazarrecompensas que deberá escapar de la órbita de un peligroso planeta llamado Sempiria.



■ Jordan A. Mun, la protagonista del juego, será interpretada por Tati Gabrielle, quien os sonará por haber encarnado a Nora en la serie de *The Last of Us*.

■ De momento, sólo existe un tráiler cinematográfico, que dio bastante que hablar por hacer publicidad de marcas como Porsche o Adidas.

■ Con una banda sonora de Trent Reznor y Atticus Ross, el juego promete dar un gran peso a los combates cuerpo a cuerpo, en los que será clave un espadón de neón.



MARVEL TOKON: FIGHTING SOULS

■ PS5 - PC ■ ARC SYSTEM WORKS (SONY) ■ LUCHA ■ 2026

El género de la lucha bidimensional tiene a uno de sus mayores especialistas en Arc System Works, responsable de *Guilty Gear*, *BlazBlue* o, sobre todo, *Dragon Ball FighterZ*. Y Sony se ha asociado con él para la creación de un juego de ese corte, con combates de cuatro contra cuatro entre héroes y villanos de Marvel.



SAROS

■ PS5 ■ HOUSEMARQUE (SONY) ■ SHOOTER / ROGUELIKE ■ 2026

Especialista en shooters galácticos, Housemarque lanzó numerosos juegos en exclusiva para consolas PlayStation y, en 2021, tras el notable *Returnal*, Sony decidió adquirir el estudio. Cinco años después, llegará otro juego parecido, con una mezcla de roguelike, ambientación espacial y tiroteos en tercera persona.



FAIRGAMES

■ PS5 - PC ■ HAVEN STUDIOS (SONY) ■ SHOOTER ■ SIN FECHA

Tras el fracaso de *Concord*, no podemos la mano en el fuego por este otro juego como servicio con forma de shooter competitivo, y menos tras la salida de Haven Studios de su fundadora, Jade Raymond. Será un FPS de atracos, pero se anunció en 2023 con un tráiler cinematográfico y nada más se ha sabido desde entonces.



PHYSINT

■ ¿PS5? ■ KOJIMA PRODUCTIONS (SONY) ■ AVENTURA ■ SIN FECHA

Hideo Kojima ha tenido siempre muy buen trato con Sony, y no sólo por *Death Stranding*. Antes de eso, la mayoría de entregas de *Metal Gear Solid* fueron exclusivas de consolas PlayStation, así que no es de extrañar que se hayan aliado para una nueva IP de infiltración que va para largo y que bien podría ser para PS6...



MARVEL'S WOLVERINE

■ PS5 ■ INSOMNIAC GAMES (SONY) ■ AVENTURA ■ SIN FECHA

Igual que *Naughty Dog*, Insomniac Games fue socia de Sony desde los comienzos de la primera PlayStation, con sagas como *Spyro the Dragon*, *Ratchet & Clank*, *Resistance* o *Marvel's Spider-Man*, pero, en este caso, pasó más tiempo hasta que el estudio fue adquirido por la editora, algo que no se produciría hasta 2019. Desde entonces, el equipo californiano se ha mostrado como uno de los más fiables de la compañía, hasta el punto de haber lanzado nada menos que tres superproducciones en PS5, como fueron *Marvel's Spider-Man: Miles Morales*, *Ratchet & Clank: Una dimensión aparte* y *Marvel's Spider-Man 2*. No obstante, en los últimos tiempos, ha caído un manto de silencio sobre el estudio, especialmente después del ataque hacker que sufrió en 2023 y que reveló toda su hoja de ruta a largo plazo, centrada en varios juegos de Marvel.

De ellos, el más inminente debería ser *Marvel's Wolverine*, que, de hecho, se anunció formalmente en septiembre de 2021, con un tráiler cinematográfico formado por apenas unos fotogramas, sin que en él se llegara a ver siquiera el rostro que tendrá Lobezno. En estos cuatro años, Insomniac no ha vuelto a articular palabra sobre el proyecto, del que los hackers liberaron muestras de jugabilidad y hasta el supuesto guión. Pero, por respeto al estudio y por no destriparnos nosotros el juego absurdamente, hemos hecho caso omiso a esas filtraciones. Cuando Insomniac esté lista, lo sabremos.



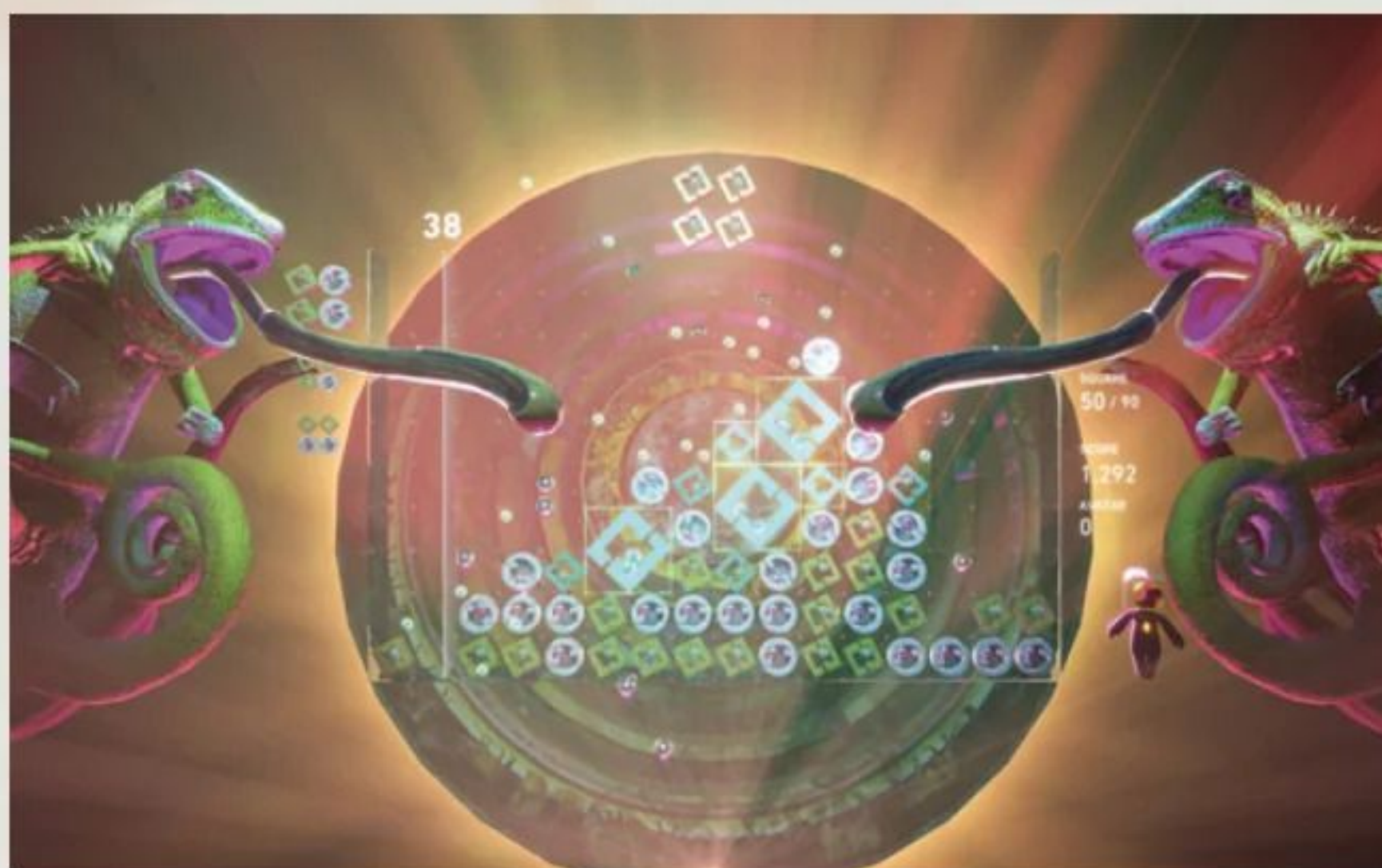
■ Insomniac ha hecho tanto juegos lineales como de mundo abierto, así que desconocemos en cuál de las dos ramas se enmarcará esta aventura.

■ Es de presuponer que el sistema de combate beberá del de *Marvel's Spider-Man*, cambiando las telarañas por las garras de adamantium de Lobezno.

■ El primer tráiler del juego muestra a Logan bebiendo en la barra de un bar donde se ha producido una carnicería. El tono será más serio y adulto que el de *Spider-Man*.

A LA VUELTA DE LA ESQUINA

Hoy día, la mayoría de juegos de third parties suelen ser multiplataforma, pero, aun así, PS5 será la única consola donde aparezcan ciertos juegos, algunos ya muy cercanos.



LUMINES ARISE

■ PS5 - PC ■ ENHANCE ■ PUZLE / MUSICAL ■ OTOÑO

Tetsuya Mizuguchi es toda una leyenda de la industria, y no sólo por haber sido el padre de *Sega Rally* y *Space Channel 5* durante su etapa en Sega. Hoy en día, casi se le valora más por las sinestesias audiovisuales, como *Rez*, *Tetris Effect*, *Humanity* o *Lumines*. Es decir, experiencias sensoriales que aúnan el color y la música con la jugabilidad para alterarnos el ánimo y divertirnos al mismo tiempo.

Desde que abandonó Sega para ser el dueño de su propio destino, muchas de las obras de Mizuguchi han sido exclusivas temporales de consolas de Sony. Como *Lumines*, que nació en PSP en el lejanísimo 2004, así que no es de extrañar que la nueva entrega de la serie, *Lumines Arise*, vaya a ser exclusiva de PS5 en consolas. Aún no sabemos si para siempre o sólo provisionalmente (*Tetris Effect* o *Humanity* acabaron llegando a más plataformas aparte de PS4, así que es probable que sea sólo temporal), pero el compromiso con PS5 es tal que hasta va a tener compatibilidad con PS VR2. Sí, ese casco de realidad virtual lanzado en 2023 y del que ni la propia Sony parece acordarse actualmente...

Así, *Lumines Arise* será un rompecabezas arcade de la vieja escuela, con el que desconectar la mente para, simplemente, disfrutar de cómo caen las piezas y las vamos solapando para que desaparezcan y, al mismo tiempo, hagan sonar unas melodías con las que abstraerse del mundo.



■ En 2018, ya se lanzó una remasterización del primer *Lumines* de PSP de 2004, así que iba siendo hora de recibir una entrega hecha desde cero.

■ En la línea de *Tetris*, habrá que jugar con bloques de 2x2 que caerán desde lo alto de la pantalla y alinearlos en función de su color y su tipo.

■ Habrá 30 escenarios con ambientaciones surrealistas: una jungla con camaleones, un fondo marino con caballitos de mar, las bulliciosas calles de Tokio... Y todos entroncarán con una psicodélica banda sonora de Hydelic.



SWORD OF THE SEA

■ PS5 - PC ■ GIANT SQUID ■ AVENTURA ■ YA DISPONIBLE

Este juego de **Matt Nava** y **Austin Wintory**, creador y compositor de *Journey* y *Abzû*, respectivamente, se lanzó el 19 de agosto y ofrece una curiosa experiencia de arena y olas, montándonos sobre una aeroxepada que homenajea al snowboard, el surf y el skate.



BABY STEPS

■ PS5 - PC ■ GABE CUZZILLO / MAXI BOCH / BENNET FODDY (DEVOLVER DIGITAL) ■ AVENTURA ■ 8 DE SEPTIEMBRE

Tiene pinta de ser una garrulada, pero, por ser Devolver Digital quien es, no hemos pasado por alto esta disparatada aventura basada en la física y protagonizada por un nini que deberá aprender... a caminar.



WHERE WINDS MEET

■ PS5 - PC ■ EVERSTONE STUDIO (NETEASE GAMES) ■ AVENTURA ■ 2025

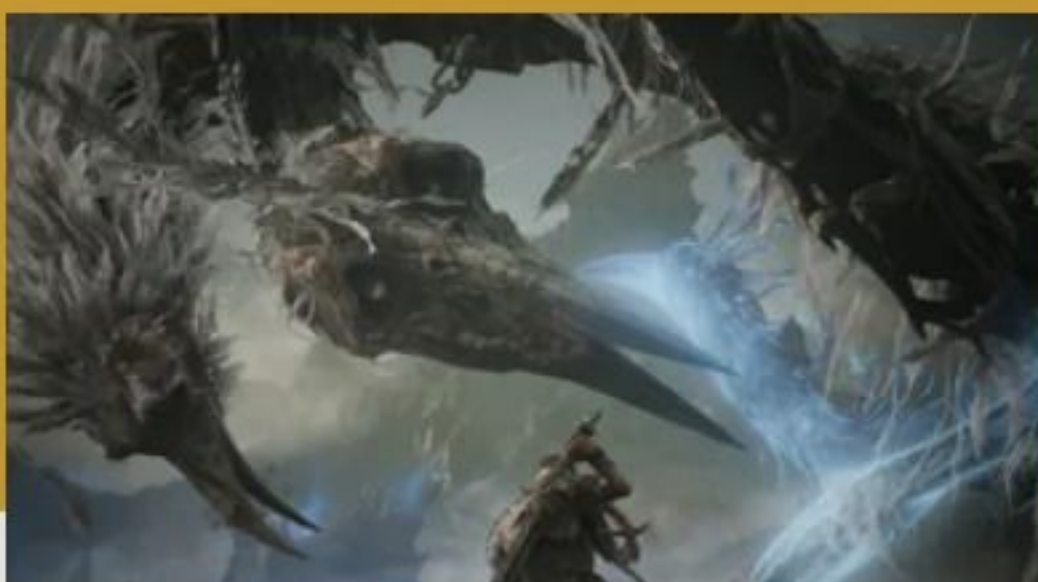
Esta aventura de mundo abierto, que se podrá jugar en solitario o en cooperativo a cuatro bandas, se ambientará en la China del siglo X y contará con mecánicas como parkour o un gran sistema de combate.



PHANTOM BLADE 0

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

A medio camino entre el soulslike y el hack and slash, este juego chino está haciendo un ruido colosal. Sus tráilers son difíciles de creer, pero la prensa lo ha podido jugar y no hay trampa ni cartón en sus espectaculares combates basados en el arte milenario del kung-fu.



BALLAD OF ANTARA

■ PS5 - PC ■ TIPSWORKS STUDIO (INFOLD) ■ ROL ■ 2025

Este otro RPG de acción hecho en China también coqueteará con el soulslike, pero con la diferencia de que apostará por un lanzamiento gratuito. Solos o en compañía de otros jugadores, deberemos adentrarnos en una dimensión mística plagada de peligros.



STAR WARS: CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA REMAKE

■ PS5 - PC ■ SABER INTERACTIVE ■ ROL ■ SIN FECHA

Esta revisión del RPG de BioWare de 2003 lleva en el limbo casi desde que se anunció en 2021. Inicialmente, la estaba haciendo Aspyr, con Sony como editora, pero, luego, pasó a manos de Saber... y nada se sabe.

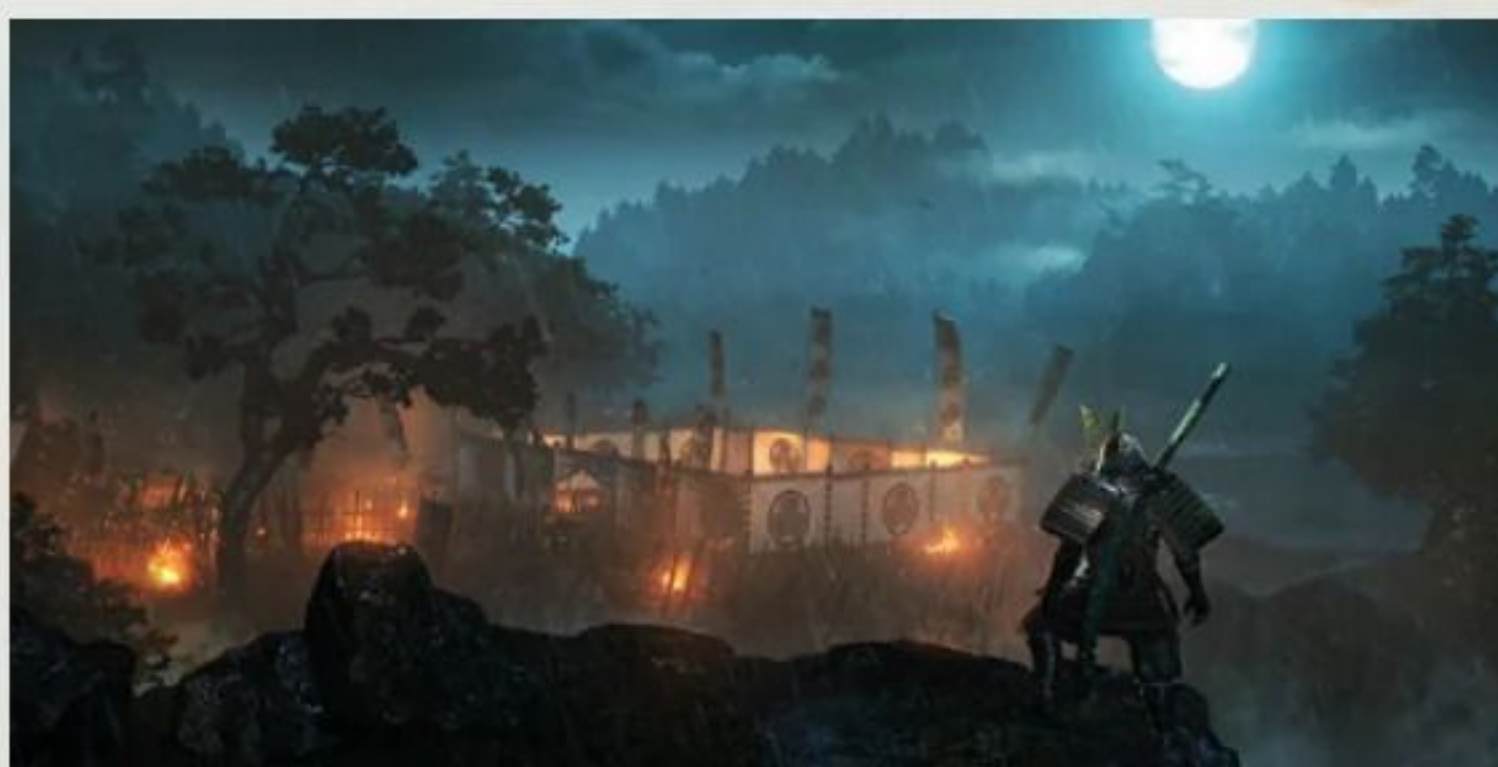


NIOH 3

■ PS5 - PC ■ TEAM NINJA (KOEI TECMO)
■ SOULSLIKE ■ PRINCIPIOS DE 2026

Koei Tecmo y su Team Ninja van a dar mucho que hablar en los próximos meses con sus juegos de acción y con sus alianzas a dos bandas. Porque, el 21 de octubre, se pondrá a la venta *Ninja Gaiden 4*, que, aunque será multiplataforma, será editado por Microsoft y estará en Xbox Game Pass. Y, a comienzos de 2026, será el turno de *Nioh 3*, que, al igual que sus predecesores, sólo saldrá en una consola de Sony, en este caso PlayStation 5. Como ya sucedió en 2023 con *Rise of the Ronin*, con el que tendrá varios elementos en común.

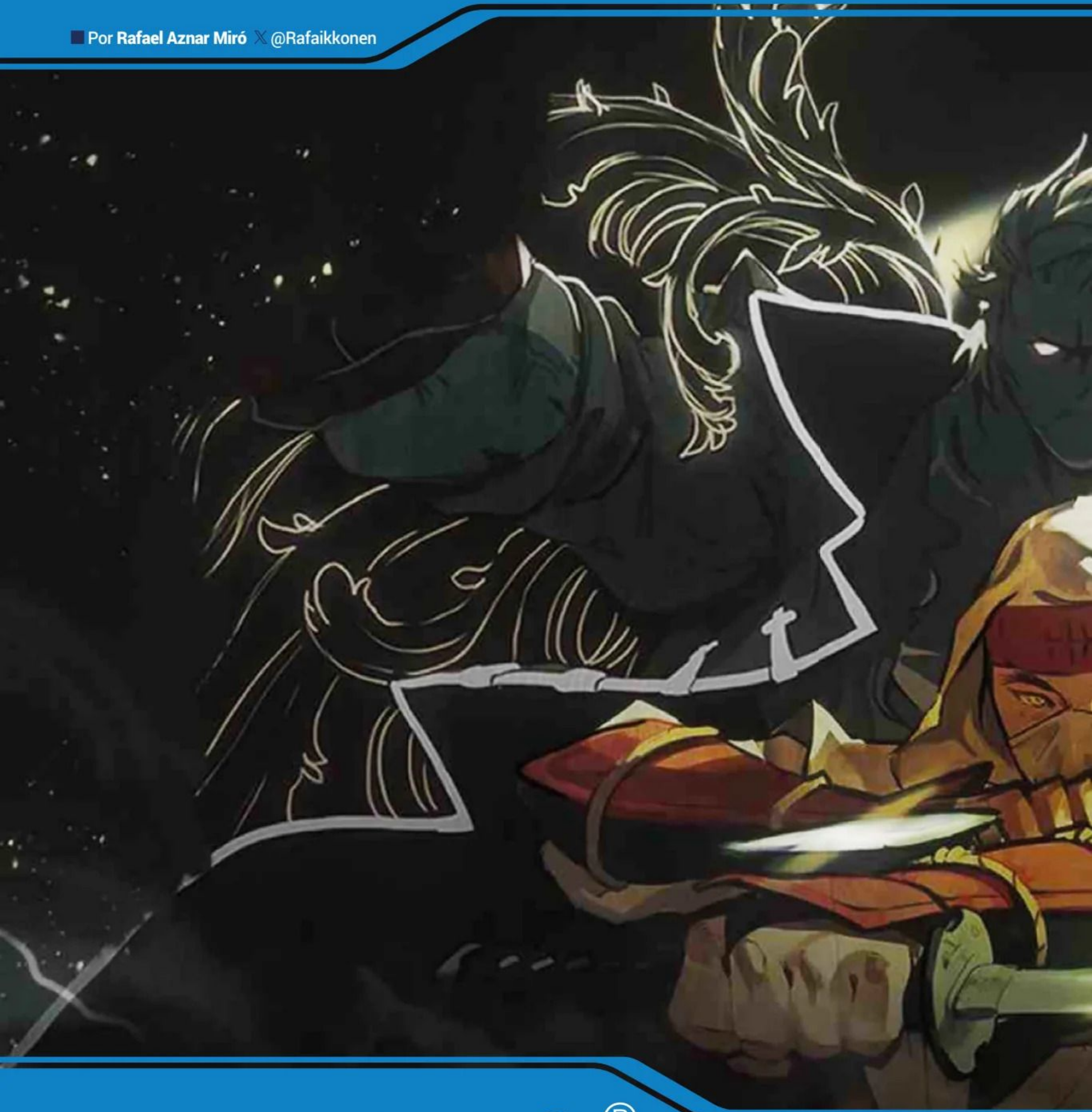
Las dos entregas previas de *Nioh* fueron para PS4, pero ésta será específica de PS5, y eso se aprovechará para establecer un nuevo enfoque de mundo abierto, con una mayor libertad para moverse por los escenarios. Lo que sí se mantendrá serán los desafiantes combates contra criaturas abisales inspiradas en el folclore japonés. Pero también ahí habrá una importante novedad. Porque, esta vez, habrá dos estilos de lucha alternativos y muy diferenciados entre sí. Por un lado, estará el estilo de samurái ya conocido, retocado con la incorporación de nuevas técnicas, como un desvío in extremis. Por otro lado, hará su debut un estilo de ninja, con el que haremos menos daño, pero que, a cambio, nos permitirá ser mucho más ágiles y esquivar con gracia. Eso sí, con los dos, nos tocará sufrir como si estuviéramos en el infierno.



■ Team Ninja puede presumir de ser uno de los pocos estudios capaces de hacer soulslikes de un nivel mínimamente similar a los de FromSoftware.

■ Durante el mes de junio, hubo disponible una demo pública que sirvió para recabar opiniones de los fans, que le dieron su visto bueno en un 90%.

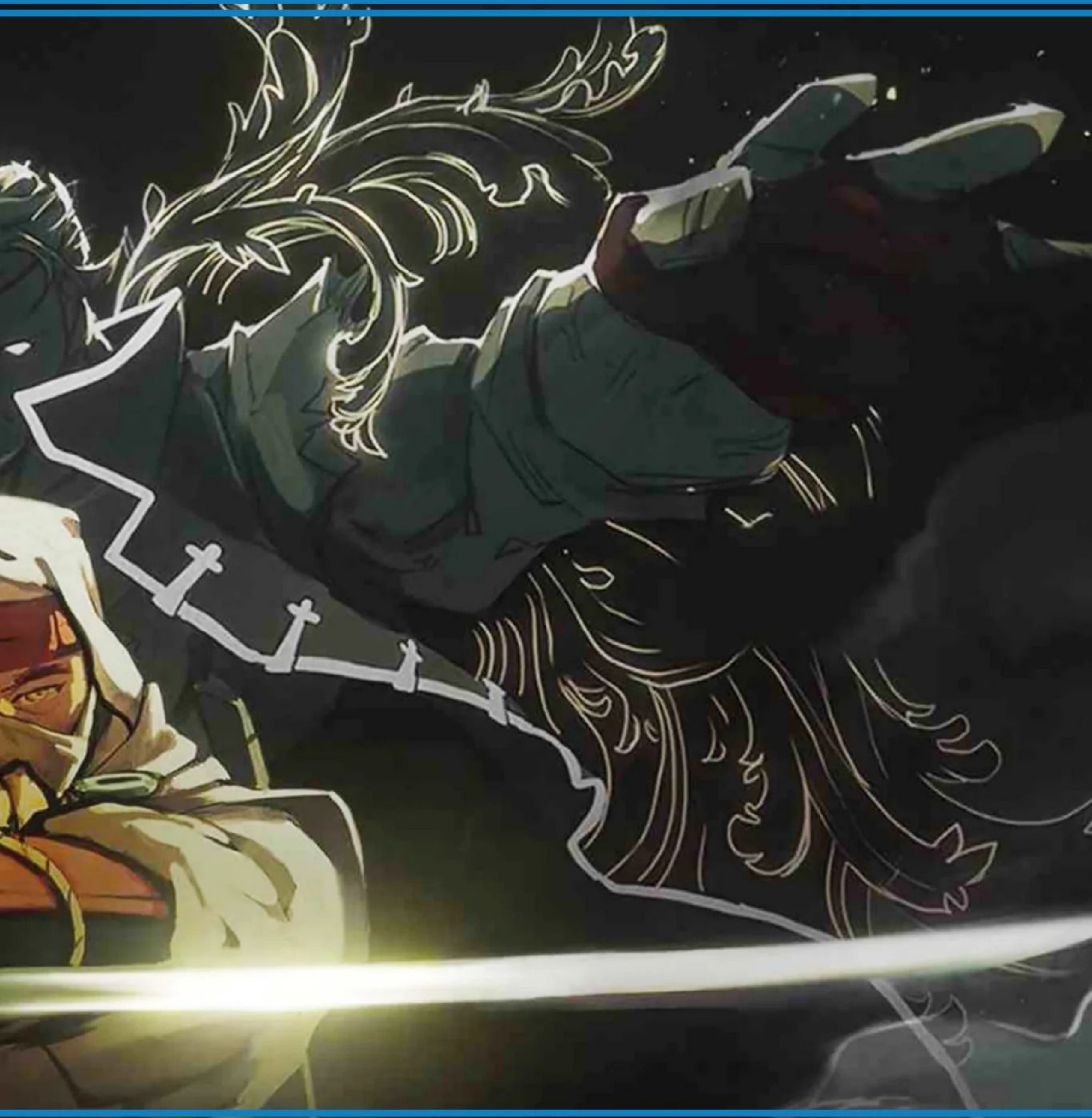
■ Como novedad, esta tercera entrega de *Nioh* tendrá una mecánica de invocaciones con la que solicitar el apoyo de otros jugadores. Y volverá el modo de expediciones online.



SEGA®

**PARA VOLVER A SER TAN BUENA,
HACÍAN FALTA AÑOS**

A CORTO Y MEDIO PLAZO, EL EXTRAORDINARIO LEGADO DE SAGAS ARCADE DE SEGA VA A REFULGIR COMO SI SUS RECREATIVAS, MEGA DRIVE O DREAMCAST AÚN VIVIERAN



Uno de los lemas más recordados de Sega es aquel de los años 90 de "To be this good, it takes ages; to be this good, it takes Sega", un vestigio de su cruenta guerra de consolas con Nintendo. El juego de palabras se perdía en la traducción al castellano, pero la pulla venía a decir que hacían falta años para ser tan buena como Sega.

Pues bien, más de 30 años después, ese eslogan parece estar de vuelta. Porque la compañía japonesa, que ha vivido una montaña rusa de emociones en todo este tiempo, va a

volver a poner en valor muchas de las sagas arcade que la encumbraron cuando aún fabricaba hardware, especialmente máquinas recreativas, Mega Drive y Dreamcast.

Para empezar, de manera inminente y en un lapso de tiempo de apenas veintiocho días, Sega va a lanzar *Shinobi: Art of Vengeance* y *Sonic Racing CrossWorlds*, los nuevos juegos de Joe Musashi y Sonic, dos de sus héroes más veteranos e influyentes. Ya más adelante, en fechas todavía por determinar, retornarán otras sagas de gran potencial.

Por un lado, *Streets of Rage* y *Golden Axe*, beat'em ups determinantes de Mega Drive, resucitarán con entregas tridimensionales. Y, hablando de 3D, un pionero de la lucha poligonal como *Virtua Fighter* subirá al ring una vez más. Por otra parte, regresarán dos iconos sobre ruedas de Dreamcast como *Crazy Taxi* y *Jet Set Radio*. Por último, siendo Atlus propiedad de Sega hoy, cobrará vida *Persona 4 Revival*, un remake de un RPG magistral.

Han tenido que pasar años, pero todos esos retornos nos harán vivir una aventura Sega. ■



■ La historia del juego estará narrada con ilustraciones estáticas tan bellas como ésta, obra de Ben Fiquet, el genial dibujante de Lizardcube.



SHINOBI: ART OF VENGEANCE

LA RESURRECCIÓN DE JOE MUSASHI

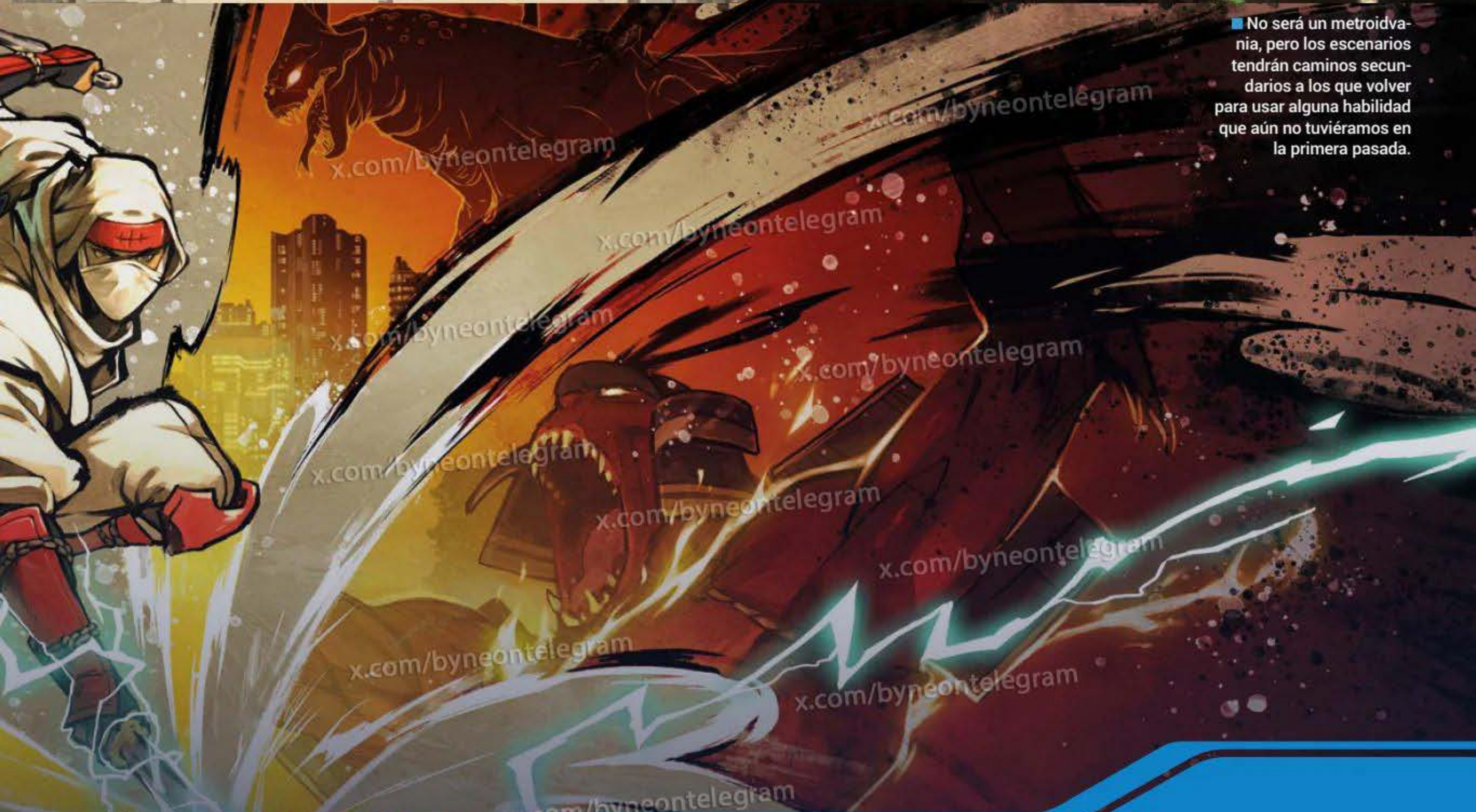
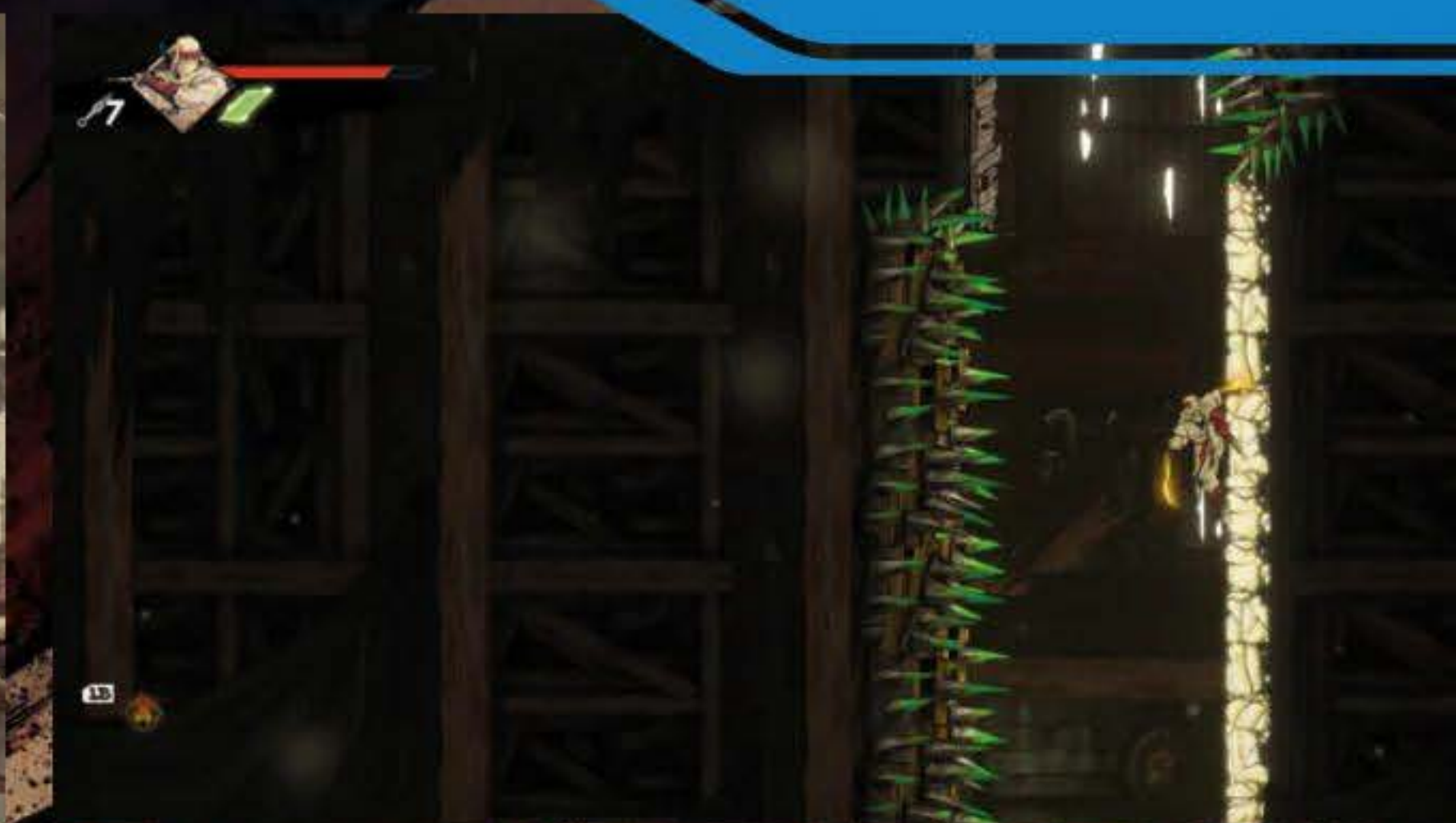
■ PS5 - XBOX SERIES X/S - SWITCH - PS4 - XBOX ONE - PC ■ LIZARDCUBE (SEGA) ■ ACCIÓN ■ 29 DE AGOSTO

Sega ha parido infinidad de grandes personajes en sus más de 60 años, pero pocos han tenido la misma continuidad que Sonic. Uno de los veteranos a los que más echábamos de menos era, sin duda, Joe Musashi, el protagonista de *Shinobi*, una de las sagas que más contribuyeron a popularizar los juegos de acción y plataformas protagonizados por ninjas. Primero, en los salones recreativos y Master System; luego, con una brutal trilogía para Mega Drive. Sin embargo, el maestro del ninjutsu fue perdiendo fuelle, con un único juego para Saturn y, tras la conversión de Sega en third party, otros dos para PS2 y uno para 3DS. Ninguno de ellos fue para tirar estrellas ninja, así que, desde 2011, no se había sabido nada. Hasta ahora.

Porque, hace unos años, entró en escena Lizardcube, un pequeño estudio parisino que, en asociación con Dotemu, resucitó dos series clásicas de Sega como *Wonder Boy* (con un remake de la tercera parte) y *Streets of Rage* (con una nueva entrega hecha desde cero). Esos dos juegos fueron

tan brillantes que la compañía japonesa se ha aliado directamente con el equipo francés para que le dé el mismo tratamiento a *Shinobi*, con una nueva entrega apoyada en gráficos dibujados a mano y en una jugabilidad bidimensional como la de antaño, pero, al mismo tiempo, modernizada. Además, como en *Streets of Rage 4*, se ha logrado involucrar en la banda sonora a Yuzo Koshiro, compositor de la de las entregas primigenias, en esta ocasión junto a Tee Lopes, que ya firmó la música de *Sonic Mania*.

Ya lo presumíamos, pero, gracias a una demo que está disponible en todas las plataformas digitales y que permite probar el primer capítulo, estamos ya seguros (o seguros) de que *Shinobi: Art of Vengeance* será un digno sucesor de los pixelados *The Revenge of Shinobi* y *Shinobi III: The Return of the Ninja Master*, con más trucos plataformeros y un pirotécnico sistema de combate a lo *SoR4*, con cadenas de combos que unirán espadazos, shurikens y técnicas especiales que harán papilla a los enemigos.



■ No será un metroidvania, pero los escenarios tendrán caminos secundarios a los que volver para usar alguna habilidad que aún no tuviéramos en la primera pasada.



■ Sólo PS5 recibirá una edición física del juego en España. Xbox, no lo tendrá, y la de Switch sólo incluirá un infame código de descarga.

byneon
Neon147

ENLACE AL CANAL

x.com/byneontelegram

O escanea el código QR:



EL ESTUDIO PARISINO LIZARDCUBE RESUCITÓ DOS SAGAS COMO *WONDERBOY* Y *STREETS OF RAGE*, Y VA A DARLE EL MISMO TRATAMIENTO AUDIOVISUAL Y JUGABLE A *SHINOBI*





■ Seis años y medio después de su anterior juego de velocidad, Sonic y sus amigos volverán a subirse a los karts para ir aún más rápido que si echaran a correr con sus zapatillas.



Consigue un póster exclusivo al reservar
Sonic Racing CrossWorlds en GAME.

*Promoción
limitada
a 1.000
unidades.



■ Velocidad y trompazos se darán la mano en este spin-off de *Sonic*, que tendrá multijugador local para cuatro personas y online para doce.



IGUAL QUE *SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED*, ESTE JUEGO DE KARTS CON PORTALES DIMENSIONALES CONTARÁ CON CARRERAS POR TIERRA, MAR Y AIRE

SONIC RACING CROSSWORLDS

CON EL MUNDO POR MONTERA

■ PS5 - XBOX SERIES X/S - SWITCH 2 - PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC ■ SONIC TEAM (SEGA) ■ VELOCIDAD ■ 25 DE SEPTIEMBRE

Hay que ser un inconsciente o un genio, como Robotnik, para lanzar un juego de karts el mismo año en que se ha puesto a la venta *Mario Kart World*, pero Sega siempre ha sido un poco quijotesca y amante de luchar contra molinos de viento, así que, como si volviéramos a los 90, va a sacar también un spin-off de velocidad de Sonic con el que desafiar al del fontanero. Eso sí, *Sonic Racing CrossWorlds* tendrá la evidente ventaja de ser multiplataforma y tener juego cruzado, algo de lo que el productor Takashi Iizuka presumió en el Summer Game Fest, con un simpático y nostálgico dardo a Nintendo. Eso sí, seguro que la propia Sega no espera vender muchas unidades del juego en las consolas de la Gran N, especialmente en Switch 2, aunque, en relación con eso, ha rectificado y, finalmente, la versión para la nueva máquina no se incluirá en una tarjeta llave que obligue a descargarla, sino en un cartucho de 64 GB, como la decencia exige.

En cualquier caso, éste será el cuarto gran juego de karts de la mascota de Sega, tras *Sonic & Sega All-Stars Racing*, *Sonic & All-Stars Racing Transformed* y *Team Sonic Racing*. Eso, si no contamos *Sonic R*, aquel spin-off de Saturn que ya incluía algún kart. En su día, a nosotros nos pareció que

el segundo de los citados juegos no tenía nada que envidiarle a *Mario Kart 8*, pero el tercero fue un paso atrás, al prescindir de las carreras por tierra, mar y aire. Sabiendo que esta cuarta entrega recuperará esa polivalencia, tenemos esperanzas de que pueda ponerse a rebufo del líder del género.

Así, la peculiaridad de *CrossWorlds* serán los anillos de travesía, unos portales que permitirán viajar instantáneamente a otras dimensiones, de modo que cada vuelta será distinta. En ese sentido, habrá un total de veinticuatro circuitos y quince dimensiones, lo cual promete dar mucho juego. De salida, podremos elegir entre veintitrés pilotos, pero llegarán muchos más de otras series de Sega mediante DLC. Por un lado, se sumarán trece gratuitos, como Ichiban Kasuga o Joker, de *Like a Dragon* y *Persona 5*, respectivamente. Por otro lado, habrá un pase de temporada de pago con otros quince personajes de licencias externas, como *Minecraft* o *Bob Esponja*, pensadas para atraer a los más pequeños de la casa.

Sega se ha puesto el mundo por montera encendiendo este motor sólo tres meses después de apagarse el semáforo de *Mario Kart World*, pero, si algo la ha caracterizado siempre, es que no le teme a nada ni a nadie.



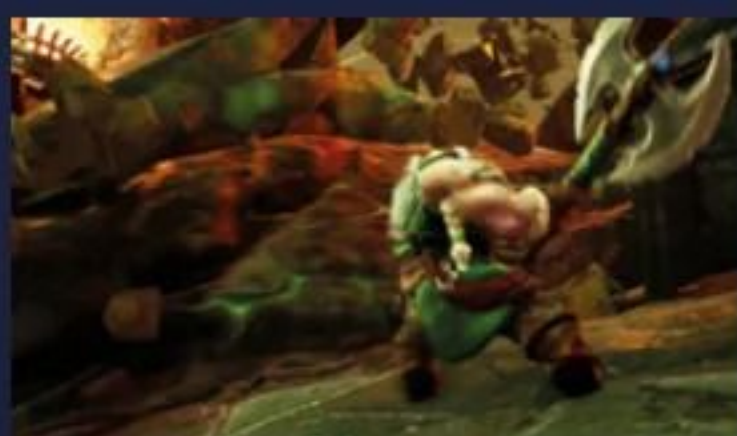
■ Las carreras serán a tres vueltas y, gracias a los cambios de dimensión, cada una de ellas será única. Entrarán en escena dinosaurios, barcos piratas...



STREETS OF RAGE

■ PLATAFORMAS SIN CONFIRMAR ■ SEGA
■ BEAT'EM UP ■ SIN FECHA

En 2020, Sega ya retomó la saga *Streets of Rage*, que llevaba parada desde 1994, con una cuarta entrega, pero lo hizo cediéndole la licencia a Dotemu, que cambió los sprites por gráficos dibujados a mano. Ahora, la propia Sega tiene en producción otro capítulo que apostará por los polígonos y por una jugabilidad 3D con cámaras semifijas. Sólo se han visto unos segundos de un tráiler con Axel Stone como protagonista, pero el estilo recuerda al de los noventeros *Die Hard Arcade* y *Dynamite Cop*.



GOLDEN AXE

■ PLATAFORMAS SIN CONFIRMAR ■ SEGA
■ BEAT'EM UP ■ SIN FECHA

El otro beat'em histórico de Sega lleva más tiempo parado, pues su última entrega, *Golden Axe: Beast Rider*, que significó su salto al 3D, data de 2008... y fue un bodrio. Sega va a retomar la saga con una fórmula similar, también con una cámara libre, de modo que el breve tráiler llega a mostrar en pantalla a la vez a Gilius Thunderhead, Tyris Flare y Ax Battler, lo cual invita a pensar que ofrecerá cooperativo a tres bandas.



■ Este remake aún no tiene fecha, pero, de todos los proyectos que veis en esta doble página, es el más avanzado. Probablemente se lance en 2026, pero nunca antes de abril, y estará en Xbox Game Pass.



PERSONA 4 REVIVAL

■ PS5 - XBOX SERIES X/S - PC ■ ATLUS (SEGA) ■ ROL ■ SIN FECHA

Valoramos la posibilidad de incluir también en este reportaje *Stranger of Paradise*, un juego que no tenemos claro si será una nueva IP o un spin-off de *Like a Dragon*, pero optamos por no hacerlo. También dudamos con *Persona 4 Revival*, en la medida en que su propuesta narrativa y jugable tiene poco o nada que ver con la filosofía arcade del resto de juegos, a lo cual se añade el hecho de que sea obra de Atlus, y no de la propia Sega. Pero, en este caso, sí que lo hemos incorporado, porque la actual Sega no se entendería sin Atlus y, al fin y al cabo, hablamos de otro viaje al pasado, pues la versión primigenia salió en PS2 en 2008, mientras que *Golden*, la revisión ampliada para PS Vita, vio la luz en 2012.

Aparte de eso, *Persona* es una de las joyas de la corona de la empresa hoy en día: sin ir más lejos, en el último trimestre, fue la serie de Sega de las que más juegos se vendieron. A falta de la sexta entrega, que sigue sin estar anunciada, bueno será regresar a Inaba para investigar una serie de misteriosos asesinatos mientras, a la vez, vivimos la cotidianidad del día a día en el instituto del pueblo.





VIRTUA FIGHTER

■ PLATAFORMAS SIN CONFIRMAR ■ RYU GA GOTOKU STUDIO (SEGA) ■ LUCHA ■ SIN FECHA

Casi ninguno de los juegos de esta doble página tiene aún denominación oficial, así que no sabemos si Sega apostará por numeraciones o por subtítulos. Es el caso de *New Virtua Fighter Project*, que no estamos seguros de si llevará o no *Virtua Fighter 6* por nombre. Por lo pronto, conviene no confundirlo con *Virtua Fighter 5 R.E.V.O.*, la enésima revisión de la quinta parte, que debutó en PC en enero de este mismo año y que llegará el 30 de octubre a PS5 y Xbox Series X-S (a Switch 2 lo hará más adelante).

Al igual que las últimas versiones de VF5, el juego está siendo desarrollado por Ryu Ga Gotoku Studio. Puede que Yu Suzuki, el padre de la saga, ya no esté en Sega hoy en día, pero el equipo responsable de *Like a Dragon* sabe un rato de peleas tridimensionales. En ese sentido, el tráiler del anuncio era una simple demo técnica y el grado de realismo de las animaciones resultaba muy difícil de creer, pero, recientemente, se ha mostrado un nuevo vídeo de verdadera jugabilidad y el espectáculo es apabullante. El escenario es el típico de entrenamiento, con un fondo de pantallas blancas que no dice mucho sobre los entornos, pero la batalla en sí es brutal y termina con un primerísimo plano en que se ve cómo una tal Stella le da una patada en la cara a Akira, lo cual motiva una impresionante reacción muscular de la mejilla y un diente arrancado de cuajo en un escupitajo de saliva sanguinolenta.

■ Akira Yuki lucirá un look muy cambiado, igual que Wolf Hawkfield. Quien seguirá inmutable será Sarah Bryant... si es que es ella, porque, en el material mostrado hasta ahora, la llaman Stella, alias "el puente entre mundos"...



JET SET RADIO

■ PLATAFORMAS SIN CONFIRMAR ■ SEGA
■ AVENTURA ■ SIN FECHA

Tras debutar en Dreamcast en 2000 y pasar por la primera Xbox con una secuela futurista en 2002, *Jet Set Radio* se quedó sin spray. Por suerte, esta saga de patinadores grafiteros regresará con un reseteo que mantendrá los gráficos en cel shading y un ágil sistema de movimiento con el que "surcar" el mobiliario urbano de Tokyo, al que se añadirán más mecánicas de parkour. Está confirmada ya la vuelta de Beat, Gum y Combo.

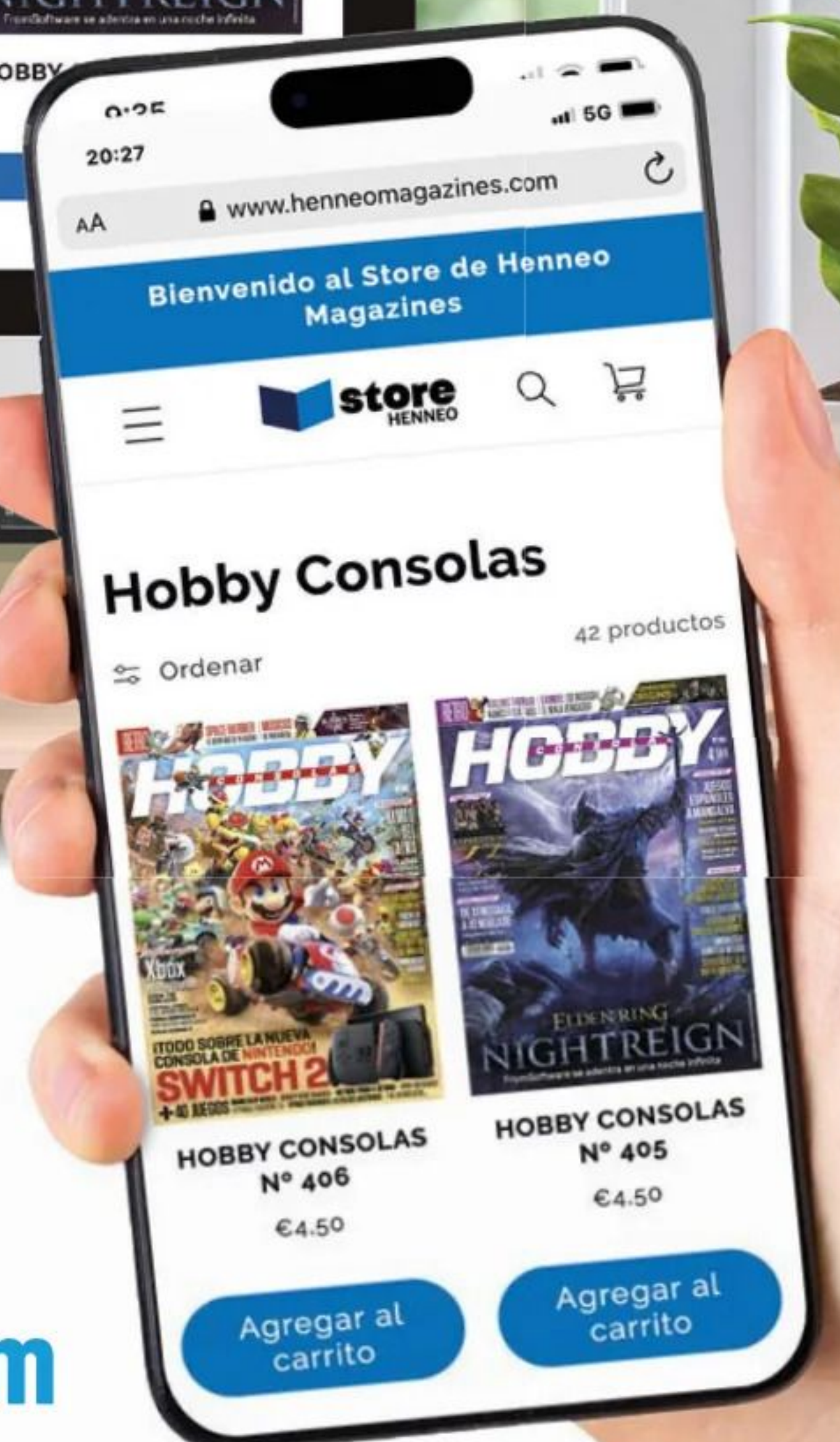
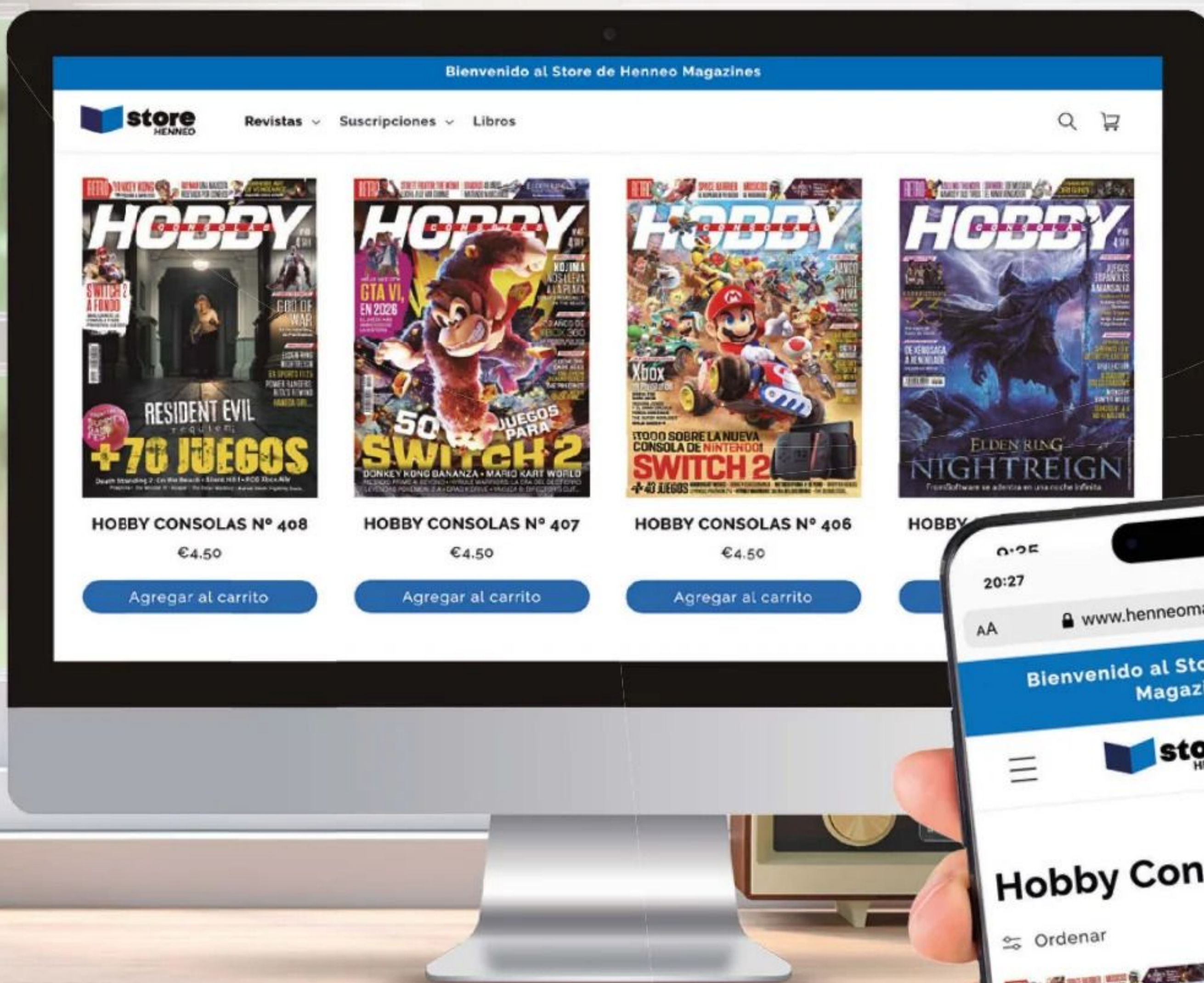


CRAZY TAXI

■ PLATAFORMAS SIN CONFIRMAR ■ SEGA
■ VELOCIDAD ■ SIN FECHA

Nacida en los salones recreativos, esta saga de conducción lo dio todo también en Dreamcast con sus dos primeros juegos y con un tercero que fue exclusivo de la primera Xbox. Pero, desde aquel lejano 2002, no se le ha vuelto a ver la matrícula. La nueva entrega incluirá tanto taxis como coches de policía y será de mundo abierto, con entornos urbanos y naturales. Apparently, será un juego como servicio muy enfocado al online, un aspecto que también será capital en *Jet Set Radio*...

¿CONOCES NUESTRA TIENDA ONLINE?

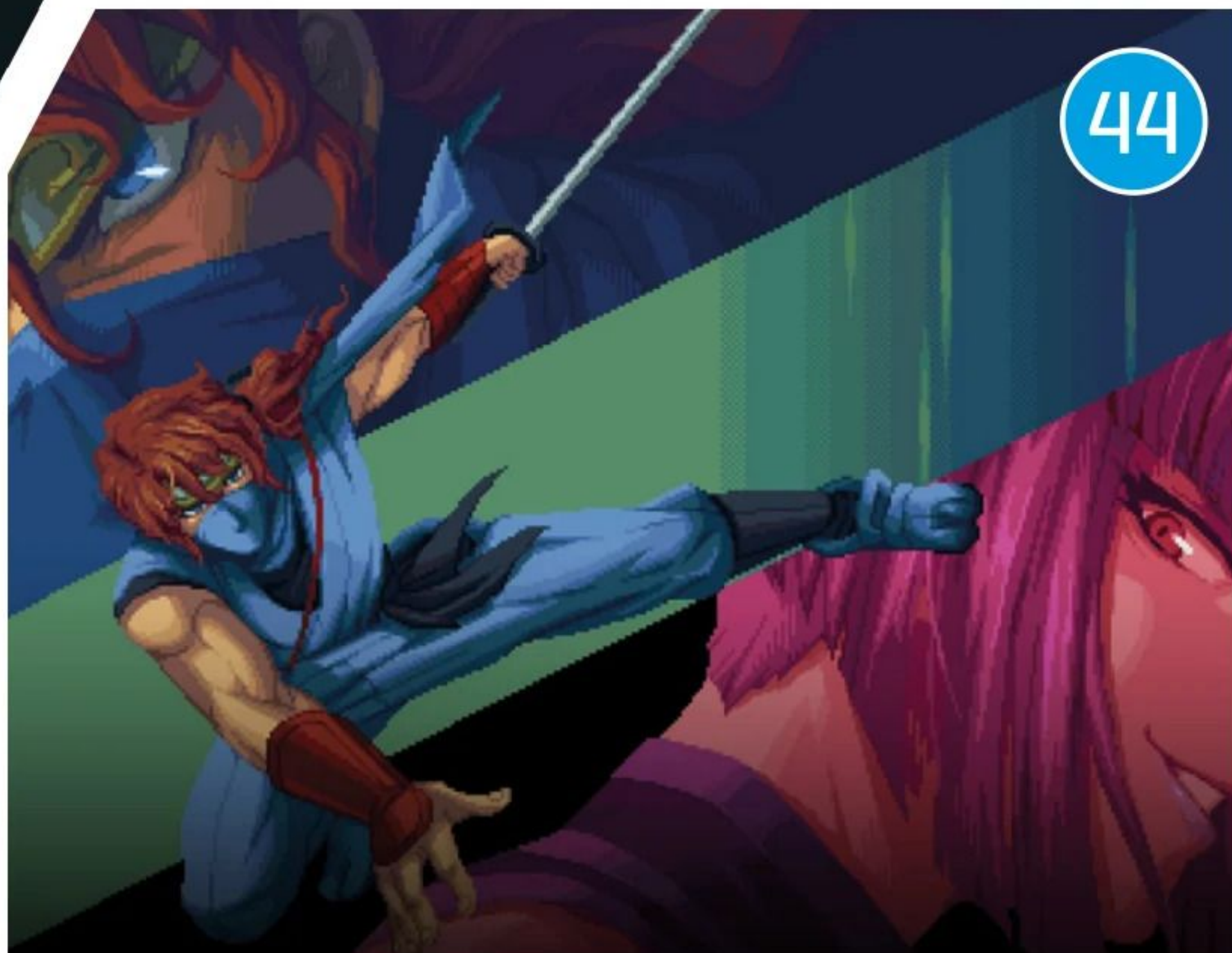


- ★ Completa tu colección
- ★ Suscríbete a tu revista favorita
- ★ Descubre ofertas especiales

Todo en [Henneomagazines.com](https://henneomagazines.com)

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



NINJA GAIDEN: RAGEBOUND

El estudio sevillano The Game Kitchen ha salido a hombros de la misión de resucitar la vertiente 2D de la saga de Tecmo



DRAG X DRIVE

El catálogo de exclusivos de Switch 2 ha crecido este mes con un arcade apoyado al 100% en el modo ratón de los Joy-Con 2

JUEGOS ANALIZADOS

- 44 Ninja Gaiden: Ragebound
- 46 Drag X Drive
- 47 Super Mario Party Jamboree + Jamboree TV



- 48 Mafia: The Old Country
- 49 Shadow Labyrinth
- 50 Luto
- 51 Gradius Origins
- 52 Grounded 2
- 52 Guardianes de la Noche: Las Crónicas de Hinokami 2
- 53 Wuchang: Fallen Feathers
- 53 Wild Hearts S
- 54 RoboCop: Rogue City Unfinished Business
- 54 Tales of the Shire: Un juego de El Señor de los Anillos
- 55 Patapon 1+2 Replay
- 55 Ready or Not

CONTENIDOS DESCARGABLES

- 56 Indiana Jones y el Gran Círculo
- 57 Nintendo Switch Online
- 57 Elden Ring Nightreign
- 57 Street Fighter 6
- 57 Dragon Ball: The Breakers

■ Si nos hubieran dicho a finales de los 80 o principios de los 90 que, algún día, se lanzaría un *Ninja Gaiden* hecho en España, nos habría costado mucho creerlo.



Ninja Gaiden: Ragebound

DE PROCESIONAR POR ANDALUCÍA, A HACERLO POR JAPÓN

- **VERSIÓN ANALIZADA**
PC
- **GÉNERO**
Acción
- **DESARROLLADOR**
The Game Kitchen
- **DISTRIBUIDOR**
Dotemu
- **JUGADORES** 1
- **IDIOMA TEXTOS**
Castellano
- **IDIOMA VOCES**
No tiene
- **FORMATO / PRECIO**
Físico: 39,99 €
Digital: 24,99 €
- **LANZAMIENTO**
Ya disponible (12 de septiembre en formato físico)
- **CONTENIDO**
16

Pocas sagas pueden presumir de ser universalmente alabadas por muchas generaciones de consolas que pasen, y una de ellas es *Ninja Gaiden*, que arrancó en los 8 bits, pasó a los 16 bits y, ya en la era de Xbox, saltó a las 3D.

Este año, la serie vuelve a la acción con dos nuevos juegos. El 21 de octubre, se estrenará *Ninja Gaiden 4*, pero, desde el 31 de julio, está ya disponible *Ninja Gaiden: Ragebound*. A priori, este último podía parecer un proyecto menos importante que el primero, pero Koei Tecmo ha puesto toda la carne en el asador depositando su confianza en la editora francesa Dotemu y en el estudio español The Game Kitchen, responsable de *Blasphemous* y, por tanto, especialista en las dos señas de identidad de las entregas clásicas de *Ninja Gaiden*: la acción platformera en dos dimensiones y los píxeles.

El argumento deja a un lado a Ryu Hayabusa para centrarse en Kenji, un joven ninja del mismo clan, quien verá su camino cruzado con el de Kumori, una kunoichi del clan rival de la Araña, para detener una invasión demoniaca en nuestro mundo que parece estar relacionada con unos misteriosos cristales. La historia es sencilla y previsible, pero es una mera excusa para dar pie a un juego de acción que os será familiar.

Salto y golpes de 8 y 16 bits

Tomando como punto de partida la jugabilidad de la era de NES, nos enfrentamos a dieciséis misiones (más otras

ocho ocultas) en las que el platformeo y el combate son las claves. Normalmente, manejamos a Kenji, que puede atacar a corta distancia, fintar, saltar o adherirse a paredes y techos para desplazarse. Kumori nos acompaña en todo momento y puede lanzar kunais, siempre que tenga energía, y, además, entrar temporalmente en la dimensión de los demonios, para pasar por plataformas aparentemente invisibles.

Kenji puede usar un ataque imparables que elimina de un golpe a cualquier rival de a pie, pero, para activarlo, necesitamos o bien matar a un enemigo con el aura correcta o bien sacrificar

ES UN JUEGO DIFÍCIL, PERO TIENES LA SENSACIÓN DE QUE TODO ESTÁ EN EL PUNTO JUSTO PARA PODER AVANZAR

Consigue la Special Edition de **Ninja Gaiden: Ragebound** de forma exclusiva en GAME.

*Edición limitada a 300 unidades.

LO MEJOR

Lo depurada que está la jugabilidad. El magnífico ritmo que despliega a lo largo de las ocho horas que dura. El gusto por el arte pixelado. La distribución de los checkpoints evita toda frustración.

LO PEOR

Si queréis tenerlo en formato físico, tendréis que esperar hasta el 12 de septiembre. No es lo que le pedimos a un juego de la vieja escuela, pero, aun así, puede parecer algo previsible en su guión.

■ La estética pixelada es hermana de la de *Blasphemous*, pero con elementos más modernos y coloridos.



■ Los niveles están ambientados en entornos de lo más variados, como ciudades, bosques japoneses, cuevas piratas, edificios de alta tecnología...



■ The Game Kitchen es especialista en diseñar combates contra jefes y, tras asombrarnos con los del religioso *Blasphemous*, lo ha vuelto a hacer con los de este primo de corte ninja.

■ Por Daniel Quesada [@Tycho_fan](#)

algo de nuestra salud. Aparte, a medida que encontramos escarabajos, podemos canjearlos en una tienda por amuletos, que otorgan efectos pasivos (como recuperar toda la salud al tocar un checkpoint), o habilidades especiales, que usan la barra de poder de Kumor (como un ataque parabólico o un escudo protector). Asimismo, podemos llenar una barra de furia que da pie a movimientos de uso muy limitado, como una lluvia de proyectiles que golpea a los enemigos o un escudo que regenera la salud durante unos segundos.

Nos ha encantado el estupendo diseño de niveles. Como buen *Ninja Gaiden*, es un juego difícil, pero, a diferencia de otras entregas, tienes la sensación de que todo está en el punto justo para que, si estás concentrado, puedas avanzar y superar el desafío. Sólo algún jefe (sobre todo, el último) os hará fracasar varias veces. El resto del



OPINIÓN

The Game Kitchen ha demostrado su cariño por la era dorada de la acción de 16 bits con un juego irresistible, dotado de un diseño y un ritmo fabulosos. No sabríamos decir si es el mejor *Ninja Gaiden 2D* que se ha hecho, pero, desde luego, es una de las mejores experiencias jugonas de este verano.

88

juego tiene el equilibrio perfecto, algo que hay que agradecer a la ubicación de los checkpoints, muy bien repartidos para que, si morimos, no tengamos que repetir un tramo muy extenso, lo cual es siempre muy frustrante.

A lo largo de las ocho horas que puede durar la aventura, siempre estamos haciendo cosas nuevas: trepar entre disparos enemigos, montar en moto, huir de un incendio... Además, al acabar cada nivel, recibimos una calificación en función del tiempo, los objetos recogidos y los desafíos secundarios cumplidos. Y, al terminar el juego, que tiene dos finales, se desbloquean un modo difícil y extras como más trajes.

Japón tiene un color especial

El apartado audiovisual sigue el estilo de *Blasphemous*, pero con un aire mucho más colorido y luminoso. Los escenarios y los personajes, a medio

camino entre los 16 y los 32 bits, son puro amor por el arte pixelado. Los fondos, aun sin estar tan detallados como los de otros títulos 2D recientes, desprenden una elegancia que entra por los ojos, igual que las animaciones de los personajes o el diseño de los monstruos, con inspiración tanto en los juegos clásicos como en el folclore japonés y occidental. Y todo está salpicado por unas escenas de corte con imágenes semiestáticas. Incluso hay un filtro CRT opcional que, al combar la imagen como si fuera una televisión de tubo, hace que calcular los saltos sea más difícil. Aparte, la banda sonora raya a un gran nivel, con ritmos japoneses mezclados con un rock más occidental.

Así, *Ninja Gaiden: Ragebound* es una mezcla ideal de tradición y modernidad, para que tanto los veteranos como los que busquen una experiencia directa y efectiva se lo pasen en grande. ■

■ Nintendo ya nos enseñó las bondades de Wii con un juego deportivo, y ha vuelto a usar esa fórmula para mostrar las posibilidades del modo ratón de los Joy-Con de Switch 2.



Drag X Drive

BALONCESTO SOBRE RUEDAS Y A LA NINTENDERA

- **VERSIÓN ANALIZADA**
Switch 2
- **GÉNERO**
Deportivo
- **DESARROLLADOR**
Nintendo
- **DISTRIBUIDOR**
Nintendo
- **JUGADORES** 1-6
- **IDIOMA TEXTOS**
Castellano
- **IDIOMA VOCES**
No tiene
- **FORMATO / PRECIO**
Físico: No
Digital: 19,99 €
- **LANZAMIENTO**
Ya disponible
- **CONTENIDO**
3

Switch 2 no aporta demasiadas novedades conceptuales respecto a su predecesora, pero sí destaca el modo ratón de los Joy-Con 2, del que saca especial partido *Drag X Drive*, su nuevo juego exclusivo.

Este arcade propone partidos de baloncesto en silla de ruedas de tres contra tres. Para desplazarnos, hemos de deslizar ambos mandos en la dirección deseada, como si se tratara de las propias ruedas en la vida real. Las reglas son sencillas: podemos hacer canastas de dos o tres puntos y también añadir decimales si, al anotar, ejecutamos alguna pirueta, como un salto o un mate. No hay faltas ni fueras de banda, y sólo hemos de preocuparnos de atrapar el balón, pasarlo o placar a los rivales si ellos tienen la posesión. El control responde muy bien y no hace falta ni tener una mesa: basta con deslizar los Joy-Con por el pantalón.

Una cancha a la que le falta animación

El problema del juego es la falta de contenido. En solitario, tenemos un enorme estadio en el que disputar minipruebas de esalon, tiros a canasta y obstáculos, además de par-



OPINIÓN

El sistema de control y el propio concepto hacen que no puedas resistirte a probarlo. ¡Y lo cierto es que funciona bien! Eso sí, tenemos dudas sobre su atractivo a largo plazo: pide a gritos más entornos, torneos y un multi local.

78

tidos contra bots. Si estamos online, hasta doce personas pueden estar en un estadio y podemos montar partidos de tres contra tres, que resultan mucho más divertidos que las partidas a solas. Pero no hay nada más: ni modo Historia, ni torneos, ni clasificaciones...

Visualmente, el conjunto es correcto, con diseños simpáticos, pero no esperéis nada espectacular. Todo está al servicio de la funcionalidad deportiva, sin que se realicen grandes alardes.

Drag x Drive hace muy bien todo lo que se propone, pero el problema es que no ofrece demasiado contenido, al menos por ahora. Es verdad que se ha lanzado a un precio de 20 euros, pero esperemos que, con el tiempo, pueda echar... a rodar, que diría Matías Prats. ■

■ Por Daniel Quesada X@Tycho_fan

Igual que hizo con *Mario Kart 8* en los primeros compases de Switch 1, Nintendo ha potenciado el catálogo inicial de Switch 2 con una versión "deluxe" del último *Mario Party*.



Super Mario Party Jamboree + Jamboree TV

UN FIESTÓN CON LA MISMA TARTA Y UNOS POCOS GLOBOS MÁS

- VERSIÓN ANALIZADA Switch 2
- GÉNERO Minijuegos
- DESARROLLADOR ND Cube
- DISTRIBUIDOR Nintendo
- JUGADORES 1-4
- IDIOMA TEXTOS Castellano
- IDIOMA VOCES Castellano
- FORMATO / PRECIO Físico: 79,99€ Digital: 79,99€
- LANZAMIENTO Ya disponible
- CONTENIDO 3

Lanzado en la primera Switch en octubre de 2024, *Super Mario Party Jamboree* se ha reestrenado en Switch 2 con una versión ampliada a la que los poseedores del original pueden actualizar por 20 euros.

Todo el contenido nuevo está agrupado en un menú aparte bajo el nombre de Jamboree TV, de modo que la base de hace nueve meses no presenta ningún cambio, ni jugable ni técnico. Sigue siendo el Mario Party más completo de todos, con más de 110 minijuegos, siete tableros o modo online "de verdad", pero se habría agradecido una subida de la resolución a 4K en el dock y a 1080p en modo portátil.

El programa del abuelo y del niño

Jamboree TV está planteado como un concurso televisivo al estilo del *Grand Prix*, con varios modos de juego pensados para aprovechar las nuevas funciones de Switch 2. Podemos conectar una cámara para integrar nuestra imagen en la pantalla, usar el micrófono de la consola en minijuegos donde el sonido en la clave o emplear el modo ratón, que es el principal protagonista, en muchas de las pruebas.



OPINIÓN

Es el party game más completo, pero debuta en Switch 2 con algunas decisiones cuestionables, como que no se haya mejorado técnicamente la base de Switch 1 o un GameShare muy limitado. Aun así, sigue siendo el rey de la fiesta.

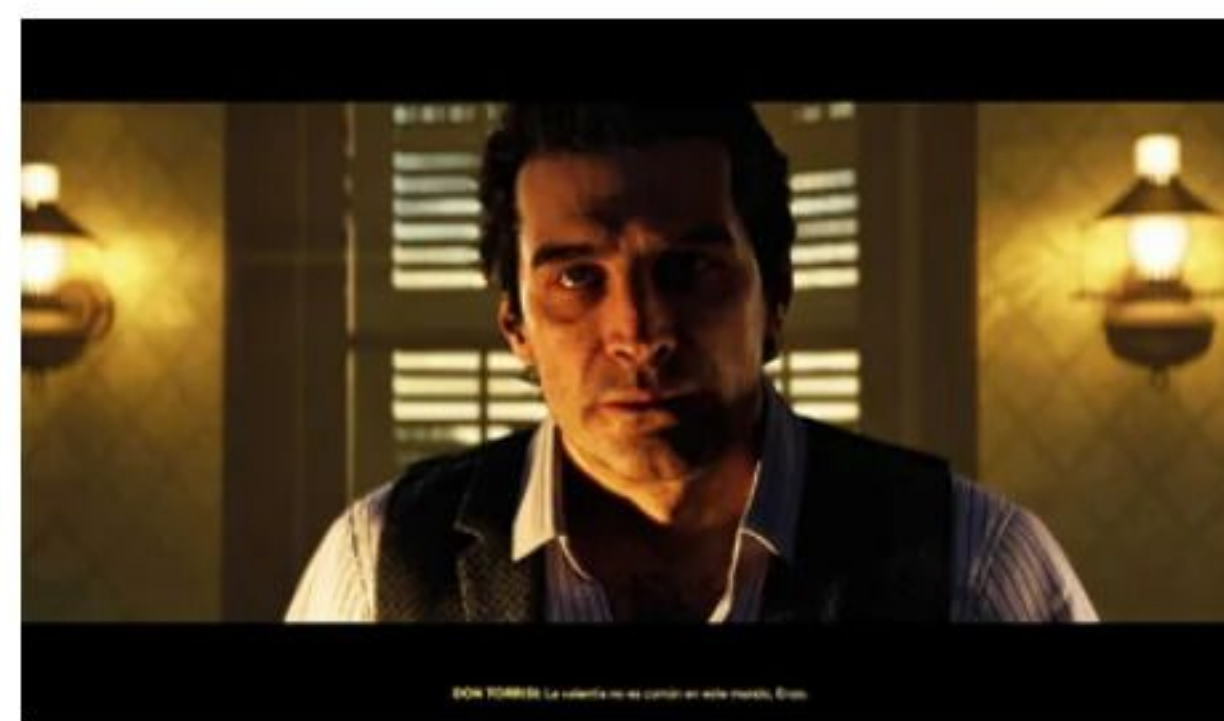
89

Entre los modos nuevos, hay dos. Por un lado, FERIA Frenética es una montaña rusa en la que disparar a enemigos que aparecen alrededor de las vías. Por otro lado, está el Show de Bowser, un programa televisivo en el que el villano lleva la voz cantante. En cuanto a los minijuegos propiamente dichos, hay veinte inéditos en total. Aparte de eso, hay compatibilidad con GameShare, pero está limitada única y exclusivamente a un tablero, Bosque de Mega Floruga, y a 30 minijuegos.

Esta versión extendida de *Super Mario Party Jamboree* deja un sabor de boca agri dulce. Es divertida, pero, a la vez, da la sensación de que Nintendo no ha aprovechado la ocasión para elevar el jolgorio de esta francachela. ■

Por Alberto Lloret [@AlbertoLloretPM](#)

■ La saga *Mafia* ha vuelto a sacar la navaja y las pistolas con una entrega que se siente conformista y un tanto plana, más propia de Toni el Gordo que de Vito Corleone.



Mafia: The Old Country

UNA OFERTA QUE TAL VEZ SÍ PUEDAS RECHAZAR

- **VERSIÓN ANALIZADA**
PC
- **GÉNERO**
Aventura
- **DESARROLLADOR**
Hangar 13
- **DISTRIBUIDOR**
2K Games
- **JUGADORES 1**
- **IDIOMA TEXTOS**
Castellano
- **IDIOMA VOCES**
Castellano
- **FORMATO / PRECIO**
Físico: 49,99 €
Digital: 49,99 €
- **LANZAMIENTO**
Ya disponible
- **CONTENIDO**
18

Nueve años después de su tercera parte, la querida saga *Mafia* vuelve a sacar su fusil con *The Old Country*, una cuarta entrega que se olvida de los mundos abiertos para ofrecer una experiencia cinematográfica más lineal, concisa y directa, con una ambientación en la Sicilia de los primeros años del siglo XX.

El protagonismo corre a cargo de Enzo Favara, un paria que irá ascendiendo, a golpe de violencia, en la jerarquía de la familia Torrisi. La trama, que da para unas once horas, está bien estructurada y presenta un final que sabe ganarte, pero está copada de clichés del género mafioso y le falta ambición. A cambio, la ambientación es un puntazo, al haberse sustituido las grandes urbes estadounidenses por los pueblos y los valles más rurales de Sicilia, a lo cual hay que sumar las referencias al anarquismo, el catolicismo...

¡Scusi! ¡Questo di pesto!

Como es habitual en la saga, los tiroteos con coberturas son la base de la jugabilidad. También hay sigilo, conducción, peleas cuerpo a cuerpo y exploración, aunque todo peca de



OPINIÓN

Ofrece un drama mafioso notable en lo narrativo y lo ambiental que se ve lastrado por un apartado técnico muy irregular. Pese a que su jugabilidad peca de simple, ésta puede llegar a contentar a quien busque un juego directo, ágil y ameno.

72

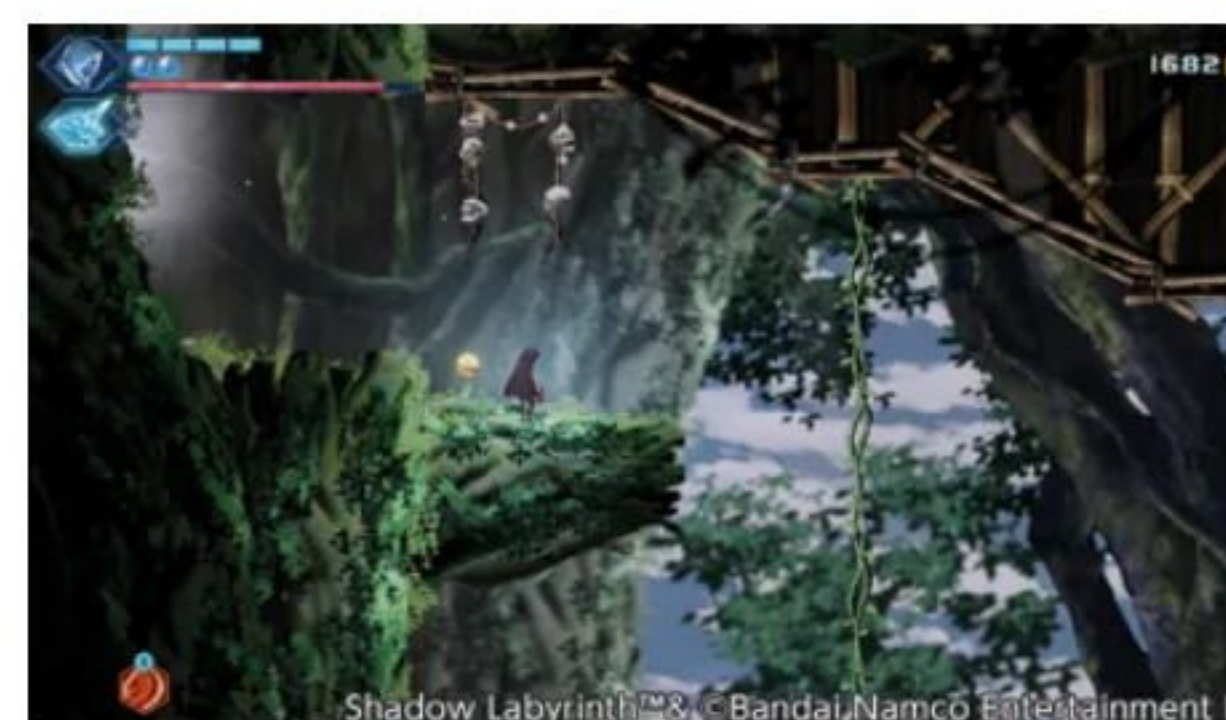
sencilote. La profundidad corre, más bien, de cuenta del equipamiento de Enzo, pero no hay nada memorable.

Al margen de eso, quizá el mayor problema del juego es que está mal optimizado. Es la asignatura pendiente de la saga y, de nuevo, hay bajones de la tasa de refresco, traqueteos en la fluidez de la imagen, algún pantallazo negro interminable, bordes de sierra, animaciones toscas... Eso sí, la banda sonora orquestal consigue trasladarte a esa Italia costumbrista y rural.

Mafia ha regresado, pero lo ha hecho con un juego demasiado prudente que sirve más para recordar la propia existencia de la saga que para intentar llegar al siguiente escalafón del sindicato de juegos sobre crimen organizado. ■

■ Por David Rodríguez [@david_tai](#)

■ Pac-Man es uno de los personajes más importantes del videojuego y, para celebrar sus 45 años, Bandai Namco le ha ofrecido un festín de nuevos enemigos que devorar.



Shadow Labyrinth

PAC-MAN, PAC-MAN, PAC-MAN, QUE MI PAC-MAN...

- VERSIÓN ANALIZADA
Switch
- GÉNERO
Metroidvania
- DESARROLLADOR
Bandai Namco
- DISTRIBUIDOR
Bandai Namco
- JUGADORES 1
- IDIOMA TEXTOS
Castellano
- IDIOMA VOCES
No tiene
- FORMATO / PRECIO
Físico: 31,99€
Digital: 29,99€
- LANZAMIENTO
Ya disponible
- CONTENIDO
12

Desvelado en un capítulo de la serie televisiva *Secret Level*, *Shadow Labyrinth* es uno de los principales juegos del cuadragésimo quinto aniversario de Pac-Man y una original forma de contar su origen.

El Comecocos ya había protagonizado aventuras 3D, juegos de karts o battle royales, pero, esta vez, Bandai Namco ha apostado por plantear un metroidvania que no sólo incorpora mecánicas del arcade original de 1980, sino también ideas nuevas e, incluso, flirteos con el soulslike.

El punto de partida es un accidente de una nave espacial, de modo que asumimos el papel de un "preso" convocado por Puck (el nombre original de Pac-Man era Puck-Man) para que le ayude a escapar de un misterioso planeta. Al conseguir una espada, nos convertimos en el Espadachín Número 8 y empezamos a explorar un laberíntico mapa.

Un metroidvania que te come el coco

En los últimos años, ha habido infinidad de metroidvanias, pero Bandai Namco ha sabido darle un giro a éste, con ideas como que el personaje sea, en realidad, un "tres en



OPINIÓN

Aunque Pac-Man ha protagonizado juegos de géneros diversos, en 2025 añade otra muesca más a su revólver: su primer metroidvania acierta al combinar las bases del género con ideas de la creación de Toru Iwatani y toques de soulslike.

85

uno", con el propio espadachín, Puck y un mecha llamado Gaia, al que podemos invocar. Y hay numerosos subistemas que, conjuntados, dejan una experiencia fresca que engancha.

En un mercado tan saturado y en el que todo el mundo sigue esperando la llegada de *Hollow Knight: Silksong*, me ha sorprendido, para bien, la llegada de *Shadow Labyrinth*, un juego que tiene el encanto de enmarcarse en el universo de *Pac-Man*. Y lo mejor es que apenas cuesta 30 euros, un precio excelente para su sólida propuesta, a la que, eso sí, se le puede reprochar que no tenga voces en castellano o que el apartado visual pueda pecar de simple en algunos escenarios. Pero tiene potencial de sobra para entretenerse. ■

■ Por Alberto Lloret [@AlbertoLloretPM](#)

■ Broken Bird Games, un pequeño estudio con sede en Gran Canaria, ha hecho su debut en la industria del videojuego con una original historia sobre la muerte.



Luto

UNA AVENTURA QUE NO TE PUEDES PERDER EN ABSOLUTO

- **VERSIÓN ANALIZADA**
PS5
- **GÉNERO**
Survival horror
- **DESARROLLADOR**
Broken Bird Games
- **DISTRIBUIDOR**
Selecta Play
- **JUGADORES 1**
- **IDIOMA TEXTOS**
Castellano
- **IDIOMA VOCES**
Inglés
- **FORMATO / PRECIO**
Físico: 39,99 €
Digital: 19,99 €
- **LANZAMIENTO**
Ya disponible (sin fecha en físico)
- **CONTENIDO**
18

La escena indie española siente predilección por el survival horror y, en esta ocasión, el pequeño estudio canario Broken Bird Games ha conseguido dejarnos estupefactos a unos perros viejos como nosotros con **Luto**, una aventura de perspectiva subjetiva que hace gala de una ambientación y una narrativa de lo más alegóricas.

En su capa más superficial, es un juego sobre una persona aparentemente corriente, Sam, que está ultimando su mudanza después de haber sufrido algunas desgracias familiares. En los primeros compases, nos atrapa en una rutina cotidiana, pero, poco a poco, todo lo que damos por sentado comienza a volverse más extraño, a medida que descubrimos el pasado de Sam. Así, nuevas estancias, cada vez más incómodas y surrealistas, van ganando protagonismo mientras intentamos averiguar qué pasó de verdad.

A muerte con el terror independiente

La jugabilidad no puede ser más sencilla, pues sólo podemos desplazarnos, correr y hacer un poco de zoom para interactuar con cosas. Sin embargo, hay algunos puzzles que



OPINIÓN

Es una nueva muestra de la creatividad española en materia de terror. Pone muy buenas ideas sobre la mesa y sólo falla en algunos desequilibrios de los puzzles y, quizá, en volverse demasiado "iconoclasta" en el tramo final.

82

pueden suponer un verdadero reto, a lo cual se suman unas alegorías narrativas que obligan a esforzarse para entenderlas. No se busca el terror en el sentido más tradicional, sino, más bien, incomodarnos y hacernos pensar qué es la ansiedad y qué supone el luto.

Lo interesante es que, mediado el juego, que dura unas cuatro o cinco horas, las cosas se vuelven bastante más radicales y os vais a topar con algunos momentos "deconstructivos" que harían palidecer a Hideo Kojima. De verdad que ha habido puntos en los que no nos podíamos creer que nos hicieran "eso" en un videojuego. Porque es una aventura que sabe burlarse, para bien, de lo que espera el jugador, a la vez que hace reflexiones morales y artísticas. ■

■ Por Daniel Quesada [X@Tycho_fan](#)

■ *Gradius* no fue la pionera del matamarcianos, pero sí es una de las sagas más prolíficas y queridas de ese género tan característico de los salones recreativos de los 80.



Gradius Origins

ÉSTAS SÍ QUE ERAN BUENAS NAVES, Y NO LAS DE SPACEX

- VERSIÓN ANALIZADA PC
- GÉNERO Matamarcianos
- DESARROLLADOR M2
- DISTRIBUIDOR Konami
- JUGADORES 1-2
- IDIOMA TEXTOS Castellano
- IDIOMA VOCES No tiene
- FORMATO / PRECIO Físico: No Digital: 39,99€
- LANZAMIENTO Ya disponible
- CONTENIDO

Konami se ha puesto las pilas a la hora de recuperar sus sagas más icónicas y, tras el reciente boom de *Silent Hill* y antes de la llegada de *Metal Gear Solid Delta*, es el momento de celebrar los 40 años de la legendaria saga *Gradius*, con un recopilatorio de siete juegos desarrollado por esos genios del retro llamados M2.

El pack sólo incluye versiones de recreativa, pero con tantas variantes y sorpresas que no echaréis en falta las de NES o Game Boy. Por un lado, están las tres primeras entregas numeradas de *Gradius*; por otro, hasta cuatro de *Salamander*. La diferencia entre esas dos líneas es que los *Gradius* poseen una temática más espacial y clásica, en tanto que los *Salamander* tienen escenarios y enemigos más orgánicos y monstruosos, con células y tripas móviles. Aparte, hay diferencias en la forma de usar los potenciadores.

Un recopilatorio más bonito que Salamanca

El gran incentivo del pack es, sin duda, *Salamander III*, un juego creado desde cero para la ocasión. Pero, en realidad, el recopilatorio esconde muchísimo más. Porque los otros

OPINIÓN

Cada uno de los siete juegos, con sus variantes y mejoras, merecería la pena de forma aislada. Reunidos y con tantos extras, resultan irresistibles. Una nueva muestra del buen hacer de M2, con *Salamander III* como la joya de la corona.

87

seis juegos incluyen todas las versiones arcade que existieron en su momento (para un total de dieciocho), de modo que la japonesa puede ser muy diferente a la europea en cuestiones como la dificultad, los power ups... Además, la experiencia de cada juego se puede personalizar ampliamente, eligiendo la dificultad (hay cuatro niveles), el número de vidas, los filtros de la imagen... Hasta hay un sistema de guardado rápido y es posible rebobinar.

Como recopilatorio, *Gradius Origins* es una verdadera maravilla. Los juegos aguantan sorprendentemente bien, tanto en lo visual como en lo jugable, y, aunque son tremendamente difíciles, aquí no tendrás que soltar una moneda detrás de otra para seguir volando. ■

■ Por Daniel Quesada [@Tycho_fan](#)

PLATAFORMAS Xbox Series X-S | PC



Grounded 2

¡AY, MI MADRE, EL BICHO!

- **VERSIÓN ANALIZADA**
Xbox Series X
- **GÉNERO**
Aventura
- **DESARROLLADOR**
Obsidian Entertainment / Eidos Montreal
- **DISTRIBUIDOR**
Microsoft
- **JUGADORES** 1-4
- **IDIOMA TEXTOS**
Castellano
- **IDIOMA VOCES**
Inglés / Francés
- **FORMATO / PRECIO**
Físico: No
Digital: 29,99€ (y en Xbox Game Pass)
- **LANZAMIENTO**
Ya disponible (en acceso anticipado)
- **CONTENIDO**
12



OPINIÓN

Está cerca de ser el juego definitivo de supervivencia protagonizado por adolescentes diminutos perdidos en un parque. Acierta al mantener las bondades del original e incorpora novedades geniales, como los bichacos.

84

Como ya hizo con el primer *Grounded*, Obsidian Entertainment ha apostado por la fórmula del acceso anticipado para su secuela, que ya tiene fijado un calendario de actualizaciones a largo plazo.

De nuevo, estamos ante un juego de supervivencia que recuerda a la mítica película *Cariño, he encogido a los niños*. Así, la historia se ambienta dos años después de la del primer juego, con los mismos protagonistas (Max, Willow, Pete y Pívor) convertidos en conejillos de indias para unos experimentos de control de insectos, esta vez en el enorme Brookhollow Park.

El bicho es para siempre

Grounded 2 va sobre seguro, sin grandes revoluciones. Pronto, recordamos que una lanza (el arma básica) no es suficiente para vencer a las hormigas rojas soldado, las arañas tejedoras, los escorpiones o las mantis. La primera gran novedad es la omniherramienta, que sustituye al martillo, el hacha y la pala. Pero, más importantes aún que eso, son los bichacos, unas criaturas que sirven como vehículo de transporte, como apoyo a la hora de recolectar e, incluso, como montura sobre la que combatir. Además, se han retocado la interfaz de usuario, los menús y el mapa. Prácticamente todos los ingredientes del primer juego se han mejorado, aunque la información que se le da al jugador resulta insuficiente a veces.

Es verdad que el juego se siente más como "*Grounded 2.0*" o una gran expansión que como una secuela real, pero marca los primeros pasos de un juego más grande que no tiene rivales directos y que promete ser más productivo que una hormiga. ■

■ Por Ángel Morán [@angelmorsant2](#)

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



Las Crónicas de Hinokami 2

MANGANIME NOCTURNO

- **VERSIÓN ANALIZADA**
PS5
- **GÉNERO**
Acción
- **DESARROLLADOR**
CyberConnect 2
- **DISTRIBUIDOR**
Sega
- **JUGADORES** 1
- **IDIOMA TEXTOS**
Castellano
- **IDIOMA VOCES**
Inglés / Japonés
- **FORMATO / PRECIO**
Físico: 59,99€
Digital: 59,99€
- **LANZAMIENTO**
Ya disponible
- **CONTENIDO**
16



OPINIÓN

Es una clara mejora del primer juego de lucha basado en *Kimetsu no Yaiba*, aunque sigue teniendo problemas de rendimiento y diseño. Sin embargo, es un buen juego para fans de la serie: el que debería haber salido en 2021.

80

Cuatro años después del estreno de *Guardianes de la Noche: Las Crónicas de Hinokami*, un juego que se limitaba a ofrecer lo justito a los fans de *Kimetsu no Yaiba*, llega una secuela más entrenada.

Esta vez, la trama arranca justo después de la película *Tren Infinito*, con Rengoku fuera de la ecuación y el trío formado por Tanjiro, Zenitsu e Inosuke a cargo de una nueva misión. La historia, que da para seis horas, se reparte entre el Arco del Distrito del Entretenimiento, el Arco de la Aldea del Herrero y el Arco del Entrenamiento Pilar.

Crónica de un manga anunciado

La jugabilidad parte de la base del título de 2021, pero CyberConnect 2 le ha metido mano al combate, con mejoras como técnicas definitivas dobles o ataques duales. Hay aspectos mejorables, como los quick time events, pero, ahora, da gusto jugar, en el sentido de que cada lucha es un desafío.

Por lo que respecta a la exploración, sigue siendo bonito explorar parte del Distrito Rojo o ayudar a los herreros con algunas tareas. Lo malo es que sólo nos podemos mover en modo "pasillero" y que el movimiento está limitado a estos escenarios.

Indudablemente, *Kimetsu no Yaiba: Las Crónicas de Hinokami 2* es un juego bastante continuista, pero CyberConnect 2 se ha esforzado para corregir la falta de luchadores del primer juego. Eso sí, de forma aún más marcada que en otras adaptaciones de manganime, estamos ante un juego muy enfocado a fanáticos de *Demon Slayer*, más que a entusiastas de la lucha en 3D. ■

■ Por José David Muñoz [@I_Heartless_I](#)

PLATAFORMAS PS5 | Xbox Series X-S | PC



Wuchang: Fallen Feathers

EL SOULSLIKE MÁS TRAMPOSO

- VERSIÓN ANALIZADA PS5
- GÉNERO Soulslike
- DESARROLLADOR Leenzee
- DISTRIBUIDOR 505 Games
- JUGADORES 1
- IDIOMA TEXTOS Castellano
- IDIOMA VOCES Inglés / Chino
- FORMATO / PRECIO Físico: 49,99 € Digital: 49,99 € (y en Xbox Game Pass)
- LANZAMIENTO Ya disponible
- CONTENIDO 16

Las industrias de videojuegos de China y Corea llevan unos años en auge, especialmente en el género del soulslike, con títulos como *Lies of P*, *Black Myth: Wukong* o *Stellar Blade*, a los que se acaba de sumar *Wuchang: Fallen Feathers*.

Esta aventura, cuya historia dura 40 horas, nos lleva hasta Shu, un reino inspirado en la China de la dinastía Ming que sufre los estragos del emplumado, una misteriosa enfermedad que provoca que sus víctimas pierdan la cabeza y se transformen en monstruos. Nosotros nos ponemos en el papel de Wuchang, una guerrera afectada por la dolencia que despierta sin recuerdos y que se embarca en un viaje para encontrar una cura y descubrir quién es.

Un soulslike con aranceles

La jugabilidad presenta varios cambios interesantes respecto a otros soulslikes, como la importancia de la esquiva, una progresión simplificada o un sistema de muerte asociado a un nivel de locura. Cuanto más la dañamos y mayor es la locura, mayor es el daño que causa Wuchang... pero también el que recibe, de modo que, si jugamos bien las cartas, podemos fulminar a cualquier rival en segundos, incluidos los jefes finales.

El sistema de combate es tan satisfactorio como vistoso, aunque fallan los frames de invencibilidad de ciertas acciones. Ahora bien, la disposición de los enemigos y el abuso de las trampas se pasan de frenada y perjudican la exploración. Como el *Lords of the Fallen* de 2023, es un juego con problemas... pero que se disfruta una barbaridad. ■



OPINIÓN

Hace muchas cosas bien y logra destacar en un género tan abarrotado, pero también intenta abarcar más de la cuenta. Aun así, los amantes del soulslike (y, en particular, de *Bloodborne*, *Seikiro* o *Wukong*) no deberían pensárselo mucho.

78

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

PLATAFORMA Switch 2



Wild Hearts S

UN CORAZÓN QUE QUIERE LATIR

- VERSIÓN ANALIZADA Switch 2
- GÉNERO Rol
- DESARROLLADOR Omega Force
- DISTRIBUIDOR Koei Tecmo
- JUGADORES 1-4
- IDIOMA TEXTOS Castellano
- IDIOMA VOCES Castellano
- FORMATO / PRECIO Físico: 49,99 € (tarjeta llave) Digital: 49,99 €
- LANZAMIENTO Ya disponible
- CONTENIDO 12

En 2023, arreó su particular dentellada *Wild Hearts*, un RPG de acción de Omega Force junto a EA Originals que pretendía competir con *Monster Hunter* y que no tuvo mucha popularidad, a pesar de que recibió críticas muy positivas.

Dos años y medio después, le llega una segunda oportunidad en forma de port para Switch 2, con Koei Tecmo, dueña de Omega Force, guisándoselo y comiéndoselo ella sola, pues EA no ha querido saber nada.

Como en la saga de Capcom, la clave son unas criaturas, aquí conocidas como kemonos, que están extendiendo su territorio y poniendo en peligro a los habitantes de la región de Azuma. Así, nos convertimos en un cazador que puede usar el karakuri, una tecnología ancestral que permite invocar elementos de apoyo, como cajas o trampolines. Y, como novedad, esta vez, el cooperativo es para cuatro jugadores, y no para tres.

Salvaje, pero no mucho

Wild Hearts se lanzó con problemas de rendimiento en PS5, Xbox Series X-S y PC, así que, esta vez, Koei Tecmo ha preferido priorizar la fluidez sobre la calidad gráfica. Se nota que se han ajustado la distancia de dibujado, los efectos, las texturas o la iluminación. De todos los juegos de Switch 2 que he probado hasta ahora, éste es el que más diferencias presenta según se juegue en modo portátil (a 648p y 30 fps) o en el dock (a 864p y con una tasa de refresco de entre 40 y 60 fps). Los recortes son evidentes, pero, si no jugaste en otras consolas, es la mejor alternativa a *Monster Hunter*, habida cuenta de que, por el momento, *Wilds* no cuenta con ningún port para Switch 2. ■



OPINIÓN

Da una de cal y otra de arena: mejora el rendimiento respecto a otras plataformas, aun sin alcanzar los 60 fps fijos (30 en portátil y 40-60 en dock), pero a costa de un gran bajón gráfico que puede ser un impedimento para algunos.

75

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

PLATAFORMAS PS5 | Xbox Series X-S | PC



RoboCop: Rogue City Unfinished Business

UN POLI CON ASUNTOS PENDIENTES

- VERSIÓN ANALIZADA
PS5
- GÉNERO
Shooter
- DESARROLLADOR
Teyon
- DISTRIBUIDOR
Nacon
- JUGADORES 1
- IDIOMA TEXTOS
Castellano
- IDIOMA VOCES
Inglés
- FORMATO / PRECIO
Físico: 29,99 €
Digital: 29,99 €
- LANZAMIENTO
Ya disponible
- CONTENIDO
18

A finales de 2023, se lanzó *RoboCop: Rogue City*, un shooter de presupuesto medio protagonizado por el mítico policía de cine, y gustó tanto que Nacon ha elaborado una expansión independiente.

Unfinished Business tiene los mismos mimbres técnicos y jugables que el FPS de hace casi dos años, pero no es un DLC, sino que se compra por separado. La historia se ambienta poco después, de modo que nuestro justiciero chapado debe adentrarse en la OmniTower, un complejo urbanístico donde se han encerrado unos mercenarios. Lo de ir subiendo pisos de una torre podría parecer el típico modo postlanzamiento para engrosar el postjuego de un roguelike, pero no es el caso en esta expansión, cuyo guión se traduce en unas nueve horas de juego.

El secreto está en la placa

Los tiroteos con la pistola Auto-9 funcionan igual de bien que en el primer juego, y hay nuevos enemigos (como drones voladores o androides ninja), a lo cual hay que añadir las secciones detectivescas, si bien el diseño de niveles es muy básico. Te sientes como una máquina imparable e, incluso, hay una nueva arma congelante, pero todo se acaba estirando más de la cuenta. Y el factor sorpresa del original se ha diluido.

En lo técnico, no pedimos unos gráficos de triple A, pero se repite la historia del anterior juego, con un acabado pobre y unos cuantos desajustes importantes. Los fans sabrán apreciar el mimo con el que el juego retrata al legendario personaje y su universo, pero... aún hay trabajo que hacer. ■

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

OPINIÓN

Se siente tan divertido como el primer juego, al ofrecer interesantes añadidos que refuerzan el cariño hacia el policía cibernético. Sin embargo, resulta repetitivo y poco variado, y sus fallos técnicos lastran bastante el resultado final.

68

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



Tales of the Shire: Un juego de ESDLA

UNA COMARCA PARA COMÉRSELA

- VERSIÓN ANALIZADA
Xbox Series X
- GÉNERO
Simulador social
- DESARROLLADOR
Weta Workshop / Lab42 Games
- DISTRIBUIDOR
Private Division
- JUGADORES 1
- IDIOMA TEXTOS
Castellano
- IDIOMA VOCES
No tiene
- FORMATO / PRECIO
Físico: 39,99 €
Digital: 34,99 €
- LANZAMIENTO
Ya disponible
- CONTENIDO
3

La licencia de *El Señor de los Anillos* no pasa por su mejor momento en lo que a adaptaciones audiovisuales se refiere y, tras juegos mediocres como *Gollum* o *Return to Moria*, llega ahora *Tales of the Shire*, un simulador social a lo *Animal Crossing*.

Creado por Weta Workshop, un estudio de animación neozelandés que fue clave en las películas de Peter Jackson, y Lab42 Games, un equipo perteneciente a Sumo Digital, el juego nos invita a convertirnos en un pacífico hobbit y a sentirnos como un habitante más de la Comarca. Eso incluye infinidad de guiños a los libros y las películas, así como la aparición de personajes secundarios como Gandalf o Rosita Coto.

Mantequilla sobre demasiado pan

Como un hobbit recién llegado, debemos contribuir a que la poco desarrollada Delagua adquiera el estatus de aldea. Para ello, deberemos entablar amistad con los quince habitantes principales, mientras nos dedicamos a recolectar, pescar y cosechar. La jardinería tiene cierta enjundia, pues hay que tener en cuenta la estación del año y combinar semillas afines. Todo está puesto al servicio de la pasión de los medianos por la comida, de modo que la piedra angular es la obtención de ingredientes y recetas con los que cocinar comilonas que nos ayuden a hacer buenas migas con los vecinos.

La historia principal se puede completar en unas quince horas, pero, para subirlo todo de nivel, hacen falta muchas más. Se hace bastante repetitivo y anodino, pero tiene su encanto como "simulador de hobbit". ■

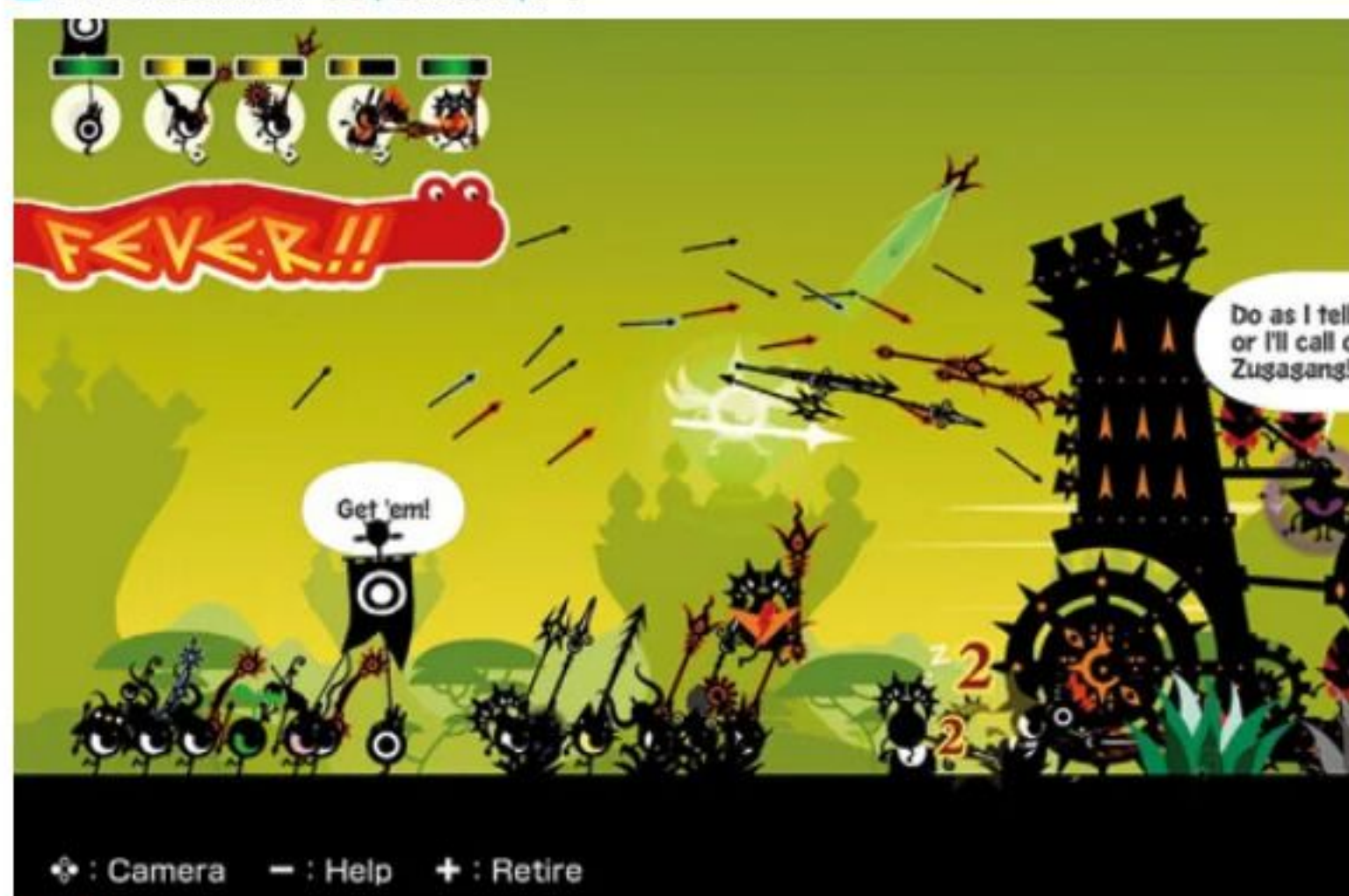
OPINIÓN

Es muy simple como simulador social, merced a unas mecánicas básicas y a un bucle de juego monótono, pero consigue el objetivo de hacernos sentir como un hobbit, inclinándonos a la paz, la tranquilidad y el diligente cultivo de la tierra.

68

■ Por Rafael Aznar [X @Rafaikkonen](#)

PLATAFORMAS PS5 | Switch | PC



Patapon 1+2 Replay

FIEBRE REMASTERIZADORA

- VERSIÓN ANALIZADA
Switch
- GÉNERO
Musical
- DESARROLLADOR
SAS Co.
- DISTRIBUIDOR
Bandai Namco
- JUGADORES 1-4
- IDIOMA TEXTOS
Castellano
- IDIOMA VOCES
No tiene
- FORMATO / PRECIO
Físico: 39,99 €
Digital: 29,99 €
- LANZAMIENTO
Ya disponible
- CONTENIDO
7

Si tuviste una PSP, seguro que recuerdas el inicio, en 2008, de la saga *Patapon*, una inusual mezcla de juego de ritmo y táctica con una estética única que se ganó el cariño de los usuarios.

Eran otros tiempos en los que PlayStation irradiaba creatividad y las propuestas arriesgadas tenían cabida junto a las superproducciones. Diecisiete años después, nos llega un recopilatorio de las dos primeras entregas (incomprensiblemente, se ha quedado fuera la tercera) que ha sido desarrollado por Bandai Namco, un detalle que refleja lo mucho que han cambiado las cosas.

Una pata de jamón de Pinypon

Nuevamente, encarnamos a una deidad que dirige a los beligerantes patapones a ritmo de percusión. Cada uno de los cuatro botones frontales está asociado a un tambor y, combinando sus sonidos en compases de cuatro golpes, damos instrucciones. Estas uniones crean sonidos hipnóticos que se repiten como un mantra hasta la saciedad y se integran con las melodías. Así, hay que avanzar, atacar, protegerse o retirarse mientras mantenemos el ritmo y avanzamos, nos medimos con tribus enemigas o cazamos en un desarrollo 2D.

Este pack aumenta la resolución e incluye mejoras de calidad de vida, como poder ajustar la dificultad o mantener el icono del tambor visible en la pantalla. Eso sí, hay que tener cuidado con el input lag sonoro y visual al usar accesorios como auriculares. En todo caso, es una saga única que recuerda la necesidad de que este sector innove. ■



OPINIÓN

Si vas a jugar en Switch, procura que sea en modo portátil y sin cascos bluetooth: así, disfrutarás de dos joyas únicas del ritmo y la acción como sus creadores las concibieron. Una pena que la calibración del input lag en la tele sea tan arcaica.

78

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

PLATAFORMAS PS5 | Xbox Series X-S | PC



Ready or Not

LISTO PARA ENCAÑONAR SIN RATÓN

- VERSIÓN ANALIZADA
PS5
- GÉNERO
Shooter
- DESARROLLADOR
Void Interactive
- DISTRIBUIDOR
Void Interactive
- JUGADORES 1-5
- IDIOMA TEXTOS
Castellano
- IDIOMA VOCES
Inglés
- FORMATO / PRECIO
Físico: 49,99 €
Digital: 49,99 €
- LANZAMIENTO
Ya disponible
- CONTENIDO
18

Si te quieres alejar de la acelerada jugabilidad del *Call of Duty* de turno, rememorar la extinta saga *SWAT* o disfrutar de un *Rainbow Six* centrado en la cooperación, y no en la competición, debes saber que *Ready or Not* te tiene cubierto.

Este shooter, cuya versión 1.0 se estrenó en PC hace ya un tiempo, acaba de sacar su fusil en PS5 y Xbox Series X-S. Con una visión violenta, despiadada y, en ocasiones, truculenta del mundo criminal estadounidense, este juego realista y táctico nos convierte en miembros de un equipo de operaciones especiales que ha de enfrentarse a diversas misiones, online o junto a la CPU.

La dureza de apretar el gatillo

No se trata de ir pegando tiros porque sí, sino de solucionar situaciones espinosas: resolver un atraco a una gasolinera con toma de rehenes, acabar con un grupo de veteranos que ha intentado asesinar a un senador... En general, hay que salvar a los buenos y esposar a los malos, para lo cual hay que tener nervios de acero y saber cuándo intimidar y cuándo usar fuerza letal. Porque una mecánica clave es que podemos gritar a los enemigos para amenazarlos, golpearlos o detenerlos, de manera que algunos se resistirán y otros se darán por vencidos. Si dudas, puede que abatas a quien no debes o que un sospechoso huya despavorido.

No es un AAA, pero el juego, que dura unas 15-18 horas, se ve muy bien. Ha habido cierta polémica con la censura de algunos elementos (como una niña con convulsiones, desnudos o desmembramientos post mortem), pero, ahora mismo, es uno de los shooters más interesantes del mercado. ■

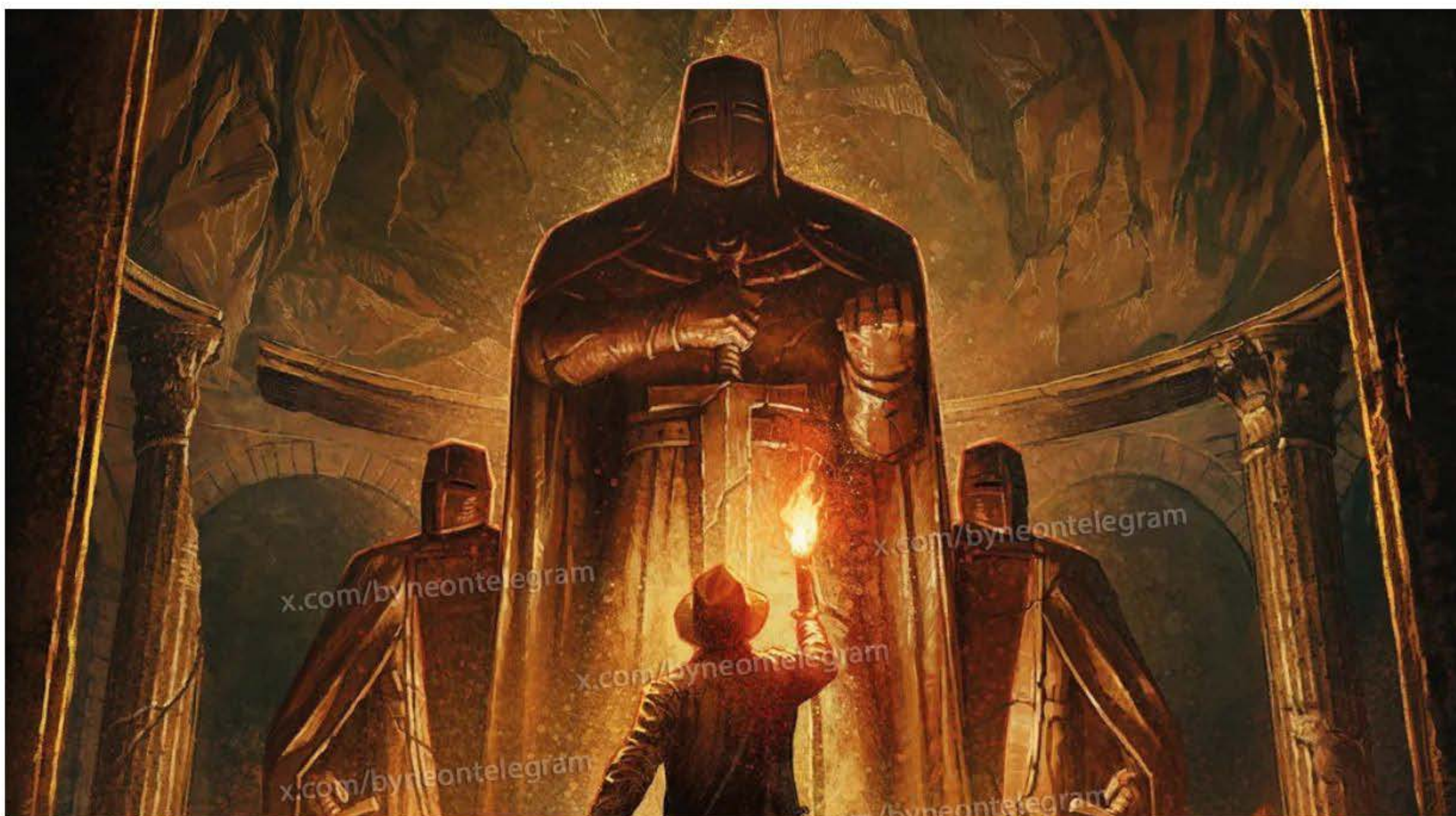


OPINIÓN

Este shooter subjetivo acierta de lleno con su visión realista y cruenta del mundo criminal. Es uno de los juegos que más han refrescado el género recientemente, y sus variadas y numerosas misiones te mantendrán pegado al mando.

84

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



■ Indiana Jones volverá a coger el sombrero, el látigo y la antorcha para adentrarse en las profundidades de Roma, donde aguardan los secretos olvidados de la orden de los nefilim y una secta que prefiere que sigan bajo tierra.

ENLACE AL CANAL

x.com/byneontelegram

O escanea el código QR:



INDIANA JONES Y EL GRAN CÍRCULO

■ PS5 | Xbox Series X-S | PC ■ 34,99 € (Mejora prémium)

La Orden de los Gigantes

La redonda aventura de MachineGames crecerá el 4 de septiembre con una expansión que nos llevará a nuevos y recónditos lugares de Roma

Hoy en día, la mayoría de procesos de ampliación de los juegos se enmarcan en la dinámica de los juegos como servicio, lo que obliga a estar ojo avizor cada semana, cada mes o cada trimestre para ver si la actualización de marras tiene o no enjundia. Por suerte, sigue habiendo experiencias más tradicionales y cerradas que, simplemente, reciben una gran expansión cerrada un tiempo después de su estreno. Quién nos iba a decir hace quince años que acabaríamos viendo este tipo de contenidos descargables como algo positivo, ¿verdad?

Precisamente, el 4 de septiembre, llegará una de esas grandes extensiones narrativas, que, a priori, dará por concluido el juego en cuestión, para que el estudio encargado pueda pasar a otros menesteres. Nos referimos a *Indiana Jo-*

nes y el Gran Círculo, que, nueve meses después de su debut en Xbox Series X-S y PC (y cinco meses después de salir en PS5), va a recibir *La Orden de los Gigantes*, una historia muy vinculada a los acontecimientos de la aventura principal, pero en nuevos entornos.

Si recordáis, uno de los primeros enclaves que visitaba el Doctor Jones era el Vaticano. Pues bien, este DLC entroncará con esa sección, de modo que nos las volveremos a ver con Benito Mussolini o con el padre Ventura, mientras buscamos un misterioso artefacto e indagamos en el pasado de la sociedad secreta de los nefilim.

Así pues, *La Orden de los Gigantes* nos hará salir de las lindes del Vatica-

no para visitar las calles de Roma. Cómo no, la Ciudad Eterna nos deleitará con su historia y su arqueología, llevándonos por las aguas del Tíber, la Cloaca Máxima (uno de los primeros sistemas de alcantarillado del mundo), criptas subterráneas... En esos parajes, deberemos resolver desafiantes rompecabezas y enfrentarnos a una organización conocida como la Secta de Mitra, sin que falten batallas que no desmerecerán a las de los gladiadores del Coliseo.

VALORACIÓN: El juego original es la mejor experiencia contemporánea de *Indiana Jones*, y las nuevas peripecias en la Ciudad Eterna deberían consolidar aún más ese estatus de gloria.

■ NINTENDO SWITCH ONLINE

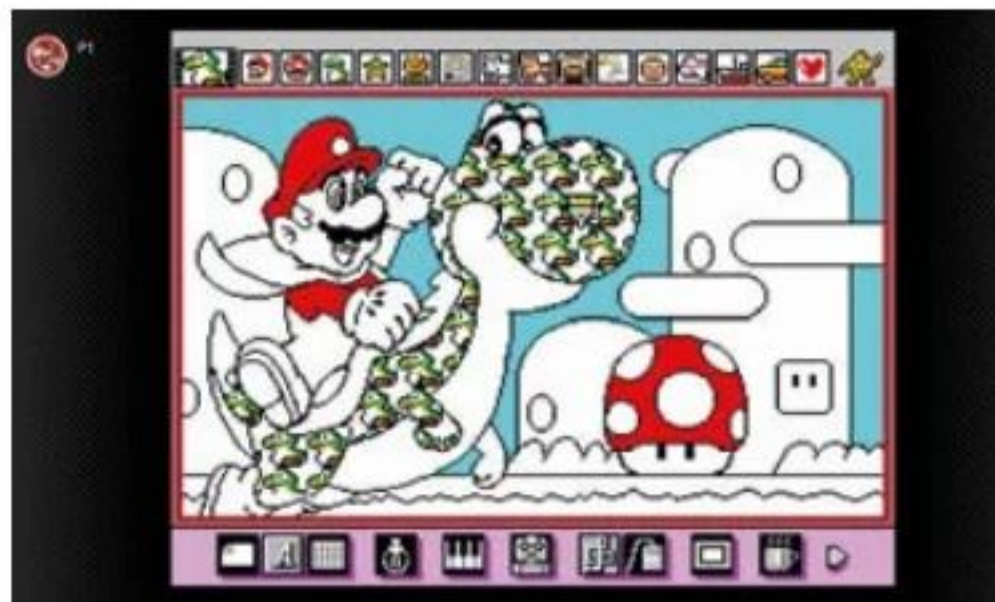
Mario Paint

■ Switch 2 | Switch ■ Suscripción (desde 3,99 € al mes)

Con Switch 2 ya a la venta y el catálogo de Game-Cube por explorar, cabía pensar que la Gran N se olvidaría de seguir sumando juegos de sus consolas más antiguas a Nintendo Switch Online, pero no ha sido así. Porque aún hay margen para seguir añadiendo joyas, sobre todo de las menos mediáticas.

Así, desde finales de julio, está disponible para todos los usuarios del servicio *Mario Paint*, un juego aparecido en Super Nintendo en 1992. En el caso de Switch 2, es compatible con el modo ratón de los Joy-Con 2, mientras que, en el de Switch 1, se hace necesario conectar un ratón externo a la consola. Sea con una opción u otra, podemos pintar dibujos sobre un lienzo, así como crear secuencias musicales o de vídeo, algo que, en los 90, era todo un hito.

VALORACIÓN: La saga *Mario* ha tenido infinidad de spin-offs a lo largo de su historia, y éste de SNES puede ser, fácilmente, uno de los más singulares.



■ ELDEN RING NIGHTREIGN

Actualización 1.02

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

Muchos arquearon la ceja cuando se anunció, pero esta fusión de soulslike y roguelike ha sido en un éxito. Inicialmente, sólo se podía jugar en solitario o en equipos de tres, pero FromSoftware ha escuchado a la comunidad y ya es posible realizar expediciones de dos jugadores, con una dificultad ajustada a ello.

VALORACIÓN: El cooperativo a dobles es una gran adición para este soulslike online.



■ STREET FIGHTER 6

Sagat

■ PS5 | Xbox Series X-S | Switch 2 | PS4 | PC
■ 29,99 € (como parte del Pase de temporada 3)

Los jefes finales de *Street Fighter 2* son muy queridos, así que nos congratula que el tercer pase de personajes se haya abierto con la incorporación de Sagat y su mítico escenario en Tailandia. Puede que haya envejecido, pero este luchador de muay thai sigue en forma.

VALORACIÓN: Sagat ha vuelto con toda su gloriosa altura y su célebre parche en el ojo.



■ DRAGON BALL: THE BREAKERS

Temporada 9

■ PS4 | Xbox One | Switch | PC ■ Gratis

Distaba de ser el mejor juego de *Dragon Ball*, pero Bandai Namco sigue comprometida con este multijugador asimétrico, cuya novena temporada ha incorporado a Broly. Además, se han hecho ajustes en la cuarta fase de transformación de Célula y Buu, dos de los villanos previos, para hacerlos más terribles.

VALORACIÓN: El "pilla-pilla" entre supervivientes y villanos sigue sumando carreras.

HAZTE CON TUS CONTENIDOS DESCARGABLES FAVORITOS EN GAME



Acumula puntos **GAME** en todas tus compras



CALL OF DUTY:
BLACK OPS 7



EA SPORTS FC 26

DOCE MESES NO SON

El verano y las vacaciones están tocando ya a su fin. Y, como todos los años, la vuelta al cole en lo que a nuestra industria favorita se refiere traerá consigo las nuevas entregas de un buen número de sagas anuales, con sus inequívocos numeritos, referidos en su mayoría a 2026. Ya en agosto, se ha producido el debut de *EA Sports Madden NFL 26*; en septiembre, será el turno de *NBA 2K26*, *EA Sports NHL 26* y *EA Sports FC 26*; en octubre, echará a bailar *Just Dance 2026 Edition*...

Y queda por ver dónde ubican Activision y Microsoft *Call of Duty: Black Ops 7*. Históricamente, la fecha de cada nuevo episodio de la saga bélica se anunciaba junto con el propio juego, pero, este año, el tráiler de presentación no especificaba nada. Ni siquiera si saldría este año. Suponemos que fue una táctica para dejar que Electronic Arts arrojara la primera piedra



LEYENDAS
POKÉMON: Z-A

con el anuncio de *Battlefield 6* y, ya en función de ello, ajustar. No en vano, éste puede ser el año en que más igualado esté el duelo, teniendo en cuenta la fatiga acumulada que arrastra *Call of Duty*. Y no ayuda que se haya optado por otro *Black Ops* más, cuando ya venimos del sexto el año pasado... En cualquier caso, no concebimos que el juego no salga en 2025. De hecho, lo normal es que, cuando leáis esto, ya se sepa su fecha de estreno, habida cuenta de que el juego iba a estar presente en la Gamescom, cuya celebración fue posterior a la entrega a imprenta de este número de la revista.

El mismo huevo relleno

Dicho eso, antiguamente, era muy habitual que hubiera sagas anuales, en la medida en que los procesos de desarrollo eran de meses o, a lo sumo, un par de años. Hoy en día, en cambio,



Por Rafael Aznar Miró X @Rafaikkonen

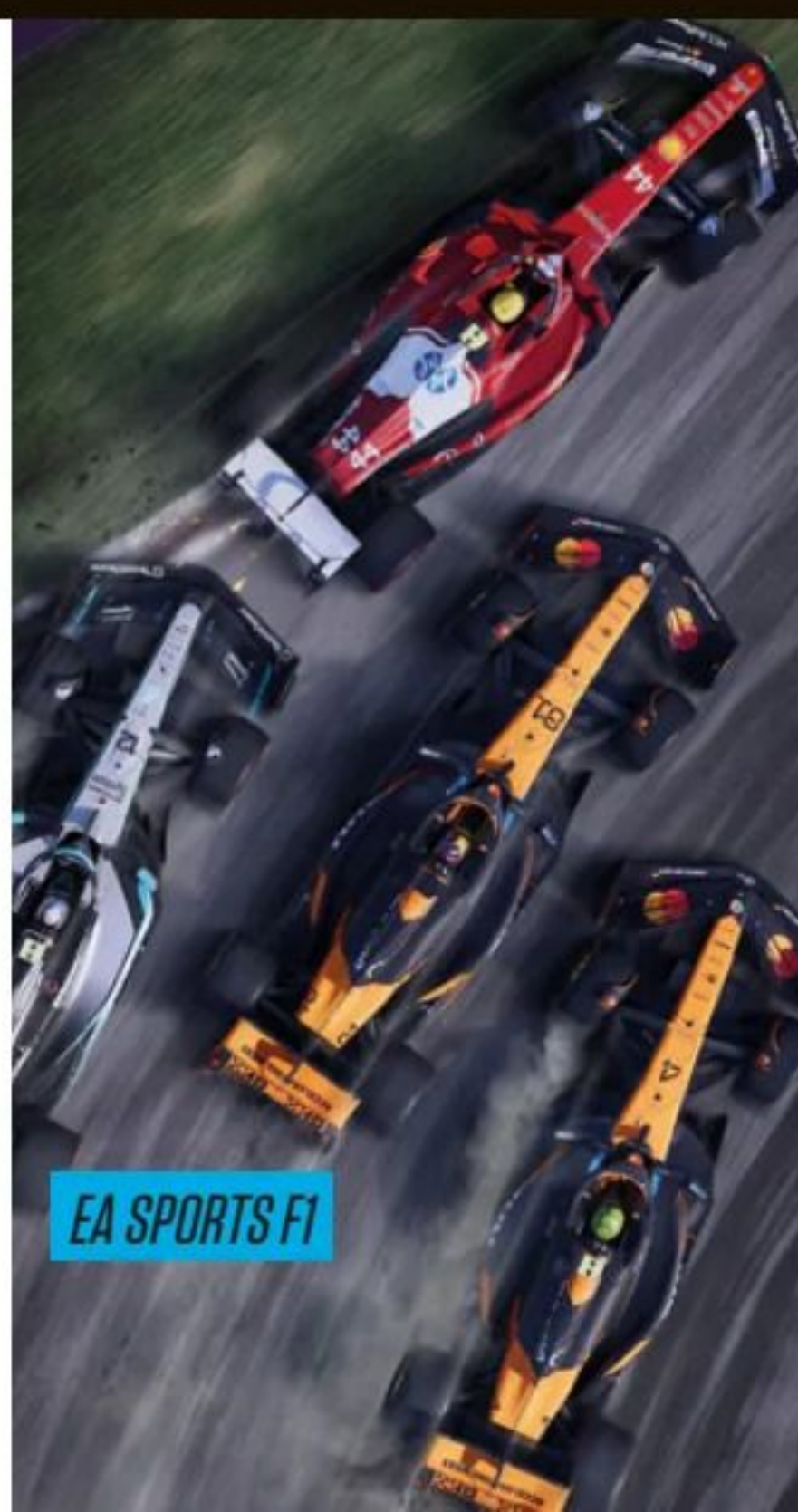


NBA 2K26

NADA

Las sagas de periodicidad anual han decaído con el paso de los años, pero aún existen unas cuantas que, pese a su escaso margen de innovación, siguen recibiendo "nuevas" entregas un año sí y otro también

son pocas las series con esa cadencia, tanto si se trata de superproducciones como si se trata de juegos más pequeños. Porque los periodos de desarrollo pueden alargarse, fácilmente, por un lustro o, incluso, más. Si no, que se lo digan a Rockstar, que va a lanzar *GTA VI* trece años después de *GTA V*, cuando *GTA III*, *Vice City* y *San Andreas* salieron en un lapso de tres años. Ahí, entran en juego también otros factores, pero el caso es que apenas hay ya sagas cuyas entregas se lancen cada doce meses. No podemos imaginar a Ubisoft volviendo a sacar un *Assassin's Creed* o más por año, como hizo desde que salió la segunda parte en 2009 hasta la llegada de *Syndicate* en 2015. De hecho, aquel hastío obligó a la compañía a pararse a pensar y resetear la saga con un nuevo enfoque. Y, entonces, fue cuando ésta volvió a ascender, con el enfoque más abierto, la po-



tenciación del combate y las espectaculares ambientaciones de *Origins* y *Odyssey*.

Las sagas que siguen siendo anuales es, en general, porque son sota, caballo y rey en materia jugable, audiovisual y narrativa. En ese sentido, si sois lectores habituales de la revista, sabréis que, de un tiempo a esta parte, no hablamos ya tanto de ellas, al menos en cuanto a que esos juegos ocupen grandes reportajes o copen portadas. Con las generaciones de consolas tocando techo técnico, y con las compañías limitando el riesgo, hoy cuesta más que nunca ver innovaciones en esos juegos. Realmente, a veces, resulta hasta hilarante leer las notas de prensa de según qué juegos, en las que se desglosan las supuestas novedades del juego: auténticas retahílas de palabrería para no decir que es el mismo perro con distinto collar. O la misma Stacey Malibu con distinto »

Consigue un DLC con contenido exclusivo al reservar **EA Sports FC 26** en GAME.

*Promoción limitada a 10.000 unidades



EA SPORTS FC 26 (26 DE SEPTIEMBRE)



NBA 2K26 (5 DE SEPTIEMBRE)



» sombrero. Y seguramente ahí está el problema: en que son un producto destinado a un público generalista que, cual Waylon Smithers, simplemente, quiere tener la versión mejor y más nueva de su producto favorito. Y el que esto firma entona el mea culpa también, tras muchos años jugando cientos de horas a cada nuevo *FIFA*.

En relación con todo eso, hay que destacar también que las sagas otoñales históricas que llevan acompañándonos desde los 90 o los primeros 2000 han visto adelantadas sus ventanas de lanzamiento. Esto es especialmente apreciable en el caso de los juegos deportivos. Antaño, no era raro que el *FIFA* o el *NBA 2K* de rigor salieran en noviembre u octubre, respectivamente, con sus plantillas y equipaciones debidamente actualizadas. Pero eso es inconcebible hoy en día: sus nuevas entregas tienen que estar listas para septiembre, aunque eso implique depender de un gran parche el día de lanzamiento.

Y algo parecido se puede decir de los juegos de velocidad licenciados. Los primeros *F1* que hizo Codemasters salían en septiembre u octubre. Hoy en día, aparecen en mayo. O los *MotoGP* de Milestone, que pasaron de junio a abril. Con eso, se logra contentar al usuario medio dándole el juego lo más pronto posible, con el



campeonato en cuestión recién iniciado y no a punto de terminar, pero, obviamente, la calidad se tiene que resentir, por pura matemática.

La chuchería del juego como servicio

Ahora bien, con muchos juegos anuales actuales, y de ahí que se les pueda coger tirria, se produce una doble monetización que no casa con las dinámicas de la industria actual. Desde hace unos años, las compañías han metido hasta en la sopa la dinámica de los juegos como servicio. Es decir, planes de actualización a larguísimo plazo, con infinidad de nuevos contenidos asociados, a menudo, a pases de temporada. En muchos casos, eso se ha aplicado a juegos cuya experiencia base se puede descargar de forma gratuita, como el paradigmático *Fortnite*. Puede gustar más o menos, pero es una fórmula lícita.

El problema es que algunas compañías quieren soplar y sorber al mismo tiempo con sus juegos anuales. Es decir, quieren venderlos a 80 euros la nueva versión de su buque insignia y, al mismo tiempo, aplicar fórmulas de monetización de los free-to-play, invitándonos a pagar más para avanzar más rápido o fortalecerlos.

El mayor ejemplo de esta desfachatez es *NBA 2K*, que permite comprar monedas virtuales con

VETERANOS INCANSABLES

Deporte al margen, si uno mira las listas de ventas de juegos de cada año, casi siempre encontrará en ellas las nuevas entregas de *Call of Duty*, *Pokémon* y *Just Dance*, tres sagas capaces de aglutinar, en particular, al público más casual.

Hay eventos que se repiten de manera cíclica e, igual que el sol sale cada mañana por el este, sabemos que, cada año, la lista de videojuegos más vendidos tendrá en sus posiciones de privilegio a los nuevos episodios de rigor de algunas sagas. En el caso de las deportivas, como *EA Sports FC*, ayuda el hecho de que los compradores sean aficionados al fútbol real, obviamente. Pero hay algunas licencias específicas de este sector que llevan eones arrastrando a legiones de fans, especialmente casuales, y que son las gallinas de los huevos de oro de sus respectivas compañías.

El ejemplo más evidente de esto es *Call of Duty*, que lleva recibiendo entregas anuales desde su nacimiento en 2003, hasta el punto de que Activision ha acabado integrando a casi todos sus estudios como apoyo a su desarrollo, siempre con Infinity Ward y Treyarch rotándose en el liderazgo. Ahora, toca *Black Ops 7*. También cabría hablar de *Just Dance*, la saga de baile de Ubisoft, que arrasó en los tiempos de Wii, gracias al control por movimiento, y aún sigue en la brecha.

Finalmente, hay que hablar de *Pokémon*, otra saga multimillonaria de la que hay nuevos productos cada año desde su debut en 1996, ya sean nuevas entregas principales (la siguiente generación será ya la décima), remakes o spin-offs, como el inminente *Leyendas Pokémon: Z-A*.

EA SPORTS MADDEN NFL 26 (YA DISPONIBLE)



EA SPORTS NHL 26 (12 DE SEPTIEMBRE)



EMPIEZA LA TEMPORADA DEPORTIVA

El final del verano marca el inicio de las ligas de muchos deportes, lo cual va acompañado siempre de videojuegos oficiales.

dinero real, algo que entronca con los modos MiJugador y MiEquipo. En el primero, podemos mejorar a nuestro álgter ego a golpe de talonario, como si fuéramos un millonario sin miedo al segundo zócalo de impuestos de la liga de baloncesto estadounidense. En el segundo, podemos comprar sobres de cartas aleatorias que equivalen a cajas de botín. Es opcional, sí, pero es un casino. De hecho, este mes, ha trascendido la historia de un usuario que se gastó 32.000 dólares en micropagos y, ni aun así, pudo desbloquear todo el contenido del juego. Ya hay que tener ganas de ser tan inconsciente, eso sí...

Eso mismo se puede aplicar también a EA Sports FC y su Ultimate Team, el modo que inició toda esta absurda fiebre. O a Call of Duty, cuya última entrega tuvo un pase de temporada de las Tortugas Ninja que obligaba a pagar 20 euros por cada uno de los cuatro quelonios, para un total de 80 euros. Un disparate tras otro, vaya.

Y eso por no hablar de que todos los progresos que uno pueda hacer no se pueden trasladar al siguiente juego. En cuanto llegue la nueva entrega, tocará volver a empezar desde cero, pagando de nuevo otros 80 euros por la entrada y, luego, lo que ya cada uno quiera gastarse en palomitas, cervezas, perritos, nachos, chucherías... >>

En algunos ámbitos, el tiempo no se divide en años, sino, más bien, en cursos o temporadas, generalmente de unos nueve meses, que suelen empezar cuando acaba el verano y terminar cuando la tórrida estación vuelve a asomar. Sucede así en el ámbito académico y también en el deportivo, pues es muy habitual que las temporadas de los deportes tradicionales que se disputan en forma de ligas con sucesivas jornadas de partidos entre todos los equipos participantes den comienzo en la horquilla temporal que va de finales de agosto a principios de octubre. Para lo que nos atañe, esto se traduce en simuladores deportivos que se suelen lanzar entre agosto y septiembre, y que se apoyan en las licencias de esas competiciones.

Hoy en día, se podrían establecer dos grandes tipologías en relación con eso. Por un lado, estarían los juegos oficiales de las ligas estadounidenses. Es decir, NBA 2K (baloncesto), EA Sports NHL (hockey sobre hielo) y EA Sports Madden NFL (fútbol americano). En este último caso, Electronic Arts tiene, además, la saga hermana EA Sports College Football, que abarca la vertiente universitaria de esa disciplina y cuyos juegos suelen salir en julio. No incluimos en este grupo el béisbol de MLB: The Show porque va desacompañada, con juegos que se suelen estrenar en marzo.

Por otro lado, estaría EA Sports FC, alias el FIFA de toda la vida. En este caso, la gestión de las licencias es algo distinta, pues se abarcan ligas de fútbol de una treintena de países y se cumple a la perfección el dicho de que el fútbol es el deporte rey, merced a las decenas de millones de juegos que se venden cada año, gracias a lo internacional que es el balompié. A poco que a alguien le guste el fútbol, tiende al 100% la probabilidad de que, en algún momento, haya estado viciado a FIFA.

CALL OF DUTY: BLACK OPS 7 (SIN FECHA)



JUST DANCE 2026 EDITION (14 DE OCTUBRE)



LEYENDAS POKÉMON: Z-A (16 DE OCTUBRE)





A FONDO SIN PERDER LA LICENCIA

El deporte tiene también otra dimensión con numerosas sagas anuales. Se trata de los juegos de velocidad basados en campeonatos muy mediáticos.

La variedad de disciplinas que existen en el deporte es inmensa, pero, de cara a su adaptación al ámbito de los videojuegos, existe una división bastante clara en forma de géneros. Indudablemente, los títulos mencionados en la anterior página se juegan de forma muy similar, al tratarse de deportes de equipo basados en mover a los jugadores por un rectángulo de juego, dando pases y anotando de la manera que el reglamento establezca. Pero no sucede lo mismo con los llamados deportes de motor, que se enmarcan en el género de la velocidad, en el que, obviamente, lo que se hace es acelerar, frenar y girar a bordo (o a lomos) de un vehículo, tratando de ir más rápido que nadie. Con el añadido de que, en el caso de los juegos de coches, la simulación incluye la compatibilidad con periféricos en forma de volante.

Así pues, en el género de la velocidad, hay unas pocas series anuales. La más importante es, con diferencia, *EA Sports F1*, antes *F1 "a secas"*, de la que Codemasters lleva ocupándose desde 2009. Eso sí, en teoría, el último acuerdo que se firmó con la Federación Internacional de Automovilismo abarcaba hasta 2025, así que no sabemos si la serie seguirá adelante en 2026, y menos teniendo en cuenta los recortes que ha hecho Electronic Arts en la compañía inglesa este mismo año.

Por otra parte, hay que destacar los juegos de motociclismo de Milestone. La estrella es *MotoGP*, pero no hay que olvidarse de *Monster Energy Supercross*, sucesora de *MXGP*. Finalmente, y aunque su velocidad es de otro tipo, no hay que pasar por alto *Tour de France*, la saga de ciclismo basada en la "Grande Boucle" que publica Nacon, que, casualmente, va a recuperar la licencia de *WRC*, el Mundial de Rallies, para volver a publicar juegos de 2027 a 2032, después de que EA haya decidido no seguir con ella.

» En relación con eso, además, suele ser habitual que las compañías tiren el precio de los juegos deportivos a final de temporada e, incluso, los incorporen a algún servicio de suscripción. En otras palabras, es un producto de usar y tirar que pierde casi todo su valor cuando llega el relevo.

Luego, está también el caso de *Just Dance*, otra saga que sigue recibiendo nuevas entregas anuales. La de este curso, por ejemplo, con 40 nuevas canciones. El problema es que este modelo de negocio no tiene mucho sentido, teniendo en cuenta que la saga cuenta con un servicio de suscripción, *Just Dance+*, que permite acceder a una gran biblioteca de temas, pagando 4 euros al mes, 10 euros al trimestre o 25 euros al año. En un mundo cabal, lo lógico sería que las 40 citadas canciones se sumaran, sin más, a dicho servicio. Y más considerando que no existirá una edición física del juego como tal: sólo la habrá para Switch y, en realidad, sólo incluirá un código canjeable, en vez de un cartucho...

Sagas que siguen pitando

Dicho todo eso, hoy en día, las principales novedades de las sagas anuales suelen jugar con los modos de juego, que, a veces, van y vienen. En el caso de *EA Sports FC*, por ejemplo, destacó el



LIKE A DRAGON

LEGO

DRAGON BALL

MONSTER ENERGY SUPERCROSS



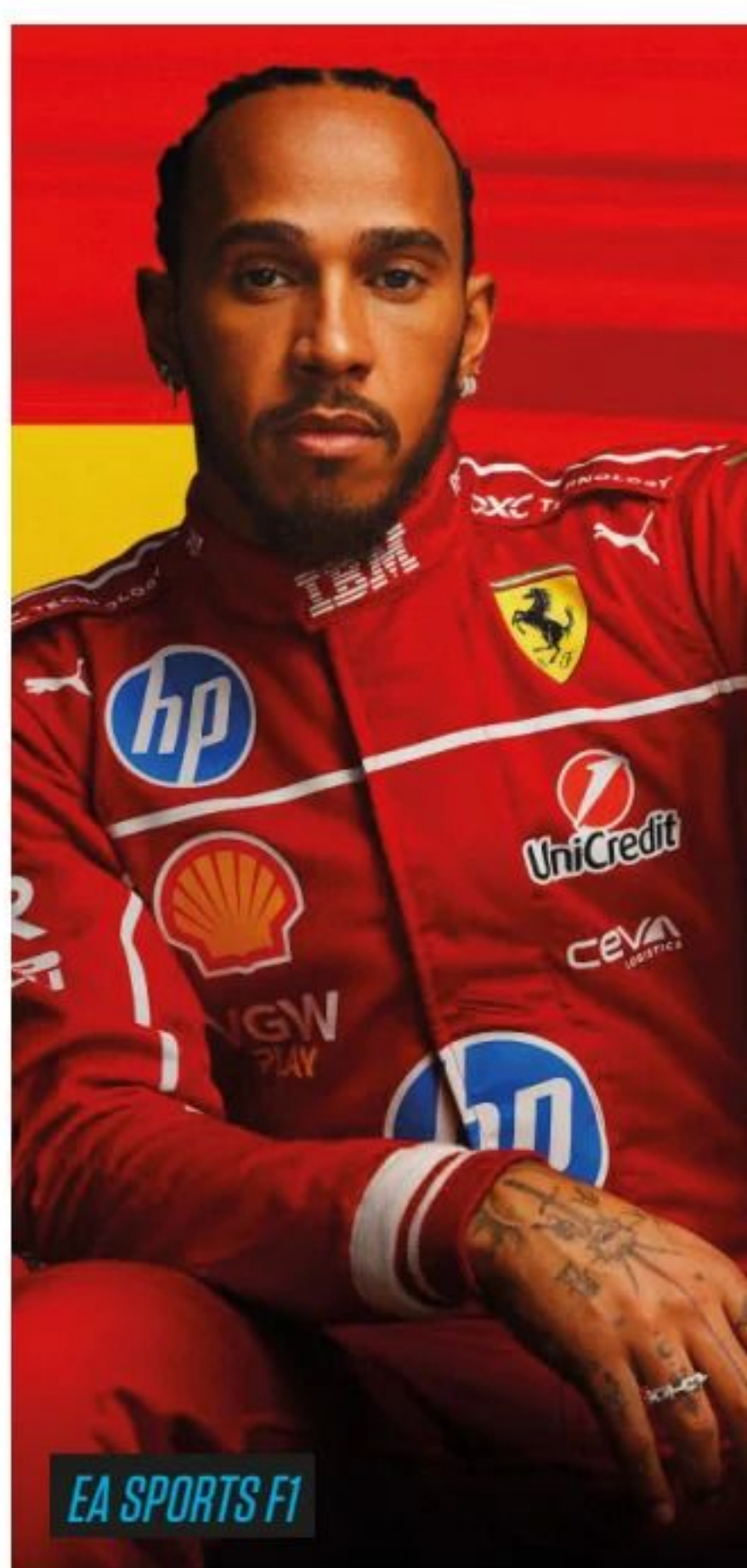
TOUR DE FRANCE



año en el que se introdujo Volta Football, un modo callejero que recordaba a *FIFA Street*. Y aún mejor fue la llegada a *NBA 2K* de Mi NBA, con la recreación de eras pretéritas de la liga.

En relación con eso, la saga de baloncesto lleva desde hace más de una década ofreciendo pequeñas historias cinematográficas, algo que EA copió tanto en *FIFA* como en *F1*, con los modos narrativos El Camino y Braking Point. Aunque, en este caso, han ido apareciendo y desapareciendo, de modo que, cuando regresaba, se vendía como una gran novedad... Es algo que también pasa con *Call of Duty*, donde las campañas o el modo Zombis son guadianescos.

Curiosamente, la mayor novedad de *EA Sports FC 26* no la vimos venir. Supuestamente, tras escuchar a la comunidad, se ha decidido que, en los modos online, el jugador al que estemos manejando en cada momento tendrá la barra de resistencia al máximo, a diferencia de los que esté controlando la CPU, que sí se cansarán. Con ello, se busca equilibrar el modo online, donde muchos jugadores se limitaban a dejar que la máquina defendiera por ellos... En realidad, esto es un cambalache que, al menos a nosotros, no nos convence. Quizá lo más sabio sería retroceder en el tiempo y recuperar el an-



EA SPORTS F1

tiguo sistema de entradas, que era mucho más fluido y práctico que el actual, que te deja vendido a poco que metas la pierna sin estar convencido de si alcanzarás el balón... Eso sí, esa ausencia de fatiga se agradecerá bastante en el modo Clubes, donde, a partir del minuto 70-80, no era particularmente satisfactorio jugar.

Aparte de todo lo que hemos comentado, también este otoño habrá un par de juegos más de sagas que también se podrían considerar anuales, pero que no siguen el mismo modelo de "plantilla con mejoras". Tal es el caso de *Legendas Pokémon: Z-A*, que será un juego nuevo hecho desde cero, con importantes novedades aquí y allá. O los de *LEGO Voyagers* y *LEGO Party!*, dos títulos basados en las famosas figuras.

En cualquier caso, mientras las ventas sigan funcionando, el modelo de las sagas anuales, especialmente en el ámbito del deporte y el shooter online, seguirá existiendo tal y como lo conocemos. Pero, desde luego, sería más justo con el usuario medio darle una experiencia base y que se renovara cada doce meses, como si fuera un juego como servicio, aunque éste esté conceptualizado socialmente muy mal. Porque, para lo que a las vanidosas compañías les interesa, sí que es, qué te voy a decir yo, la auténtica salud... ■

DRAGONES Y FIGURAS

Sus juegos no necesariamente salen cada doce meses exactos, pero raro es el año en que no se lanza una nueva producción de tres universos aventureros de tan marcada idiosincrasia como *Dragon Ball*, *Like a Dragon* o *LEGO*.

Hoy en día, es raro que las sagas más o menos aventureras o que priorizan el juego en solitario tengan nuevas entregas cada doce meses, pero hay tres que reciben nuevos episodios casi todos los años y que merece la pena reseñar, por lo particulares o significativas que son.

Para empezar, hay que hablar de *Dragon Ball*, una de las series más importantes de la historia de la animación. Desde los años 80, ha habido infinidad de juegos basados en las aventuras de Goku, la mayoría de ellos enmarcados en el género de la lucha. Y, en los últimos años, Bandai Namco ha llevado a cabo una política de relanzar muchos de los juegos

junto con generosas expansiones, como ha sido el caso este mismo año de *Dragon Ball Z: Kakarot*, a raíz del DLC de *Dragon Ball Daima*.

En segundo lugar, está *Like a Dragon*, alias *Yakuza*, que, desde su debut en 2005, ha ido prácticamente a entrega por año, al solaparse los juegos principales con remakes y spin-offs: feudales, de zombis, de detectives, de piratas... Y al beneficiarse de que, aunque sea con cambios, sus escenarios urbanos se reciclan.

Finalmente, habría que mencionar los eclécticos juegos de *LEGO*, perfectos para el público infantil, ya sea con aventuras basadas en otras licencias, arcades de velocidad, party games...

WWE 2K



PGA TOUR 2K



MLB: THE SHOW



GOLPES VARIOS

La lucha libre y el golf, de la mano de 2K Games, y el béisbol, de la mano de Sony, son otras disciplinas deportivas que también cuentan con juegos que reaparecen de manera recurrente.

¿Otro despiece más de juegos deportivos? Sí, pero, en este caso, hablamos de títulos basados en golpear de un modo u otro, con el añadido de que, a diferencia de *EA Sports FC*, *NBA 2K* y compañía, suelen aparecer en marzo, justo antes del cierre del año fiscal. Para empezar, hay que referirse a *MLB: The Show*, el juego oficial de la liga de béisbol estadounidense, cuyo estreno coincide con el inicio de la propia competición, cuyas temporadas empiezan en primavera. Además, esta saga tiene la particularidad de ser obra del San Diego Studio de Sony, pero, al mismo tiempo, lanzarse también en Xbox y Switch.

2K Games es la otra gran artífice de juegos deportivos primaverales. Desde 2013, nos ha traído combates de lucha libre anuales con la saga *WWE 2K*, con un único impasse en 2021 para repensar la saga. Aparte, cuenta con la joven *PGA Tour 2K*, que, de momento, está siguiendo un ritmo salteado (hubo entregas en 2020, 2022 y 2025), frente a los viejos *Tiger Woods PGA Tour* de EA, que sí que eran anuales.

RENUNCIAS AL CREDO DE LA ANUALIDAD

Desde los años 80, han existido muchas sagas anuales, pero la mayoría tuvieron que renunciar a ese ritmo, ya fuera para darse necesarios descansos o porque pasaron a mejor vida.

A lo largo de la historia, ha habido numerosas sagas que, durante más o menos tiempo, han llegado a tener periodicidad anual, y hemos querido hacer un repaso de algunas de las más importantes. Tanto de las que siguen en activo, ya con ritmos más pausados, como de las que acabaron siendo canceladas.

Dado que las sagas deportivas han sido las principales protagonistas de este reportaje, empezamos por ellas. En el ámbito del fútbol, Konami plantó cara desde los 90 a EA y su *FIFA* con *International Superstar Soccer*, convertida a posteriori en *Pro Evolution Soccer*. Sin embargo, tras perder mucho terreno, cambió de táctica y, en 2019, decidió hacer gratuita la saga y renombrarla como *eFootball*, con un enfoque de juego como servicio con actualizaciones periódicas. Peor suerte corrió *NBA Live*, la saga de baloncesto de EA, con la que ésta arrojó la toalla en 2015, al ser incapaz de rivalizar con *NBA 2K*.

Y, por seguir con EA, también deceleró notablemente *Need for Speed*, una saga que fue anual durante muchos años, especialmente en aquella mítica etapa del tuning. Asimismo, *Forza*, de la que se iban intercalando entregas de *Motorsport* (con su simulación en circuitos) y *Horizon* (con su velocidad arcade en mundos abiertos) entre 2011 y 2018, renunció a esa velocidad anual tan endiablada. Hoy, incluso, se especula con que no vaya a haber más entregas de la vertiente *Motorsport*...

Ahora bien, quizá la saga anual más paradigmática de la pasada década fuera *Assassin's Creed*, cuya fórmula se exprimió tan salvajemente desde 2009 hasta 2015 que acabó agotada, lo que llevó a Ubisoft a abrir mayores huecos entre unas entregas y otras. Fue, en cierto modo, algo parecido a lo que había pasado anteriormente con *Tomb Raider*, que encadenó infinidad de entregas de 1996 a 2003 y de 2006 a 2008, mientras Lara Croft iba abriendo tesoros cada vez menos brillantes.

Y, hablando de una saga tan importante de PSOne y PS2, hay que recordar que Sony publicó sus propias series anuales en aquellas dos consolas. En el caso de la primera, se encadenaron cuatro juegos de *Crash Bandicoot*; en el de la segunda, otros cuatro de *Ratchet & Clank*, que luego también encadenó varios lanzamientos en PS3. O los *Spyro the Dragon* de PSX.

Haciendo otra pirueta, pasamos a Activision, que acabó quedándose con la licencia de *Spyro* y reconvirtiéndola a la postre en *Skylanders*, una saga con figuras NFC que encadenó varios lanzamientos anuales y a la que le salió una imitadora en *Disney Infinity*. Igualmente, Activision encadenó también cuatro juegos seguidos de *Tony Hawk* y no pocos *Guitar Hero*.

Otra compañía veterana como Capcom también llegó a publicar anualmente los sucesivos capítulos de sagas como *Mega Man* y *Monster Hunter*. Y lo mismo se puede decir de SNK, su gran rival en el género de la lucha bidimensional, que tuvo la paradigmática saga *The King of Fighters*, cuyas sucesivas entregas se identificaban con aquellos '94, '95, '96, '97, '98...

Y, en los tiempos en que cada película mediática tenía su correspondiente videojuego, no hay que olvidar los numerosos juegos a cargo de Electronic Arts que acompañaron a las adaptaciones cinematográficas de *Harry Potter*, entre 2001 y 2011, con una calidad que fue menguando de forma notoria.



80 JOYAS RETRÓ

QUE PUEDES JUGAR EN CONSOLAS MODERNAS

Cada vez más compañías son conscientes del poder de su legado, de su catálogo, y trabajan para que se pueda disfrutar en la actualidad

Tanto si tienes cierta edad como si eres un jovenzuelo que está descubriendo las bondades de los videojuegos retro, seguro que tienes algunos títulos clásicos predilectos, tanto de máquinas recreativas como de sistemas ya desaparecidos, que te gustaría poder jugar y comprar de manera legal. La buena noticia es que cada vez es más fácil recuperar ese juego concreto de tu infancia en las consolas actuales.

CUESTIÓN DE LICENCIAS

Buena prueba de ello son compañías como Hamster Corporation, que realiza una labor impecable rescatando recreativas del pasado y editándolas en consolas actuales, como ha hecho con las series ACA NeoGeo y Arcade Archives (por esta última, opta a un Récord Guinness, al haber publicado un juego a la semana durante más de 130 semanas seguidas).

No es, ni mucho menos, la única compañía que ha apostado por retomar el pasado. Sega ha editado, y lo sigue haciendo, recopilatorios de sus juegos clásicos o remasterizaciones; Nintendo explota su pasado con Nintendo Switch Online (hasta GameCube con el Paquete de Expansión), Capcom o Square Enix también editan sus juegos de PSOne tal cual o remasterizados en las tiendas digitales... Y no hay que olvidarse de Taito, Atari y muchas otras. Lo retro está más al alza que nunca, y rara es la semana en que no hay novedades.

No obstante, por temas de licencias, también es normal que algunos juegos vuelvan a desaparecer, como ha sido el caso de la serie *Johnny Turbo's Arcade*, bajo la que se recuperaron *Joe & Mac Caveman Ninja*, *Sly Spy* o *DragonNinja vs Bad Dudes*, entre otros. Por eso, si un juego retro te interesa, no dejes de comprarlo mientras sigue siendo posible... ■

RECOPILATORIOS POR COMPañIAS O SAGAS

Cada vez más compañías veteranas son conscientes del valor de su pasado, de su historia, y lo explotan de una y mil maneras, desde recopilatorios con lo mejor de su trayectoria, a monográficos centrados en sagas o series muy específicas. He aquí unos cuantos ejemplos, aunque hay muchísimos más...



CAPCOM ARCADE STADIUM 1 Y 2

■ 2021 ■ PS4, ONE, SWITCH, PC

Dos colecciones de 32 juegos cada una, que repasan la historia arcade de Capcom. De *Street Fighter*, a *1943*, *Knights of the Round*, *Black Tiger*, *Gun.Smoke*... Imprescindible.



CASTLEVANIA ANNIVERSARY COLLECTION

■ 2019 ■ PS4, ONE, SWITCH, PC

Recopilatorio con los juegos de 8 y 16 bits, hasta *Super Castlevania IV* de SNES, incluyendo *Kid Dracula* y *Castlevania: The Adventure* de GB. Y con libro digital incluido...



COLECCIÓN ARCADE DE BLIZZARD

■ 2021 ■ PS4, ONE, SWITCH, PC

Cinco grandes clásicos de 8 y 16 bits de Blizzard, como son *The Lost Vikings 1 y 2*, *Blackthorne*, *Rock N' Roll Racing* y *RPM Racing*, reunidos en un divertido lote por 10 euros.



COLLECTION OF MANA

■ 2019 ■ SWITCH

Algunas colecciones, como ésta, permiten disfrutar de juegos nunca lanzados en Europa, como *Trials of Mana*, junto a clásicos como *Mystic Quest* y *Secret of Mana*.



CONTRA ANNIVERSARY COLLECTION

■ 2019 ■ PS4, ONE, SWITCH, PC

Konami se marcó otro completo recopilatorio con diez juegos de su magistral saga de run & gun, que incluye desde *Contra* (arcade) hasta *Super Probotector: Alien Rebels*.



DARIUS COZMIC COLLECTION

■ 2020 ■ PS4, SWITCH, PC

El shmup "pescatero" de Taito ha tenido diversos recopilatorios, según fueran las versiones arcade, de consola o, incluso, una gran colección con la inclusión de ambos.



FINAL FANTASY I-VI PIXEL REMASTER

■ 2021 ■ PS4, XBOX ONE, SWITCH, PC, MÓVILES

Square celebró los 35 años de su saga estrella con el píxel art de los seis primeros juegos rehecho para soportar mejor resoluciones más altas.



IGS CLASSIC ARCADE COLLECTION

■ 2023 ■ SWITCH

Una de esas joyas que se encuentran en la eShop de Nintendo y que incluye ocho juegos de IGS, como varias entregas de *Knights of Valour* o de *Oriental Legend*.



IREM COLLECTION VOLUME 1-3

■ 2023 ■ PS4, ONE, SWITCH, PC

Por ahora, van tres volúmenes con tres clásicos cada uno, como *Image Fight*, *Gunforce* o *Dragon Breed*. Lo único malo es que son algo caros: 25 euros cada colección.



JURASSIC PARK CLASSIC GAMES COLLECTION

■ 2023 ■ PS4, ONE, SWITCH, PC

Por el trigésimo aniversario de *Jurassic Park*, no faltó este pack con siete clásicos: *Jurassic Park* para NES, GB, SNES y MD; *JPII* para SNES y GB; y *JP Rampage Ed.* de MD.



MEGA MAN LEGACY COLLECTION

■ 2018 ■ PS4, ONE, SWITCH, PC

El bombero azul de Capcom tiene nada más y nada menos que seis colecciones distintas (*Legacy 1 y 2*, *MegaMan X 1 y 2*, *Zero/ZX* y *Battle Network*) que cubren toda la saga.



NAMCO MUSEUM ARCHIVES 1 Y 2

■ 2020 ■ PS4, ONE, SWITCH, PC

Dos volúmenes con once juegos repasan lo mejor de Namco en los salones, desde *Pac-Man*, a *Galaxian* o *Xevious*, pasando por *Rolling Thunder*, *Mappy* o *Dig Dug*, entre otros.



PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY TRILOGY

■ 2019 ■ PS4, XBOX ONE, SWITCH, PC, MÓVILES

Las aventuras leguleyas de Capcom tienen cuatro recopilatorios que abarcan toda la saga, hasta las precuelas *The Great Ace Attorney Chronicles*.



SNK 40TH ANNIVERSARY COLLECTION

■ 2018 ■ PS4, ONE, SWITCH, PC

Para celebrar sus 40 años, SNK reunió veinticinco juegos clásicos de la compañía: *Ikari Warriors*, *Prehistoric Isle*, *POW Prisoner of War*, *TNKill*, *Victory Road*, *Guerrilla War*...



STREET FIGHTER 30TH ANNIVERSARY COLLECTION

■ 2018 ■ PS4, ONE, SWITCH, PC

Una colección conmemorativa que reúne las principales versiones de *Street Fighter I-III* (hasta *3rd Strike*), incluida, además, la saga *Alpha*.



SUPER TECHNOS WORLD: RIVER CITY AND TECHNOS ARCADE CLASSICS

■ 2025 ■ PS4, SWITCH, PC

Technos también parió muchos clásicos, como *Renegade*, *River City* o *Dodgeball*, que han sido reunidos hasta cerrar una lista de doce éxitos.



TAITO MILESTONES 1-3

■ 2022 ■ SWITCH

Tres volúmenes con diez juegos cada uno, que recopilan clásicos como *Rastan*, *Elevator Action*, *Qix*, *Metal Black*, *Darius II*, *Rainbow Island*, *Bubble Bobble*...



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE COWABUNGA COLLECTION

■ 2022 ■ PS4, ONE, SWITCH, PC

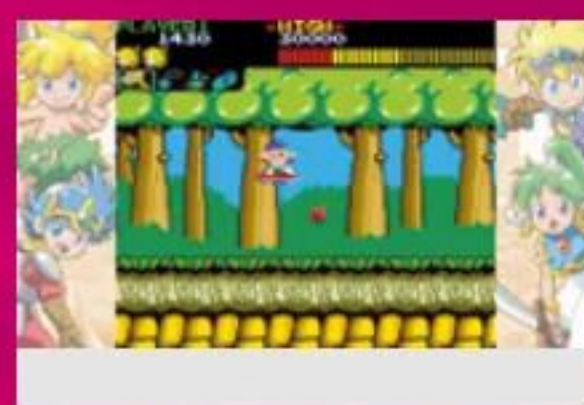
Doce juegos clásicos de las Tortugas Ninja creados por Konami entre 1989 y 1994, incluido el memorable beat'em up arcade. Incluye libro digital.



TETRIS FOREVER

■ 2024 ■ PS4, ONE, SWITCH, PC

Este pack rinde homenaje a uno de los puzzles más importantes de la historia, a través de quince juegos clásicos de *Tetris* y uno totalmente nuevo: *Tetris Time Warp*.



WONDER BOY ANNIVERSARY COLLECTION

■ 2023 ■ PS4, SWITCH

¿Qué decir de otro recordado y veterano juego de plataformas y acción? Incluye un total de seis juegos distintos de la saga y nada menos que veintidós versiones diferentes.

LEYENDAS DE LOS SALONES REO



ACA NEOGEO PULSTAR

■ 2017 ■ PS4, XBOX ONE, SWITCH, PC, MÓVILES

Un espectacular shmup de 1995 con scroll lateral, y un "satélite" que muta con los power ups y recuerda al visto en *R-Type*. Muy divertido.



ACA NEOGEO PUZZLE BOBBLE

■ 2018 ■ PS4, XBOX ONE, SWITCH, PC

Un clásico para los fans de los arcades: el famoso puzzle de unir tres pompas del mismo color en el que debemos vaciar la pantalla. Y con modo VS. También está la secuela.



ACA NEOGEO SHOCK TROOPERS 1 Y 2

■ 2018 ■ PS4, XBOX ONE, SWITCH, PC, MÓVILES

Dos geniales run and gun de Neo Geo con cooperativo para dos. Una orgía de disparos y destrucción en la que podemos elegir la ruta de avance.



ACA NEOGEO SOCCER BRAWL

■ 2017 ■ PS4, XBOX ONE, SWITCH, PC, MÓVILES

Además de los soberbios *Super Sidekicks*, Neo Geo tuvo más fútbol, como este futurista arcade en el que hay supertrios, disparos láser... Una joya.



ACA NEOGEO THE KING OF FIGHTERS '98

■ 2017 ■ PS5, XBOX SERIES X/S, SWITCH, PS4, ONE, PC, MÓVILES

Uno de los mejores juegos de lucha 2D de todos los tiempos, con un plantel de personajes enorme, carismático y variado. Un absoluto imprescindible.



ARCADE ARCHIVES GREEN BERET

■ 2020 ■ PS4, SWITCH

Este arcade de Konami, conocido en USA como *Rush'n Attack*, nos pone en la piel de un boina verde que se interna en una base enemiga para rescatar a sus compañeros.



ARCADE ARCHIVES IN THE HUNT

■ 2019 ■ PS4, SWITCH

Conocido como el *Metal Slug* submarino, este espectacular run & gun nos pone a los mandos de un pequeño batiscafo para destruir hordas de enemigos, minas, jefes finales...



ARCADE ARCHIVES KARATE CHAMP

■ 2015 ■ PS4, SWITCH

En 1984, Data East se sacó de la manga un divertido juego de kárate que puedes revivir en PS4 o Switch, que usa un curioso control con dos joysticks para realizar los movimientos.



ARCADE ARCHIVES MOON CRESTA

■ 2015 ■ PS4, SWITCH

Uno de los decanos de los matamarcianos, de 1980, obra de Nichibutsu, en el que podíamos ensamblar hasta tres partes de una nave para disponer de mayor potencia de disparo.



ARCADE ARCHIVES RAINBOW ISLANDS

■ 2024 ■ PS4, SWITCH

La secuela de *Bubble Bobble*, después de que los saurios recuperen su forma humana y usen su magia para salvar a los vecinos de las Islas Arcoíris. Otro éxito de Fukio Mitsuji.



ARCADE ARCHIVES SUPER PUNCH-OUT!!

■ 2020 ■ SWITCH

Secuela de *Punch-Out!!*, otra recreativa de Nintendo también de 1984, que volvía a ofrecer los combates de boxeo más espectaculares a doble pantalla con rivales únicos.



ARCADE ARCHIVES SUPER VOLLEYBALL

■ 2024 ■ PS4, SWITCH

También conocido como *Power Spikes*, este arcade de vóley tiene una adictiva jugabilidad 2D con la que controlamos todo: desde los saques, a las recepciones o el bloqueo.



ARCADE ARCHIVES VENDETTA

■ 2021 ■ PS4, SWITCH

Otro gran beat'em up de Konami, con cooperativo para hasta cuatro jugadores, en el que debemos salvar a la hermana de uno de los personajes. Tiene hasta un clon de Hulk Hogan.



ARCADE ARCHIVES VOLFIED

■ 2021 ■ PS4, SWITCH

Antes de que los juegos de "comer pantalla" se llenaran de propuestas picantonas, Taito introdujo este tipo de juegos en 1989, con este arcade de ambientación espacial.



IKARUGA

■ 2018 ■ PS4, ONE, SWITCH, PC

Este shmup de desarrollo vertical es otra de las muchas joyas que salieron de Treasure, que introdujo la "dualidad" de disparo, o balas de dos colores (del mismo color, se absorben; del opuesto, causan daño).

10 CLÁSICOS EN NINTENDO SWITCH



SUPER MARIO BROS 3

■ 1988 ■ NES

Considerado uno de los mejores juegos de todos los tiempos, el último gran plataformas de NES es sólo uno de los grandes títulos del género que puedes disfrutar en Nintendo Switch Online.



TETRIS

■ 1989 ■ GAME BOY

El puzzle que vendió la primera y exitosa portátil de Nintendo es sólo uno de los muchos juegos disponibles de Game Boy, como *Link's Awakening*, *Super Mario Land*, *Kirby's Dream Land*, *Wario Land 3*...



SUPER MARIO WORLD

■ 1990 ■ SNES

Para muchos, el mejor *Super Mario* 2D de la historia, y un plataformas como la copa de un pino, que está incluido en la suscripción básica de Nintendo Switch Online, como *F-Zero* o *Super Metroid*, entre otros.



DONKEY KONG COUNTRY

■ 1994 ■ SNES

Rare rubricó uno de los juegos más bestias en lo técnico de Super Nintendo. Puedes disfrutar este plataformas y sus dos secuelas en NSO, además de los juegos de Game Boy.



SUPER MARIO 64

■ 1996 ■ NINTENDO 64

¿Qué decir de uno de los juegos más revolucionarios de todos los tiempos y un plataformas 3D que reescribió las reglas del género? Pues que está en NSO + Paquete de Expansión y es una delicia.

CREATIVOS

Si creciste en los salones recreativos de los 80 y los 90, las consolas actuales acogen cada vez más juegos de esa época. Sólo entre Arcade Archives y ACA NeoGeo, suman más de 450 títulos, pero hay más...



ACA NEOGEO THRASH RALLY

■ 2018 ■ PS4, XBOX ONE, SWITCH, PC, MÓVILES

No es nuestro *Carlos Sainz Rally*, pero es un divertidísimo arcade de velocidad con vista aérea, con dos modos de juego, diferentes tramos...



ARCADE ARCHIVES HYPERSPORTS

■ 2019 ■ PS4, SWITCH

Uno de los clásicos de Konami que recreaba pruebas olímpicas con jugabilidad "machacabotones": 110 metros vallas, salto de trampolín, altura y otras pruebas inolvidables.



ARCADE ARCHIVES BLOCK HOLE

■ 2021 ■ PS4, SWITCH

Una rara avis que merece mucho la pena. Un puzzle en el que disparamos con nuestra nave a las piezas que parecen de *Tetris* hasta formar bloques para que desaparezcan.



ARCADE ARCHIVES DONKEY KONG

■ 2018 ■ SWITCH

Aquí nació Mario: un arcade en el que debemos ascender por una construcción evitando barriles y otros peligros, para salvar a Pauline. También están disponibles las secuelas.



ARCADE ARCHIVES DOUBLE DRAGON

■ 2015 ■ PS4, SWITCH

Un clásico de los beat'em ups de Technos, en el que dos hermanos unen fuerzas para salvar a la novia de uno de ellos, a codazos y patadas, de una organización criminal.



ARCADE ARCHIVES RENEGADE

■ 2015 ■ PS4, SWITCH

Otro hit callejero de Technos, que, de nuevo, versaba sobre salvar a nuestra novia de una banda urbana. Como otros juegos, tiene filtros, niveles de dificultad, récords online...



ARCADE ARCHIVES RIDGE RACER

■ 2025 ■ PS5, XBOX SERIES X/S, SWITCH 2, PS4, ONE, SWITCH

Revive la recordada coin-op de velocidad de Namco de 1993 que supuso un antes y un después en los gráficos 3D. Cuatro modos, tres dificultades...



ARCADE ARCHIVES RYGAR

■ 2014 ■ PS4, SWITCH

El clásico de Tecmo de 1986 es un arcade de acción con scroll lateral en el que manejamos al guerrero legendario y su "diskarmor", un escudo con cadena que lanzamos.



ARCADE ARCHIVES SHANGHAI III

■ 2020 ■ PS4, SWITCH

Otra joya de los puzzles, esta vez de Sunsoft. Un título en el que debemos unir las piezas de mahjong por parejas (con el mismo dibujo) para hacer que desaparezcan.



ARCADE ARCHIVES SUNSETRIDERS

■ 2020 ■ PS4, SWITCH

El recordado juego de tiros de vaqueros de Konami, para hasta cuatro jugadores: una colorida maravilla con secciones a caballo, jefes finales y escenarios muy interactivos.



METAL SLUG X

■ 2017 ■ PS4, XBOX ONE, SWITCH, PC, MÓVILES

Aunque todos los arcades de *Metal Slug* están disponibles, hemos elegido esta versión ampliada de *MS2* porque, para muchos, es el mejor juego de la saga. Pero todos molan...



SEGA AGES OUTRUN

■ 2019 ■ SWITCH

El aclamado arcade de Sega de 1986 que nos ponía al volante de un Ferrari, con una rubia de copiloto, sigue siendo una joya imperdible. Se revisó, junto con otros clásicos creativos de Sega, en Switch.



SEGA AGES SHINOBI

■ 2020 ■ SWITCH

Conviértete en Joe Musashi para salvar a los aprendices de tu dojo, secuestrados por el clan Oboro. Con un desarrollo 2D, este clásico de Sega es recordado por los gráficos y su fase de lanzar shurikens.



SEGA AGES THUNDER FORCE AC

■ 2020 ■ SWITCH

Otro épico shmup de desarrollo lateral que demostró el buen hacer de Sega en este campo. Esta versión incluye extras como poder desbloquear naves de otros *Thunder Force*.



SEGA AGES VIRTUA RACING

■ 2019 ■ SWITCH

Sega creó uno de los primeros y más recordados arcades poligonales de velocidad en 1992 y, ahora, puedes revivirlo en Switch con todas sus opciones, cámaras y extras.

ATCH ONLINE

Nintendo revive su legado de una manera distinta, y utiliza sus juegos clásicos como reclamo y refuerzo para su servicio online, Nintendo Switch Online. Éstas son algunas de las joyas disponibles.



GOLDENEYE 007

■ 1997 ■ NINTENDO 64

Rare siguió saliéndose del mapa en N64 con un exigente shooter, único en su especie, que tomaba los hechos de la película homónima y añadía sigilo, gadgets... Y ojo a su multijugador para cuatro.



THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

■ 1998 ■ NINTENDO 64

Si el salto de *Mario* a las 3D fue espectacular, el de *Zelda* no se quedó atrás. Para muchos, el mejor juego de la saga, aunque, técnicamente, se notan los años (mejor en 3DS).



GOLDEN SUN

■ 2001 ■ GAME BOY ADVANCE

Camelot rubricó un original RPG para GB Advance que se ha ganado el estatus de juego de culto, y que enamoró a millones de jugadores. Está en el Paquete de Expansión de NSO, al igual que su secuela.



METROID FUSION

■ 2002 ■ GAME BOY ADVANCE

El cuarto juego de la saga es, también, la precuela de *Metroid Dread*, y fue aclamado por los gráficos, la música y la jugabilidad. También está *Zero Mission*, un remake ampliado del primer juego de la saga.



THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER

■ 2002 ■ GAMECUBE

Uno de los *Zelda* más criticados por su estética se ha acabado convirtiendo en un juego de culto, que puedes disfrutar en Nintendo Switch 2 con el Paquete de Expansión.

10 CLÁSICOS EN PS STORE

PS5 y PS4 también disponen de un buen puñado de clásicos mejorados con un nuevo renderizado, rebobinado, guardado rápido y filtros de vídeo personalizados. Algunos empezaron siendo exclusivos de PlayStation Plus, pero, ante las quejas, todos han pasado a estar a la venta de forma independiente.



TEKKEN 2

■ 1995 ■ PSONE

El Torneo del Puño de Hierro subió de nivel con una secuela que ofreció más personajes, técnicas, combos y gráficos mejorados... aunque muchos seguimos esperando el relanzamiento de *Tekken 3*.



RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT

■ 1996 ■ PSONE

Ahora, puedes revivir la icónica visita a la Mansión Spencer con el juego de Capcom que desató la fiebre por el survival horror con zombis. Eso sí, con un nuevo renderizado.



ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

■ 1997 ■ PSONE

Revive la inolvidable aventura 2D del mudokon Abe, en la que salva a su especie de una corporación que los quiere convertir en comida. Humor y desafío a partes iguales.



R4: RIDGE RACER TYPE 4

■ 1998 ■ PSONE

Para muchos, este arcade de velocidad de PlayStation es uno de los mejores juegos de la saga de Namco, y de los más completos y largos. Ahora, puedes comprobarlo...



DINO CRISIS

■ 1999 ■ PSONE

A falta de reseteo o de una nueva entrega, Capcom optó por rescatar el survival horror con dinosaurios, el original de PlayStation, en las actuales consolas de Sony. Registra, nos toca seguir esperando...



THE LEGEND OF DRAGOON

■ 1999 ■ PSONE

Otro J-RPG con fondos pre-renderizados de los tiempos de *FFVII*. Esta cotizada joya rolera estuvo desaparecida durante cuatro generaciones y, ahora, puedes descubrirla.



TIMESPLITTERS

■ 2000 ■ PS2

La alabada saga de disparos con viajes temporales de PS2 de Radical nunca llegó a recibir una cuarta entrega, pero está completa en PS Store, si no la jugaste en su día. Y ojo a sus modos multijugador...



JAK AND DAXTER: EL LEGADO DE LOS PRECURSORES

■ 2001 ■ PS2

La genial aventura de plataformas que fue el debut de Naughty Dog en PS2, y el inicio de una trilogía, también está disponible con mejoras, como el resto de entregas.



SLY RACCOON

■ 2002 ■ PS2

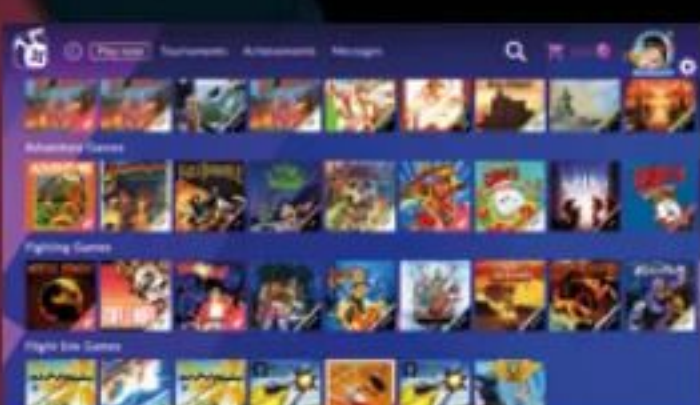
Sucker Punch rubricó una trilogía de aventuras para PS2 protagonizada por un mapache ladrón y su equipo, que también se han beneficiado de mejoras visuales para que puedan ser disfrutadas ahora.



ROGUE GALAXY

■ 2005 ■ PS2

No sólo de hits vive el catálogo retro de PlayStation. También puedes encontrar juegos de culto como un trío de RPG de Level 5, con *Rogue Galaxy* al frente, seguido de *Dark Cloud* y *Dark Chronicle*.



ANTSTREAM, EL SERVICIO DE STREAMING CON MÁS DE 1.300 CLÁSICOS

Antstream es un Netflix del retro, un servicio de streaming de juegos clásicos que ofrece diversas modalidades de suscripción (anual o de por vida) para acceder a su catálogo, ya sea desde el PC o desde consolas como PS4 o PS5 y de la familia Xbox. Son 1.300 clásicos, entre los que hay recreativas y juegos de 8 y 16 bits. Lo mejor es que tiene un bajo input lag.

10 CLÁSICOS EN XBOX STORE



THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

■ 2002 ■ XBOX

Más grande que *Oblivion* y *Skyrim*, terminó de definir el estilo rolero de las aventuras abiertas de Bethesda. Nació en Xbox y PC, y puedes jugarlo en Xbox Series X-S y One.



PANZER DRAGOON ORTA

■ 2002 ■ XBOX

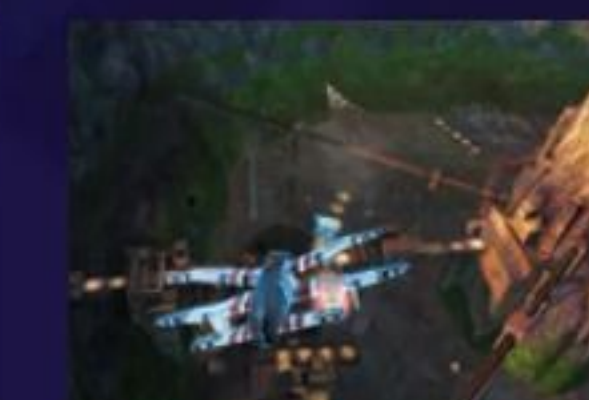
A falta de *Jet Set Radio Future* y de *Crazy Taxi 3* (que no están en la tienda de Xbox), bueno es este otro gran exclusivo que Sega le dio a la primera Xbox al hacerse third party.



STAR WARS: KOTOR

■ 2003 ■ XBOX

Caballeros de la Antigua República no sólo es uno de los RPG clave de BioWare, sino que ha sido retrocompatible con las sucesivas generaciones de consolas de Xbox. Su calidad bien lo merecía.



CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE

■ 2003 ■ XBOX

Fue uno de los mejores exclusivos de la primera Xbox: un arcade de combate aéreo a lo *Ace Combat*, con un potente multijugador, acrobacias y un buen despliegue técnico.



NINJA GAIDEN BLACK

■ 2005 ■ XBOX

El mito de Tecmo, un juego de acción ninja tan desafiante como difícil, que, veinte años después, sigue levantando pasiones. En 2025, su secuela ha recibido el tratamiento "Black".

CLÁSICOS DE CONSOLA

Muchas compañías no se limitan a rescatar sus clásicos antediluvianos y también adaptan sus grandes éxitos, o algunas joyas olvidadas, a las consolas actuales.

Vivimos en tiempos de remasterizaciones, y ya no nos resultan ajenas las colecciones que rescatan juegos de hace 25-30 años y los ponen al día con gráficos mejorados y otros extras. Ahí están, sin ir más lejos, los recopilatorios de *Tomb Raider I-III* (o IV-VI), *Soul Reaver*, *Castlevania Dominus Collection* (con los tres juegos de Nintendo DS) o *Metal Gear Solid: Master Collection Vol. 1*, por mencionar sólo unos pocos.

De hecho, no hace falta ni recurrir a colecciones. Algunos juegos tienen tanta fuerza en solitario que ni siquiera hace falta agruparlos con otros títulos. Es el caso de *Final Fantasy VII*, *VIII* y *IX* o *Resident Evil 4*, que, fácilmente, ha sido uno de los juegos más porteados a otros sistemas, incluida Switch (sin contar el remake, que es otra historia).

Por suerte, algunas de estas colecciones rescatan juegos que o ni salieron aquí o se lanzaron en sistemas no muy populares, lo que hace que encontrarlos hoy sea un verdadero hito de espeleología (o tener recursos ilimitados). Es el caso de la serie *S-Tribute*, recopilatorios de Sega Saturn que traen de vuelta algunos míticos shmups, entre otras cosas.

Y tampoco podemos olvidarnos de los remakes. Están por llegar *Metal Gear Solid Delta*, *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo*, *Gothic Remake*, *Gears of War: Reloaded*, los dos primeros *Max Payne*... Y venimos de *Oblivion*, *Silent Hill 2*, *Final Fantasy VII*... Aparte, algunas compañías, como Sega, preparan relanzamientos de sus grandes licencias, como *Crazy Taxi* o *Jet Set Radio*, lo que viene a reforzar que los grandes nombres siguen teniendo muchísimo valor y peso de cara al futuro de las compañías más veteranas.

FINAL FANTASY VII



BATSUGUN SATURN TRIBUTE BOOSTED



ELEVATOR ACTION RETURNS S-TRIBUTE



NINJA GAIDEN: MASTER COLLECTION



METAL GEAR SOLID: MASTER COLLECTION VOL. 1



RESIDENT EVIL 4



SEGA AGES SONIC 2



TOMB RAIDER I-III REMASTERED

LAS RETROCONSOLAS, LA ALTERNATIVA FÍSICA

¿Y qué pasa con los que no queremos juegos clásicos en formato digital? Por fortuna, también existen soluciones físicas para calmar al fan de lo retro: desde dispositivos y maquinillas que recrean la experiencia del hardware original con juegos en memoria, como los ordenadores The Spectrum (1) o The A500 (2), a consolas mini como las Mega Pocket (como la de Neo Geo recién lanzada) (3), SNES Mini (5), los dos modelos de Mega Drive Mini (8) o minirrecreativas como las de Neo Geo (6) o las de MyArcade (7). Por último, están las consolas Evercade (4), con cartuchos intercambiables (ya hay más de 50).



Microsoft es la fabricante de hardware que se ha mostrado más abierta a la preservación y la retrocompatibilidad, y ha hecho también un esfuerzo por que sus clásicos estén disponibles en la tienda digital de Xbox Series X-S y One (aunque muchos juegos de la era de 360 han desaparecido). He aquí algunos.



PSYCHONAUTS
■ 2005 ■ XBOX

Considerada una obra maestra del videojuego, esta surrealista aventura platformera salió en Xbox, PS2 y PC. Y, por suerte, puedes encontrarla todavía en todas las tiendas digitales, porque merece la pena.



SPLINTER CELL: CHAOS THEORY
■ 2005 ■ XBOX

Para muchos, el cénit de las aventuras de sigilo de Tom Clancy en la generación de los 128 bits. También tienes todas las entregas de Xbox 360 en la tienda, en versión digital.



JADE EMPIRE
■ 2006 ■ XBOX

Más clásicos de BioWare, esta vez con ambientación oriental y centrado en las artes marciales chinas. Un RPG de culto que, si bien no fue el mayor éxito de la desarrolladora, merece la pena descubrir hoy día.



FABLE ANNIVERSARY
■ 2014 ■ XBOX 360

Saltamos a la generación de Xbox 360, en concreto a la puesta al día en HD del primer juego de la saga rolera de Peter Molyneux, que salió en la primera Xbox y que sigue estando disponible en digital.



RARE REPLAY
■ 2015 ■ XBOX ONE

Rare celebró su trigésimo aniversario con un recopilatorio que incluía 30 juegos: desde joyas 2D como *Jetpack*, a *Banjo-Kazooie* o su último lanzamiento para Xbox 360, *Viva Piñata*. Imprescindible.

ENLACE AL CANAL
x.com/byneontelegram

O escanea el código QR:



▲ AÑO 1985 ▲ COMPAÑÍA Atari Games ▲ FORMATOS Arcade - ZX - CPC - C64 - PC - NES - Amiga - ST - Master System - GG - Lynx - MD - GB

PAPERBOY

TODOS UN CLÁSICO... Y DOBLEMENTE RETRO

La estampa del chaval repartiendo periódicos con su bicicleta está muy arraigada en la cultura norteamericana.

En España, nos resulta familiar gracias a películas y series de televisión. No era una actividad que se diera en nuestro país, debido, entre otros factores, a las enormes diferencias urbanísticas entre las ciudades yanquis y las españolas (menudo brazo y puntería habría que tener para colar un *ABC* dominical por la terraza de un séptimo piso). Para el jugador español, esto añadía una capa extra de exotismo a *Paperboy*, el original arcade que Atari Games lanzó en 1985 y que inspiraría un gran número de adaptaciones domésticas hasta bien entrada la década siguiente.

El concepto del juego era tan simple como brillante: al mando de nuestra bici (el mueble original de la recreativa contaba con un manillar a escala real), debíamos lanzar un ejemplar de *The Daily Sun* a cada uno de los suscriptores de nuestra ruta. Estos eran fáciles de localizar, gracias a los buzones

y los felpudos rojos que tenían impresos la palabra "SUN". Acertar en ellos, sin dejar de pedalear, no era sencillo, porque debíamos evitar causar destrozos en las casas de los suscriptores. Eso sí, teníamos carta blanca para "bombardear" los hogares de todo aquel que no estuviera suscrito al periódico, rompiendo ventanas para ganar puntos extra.

Los 80, en toda su horterera gloria

Por si no fuera suficiente con cumplir con los suscriptores, a lo largo de nuestra ruta, nos topábamos con numerosos obstáculos, algunos urbanísticos y otros humanos y hasta sobrenaturales. *Paperboy* reflejaba, como pocos arcades de su época, las modas de los años 80: teníamos que esquivar a bailarines de break dance y corredores de jogging, a gamberros que nos intentaban sabotear con sus coches de radio control, a borrachos y obreros de la construcción en plena faena, a la mismísima parca y a los desaprensivos bastardos que nos arrollaban con sus coches,

ya fuera en plena carretera o arrancando sus descapotables sin mirar si, por casualidad, estaba pedaleando por ahí un pobre crío.

Sus simpáticos gráficos y su sencilla pero desafiante mecánica (no era nada fácil mantener los suscriptores a lo largo de toda una semana) no tardaron en dar el salto desde los salones recreativos a las plataformas domésticas. Elite se forró con su estupenda adaptación para ordenadores de 8 bits, mientras que Mindscape se encargó de distribuir el posterior port de NES. Hasta mediados de los 90, prácticamente cada modelo de consola contó con su propia conversión de *Paperboy*, incluyendo Atari Lynx, la portátil de la casa. Entre los mejores ports, se cuenta el de Master System, producido por U.S. Gold, aunque, si quieres experimentar la recreativa original en toda su gloria, lo mejor es acudir a la emulación directa de la mano de recopilatorios como *Midway Arcade Treasures* e, incluso, el maravilloso, e injustamente olvidado, *LEGO Dimensions*. ¿Quién se anima a pedalear? ■

Por Bruno Sol X @YeOldeNemesis



Al final de nuestra ruta, nos esperaba un pequeño circuito con rampas, puentes y un montón de dianas sobre las que lanzar los periódicos.



PAPERBOY REFLEJA, COMO POCOS JUEGOS DE SU ÉPOCA, LAS MODAS DE LOS AÑOS 80



No era sencillo acertar en el buzón mientras te preparabas para esquivar esos cubos de basura y al maldito crío del triciclo, listo para tenderte una emboscada.

ASÍ LO VIVIMOS

HOBBY CONSOLAS 01 AÑO 1991
HOBBY CONSOLAS 03 AÑO 1991
HOBBY CONSOLAS 05 AÑO 1992

PAPERBOY

Con un par de pedales

Este pequeño mi gran pasión siempre fue montar en bicicleta. A los cuatro meses me acostumbré a los pedales a la cuna, y yo solito me iba todas las tardes a pasear por el vecindario. Ahora ya soy mayorcito y sigo sin despegarme de mis pasiones, me dedico a repartir periódicos, pero... en bicicleta. No creáis que este oficio es sencillo, no. Cada mañana me juego la vida repartiendo diarios, y es que las calles ya no son como las de antes. Multitud de peligros como perros, borrachos, niños sucios, maldaditas sin empleo, conductores a sueldo y un sinfín de problemas más me acompañan cada día en el reparto. Quizá deba ir pensando en mi jubilación, porque uno ya no está para esos trotes. Estupendo.

Esta Paperboy, que es con diferencia la mejor y más cuidada versión de las que se han hecho de esta clásica máquina de Atari. Los gráficos son superlativos a aquellos que viste en los salones recreativos, y todos los enemigos y peligros del arcade los tendrás de nuevo a tu disposición, pero esta vez en la pantalla de tu tele. La jugabilidad y la edición, tope.

GRÁFICOS	8
SONIDO	8
JUGABILIDAD	8
TOTAL	87

PAPERBOY

Jimmy el repartidor

perdidos en el vecindario. Pero poco se imagina lo difícil y laboriosa que era la tarea de repartir prensa del corazón en Lañazo Street. Coches de apariencia agresiva, bocas de riego, baladores de break dance, coches fúnebres con el freno de mano suelto, borrachos, ladrones, niños en tricornos y un jirón y un sabor de peligros calientes y calientes serán tus compañeros habituales durante tu jornada laboral.

Tu labor diaria consistirá en meter todos los periódicos en sus correspondientes buzones y conseguir que el número de suscriptores no baje.

Unos gráficos bastante buenos, coloristas, simpáticos y un sonido agradable y resultón. Especialmente, son los principales elementos que componen este Paperboy. La edición que al gusto del usuario. Si te gustó la recreativa y la posterior versión te encantará, si no.

Un clásico sobre dos ruedas que siempre nos gustó y que siempre nos gustará.

GRÁFICOS	8
SONIDO	8
JUGABILIDAD	8
TOTAL	82

PAPERBOY tuvo muchas adaptaciones domésticas hasta bien entrados los 90, tal y como quedó reflejado en *Hobby Consolas*, donde llegaron a analizarse, en diferentes números, tres conversiones distintas (y seguro que hemos olvidado unas cuantas más). La que mejor nota recibió fue la de Master System ["con diferencia, la mejor y más cuidada versión de las que se han hecho de esta clásica máquina de Atari"], aunque el port de Atari Lynx también recibió notaza y alabanzas ["unos gráficos bastante buenos, coloristas y simpáticos, y un sonido agradable y resultón"]. La adaptación para Game Boy no recibió tanto amor: "Una conversión fallida, mal realizada, y que ha ensombrecido el nombre de ese juego que tanto nos gustó en otras versiones".





DIVERSIÓN BAJO EL AGUA

EN VERANO, ES LO QUE TOCA

Es hora de darse un chapuzón pixelado por algunos de los mayores clásicos submarinos de la historia. ¡Al agua patos!

Desde la recreación de deportes acuáticos hasta la exploración de los fondos marinos, el océano siempre ha seducido a los diseñadores de videojuegos. Es un medio perfecto para dar rienda suelta a la fantasía y para recrear, desde los rudimentarios píxeles de los 70 a los fabulosos e hiperrealistas fondos marinos de los juegos actuales, un entorno tan cercano y, a la vez, tan lejano para todos nosotros. Ahora que estamos a punto de despedirnos de agosto para adentrarnos en el otoño, es un buen momento para recuperar algunos

de nuestros juegos favoritos que se desarrollaban, totalmente o de manera parcial, en el medio acuático. Echaréis en falta títulos más actuales, como el estupendo *Dave the Diver*, pero esto es la sección Retro de *Hobby Consolas*. Para leer sobre cosas modernas, tenéis el resto de la revista. Esto es el reino del píxel gordo, del polígono tos-

co, del fondo marino que se dibuja a un palmo del jugador. Agarrad vuestro mando, calzaos el flotador y acompañadnos por un viaje en el tiempo pasado por agua que arranca a mediados de los 70 y termina con la llegada del nuevo siglo. Si no conocéis alguno de estos juegos, es hora de ponerle remedio, antes de que suba la marea. ■

EL OCÉANO LLEVA DESDE LOS AÑOS 70 SEDUCIENDO A LOS DISEÑADORES DE VIDEOJUEGOS

SHARK JAWS

1975 ARCADE



Atari, con mucho morro, aprovechó la fiebre por la película de Spielberg lanzando esta coin-op, en la que el buceador debía recoger

peces mientras evitaba ser devorado por un escualo. Preferimos *Killer Shark*, la inolvidable máquina electromecánica de Sega que aparecía en *Tiburón*. Y eso que era de 1972.

JUNGLE HUNT / PIRATE PETE

1982 ARCADE, 2600, ATARI 8-BIT, 5200, COLECOVISION, C64, PC, VIC-20



Dos versiones distintas de la misma recreativa, en la que, tras saltar de liana en liana a lo Tarzán (de hecho, se llamó originalmente

Jungle King), tocaba nadar con brazadas poderosas mientras te las veías con la fauna marina (o del río, dependiendo de la placa).

SCUBA DIVE

1983 ZX, C64, ORIC

Todo un clásico de 8 bits que sigue enamorando por su animado fondo marino: mantén un ojo en el oxígeno y otro en ese pulpo.



HYDROFOOL

1987 ZX, CPC

Era un salado plataformas a lo Filmation en el que usabas las burbujas del fondo marino para hacer que tu submarinista ascendiera.



TITANIC

1988 ZX, CPC, MSX, PC

Una castaña "made in Topo" que ERBE nos coló en aquel recopilatorio que todos compramos para jugar al port de *Operation Wolf*.



JAMES POND: UNDERWATER AGENT

1990 AMIGA, ST, MEGA DRIVE

Fue la primera aventura del titán que más adelante protagonizaría el mítico *RoboCod*.





BAJO EL MAR, BAJO EL MAAAAR...



Hemos reunido algunos de nuestros clásicos submarinos favoritos de tiempos remotos, de cuando el mar se representaba con un fondo negro o azul y las burbujas de aire no podían ser más pixeladas.

THE LITTLE MERMAID

1991 NES, GAME BOY

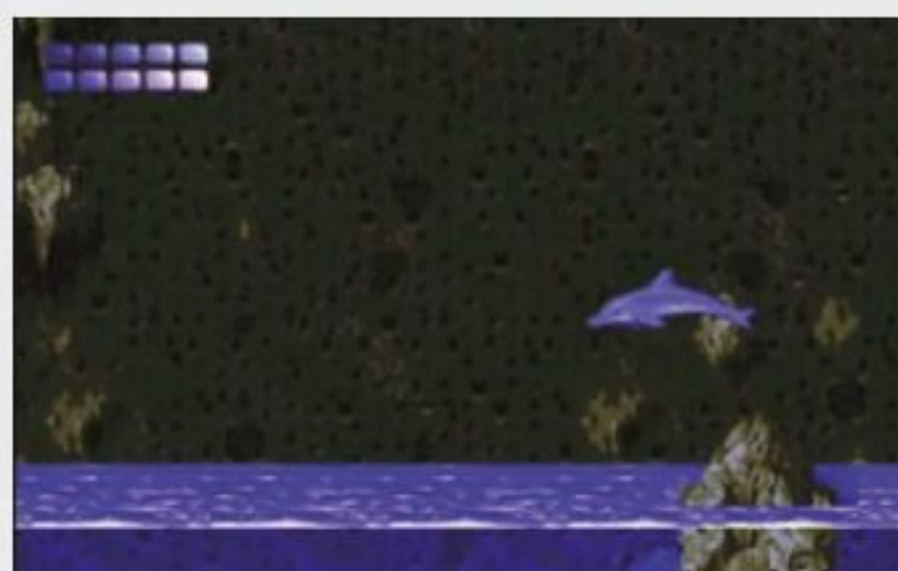
Sega también se hizo con la licencia de Disney para sus consolas, pero preferimos la versión de Capcom, que era una monada.



ECCO THE DOLPHIN

1993 MEGA DRIVE, MEGA-CD, GAME GEAR, MASTER SYSTEM

Teníamos que meterlo: era un peaje inevitable. Menuda turra de juego y maldito delfín.



SEPTENTRION / SOS

1993 SUPER NINTENDO

Una suerte de adaptación libre de *La aventura del Poseidón*, con uno de los mejores usos del Modo 7 de todo el catálogo de SNES.



AQUANAUT'S HOLIDAY

1995 PLAYSTATION

La irrupción de las tres dimensiones hizo posible algo hasta entonces inédito: la recreación del fondo marino en su profunda gloria.



IN THE HUNT

1995 ARCADE, PLAYSTATION, SATURN, SWITCH, PS4, EVERCADE

Uno de los shooters más bonitos de la historia, protagonizado por submarinos peleones.



EVERBLUE

2001 PS2

La generación de los 128 bits multiplicó el realismo del fondo marino y su ecosistema, así como la complejidad de los videojuegos.



TELÉFONO ROJO



“Qué ganas de que se acabe este calor del demonio y llegue el frescor para poder disfrutar sin sudar de todos los juegos de este megafinal estival, como *Shinobi: Art of Vengeance*, *Metal Gear Solid Delta*, *Borderlands 4*, *Silent Hill f*, *Gears of War: Reloaded*...”

Yen

Yen te responde

Preguntas "con solera"

Aloha, Yen, desde "la Hell's Kitchen". Estaba preparándome la cena y no veas el bochorno, que ni con ventiladores a máxima potencia logramos arremeter. Nada como unas escapadas a la piscina o la playa. Unas preguntas de frescor para su ilustrísima. Al flotador. ¡Digo, al turrón!

■ Visto el panorama actual de los videojuegos —cada vez más enfocado a consumirlos como servicio, en digital, en Steam y en falsos físicos— en comparación a antaño, ¿cómo vaticinas que evolucionará finalmente esto? ¿El físico será una reliquia del pasado, al igual que las tiendas? Buenas, Puni Go. O malas, en este caso, porque, con estas temperaturas, hasta el turrón duro está blando...

Como bien dices, el formato físico está en una tesitura que se complica a cada año que pasa, pero es un proceso a varias velocidades, porque no todas las compañías lo están abordando igual. Yo no creo que vaya a ser una



■ **Nintendo** es la compañía que más sigue apostando por los juegos exclusivos. Y Switch 2 ya tiene dos que bien pueden justificar la compra de la consola, como son *Mario Kart World* y *Donkey Kong Bananza*.

■ **Steam Deck** es una portátil que permite disfrutar de nuestra biblioteca de juegos de la plataforma digital de Valve. Hay un modelo LCD por 419 euros y dos OLED por 569 y 679.

reliquia del pasado. Aunque sea con fórmulas como la que Nintendo ha aplicado a las versiones físicas de *Mario Kart World* y *Donkey Kong Bananza* (10 euros más caras que las digitales), creo que nuestro querido formato físico seguirá teniendo su nicho. Igual que sucede con la música o el cine, donde sigue habiendo discos y blu-ray, pese a que la deriva digital ha sido aún más agresiva que en los videojuegos, con la primacía del streaming.

■ ■ ¿Una alternativa a la Switch 2 con calidad/precio, durabilidad, catálogo y/o prestaciones?

Francamente, ninguna. Es verdad que, actualmente, hay muchas portátiles con alma de PC (como Steam Deck, que me parece seguramente la opción más completa, o la inminente ROG Xbox Ally), pero la mayor fortaleza de Switch 2 van a ser sus juegos exclusi-



? LA PREGUNTA DEL MES

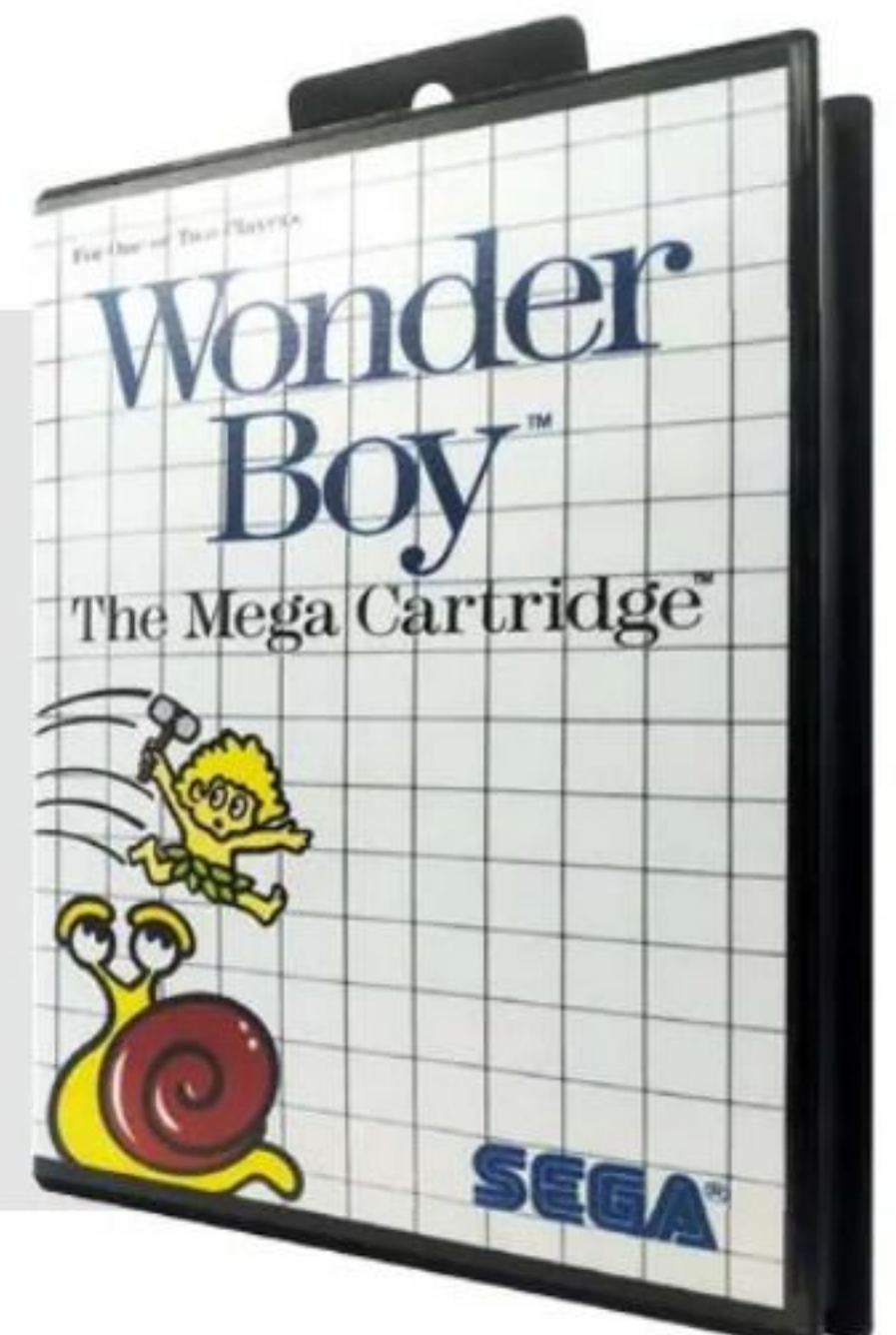
Caracoles plataformeros

■ ¡Buenas, Yen! ¿Qué tal vas con el calor? Soy David, tengo casi 36 palos y os sigo desde los catorce, aproximadamente. Tengo en la cabeza la imagen de un juego retro, pero no puedo buscarlo porque no sé el nombre. Lo jugaba de niño. Si no recuerdo mal, era un plataformas 2D, podías transformarte en rana y creo que había enemigos caracoles. ¡No sé si era para Mega Drive o NES! O si era de los 80 o los 90. ¡No me

acuerdo de más! ¡Llevo muchísimo con esta duda! Sácame de este sinvivir, por favor! Gracias por la revista, y a seguir así muchos años más. ¡Feliz verano!

Hola, David. Por lo que me dices de los caracoles, quizá sea el primer *Wonder Boy*, de Sega. O, alternativamente, *Adventure Island*, que fue la adaptación para NES que firmó Hudson Soft. Lo de la rana no encaja, pero *Wonder Boy III* te permitía transformarte en un lagarto o una piraña...

David Valero





■ Dragon Quest
I & II HD-2D

Remake saldrá tanto en Switch 1 como en Switch 2, pero no habrá parche de mejora ni se podrá transferir la partida entre las dos versiones.

vos, y más ahora que Xbox se ha vuelto multiplataforma y Sony también está empezando a tantear esa vereda.

■ ■ ■ Tras la acogida de la nueva máquina de Nintendo, y con Xbox apostando en un hardware portátil, ¿qué crees que debería hacer Sony para, por lo menos, mantener unas ventas competentes y/o reconocimiento permanente, para con la competencia? ¿Y si tirara por una retrocompatibilidad completa (física y digital) o se sumara al mercado portátil?

Casualmente, los últimos rumores apuntan a que Sony estaría trabajando en una nueva consola portátil. Tras ver cómo dejó morir a PS Vita, es algo que no habría creído posible, pero, ahora, me parece factible. Al fin y al cabo, hoy en día, es importante tener un hardware transportable, algo clave en el éxito de Switch y en el boom de los PC consolizados que mencionaba. En ese sentido, supongo que PS Portal ha hecho abrir los ojos a la compañía.

Lo que dices de la retrocompatibilidad total lo veo difícil, pero Sony ya lo cubre parcialmente con PS Plus Premium, donde hay disponibles muchos clásicos, así que supongo que debería ser clave en esa potencial portátil.

■ ■ ■ ■ ■ Hace nada, estuve conversando, en un stream estadounidense, sobre la ausencia de campañas para un jugador bien elaboradas en la actualidad en el FPS. No abundan tramas del nivel de un *Medal of Honor* de corte clásico, los primeros *Call of Duty* u otras propuestas, como el olvidado *Brothers in Arms*. Aún espero esa continuación a *Hell's Highway*.

Por las sagas que mencionas, entiendo que te refieres a shooters bélicos, y no a shooters en general. Indudablemen-

■ **Titanfall 2** tuvo una campaña con un diseño magistral. EA ha cancelado una nueva entrega... en forma de shooter de extracción, pues, dentro del FPS, prefiere que Respawn pique piedra en *Apex Legends*...



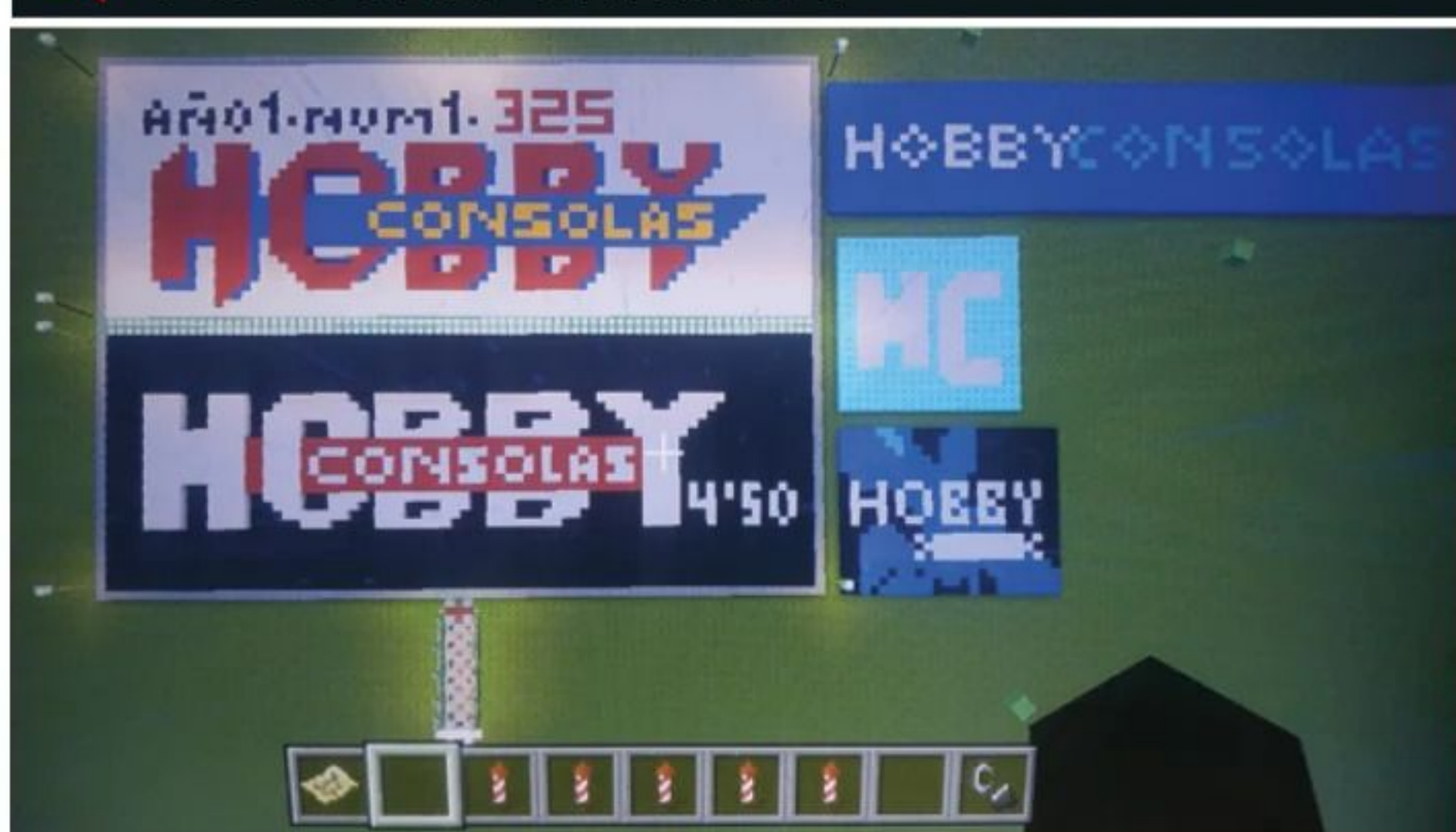
te, ese subgénero está muy volcado en el multijugador actualmente, y eso repercute en unas campañas que, a menudo, se hacen más por compromiso que por convicción. Incluso se puede aplicar a FPS no tan "de guerra" y enfocados a un solo jugador, pues han pasado ya unos cuantos años desde *Wolfenstein II: The New Colossus*, *BioShock Infinite* o, incluso, *Titanfall 2*, que fue quizá el último gran ejemplo de FPS capaz de aunar una gran campaña y un gran multijugador online.

■■■■■ Al final, ¿qué pasó con la propuesta cinematográfica de *Blade* con Mahershala Ali? ¿No molaría volver a ver al cazavampiros en un título jugable, con un estilo de beat'em up y mecánicas de la serie *Arkham*?

El proyecto lo sacaron del planning ese eterno de Marvel que cambia más que los precios. Lo retiraron a finales de 2024, pero insistieron en que la película no se había cancelado. El actor también ha dicho recientemente que, en cuanto le llamen, agarra la katana y se lía a palos con los vampiros, pero ni él sabe (o puede decir) nada...

En cuanto a lo del videojuego, Arkane Lyon tiene entre manos *Marvel's Blade*, que quizá pueda ir por ahí. No en vano, el estudio se ha hecho famoso por sus juegos en primera persona, como *Dishonored* y *Deathloop*, y »

VUESTRA OPINIÓN



Un regalo a
Hobby Consolas

Puni Go ■■■■■■

¿Cómo mostrar nuestro afecto en clave de agradecimiento, ante alguien o algo que tenemos en el pensamiento, señalando su importancia? Existen mil maneras de hacerlo: dando las gracias en persona, con un abrazo, gesticulando una sonrisa transparente y verdadera, realizando un escrito o diciendo "te quiero". O bien imaginar un regalo, un presente que le represente, sea digital o tangible.

Seguramente pensaréis, al verlo, que no supuso dificultad alguna llevarlo a cabo. Sin embargo, tuve que compaginar quehaceres y responsabilidades, buscando ratos libres, e ir construyendo dicho obsequio granito a granito (para el caso, "bloques"). Cerrando los ojos, extrapolando y fantaseando con vuestra reacción, al toparos con la imagen. Porque una imagen vale más que mil palabras.

Ahora bien, falta que mis esfuerzos no hayan sido en vano, cumpliendo con las expectativas, agradando esta simbólica dádiva, para todos vosotros. Valoro vuestra paciencia. *Hobby Consolas*, es para ti, tras acompañaros tanto tiempo, en las duras y las maduras, en distintas etapas de nuestras vidas. ¡Un cordial saludo!

YEN ■■■■■■■■■■

¡Gracias por este "punigoazo"! Por cierto, he remitido a Dani, Álvaro y David los agradecimientos que les dabas en otra carta. ¡Bendito seas!

>>

EL GÉNERO DEL SHOOTER ESTÁ MUY VOLCADO EN EL MULTIJUGADOR Y, HOY EN DÍA, LAS CAMPAÑAS SE HACEN CASI POR COMPROMISO

VUESTRA OPINIÓN



Un hito cultural

Juan Medina Jondo ■■■■■

Se avecina tormenta con *GTA VI*, la próxima entrega de una saga que ha marcado a generaciones de jugadores y ha redefinido lo que entendemos por videojuegos. Podríamos estar ante el producto cultural más rentable de la historia.

Pero no todo será un camino de rosas. El contexto sociopolítico actual podría convertir a *GTA VI* en el blanco perfecto para nuevos ataques y censuras. No olvidemos que, con la presidencia de Trump, el discurso polarizado en Estados Unidos se ha reavivado. La saga siempre ha sido un espejo incómodo de la sociedad americana, mostrando sus excesos, su hipocresía y su violencia estructural. Y, esta vez, el simple hecho de que algunos protagonistas sean de etnias latinas u otras minorías ya está levantando ciertas suspicacias entre los sectores más conservadores. No sería extraño ver intentos de censura, protestas en medios o, incluso, debates políticos acusando al juego de promover la violencia o "corromper" a la juventud.

El gran riesgo es que, una vez más, se ignore el verdadero mensaje que la saga siempre ha querido transmitir: una crítica ácida a la cultura del poder, el dinero y la corrupción. *GTA* no glorifica la violencia; la pone en primer plano para que el jugador reflexione sobre ella. Sin embargo, este matiz suele perderse cuando el ruido mediático estalla y se ve a los videojuegos como chivos expiatorios.

Al margen de eso, lo que se avecina es un hito cultural. Es el juego que puede cambiarlo todo, el titán que todos temen en la industria, pero todos añoran poseer ya.

» resulta que este nuevo juego será en tercera persona, lo cual invita a pensar que pueda estar muy enfocado al combate. Veremos si al nivel de *Batman Arkham* o el de *Marvel's Spider-Man*, que son palabras mayores.

Puni Go

Viernes de bonanza

¡Hola, Yen! Soy Xernusca, de nuevo para plantearos un trío de preguntas mientras escucho It's TV Time! de fondo (¡qué temazo!). También quería decir que me hizo mucha ilusión estar en la revista: no me podía aguantar la sonrisa al saber que estaba, además, en primera fila. Muchas gracias por responder.

■ Los ahorros están llegando a la cifra esperada para la Switch 2. ¿Qué juego me recomendáis pillar primero? ¿*Mario Kart World* o *Donkey Kong Bananza*?

¡Hola, Xernusca! Encantado de seguir recibiendo tus joviales cartas. A veces, no sé si os alegráis más vosotros por salir en la revista o yo al leer vuestros agradecimientos. ¡Darle a alguien una pizca de felicidad, por pequeña que sea, es una sensación indescriptible!

Yo iría primero a por *Donkey Kong Bananza* (sobre todo si te gustó *Super Mario Odyssey*) y, ya luego, a por *Mario Kart World*. Son dos jugazos, pero el primero a mí me parece más fresco.

■ Pensaba que la revista salía todos los meses en viernes, pero, a veces, sale los martes. ¿Por qué pasa eso?

■ **Kingdom Hearts IV** dará comienzo a un nuevo arco argumental. Por ahora, sólo se sabe que tendrá un mundo ambientado en una ciudad realista.



Lo normal es que la revista salga el último viernes de cada mes (o, si este cae muy a final de mes, el penúltimo viernes), pero, a veces, se hacen ajustes, dependiendo de posibles eventos del sector, de cómo caigan los días festivos o, incluso, de alguna circunstancia personal de los redactores. Dicho eso, este mismo mes, habrás visto que hemos vuelto al sagrado viernes, algo que debería mantenerse en lo venidero, salvo que haya imprevistos.

■ ■ ■ En el número 408, no salió la sección El rincón del coleccionista. ¿Fue por la gran cantidad de páginas entre el No E3 y Switch 2? ¡¡Muchas gracias por todo, y un saludo desde Cataluña!!

Sí, todos los años, el reportaje del Summer Game Fest ocupa 40-50 páginas. Y, más de una vez, hemos tenido que ganarlas quitando secciones enteras, reduciendo la sección de análisis a la mínima expresión... Esta vez, se sumó el estreno de Switch 2, con el consiguiente análisis tanto de la propia consola como de sus primeros juegos. Como no tenemos margen para ir a más de 100 páginas, salvo en casos excepcionales (como sucedió con el número 400), optamos por prescindir de El rincón del coleccionista. Pero, como con tu anterior pregunta, hemos vuelto a la normalidad este mes.

Xernusca

Un mix muy completo

Buenas, Yen. Soy Juanjo, te he escrito alguna que otra vez y siempre me has ayudado, así que no me enrollaré mucho dejándote algunas cuestiones que me rondan la cabeza.

■ Viendo el panorama actual con el declive del formato físico, cada vez noto más alarmismo, sobre todo porque no dejan de aparecer nuevas trabas, como las tarjetas llave. Viendo



PROBABLEMENTE PS VR2 FUERA UNA APUESTA DE JIM RYAN, ANTIGUO MANDAMÁS DE SONY, COMO LA VORÁGINE DE JUEGOS COMO SERVICIO

Muy buenas, Juanjo. Pues, de momento, las tarjetas llave no parecen haber tenido muy buena acogida. De hecho, Sega, que es la que más ha apostado por ellas en la hornada inicial de lanzamientos de Switch 2, tenía pensado usarlas también con *Sonic Racing CrossWorlds...* y, finalmente, lo sacará en una tarjeta normal. Esa versión física saldrá más tarde que la digital, a principios de 2026, pero yo lo prefiero, la verdad. Esperemos que este aviso a navegantes llegue a más capitanes...

Esperemos que no, pero, por desgracia, Square Enix no es la única compañía que ha hecho esta pirula. También nos la ha intentado colar, por ejemplo, Sega con *Sonic X Shadow Generations*, que tampoco tiene actualización. Pero, si el público hace saber su malestar, quizá eso motive una rectificación. Desde luego, Nintendo ya ha demostrado con muchos de sus juegos que los cartuchos originales de Switch 1 pueden ejecutarse con mejoras en Switch 2, ya sean gratuitas o de pago.

Sin duda. No ha tenido prácticamente ningún juego exclusivo que indujera a



■ **PS VR2**, el visor de realidad virtual de PS5, se puso a la venta en 2023 por 600 euros y, hoy por hoy, puede encontrarse por 450 euros. Sin embargo, apenas ha tenido exclusivos, más allá de los discretos *Horizon: Call of the Mountain* o *Firewall Ultra*.



Veo factible esa tercera trilogía remasterizada con *Legend*, *Anniversary* y *Underworld*, lo cual dejaría ya el legado general de la saga puesto al día.

>>

La diferencia es que Sega estaba muy mal económicamente y no tuvo otro remedio. Por cierto, la primera Xbox, precisamente, recibió bien de exclusivos de Sega...





» Respecto a la nueva entrega, es verdad que sigue involucrada Crystal Dynamics, pero, sin Square Enix ya al cargo de la saga, habrá que ver qué supone la llegada de Amazon Games. La existencia del juego es oficial desde 2022, pero me escama que no haya habido ningún tráiler en todo este tiempo.

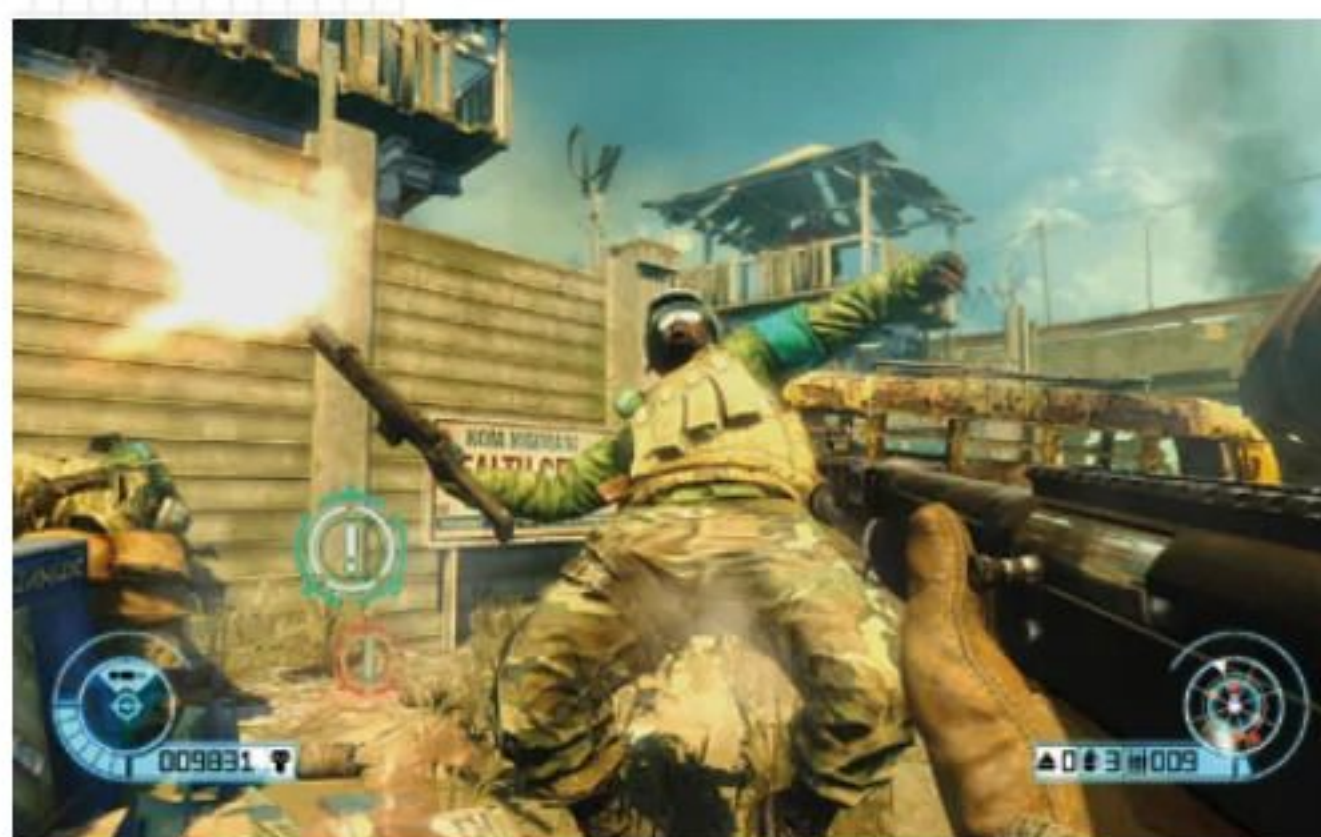
■ ■ ■ ■ ■ ¿Crees que *Soul Reaver* seguirá sus pasos, con una remasterización de las dos últimas entregas? ¡Bien hilado, siendo otra saga de Crystal Dynamics! Lo mismo: me parece más que factible que también llegue un pack con *Blood Omen 2* y *Legacy of Kain: Defiance*. Habría que ver si también se incluye en él el primigenio *Blood Omen: Legacy of Kain*, para cerrar el círculo del todo.

■ ■ ■ ■ ■ Antes de acabar, me gustaría hacerte saber una pequeña pega del número 408. En la sección En pantalla, después de leer el avance de *Superman*, hice lo propio con *M3GAN 2.0* y creo que el redactor merece un pequeño tirón de orejas por destripar tanta información de la trama de esta película. En vez de dar algunos datos, parece que contó todo el argumento. No te falta razón, aunque he cotejado el texto con la sinopsis oficial de la película y, más o menos, ambos dicen lo mismo. ¡A veces, son las propias compañías las que se van de la lengua!

■ ■ ■ ■ ■ Y, por último, aunque ya ha pasado el aniversario, no puedo terminar sin agradecerlos tantos años de la revista. Me emocionó mucho el número 400, ya que compartimos mes de cumpleaños y edad. Formáis parte de mi vida desde que era un enano, sin faltar con mi cita con vosotros cada mes desde hace más de veinte años, y espero que sigáis ahí muchos más. Un saludo al fantástico equipo. Hasta la próxima, consolegas. Como os digo siempre a todos, no os hacéis una idea de lo mucho que nos emociona que signifiquemos tanto para vosotros. Ojalá la providencia te escuche y podamos seguir alegrándonos

■ **GTA: The Trilogy - The Definitive Edition** incluye sendas puestas al día de las tres entregas de la saga mafiosa de Rockstar lanzadas entre 2001 y 2004 en PS2 y Xbox. Mi favorito siempre ha sido *Vice City* y, por eso, aún espero con más ganas *GTA VI*.

■ **Codemasters** trabajó muchos géneros en sus primeras décadas, como el shooter, con sagas como *Operation Flashpoint* o *Bodycount*, que fue su último trabajo antes de circunscribirse a la conducción.



la existencia durante muchos años más. Si nos seguimos cartearando dentro de otros 34 años, cuando la revista y tú tengáis 68, será buena señal.

Juan José de Pedro Lianes

Tiempo pasado, tiempo presente

¡¡Muy buenas, Yen!! Hace mucho tiempo que no te escribo, y estoy preparado para que me respondas nuevas preguntas relacionadas con el pasado, el presente y el futuro del videojuego.

■ Quería pillarme *GTA: The Trilogy - The Definitive Edition* para Xbox One, ya que reúne a tres leyendas de la saga que, en su momento, no pude jugar, porque aún era muy pequeñito. ¿Se sabe si arreglaron los desastrosos bugs de su lanzamiento? ¿O no? Saludos, Agustín. Sí, esa triple remasterización salió en 2021, pero, en noviembre de 2024, aún tuvo un último gran parche. No es la mejor puesta al día de la historia, pero, aun así, merece la pena, pues esos tres juegos marcaron un antes y un después.

■ ■ En otros tiempos, Ubisoft era una compañía que, aun con sus contras, sacaba juegos notables, como *Splinter Cell*, *Ghost Recon* o *Rayman*. Sin embargo, hoy en día, está más en caída de "salto sin fe" con los NFT y los tejemanejes de los Guillemot. ¿Se atisba alguna posibilidad de que alguien salve a Ubisoft y sus IP, sin los Guillemot al frente?

Ubisoft está en un momento muy delicado y, francamente, no sé qué esperar de ella para el futuro. En colaboración con Tencent, está en proceso de dividir su negocio en tres subsidiarias,

pero, precisamente, este mes, se ha sabido que una de ellas (la que se encargará de *Assassin's Creed*, *Far Cry* y *Rainbow Six*) será dirigida por Charlie Guillemot, hijo de Yves Guillemot, así que la segunda parte de tu pregunta queda respondida. Veremos si logra remontar el vuelo: ojalá que sí, pero yo no las tengo todas conmigo. Yo me fío más de los Guillemot (al fin y al cabo, fueron los fundadores de la compañía y también la dirigían en su época de vacas gordas) que de Tencent...

■ ■ ■ ¿Cómo ves este presente caótico y el futuro incierto de los videojuegos, comparado con ese pasado brillante de revoluciones técnicas y *Super Mario 64*?

Habría muchas dimensiones que abordar y podríamos debatir durante horas, pero, si nos limitamos a la parcela técnica y la innovación jugable, la industria actual tiene ya poco margen de evolución. Basta con fijarse en Switch 2, que, aunque va a ser un éxito, no ha supuesto una revolución como las de antaño. Por no hablar de PS5 y Xbox Series X-S, que apenas han traído grandes novedades consigo. ¿Te acuerdas de cuando hablábamos tanto del SSD o el trazado de rayos?

■ ■ ■ ¿Qué opinas de los AA como *Clair Obscur: Expedition 33* y de los indies como *Limbo*?

Opino que, en esta era de tantos riesgos con los triple A, esos proyectos más comedidos deben ser cada vez más y más relevantes. En cierto modo, esos dos tipos de proyectos suponen volver un poco a los orígenes artesanales de los 70, los 80 o los 90. Eso sí, me da mucho miedo el papel que pueda jugar en ellos la IA generativa...

■ ■ ■ ¿Por qué Codemasters ya no saca juegos de distintos géneros, más allá de *WRC* o *GRID*? La última vez que vi algo distinto fue *Bodycount*, en 2011 (que no sé si hubo análisis), y ansío un nuevo *Operation Flashpoint*... En esta era de superproducciones y especialización, Codemasters optó por centrarse sólo en la velocidad. Sin embargo, tras los despidos de EA este mismo año, me temo que va a quedar como mero apoyo en *EA Sports FC*...

Agustín

■ **UBISOFT ESTÁ EN UN MOMENTO MUY DELICADO Y, FRANCAMENTE, NO SÉ QUÉ ESPERAR DE ELLA PARA EL FUTURO, Y MENOS JUNTO A TENCENT**

AVANCES

Descubre ahora
los juegos que te
divertirán en el
futuro inmediato

82



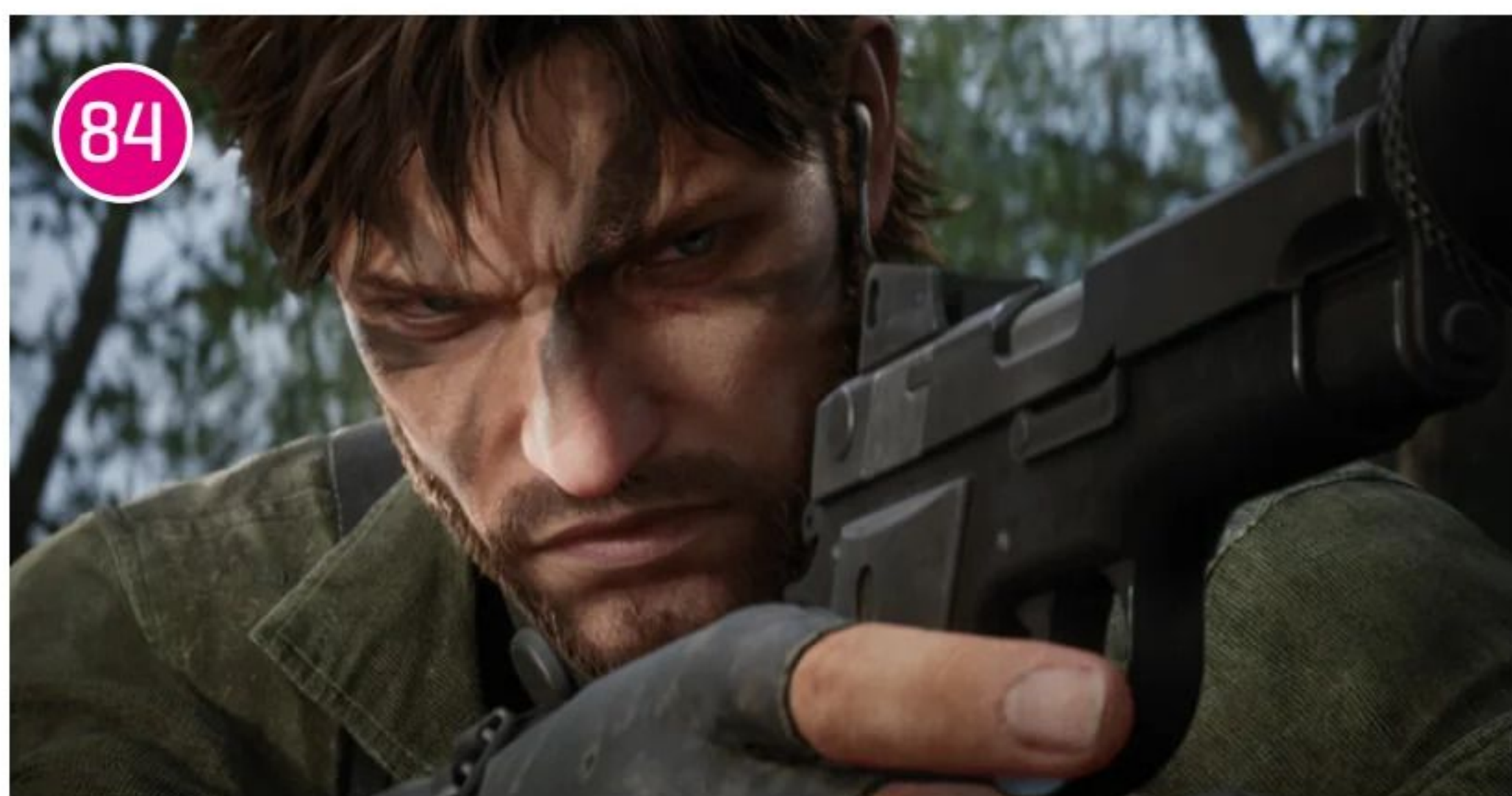
GEARS OF WAR: RELOADED

Marcus Fenix, veterano de guerra de Xbox y nuevo recluta de PlayStation, vuelve a empuñar el Lancer para destrozar locust

AVANCES

- 82** Gears of War: Reloaded
- 84** Metal Gear Solid Delta: Snake Eater
- 86** Silent Hill f
- 87** Borderlands 4
- 88** Kirby y la tierra olvidada + El mundo astral
- 89** Daemon X Machina: Titanic Scion

84



METAL GEAR SOLID DELTA: SNAKE EATER

La serpiente más sigilosa de la historia ha mudado la piel para reptar por nuevos terrenos con la sangre más fría que nunca



■ 26 DE AGOSTO ■ THE COALITION / SUMO DIGITAL / DISBELIEF (MICROSOFT) ■ SHOOTER

Gears of War: Reloaded

■ Por Rafael Aznar Miró X @Rafaikkonen



MATANDO SUAVEMENTE CON LA SIERRA

Puede gustar más o menos, pero la estrategia de Microsoft de lanzar sus juegos exclusivos en otras consolas se está demostrando exitosa, al menos en lo que a números se refiere.

Desde que la compañía de Redmond dio el salto al ámbito de las consolas con Xbox, casi siempre ha estado lejos de Sony y Nintendo en cuanto a cifras de venta de hardware, con la excepción de 360, que fue capaz de rivalizar con PS3. Sin embargo, One se quedó muy lejos de PS4, y lo mismo está sucediendo con Series X-S respecto a PS5. Si a eso se le suman la existencia de un servicio de suscripción como Xbox Game Pass y los miles de millones invertidos en la última década en la adquisición de estudios y compañías (con Bethesda y Activision como joyas de la corona), se explica que Phil Spencer haya optado por llevar las producciones de Microsoft Studios a las consolas de la competencia. Baste como ejemplo el dato de que, en sólo unos meses, se hayan vendido tres millones de copias de la versión de *Forza Horizon 5* para PS5, un juego que cuesta 80 euros en la consola de Sony, mientras que, en el caso de Xbox, es posible disfrutarlo sin coste adicional si uno está suscrito a Game Pass. Sin esto último, no se entendería este cambio de paradigma tan sumamente radical.

Un shooter mayor de edad

Con ese panorama, el 26 de agosto, se rizará el rizo con el estreno multiplataforma de *Gears of War: Reloaded*, una remasterización de uno de los juegos más importantes de la historia de Xbox. Lanzado en 2006,

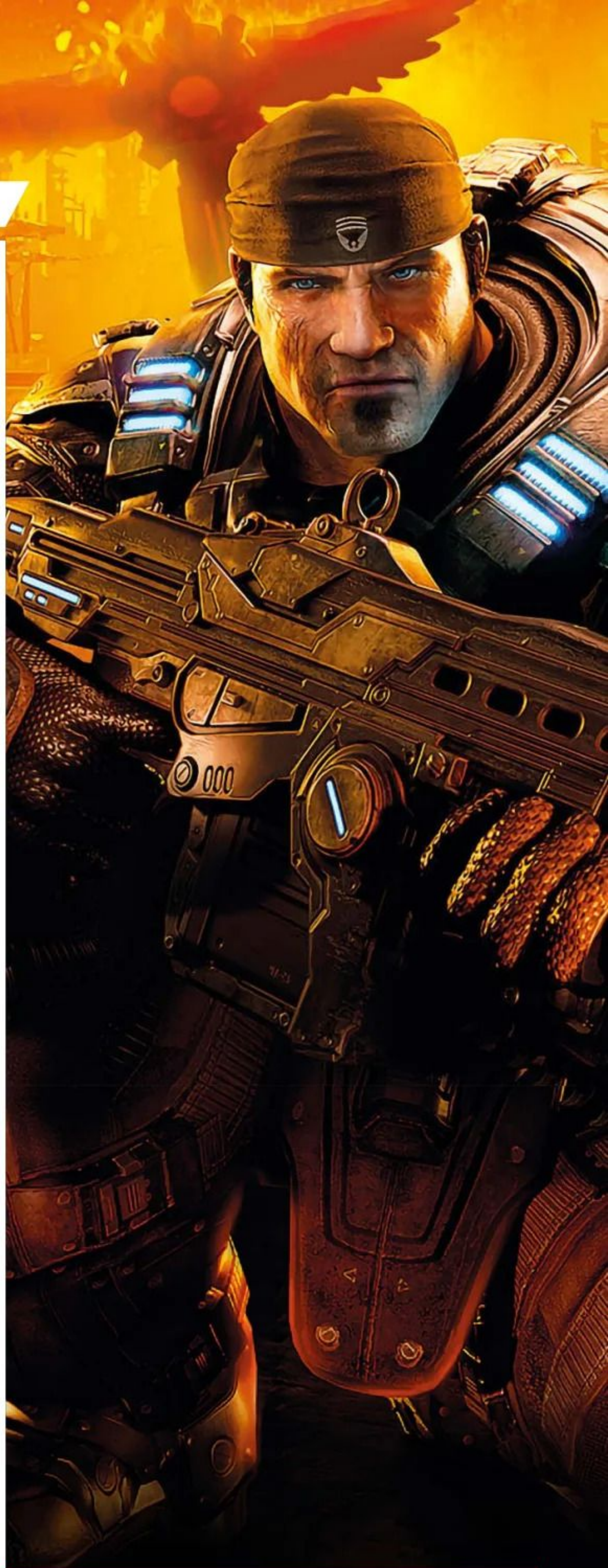
aquel shooter sentó un nuevo estándar para los juegos de acción en tercera persona, con unos tiroteos con coberturas que eran el acabose. ¡Y cómo olvidar el spot televisivo en que sonaba la canción *Mad World*!

Esta reedición del mítico juego de Epic Games será el aperitivo perfecto para *Gears of War: E-Day*, la precuela que se lanzará en 2026, por el vigésimo aniversario de la saga. Eso sí, *Reloaded* no es la primera puesta al día del juego de 360 de hace dos décadas. En 2015, ya hubo una para Xbox One, titulada Ultimate Edition. De hecho, los que la compraran en digital en su día podrán descargar gratis esta nueva revisión, que saldrá a un precio reducido de 40 euros.

La base del juego será la que ya conocemos, con su brutal campaña cooperativa a dobles (tanto a pantalla partida como online) protagonizada por Marcus Fenix y Dominic Santiago, así como su multijugador competitivo para ocho jugadores. Pero presentará diversas mejoras. En lo técnico, la resolución se ha subido a 4K, mientras que la tasa de refresco ha crecido hasta los 60 fps en la campaña y los 120 fps en el multi. Además, habrá mejoras en las texturas, las sombras o los reflejos, se ha introducido audio espacial tridimensional, se han eliminado las pantallas de carga de la campaña... Por otra parte, habrá juego y progreso cruzados entre todas las plataformas. Y estarán todos los DLC, incluido el acto extra de la campaña. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Es uno de los mejores shooters de la historia y los usuarios de PlayStation lo podrán disfrutar por primera vez.



ESTA REEDICIÓN DEL MÍTICO JUEGO DE EPIC GAMES DE 2006 SERÁ EL APERITIVO PERFECTO PARA E-DAY, QUE SALDRÁ EN 2026



■ El carismático Escuadrón Delta de la CGO, formado por Damon Baird, Dominic Santiago, Cole Train y Marcus Fenix, fue clave para el éxito de *Gears*. Sus sucesores para *Gears 4* y *5* no gustaron tanto, de hecho.



■ A lo largo de sus veinticinco años de historia, Xbox ha tenido tres grandes tótems: *Halo*, *Forza* y *Gears of War*. De ellos, sólo el primero se mantiene como exclusivo, y no parece que vaya a ser por mucho tiempo.

LAS CLAVES

1 GORE. Las luchas contra los locust, con armas como el Lancer (un rifle-motosierra) o el Martillo del Alba, marcaron un antes y un después.

2 PS5. La versión física del juego sólo llegará a la consola de Sony. Aparte, si se juega en PS5 Pro, el apartado técnico será ligeramente superior.

3 EMERGENCIA. El juego entroncará con *E-Day*, que narrará el origen de la amistad de Dom y Marcus. ¿Saldrá en PS5 desde el primer día?



■ El sistema de coberturas de *Gears of War* fue pionero y, diecinueve años después, sigue funcionando tremendamente bien.



■ La brutalidad es una de las señas de la saga, tanto por los destruidos escenarios como por las sangrientas ejecuciones.





■ La tercera entrega numerada de *Metal Gear Solid* fue una revolución, gracias a su ambientación en una selva, lo que obligaba a camuflarse entre la vegetación o a cazar para sobrevivir.



ENLACE AL CANAL

x.com/byneontelegram

O escanea el código QR:



■ 28 DE AGOSTO ■ VIRTUOS (KONAMI) ■ AVENTURA

Metal Gear Solid Δ: Snake Eater

■ Por Rafael Aznar Miró
X @Rafaikkonen



DEL ESCUADRÓN DELTA, A LA UNIDAD COBRA

Gears of War no es el único juego histórico protagonizado por veteranos de guerra que se reestrena a finales de agosto con una puesta al día "1.1". También lo hará *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*.

Puede que Hideo Kojima ya no esté en la compañía (de hecho, ha declarado recientemente que no piensa jugar a *Delta*), pero Konami es muy consciente del valor que tiene la saga y quiere darla a conocer entre nuevos jugadores. En realidad, en 2023, ya sacó *Metal Gear Solid: Master Collection Vol. 1*, un recopilatorio de parte de la serie que incluía, precisamente, el mítico juego de PlayStation 2 de 2004. Pero aquello fue una simple remasterización en alta definición. Ahora, ha decidido subir la apuesta y hacer un remake. En ese sentido, se ha optado por empezar con *Snake Eater* porque

narra el origen de la intrincada trama de la saga, de modo que, si tiene éxito, posiblemente podamos ver revisiones de otras entregas en el futuro.

Una boa contra unas víboras

Al ser una obra tan de autor (de Kojima, nada menos), Konami no se ha querido arriesgar a pervertir su legado (ni a enfadar a los veteranos de la saga, que tienen a Hideo en un altar) y ha optado por limitarse a modernizar el apartado técnico y la jugabilidad, manteniendo intactos el diseño de niveles y la historia. No esperéis, por tanto, una reimaginación como la de Bloober Team para *Silent Hill 2*.

De hecho, salvo por alguna frase adicional que se ha grabado, se han reutilizado las actuaciones de los actores de voz de hace veintidós años, algo que no es particularmente habi-

SIENDO UNA OBRA TAN DE AUTOR (DE KOJIMA, NADA MENOS), KONAMI SE HA LIMITADO A RENOVAR LOS GRÁFICOS Y EL CONTROL

■ Este juego tenía una decena de jefes inolvidables, incluido Revolver Ocelot, un personaje esencial en los otros cuatro *MGS* numerados.



■ El modo Fox Hunt combinará las reglas de *Metal Gear Online* con mecánicas de sigilo y supervivencia, pero no estará listo hasta otoño.

Hazte ya con **Metal Gear Solid Delta: Snake Eater** y su Deluxe Edition, exclusiva de GAME, y llévate una caja exclusiva de regalo.

*Promoción limitada a 1.000 unidades.



tual cuando se rehace un juego. Aunque, en este caso, hay que decir que los *Metal Gear Solid* fueron unos adelantados a su tiempo en cuanto a cinematografía, así que las actuaciones de David Hayter y compañía siguen siendo muy solventes incluso para los estándares de la industria actual.

En cualquier caso, esta versión *Delta* tendrá novedades. La más obvia es la potenciación de los gráficos con el Unreal Engine 5, pero el control también presentará cambios, merced a la presencia de dos perspectivas alternativas. Habrá una más elevada, como la del juego original, y otra pegada a la espalda del protagonista, en la línea de los juegos en tercera persona de hoy en día, sin que falte la posibilidad de disparar en primera persona.

En cuanto a modos alternativos, en PS5 y PC volverá el de PS2 de neutralizar a los monos de *Ape Escape*, que, en el caso de Xbox, será sustituido por un crossover con *Bomberman*. Además, habrá un nuevo coleccionable en forma de bobinas de película que contendrán versiones cómicas de algunas escenas y que se podrán visionar en un modo Teatro. Y, en otoño, habrá una actualización que añadirá Fox Hunt, un modo competitivo online. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

A medio camino entre el remake y el remaster, *Delta* promete ser la versión definitiva de un juego legendario.



LAS CLAVES

1 PRECUELA. La historia se ambienta en los años 70, en plena Guerra Fría, y cuenta la primera misión de Big Boss, el padre de los Enfant Terribles. Es clave para entender los otros *Metal Gear*.

2 JEFAZOS. El juego tiene algunos de los combates más originales y sentidos que se hayan visto nunca. Nuestro favorito es el último, pero el del francotirador The End también tiene su miga...

3 FUTURO. Konami ha dejado la puerta abierta a otros remakes de la saga, y nada nos gustaría más que volver a Shadow Moses y al Big Shell para enfrentarnos al Metal Gear Rex y a los Ray.

Consigue una steelbook exclusiva al reservar **Silent Hill f** en GAME.

*Promoción limitada a 1.000 unidades.



LAS CLAVES

1 NEOBARDS ENTERTAINMENT, responsable del juego, no es un estudio muy conocido, pero ha colaborado con Capcom en las últimas entregas de la saga *Resident Evil*.

2 LA HIGANBANA, conocida como "la flor de la muerte", será un elemento esencial tanto en lo jugable como en lo artístico y lo narrativo. El leitmotiv del juego, de hecho, alude a "encontrar el horror en la belleza".

3 RYUKISHI07, el guionista del juego, es famoso en Japón por haber escrito novelas visuales como *Higurashi When They Cry*, otra popular saga de terror psicológico.

■ 25 DE SEPTIEMBRE ■ NEOBARDS ENT. (KONAMI) ■ SURVIVAL HORROR

Silent Hill f

■ Por Rafael Aznar Miró X @Rafaikkonen



UNA FLOR FASTUOSA Y MUY ESPINOSA

Cuando *Silent Hills* fue cancelado en 2015, dimos por muerta a la saga de terror de Konami, pero la compañía japonesa ha acabado resucitándola con un ritual inimaginable.

Ha habido que esperar unos años, pero, de las sagas históricas de Konami, ésta es, sin duda, la que mejor trato ha recibido en cuanto a nuevos proyectos. Porque, tras el estreno del remake de la segunda parte y de *The Short Message* en 2024, hay ya en camino una revisión de la primera parte, el spin-off *Townfall* y, sobre todo, el inminente *Silent Hill f*.

Lirios del infierno

Esta nueva entrega tendrá dos cosas en común con el remake de *Silent Hill 2*: el uso del Unreal Engine 5 y una cámara al hombro. Pero no la ha desarrollado Bloor Team, sino NeoBards Entertainment. Este estudio chino, con el apoyo del novelista nipón Ryukishi07, ha planteado una retrotracción de la saga a su espíritu japonés más primigenio. No sólo eso.

Si la saga siempre se había ambientado en *Silent Hill*, este episodio nos llevará a Ebisugaoka, un pueblo japonés situado en las montañas, y nos pondrá en la piel de una colegiala llamada Hinako Shimizu, quien sufre maltrato por parte de su padre. Ése será el punto de partida para un juego que abordará temas turbios, como el acoso escolar o la tortura.

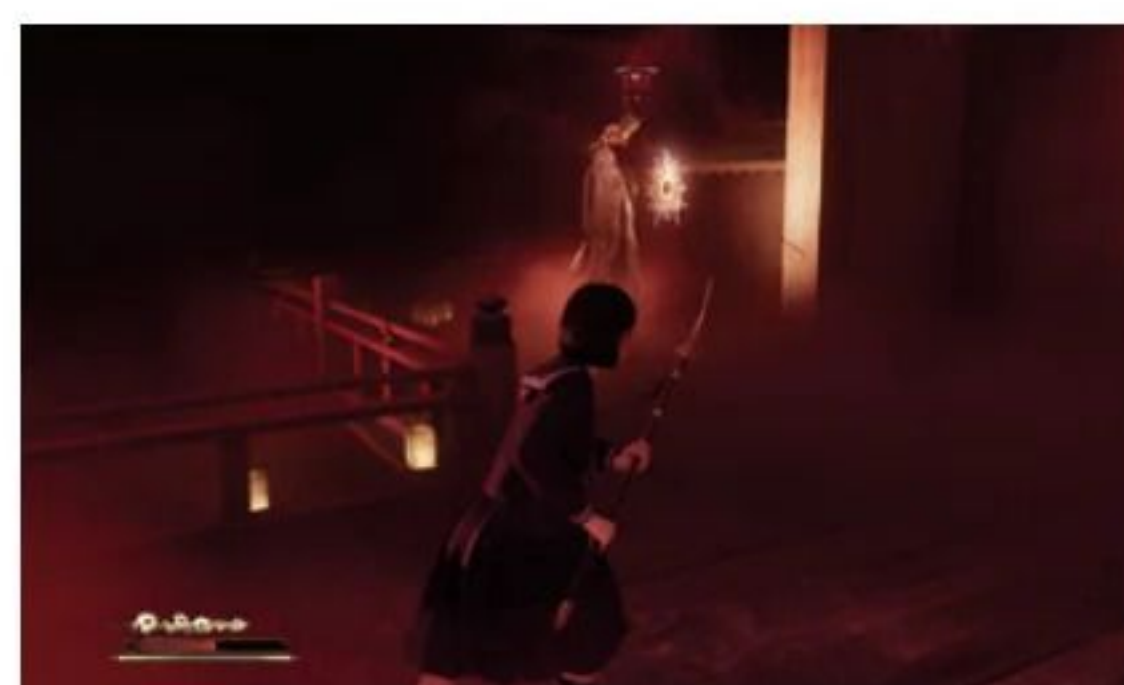
Narrativamente, la estructura será particular, pues el juego tendrá cinco finales. En la primera partida, que se podrá superar en unas trece horas, sólo veremos uno de ellos, pero se nos invitará a volver a pasarnos el juego no sólo para ver los otros desenlaces, sino también porque se mostrarán otros puntos de vista, con nuevas rutas, más escenas de vídeo o cambios en los jefes finales. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

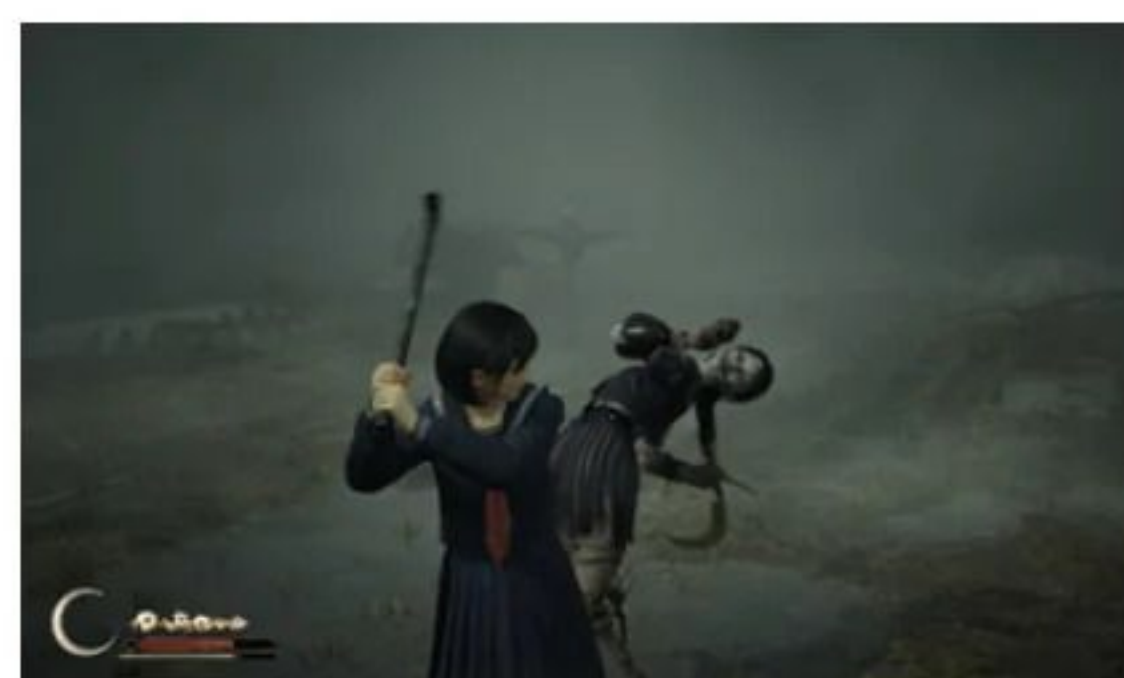
La ambientación estudiantil-japonesa será un soplo de aire fresco para una saga que ha vuelto a echar raíces y florecer, tras estar cerca del marchitamiento.



■ El pueblo de Ebisugaoka y sus vecinos serán engullidos por la niebla, y la pobre Hinako deberá averiguar qué ha sucedido.



■ El Otro Mundo tendrá un tono distinto a lo habitual, con un gran protagonismo de los santuarios japoneses y las flores.



■ Las armas se romperán con su uso, y no tendremos pistolas. Aun así, habrá más acción de lo habitual en la saga.

AVANCE

PS5 | Xbox Series X-S | PC | Switch 2

RESERVA GAME

Reserva la edición Super Deluxe de **Borderlands 4** de forma exclusiva en GAME.



*Edición limitada a 100 unidades.

LAS CLAVES

1 LA AVENTURA se ambientará en Kairos, un nuevo planeta formado por cuatro gigantescas áreas, llamadas Campos Esfumados, Campo Términus, Carcadia y Dominio.

2 HABRÁ TRES EDICIONES: la estándar (80 euros), la Deluxe (100 euros) y la Súper Deluxe (130 euros). Esta última incluirá dos packs de historia, cada uno con una nueva región y un buscacámaras.

3 SWITCH 2 recibirá el juego un poco más tarde que el resto de sistemas, el 3 de octubre, y ofrecerá compatibilidad opcional con el modo ratón de los Joy-Con 2.

■ 12 DE SEPTIEMBRE ■ GEARBOX SOFTWARE (2K) ■ SHOOTER

Borderlands 4

■ Por Rafael Aznar Miró X @Rafaikkonen



■ **Borderlands** es el último bastión del cel shading, un estilo visual que popularizaron *Jet Set Radio* y *The Wind Waker*.



■ Habrá cientos de armas de ocho fabricantes, entre los que se contarán tres inéditos: Orden, Daedalus y Abulidoras.



■ Entre los personajes secundarios, habrá viejos conocidos, como Zane, uno de los buscacámaras de *Borderlands 3*.

IF YOU ARE HERE, IT IS BECAUSE YOU'RE A WINNER

2K tiene dos de las mejores sagas de disparos de los últimos años, pero es curioso cómo, a veces, las compañías no son capaces de darle la misma continuidad a su portfolio.

Este mes, Bloomberg ha revelado que el desarrollo del nuevo *BioShock* tiene más vías de agua que Rapture, tras no superar un análisis interno, lo cual ha motivado cambios en el equipo. A eso, se suma la cancelación de un remake no anunciado del juego de 2007. En cambio, al mismo tiempo, está *Borderlands*, que va a regresar por todo lo alto.

Obviamente, son dos sagas diametralmente opuestas, pues una es para un jugador y tiene un fuerte trasfondo filosófico, mientras que la otra es cooperativa y apuesta por un humor grueso, pero no deja de ser curioso el contraste.

La caja ya no es de Pandora

Este nuevo *Borderlands*, el primero diseñado ex profeso para la actual generación, no ofrecerá nada particularmente

revolucionario, pero sus tiroteos botineros volverán a partir el bacalao. Será la primera vez que una entrega de la saga esté disponible en una consola de Nintendo casi desde el primer día, y se ha facilitado el cooperativo con juego cruzado, un sistema para entrar o salir de la partida en cualquier momento y un escalado de niveles (por si hay diferencias notorias entre los cuatro jugadores).

La historia se ambientará en Kairos, un planeta dominado por un dictador llamado Cronoguardián. Así, deberemos iniciar una revolución contra él, eligiendo entre cuatro buscacámaras (Vex, Rafa, Harlowe y Amon, cada uno con unas habilidades muy marcadas) y sirviéndonos de cientos y cientos de armas que llenarán la pantalla de balas y color. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

La edición Súper Deluxe nos parece realmente cara, pero la aventura estándar debería ser suficiente para aspirar al premio de mejor shooter de 2025.



LAS CLAVES

1 LA AVENTURA estará ampliada con *El mundo astral*, una nueva historia motivada por el impacto de un meteorito contra la tierra olvidada que ya vimos en Switch 1 en 2022.

2 LA POTENCIA de Switch 2 se traducirá en mejoras tanto en el grado de detalle de los gráficos como en la tasa de refresco, en la línea de las remasterizaciones de *Zelda*.

3 EL JUEGO costará 80 euros si se adquiere de nuevas, pero, para los poseedores del original de Switch 1, habrá un paquete de mejora que costará 20 euros.

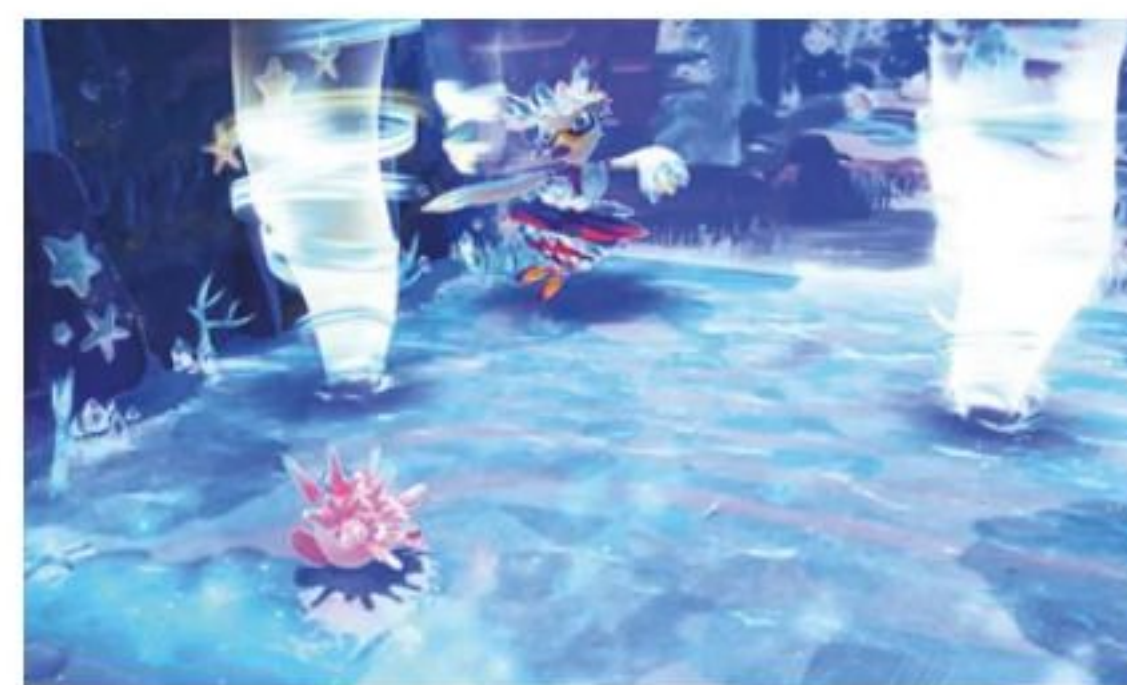
■ 28 DE AGOSTO ■ HAL LABORATORY (NINTENDO) ■ PLATAFORMAS

Kirby y la tierra olvidada + El mundo astral

■ Por Rafael Aznar Miró X @Rafaikkonen



■ Los plataformas tridimensionales están siendo clave en el inicio de Switch 2 y, tras *DK Bananza*, llega este otro de Kirby.



■ El juego original era muy fácil, pero esta versión incluirá un modo extra, Copa definitiva Z+, con jefes mucho más duros.



■ Kirby contará con nuevas transmorfosis, como un muelle que rebotará, un engranaje rodante o un letrero deslizante.

UNA COMILONA ON THE ROCKS

Nintendo ha seguido una estrategia doble para alimentar el catálogo de Switch 2 en su primer trimestre, y la mitad de esa táctica está a punto de tocar a su fin, al menos por ahora.

La consola ha recibido tres exclusivos como *Mario Kart World*, *Donkey Kong Bananza* y *Drag X Drive*, pero, al mismo tiempo, la Gran N ha lanzado las llamadas Nintendo Switch 2 Edition. Estas últimas son remasterizaciones o ampliaciones de pago de juegos de Switch 1 y, en estos tres meses, las ha habido de *Zelda: Breath of the Wild*, *Zelda: Tears of the Kingdom*, *Super Mario Party Jambo-ree* y, ahora, *Kirby y la tierra olvidada*.

Un terruño recordado y revisado

Este último se estrenó en marzo de 2022 y fue el primer plataformas tridimensional de la trayectoria de la bola rosa. No era un vendeconsolas, pero sobremane-

ra a *Super Mario Odyssey*, pues, además de robar sus habilidades a los enemigos, Kirby podía transformarse en objetos como un coche, una bombilla, un ventilador o una máquina expendedora.

Como hace tres años y medio, nuestro cometido será liberar a los Waddle Dees que han sido raptados por la Jauría, con la posibilidad de jugar en cooperativo local junto a un amigo. Así, tendremos que explorar a conciencia unos niveles que, si bien serán lineales y se apoyarán en cámaras semifijas, tendrán muchos recovecos. Y habrá nuevas fases astrales repletas de hielo y con unos seres, llamados astralines, a los que rescatar. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Tras toda una vida yendo de izquierda a derecha, este plataformas 3D fue un soplo de aire fresco para Kirby, y lo vamos a poder revivir con contenido adicional.

Reserva **Daemon X Machina: Titanic Scion** y su Limited Edition para Nintendo Switch 2 de forma exclusiva en GAME.



*Edición limitada a 100 unidades.

■ 5 DE SEPTIEMBRE ■ MARVELOUS FIRST STUDIO (XSEED GAMES) ■ ACCIÓN

Daemon X Machina: Titanic Scion

■ Por Rafael Aznar Miró
X @Rafaikkonen



MÁS FERROZ QUE DAEMON TARGARYEN

En su larga trayectoria, la primera Switch ha tenido infinidad de juegos exclusivos, la mayoría de notable o sobresaliente, pero también ha habido más de una decepción.

Una de las que más recordamos es, sin duda, *Daemon X Machina*, un juego de acción con robots que fue puesto en órbita en 2019 y que cayó sin pena ni gloria, pese a que tenía potencial. Sin embargo, Marvelous ha querido darle una segunda oportunidad a ese universo con una nueva entrega titulada *Titanic Scion*, que presentará unos mayores valores de producción y será multiplataforma. Será casi imposible que llegue al nivel de *Armored Core* o *Zone of the Enders*, pero, desde luego, apunta buenas maneras.

La casa del titán

La historia narrará un conflicto intergaláctico entre dos grandes facciones. Por un lado, estarán los outers, una raza de humanos alterados genéticamente que fue repudiada por la sociedad y que acabó fundando su

propio paraíso. Por otro lado, estarán los reclaimers, unos humanos de a pie opuestos a ellos. Así, nosotros encarnaremos a un outer desterrado que luchará por la libertad de la humanidad.

Para ello, contaremos con un traje blindado conocido como arsenal, que nos convertirá en una máquina de guerra que luchará por tierra y aire. Podremos equipar hasta seis armas simultáneamente, entre las que se contarán espadas, fusiles, arcos o misiles. Aparte, tendrá una gran importancia el multijugador, pues habrá cooperativo a tres bandas y elementos asíncronos, de modo que, incluso si jugamos en solitario, veremos cuerpos caídos de muchos usuarios o bases de operaciones creadas por otros, lo cual nos permitirá recabar recursos para potenciar nuestro arsenal. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Este nuevo *Daemon X Machina* parece tener más empaque que el de hace seis años, y repartir galletas con un exotraje siempre es gratificante.

LAS CLAVES

1 FIRST STUDIO. Este equipo de Marvelous ya firmó juegos de acción como el primer *Daemon X Machina*, *Fate / Extella Link* o *Deadcraft*.

2 ONLINE. Se podrá disfrutar en solitario, pero la gran fortaleza del juego estará en su intenso modo cooperativo para tres jugadores.

3 PERSONALIZACIÓN. Nuestro arsenal se prestará a infinidad de modificaciones, sobre todo en lo estético, pues habrá un completo editor.



■ Algunas de las armaduras permitirán elegir entre tres modos de apoyo: uno que disparará automáticamente, un segundo con un escudo y un tercero con mayor velocidad.



■ El universo del juego estará condicionado por el femto, un tipo de energía que no sólo dio pie a los outers, sino también a los immortals, unos monstruos realmente agresivos.

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener unos objetos, y lo sabes

Camisa Aloha de Animal Crossing: New Horizons

Tom Nook sigue engordando su cartera a nuestra costa

My Nintendo Store no se toma un descanso ni en verano y acaba de añadir a su catálogo unas preciosas camisas hawaianas de *Animal Crossing*, tanto para adultos como para niños, con diferentes patrones y colores. Éste es el modelo de Canela, pero también lo hay de Tom Nook.

■ A LA VENTA EN store.nintendo.es

PVP desde
34,99€

Caja de bloque POW de Super Mario

La mejor excusa para ordenar tu cuarto

En My Nintendo Store, encontraréis esta caja plegable inspirada en los bloques POW de los juegos de *Super Mario*. Está fabricada en poliéster y tiene unas dimensiones de 31x31x31 centímetros. También venden un modelo con forma de bloque de ladrillos, al mismo precio.

■ A LA VENTA EN store.nintendo.es

PVP desde
19,99€

Atari 2600+ Pac-Man Edition

Comecocos, Comecocos, Comecocos de Atari

Plaion Replai, Atari y Bandai Namco se han unido para asaltar nuestros ahorros con esta espectacular reedición de la Atari 2600+ inspirada en el legendario Comecocos. Disponible a partir del 31 de octubre, se acompañará de un joystick CX-40 y el cartucho *Pac-Man Double Feature* (con la versión original de 2600 y el nuevo port para 7800). También se venderán joysticks de Inky, Pinky, Blinky y Clyde.

■ A LA VENTA EN www.atari.com

PVP desde
148,83€

PVP desde
394,95€

PVP desde
59,99€

PVP desde
19,99€

Estatua Metal Sonic

Sólo al alcance de Robotnik y de los ases del balompié

Esta estatua de Metal Sonic, fabricada por First 4 Figures, no saldrá a la venta hasta diciembre y no será barata, pero, aun así, en el momento de escribir estas líneas, se habían agotado todas las reservas en la tienda oficial de Sega Europa. Fabricada en resina, con una tirada limitada y numerada, pesa 3,5 kilos y mide 38 centímetros de altura.

■ A LA VENTA EN shop.sega.com

LEGO Game Boy

Todo un icono del videojuego, y a un precio, al fin, popular

LEGO vuelve a rendir homenaje a otra consola de Nintendo, pero tranquilos, porque no costará el pastizal del set de NES. Esta recreación de la mítica Game Boy no llegará a los 60 euros, y eso que no le faltará detalle alguno, incluyendo dos cartuchos de *Zelda: Link's Awakening* y *Super Mario Land*, con sendas pantallas lenticulares. El set consta de 421 piezas, la "LEGO GB" medirá 14 centímetros de altura y llegará el 1 de octubre.

■ A LA VENTA EN www.lego.com

Playmobil X Volkswagen T1 Camper

Para fans de los Choro-Q

Playmobil ha encontrado una nueva forma de explotar sus licencias con Volkswagen, Ferrari y otros gigantes del motor: modelos "superdeformed", al estilo de los inolvidables *Choro-Q* de Takara. Disponibles a partir de finales de agosto, además de la Camper, se lanzarán las versiones SD del Ferrari 250 GTO, el Porsche Carrera y el Ford F-150.

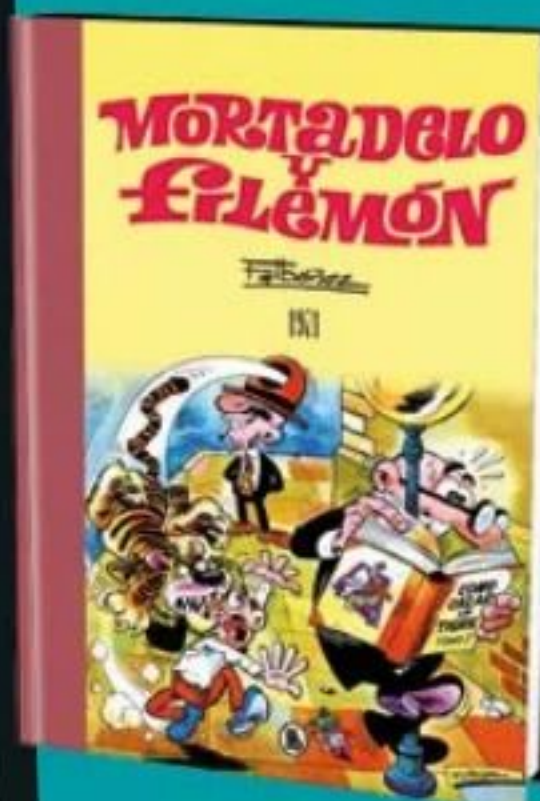
■ A LA VENTA EN www.playmobil.com

NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

LA COSA DEL PANTANO DE ALAN MOORE

■ AUTORES Varios ■ EDITORIAL Panini Cómic
■ PRECIO 50 € ■ PÁGINAS 448 ■ FORMATO Cartoné

Mes a mes, Panini Cómic se está encargando de retomar (o, más bien, resetear) el enorme catálogo de DC que ECC dejó sin publicar o reeditar, tras su desaparición. Ahora, le ha llegado el turno a uno de los mayores tesoros del sello Vertigo: nada menos que *La Cosa del Pantano*, en su etapa más gloriosa, cuando el maestro Alan Moore se hizo cargo de sus guiones, allá por 1983, trabajando junto a un trío de dibujantes norteamericanos (Stephen R. Bissette, John Totleben y Rick Veitch). Este tomo reúne del número 20 al 34 de *The Saga of the Swamp Thing* y *Swamp Thing Annual 2*. Canela en rama, amigos. Y no lo decimos porque sea una planta, en absoluto.



MORTADELO Y FILEMÓN: EDICIÓN LIMITADA 1971

■ AUTOR Francisco Ibáñez ■ EDITORIAL Bruguera
■ PRECIO 53,95 € ■ PÁGINAS 448 ■ FORMATO Tapa dura

Prosigue la tan necesaria recopilación de la edad de oro de *Mortadelo*, con un tomo que reúne cuatro aventuras largas (*Chapeau el Esmirriau*, *La máquina del cambiazo*, *La caja de diez cerrojos* y *Magín el mago*), además de historietas cortas publicadas en *Pulgarcito* y *Mortadelo Extra*, portadas de *Olé!*, publicidades y muestras de su primer álbum de cromos.

JUEZ DREDD: DÍA DEL JUICIO

■ AUTORES Varios ■ EDITORIAL Dolmen Editorial
■ PRECIO 27,90 € ■ PÁGINAS 168 ■ FORMATO Tapa dura

Dolmen Editorial sigue exprimiendo a conciencia el vasto fondo editorial de 2000 AD y, este mes, nos tienta con todo un clásico del Juez Dredd, en el que unió fuerzas con otro héroe mítico de la editorial británica: Perro de Estroncio. Los padres de semejante combo no fueron otros que Garth Ennis (sí, el titán que creó *Predicador* y *The Boys*), Carlos Ezquerro (padre de Dredd) y Dean Ormston (*Black Hammer*).



MÚSICA

ATARI RECHARGED

Aunque no tuvo el impacto comercial que la propia Atari esperaba, el concepto de modernizar clásicos de la casa era muy interesante y nos ha dejado juegos bastante simpáticos, además de unas estupendas bandas sonoras creadas para la ocasión por Megan McDuffe, reunidas aquí en dos vinilos.

■ PRECIO 32,26 € ■ Microids Records



RARE 40TH ANNIVERSARY BOX SET

Rare se ha tomado muy en serio su aniversario y, además de un recopilatorio para Evercade, nos presenta este set de cuatro vinilos que reúne las bandas sonoras de algunas de las producciones más notables de la casa: *Battletoads*, *Conker*, *Banjo-Kazooie* y más.

■ PRECIO 86,43 € ■ iambit.com



Victrix Pro BFG Reloaded

El cliente siempre tiene la razón

Gracias a los comentarios obtenidos de los usuarios del anterior modelo, Turtle Beach ha introducido importantes mejoras en la siguiente generación del Victrix Pro BFG, empezando por la incorporación de gatillos con hall effect para prevenir la aparición de drift, así como la reconfiguración del módulo para juegos de lucha, optimizándolo en materia ergonómica.

■ A LA VENTA EN www.turtlebeach.com



THEC64 Mini: Black Edition

Una nueva versión del clásico, centrada en el homebrew

El 24 de octubre, llegará esta nueva versión del THEC64 Mini, centrada específicamente en el homebrew. Llevará incorporados en memoria veinticinco de los mejores títulos desarrollados para el C64 en los últimos veinte años. Y, por supuesto, también permitirá jugar con otros títulos, cargándolos desde una memoria USB.

■ A LA VENTA EN www.game.es



LEGO Máquina recreativa

Jamás comprarás una recreativa a un precio tan bajo

LEGO rinde homenaje a los salones recreativos con este set de 468 piezas, con el que podrás construir tu propio mueble arcade, con sorpresa incluida: en su interior, oculta una habitación dedicada por completo al universo de los videojuegos, con una minifigura exclusiva, una minirrecreativa, un sofá y otros detalles.

■ A LA VENTA EN www.lego.es

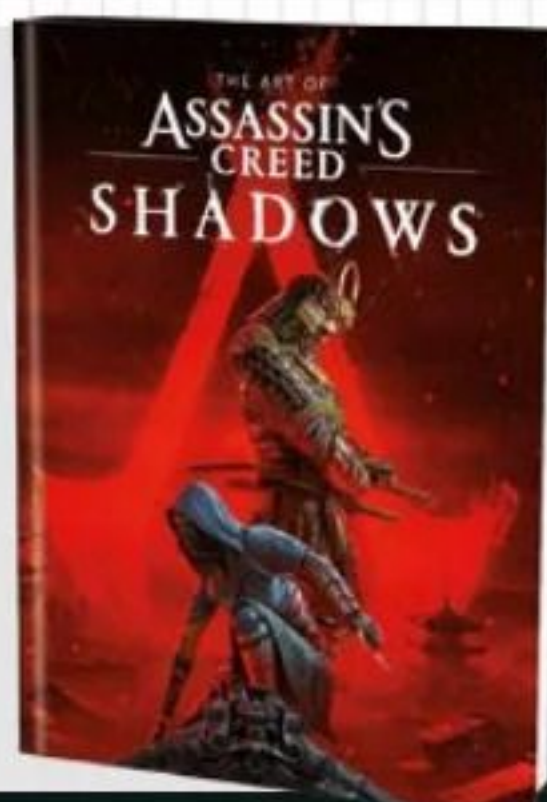


LIBROS

THE ART OF ASSASSIN'S CREED SHADOWS

Dark Horse y Ubisoft han unido sus fuerzas para crear este libro de arte, a cargo de Rick Barba, que desgrana todo el proceso creativo de la última entrega de *Assassin's Creed*. Son 256 páginas repletas de información, bocetos, diseños, ilustraciones y comentarios, aunque debes tener en cuenta que sus textos están en inglés.

■ PRECIO 47,61 € ■ PUBLICADO POR **Dark Horse Books**



SEA OF STARS: THE CONCEPT ART OF BRYCE KHO

Menos voluminoso, pero no por ello menos impresionante, es este otro libro de arte, centrado en el arte conceptual creado por Bryce Kho para el videojuego *Sea of Stars*, con ilustraciones, lore, diseños y detalles sobre la creación de esta maravilla indie, obra de Sabotage Studio. Este libro ha arrasado en Amazon, y no nos extraña.

■ PRECIO 23,87 € ■ PUBLICADO POR **3DTotál**





Brick Like This!

Diversión para toda la familia, ladrillo a ladrillo

Tras *Monkey Palace*, *Asmodee* y *LEGO* vuelven a unir fuerzas para producir un nuevo juego de mesa. En *Brick Like This!*, los equipos, formados por un instructor y un constructor, compiten por crear con piezas de *LEGO* un modelo que se parezca lo máximo posible a la carta que les ha tocado, antes de que se agote la arena del reloj. Tras seis rondas, el equipo con más puntos ganará el juego.

■ A LA VENTA EN www.zacatrus.es



Walkie talkies Bluey

Seguro que añorabas decir aquello de "cambio"

Ya sea para tener controlados a los críos en la playa o en el camping o, simplemente, para recrear aquellas inolvidables aventuras de los 70 y los 80, este set de walkie talkies con la licencia de *Bluey* es todo un acierto. Tienen una distancia de trabajo de entre 2 y 300 metros, baterías recargables y luz flash integrada.

■ A LA VENTA EN www.game.es

Camiseta Resident Evil

Son unos canallas, pero su logo siempre nos ha molado

¿Fan de la Corporación Umbrella o, simplemente, del universo de *Resident Evil*? Esta preciosa camiseta con licencia de *Capcom* está hecha a tu medida (bueno, en realidad, tienes siete tallas, desde la XS hasta la 3XL). Está confeccionada en poliéster al 60% y algodón al 40%, y luce en el pecho el icónico logo de la empresa.

■ A LA VENTA EN www.insertcoinclimbing.com

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

DORORO

■ AUTOR Osamu Tezuka ■ EDITORIAL Planeta Cómic
■ PRECIO 40 € ■ PÁGINAS 856 ■ FORMATO Tapa dura

Planeta Cómic vuelve a darnos la oportunidad de hacernos, de una sola tacada, con otra de las obras más memorables del dios del manga, Osamu Tezuka. Quizás conozcas *Dororo* por sus adaptaciones animadas, por el largometraje de imagen real de 2007 o por el juego de PS2 creado por Sega en 2004, *Blood Will Tell*. Que su trazo encantador no te engañe: la historia de Dororo y su compañero, el diestro espadachín Hyakkimaru, decidido a recuperar los trozos de su cuerpo que su padre prometió a 48 demonios, es tremenda. No en vano, tuvo una influencia decisiva en Kentaro Miura y su *Berserk*.



EL GRAN GAEA-TIMA

■ AUTOR Kent ■ EDITORIAL Panini Cómic
■ PRECIO 9,95 € ■ PÁGINAS 192 ■ FORMATO Rústica

Publicado por primera vez en 2023 en las páginas de la *Monthly Young Magazine* de Kodansha, este manga de kaijus debuta en España de la mano de Panini. La devastación causada por un monstruo gigante en el puerto de Sukuba dio paso a la prosperidad, gracias a la abundante pesca atraída por los restos de la criatura. Diez años después, un monstruo gigante vuelve a amenazar las costas y a enfrentar a sus habitantes a una pesadilla que ya creían olvidada.

ISHURA

■ AUTOR Varios ■ EDITORIAL Norma Editorial
■ PRECIO 10 € ■ PÁGINAS 192 ■ FORMATO Rústica

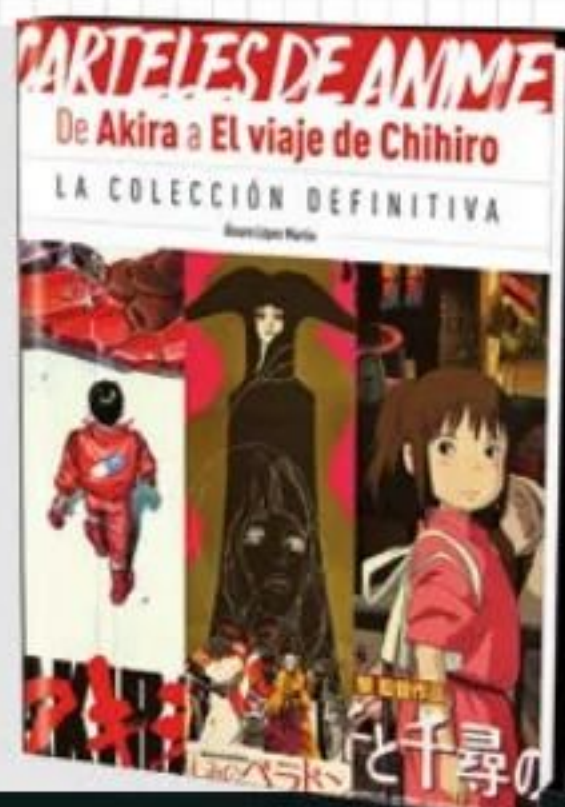
Las novelas ligeras escritas por Kaiso desde 2017 inspiraron esta adaptación al manga, a cargo de Meguri y Kureta, que lleva publicándose en Japón desde 2021 en la revista *Gekkan Shonen Magazine* de Kodansha (seguro que ya conoces su adaptación en forma de anime, disponible en Disney+). Tras la muerte del Rey Demonio, el mundo se ha sumido en el caos y la rivalidad entre semidioses, los Shura, que se enfrentarán en un torneo imperial.



CARTELES DE ANIME

Álvaro López Martín, el autor de *La vida según Hayao Miyazaki* y *El universo de Makoto Shinkai*, firma este repaso por algunos de los carteles más icónicos de la historia de la animación japonesa. Desde la década de los 60 con los largometrajes de Toei, a la fiebre por los mechas de los 80 y ese fenómeno planetario llamado *Akira*, este libro es un auténtico festín visual para los amantes del cine.

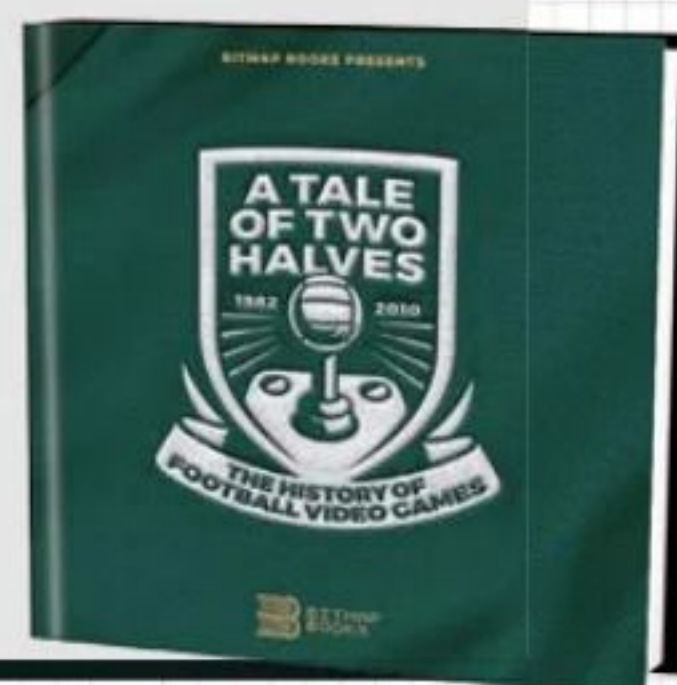
■ PRECIO 26 € ■ PUBLICADO POR *Diábolo Ediciones*



A TALE OF TWO HALVES: THE HISTORY OF FOOTBALL VIDEO GAMES

En este verano de sequía editorial, dirigimos la mirada a Reino Unido, donde acaban de recibir este regalo para cualquier futbolero: 628 páginas dedicadas a los videojuegos de balompié, desde los tiempos de la Atari 2600 y los ordenadores de 8 bits, hasta la época actual. Está en inglés, pero crucemos los dedos para que alguien lo edite aquí en español.

■ PRECIO 41,95 € ■ PUBLICADO POR *Bitmap Books*



EN PANTALLA

Estrenos de cine y series para cuando aparques tu partida

AGÁRRALO COMO PUEDAS

Vuelve el humor absurdo con Liam Neeson

■ **ESTRENO** Ya en cartelera ■ **GÉNERO** Comedia

■ **DIRECTOR** Akiva Schaffer ■ **PROTAGONISTAS** Liam Neeson, Pamela Anderson, Paul Walter Hauser, CCH Pounder, Kevin Durand, Cody Rhodes, Liza Koshy, Eddie Yu y Danny Huston

Agárralo como puedas, la icónica trilogía de comedia absurda protagonizada por Leslie Nielsen entre 1988 y 1994, regresa a las salas de cine con una suerte de reseteo-secuela, esta vez con el aguerrido Liam Neeson al frente del elenco de actores. Acostumbrado a verle en roles más serios, con películas como *La lista de Schindler*, *Silencio* o *Venganza*, Neeson saca su vis cómica encarnando a Frank Drebin Junior, hijo del protagonista original, que ha heredado las mejores (o peores, según se mire) dotes de su difunto padre como teniente de policía.

Así, la trama de la cinta llevará a Drebin a un importante caso que resolver: detener a un loco multimillonario que quiere liberar un gas tóxico (no, no es Ra's al Gul) mientras los más poderosos y ricos de la ciudad se refugian en un búnker donde disfrutan de una actuación ininterrumpida de "Weird Al" Yankovic. Por supuesto, veremos la característica torpeza de la que hacía gala Frank Drebin en su hijo, lo que dará pie a diversas situaciones de lo más absurdas y surrealistas.

La película ya se ha estrenado en Estados Unidos, y lo mejor es que la crítica se ha deshecho en elogios hacia ella, destacando, especialmente, lo bien que se ha plasmado el humor absurdo de la época. No en vano, la historia ha sido ideada por Seth McFarlane, el carismático responsable de producciones tan delirantes como *Padre de familia*, *American Dad* o *Ted*. Además, bajo la dirección de Akiva Schaffer, *Agárralo como puedas* tiene de coprotagonista a la estrella de *Los vigilantes de la playa* Pamela Anderson, como el interés amoroso de Drebin, mientras que Paul Walter Hauser (*Springsteen: Deliver Me From Nowhere*) encarna al hijo de Ed Hocken (George Kennedy) y compañero de Frank Drebin Jr. en la brigada policial.

La nueva versión de la legendaria *Agárralo como puedas* ha llegado a los cines con la intención de volver a poner el humor absurdo en el punto de mira. ¿Será el comienzo de una nueva época dorada para el género? ■





■ Liam Neeson ha sido siempre un tipo muy duro, pero, aquí, sus dotes para la acción se combinan con un humor descacharrante.



LA HISTORIA ES OBRA DE SETH MCFARLANE, RESPONSABLE DE *PADRE DE FAMILIA* O *AMERICAN DAD*



■ *Bambi* ha sido siempre una película para llorar a moco tendido. Pero, en esta reinterpretación, no lo haréis de pena, sino de angustia...



BAMBI: LA VENGANZA

Bambi resucita en una versión no apta para menores ni sensibileros

■ **ESTRENO** Ya en cartelera ■ **GÉNERO** Terror ■ **DIRECTOR** Dan Allen

■ **PROTAGONISTAS** Roxanne McKee, Nicola Wright, Samira Mighty, Tom Mulheron, Russell Geoffrey Banks y Alex Cooke

El adorable ciervo que cautivó a todo el mundo con su versión animada a cargo de Disney regresa a los cines con una propuesta mucho más terrorífica en *Bambi: La venganza*, la nueva y sangrienta película del Twisted Childhood Universe, más conocido como Poohniverse, debido a que la primera entrega de la saga fue *Winnie the Pooh: Miel y sangre*.

Siguiendo la premisa del icónico e inolvidable cuento de Felix Salten, Bambi sufre la trágica muerte de su madre a manos de un cazador desalmado. Pero, en esta ocasión, el ciervo, mutado y desconsolado, decide vengarse de los seres humanos embarcándose en una brutal cacería, matando a todo aquel que se le ponga por delante, algo que una madre y su hijo experimentarán de primera mano, cuando un accidente automovilístico los deje en los dominios del sanguinario e inmisericorde ciervo.

Ésta es la cuarta película de la saga de terror de personajes de cuentos infantiles, tras las dos entregas de *Winnie the Pooh* y *Peter Pan: Pesadilla en Nunca Jamás*. Y lo que queda, porque están por venir tanto la tercera parte de *Winnie the Pooh* como la versión terrorífica de *Pinocho*. Todo ello, para culminar con *Poohniverse: Monsters Assemble*, donde se juntará a todos los monstruos, como si de Los Vengadores de Marvel se tratara. ■

■ En verano, hay pocas cosas más gratificantes que un chapuzón en el mar... salvo que ande por allí un tiburón que pretenda darse un homenaje de carne humana.



TIBURÓN

El primer taquillazo de la historia del cine reemerge

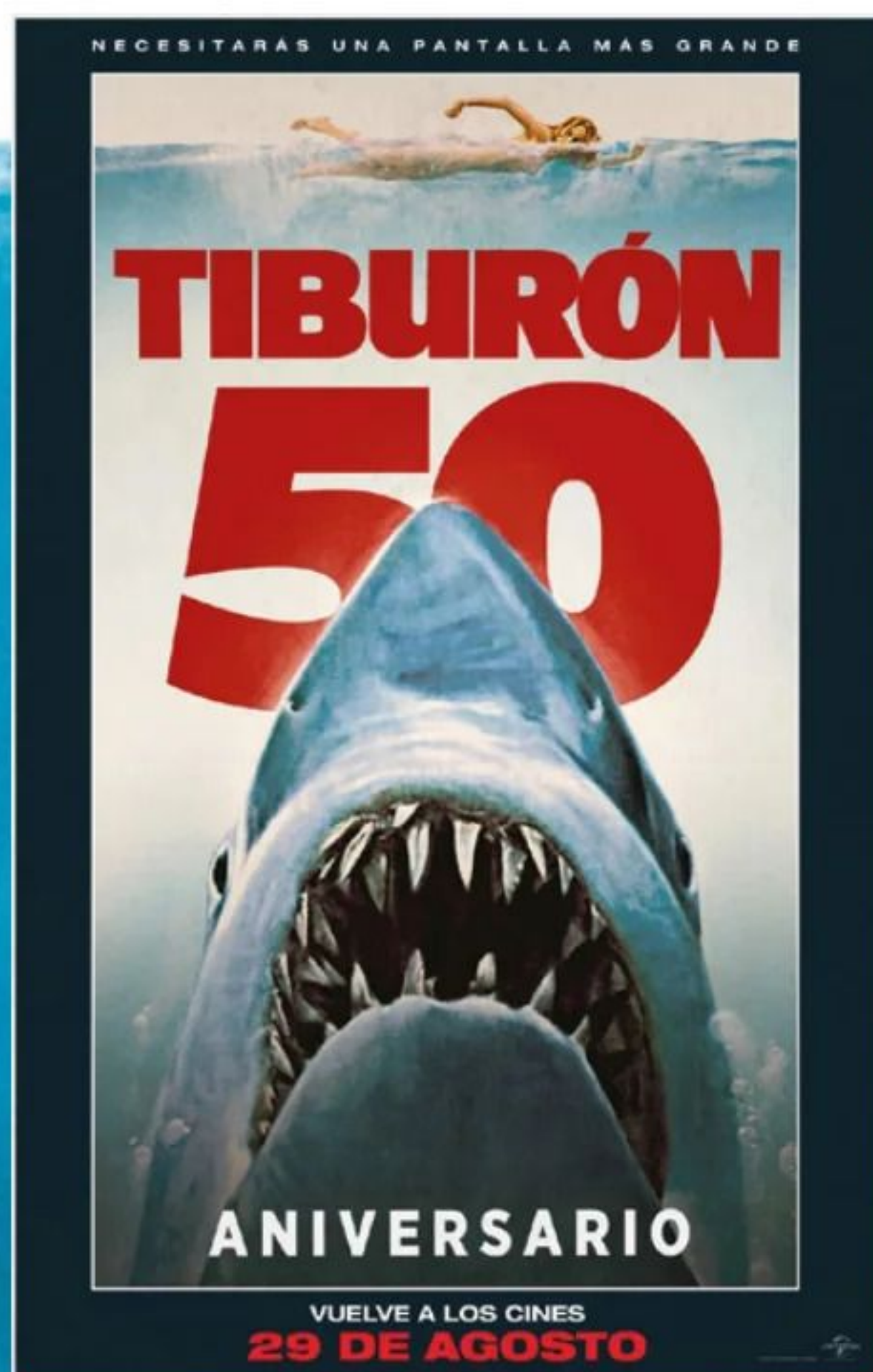
■ ESTRENO 29 de agosto ■ GÉNERO Terror ■ DIRECTOR Steven Spielberg
■ PROTAGONISTAS Roy Scheider, Robert Shaw, Richard Dreyfuss, Lorraine Gary, Murray Hamilton, Carl Gottlieb y Susan Backlinie

El año 1975 marcó un antes y un después en la industria cinematográfica con el estreno de *Tiburón*, una película de terror y suspense dirigida por un aquel entonces jovencísimo y desconocido Steven Spielberg que, rápidamente, se convirtió en el primer taquillazo de la historia del cine, dando comienzo a la era de los blockbusters o películas palomiteras.

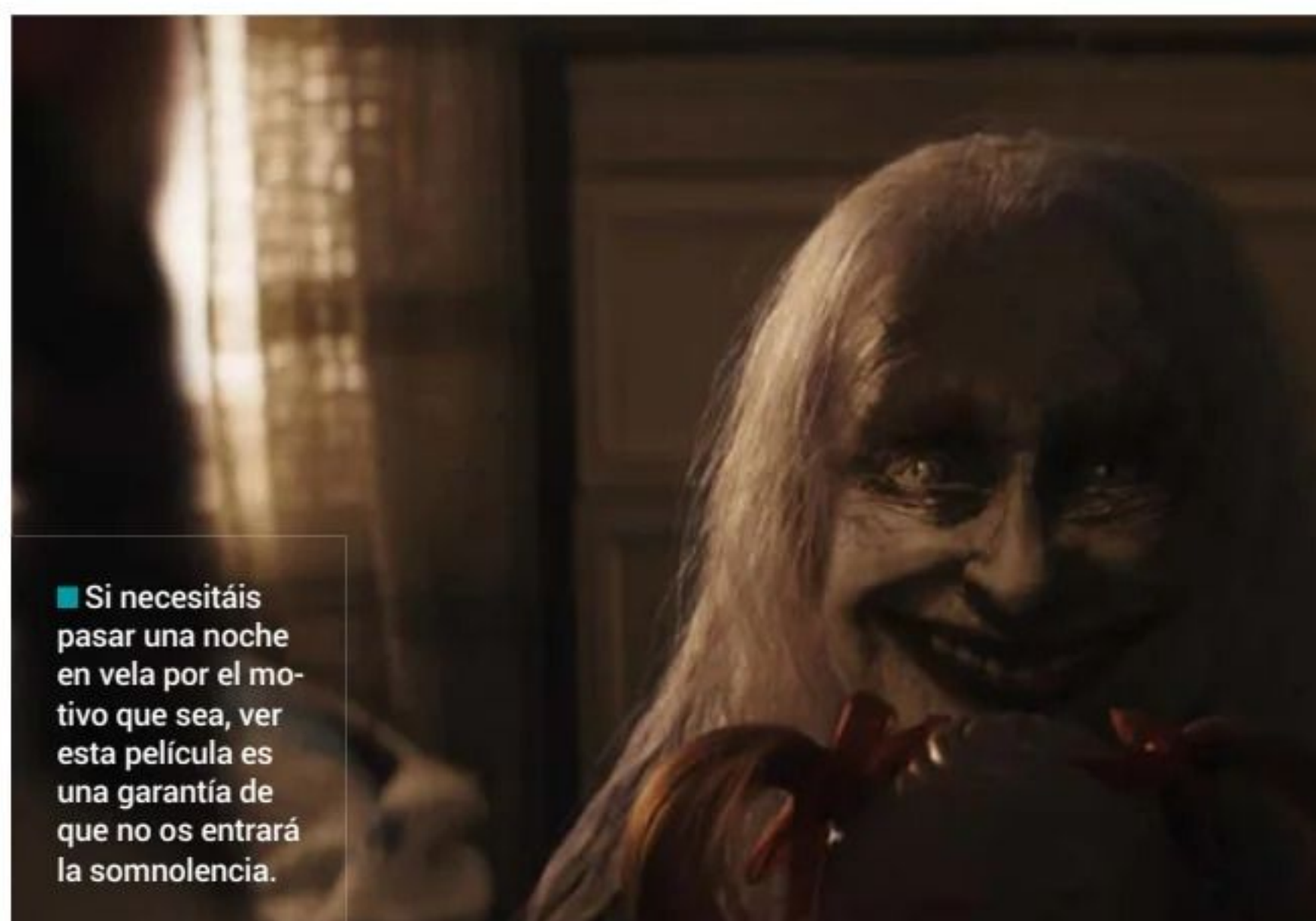
Protagonizada por los actores Roy Scheider, Robert Shaw y Richard Dreyfuss, la trama arranca con la trágica muerte de una joven a consecuencia del ataque de un enorme tiburón blanco. Aunque el alcalde se niega a cerrar las playas por temor a los nefastos efectos que tendría el suceso en el negocio turístico, cuando el escualo termina con la vida de un niño, comienza a cundir el pánico entre los habitantes. Es entonces cuando el jefe de la policía local une fuerzas con un experto oceanógrafo y un veterano cazador de tiburones para localizar y neutralizar a la criatura antes de que se cobre más víctimas.

Cincuenta años después, *Tiburón* prepara su regreso con un reestreno en cines para celebrar este aniversario tan especial. Será a partir del 29 de agosto cuando los fans podrán experimentar en la gran pantalla la atmósfera de tensión que creó Steven Spielberg con la inestimable ayuda de la banda sonora de John Williams. Y que provocó que, desde entonces, más de uno se lo piense dos veces antes de poner un pie en el mar. ■





**DIRIGIDA POR SPIELBERG,
TIBURÓN DIO COMIENZO A
LA ERA DE LAS PELÍCULAS
PALOMITERAS EN 1975**



■ Si necesitáis pasar una noche en vela por el motivo que sea, ver esta película es una garantía de que no os entrará la somnolencia.



EXPEDIENTE WARREN: EL ÚLTIMO RITO

El expediente más turbio cierra su carpeta con su capítulo definitivo

■ **ESTRENO** 5 de septiembre ■ **GÉNERO** Terror ■ **DIRECTOR** Michael Chaves
■ **PROTAGONISTAS** Vera Farmiga, Patrick Wilson, Mia Tomlinson, Ben Hardy, Steve Coulter, Rebecca Calder, Elliot Cowan, Kíla Lord Cassidy, Beau Gadsdon, John Brotherton y Shannon Kook

El 5 de septiembre, llegará a las salas de cine *Expediente Warren: El último rito*, la película que pondrá punto final a la exitosa saga de terror protagonizada por Vera Farmiga y Patrick Wilson, que, además, dio pie a un amplio universo cinematográfico a través de diversos spin-offs.

Bajo la dirección de Michael Chaves, la cinta volverá a plasmar uno de los casos reales que experimentó el famoso matrimonio de demonólogos formado por Ed y Lorraine Warren. Esta vez, se profundizará en un caso que gira en torno a los miembros de la familia Smurl, quienes comenzaron a sufrir sucesos paranormales cuando se mudaron a un dúplex situado en la calle Chase de West Pittston, en Pensilvania. Experimentaron eventos de todo tipo: desde olores y voces extrañas, hasta abusos fantasmales procedentes de un demonio que parecía tener una venganza muy personal hacia ellos.

Con *Expediente Warren: El último rito*, se cierra una saga iniciada por James Wan en 2013. Al menos con las cuatro películas principales de la saga, pues es posible que su universo todavía pueda tener algo más de cuerda con nuevos spin-offs que sigan abordando las historias que hay detrás de estas presencias sobrenaturales que tan malos ratos nos hacen pasar. ■

MIS SUFRIMIENTOS FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... por su dificultad



ENLACE AL CANAL

x.com/byneontelegram

Ó escanea el código QR:



- PLATAFORMAS
PS4 - Xbox One - Switch - PC
- GÉNERO
Varios
- COMPAÑÍA
d3t Design (Sega)
- AÑO
2018

Sega Mega Drive Classics

D3T, UN SINÓNIMO DE DESASTRE

Por Rafael Aznar
X @Rafaikkonen



Uno de los peores defectos que puede sufrir un juego es el input lag. Es decir, que exista un retardo entre la pulsación de un botón y la plasmación de la acción correspondiente en la pantalla.

No es un fallo muy habitual, pero hay un estudio especializado en conversiones que es especialista en hacerlo aparecer en juegos que en ningún caso lo tenían de origen. Me refiero a d3t, que, hace unos años, logró arruinarme hasta tres juegos a los que tenía muchas ganas: *Shenmue I & II HD*, *Assetto Corsa Competizione* y *Sega Mega Drive Classics*.

La palma se la llevaba este último, un recopilatorio con medio centenar de juegos de la consola de 16 bits. Recuerdo cuando puse el primer

Streets of Rage y, de repente, empecé a recibir tortas como panes, pese a que es uno de mis juegos favoritos y me conozco al milímetro todos sus recovecos y las triquiñuelas para llegar a Mr. X en modo "hardest" sin continuar ni una sola vez. Pensé que, de repente, me había vuelto manco... Por suerte para mis reflejos, tiempo después, cuando me volvió a pasar con *Shenmue* y *Assetto Corsa*, ya caí en la cuenta de lo que sucedía. Y no os creáis que se molestaron en arreglar el problema con un parche...

Este pack era un insulto al legado de Mega Drive. Aún me pregunto por qué Sega no hizo este encargo a M2, que firmó los brillantes *Sega Vintage Collection* para PS3 y Xbox 360, incluido, sí, el de *Streets of Rage*. ■



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Además de haber sido retirado de las tiendas digitales en 2024 de mala manera (los usuarios de Steam no pueden acceder hoy a muchos de sus juegos), este recopilatorio tenía un input lag tan bestial que resultaba in-jugable. Estuve por ir al médico a que me hicieran un chequeo, pensando que había perdido reflejos de la noche a la mañana...

HOBBY

STAFF

Redactor Jefe **Rafael Aznar**
rafael.aznar@henneo.com

Redacción **Alberto Lloret, Daniel Quesada, Álvaro Alonso, David Rodríguez, Ekaitz Ortega, Javier Cazallas y Raquel Hernández**

Director de Arte **Abel Vaquero**
abel.vaquero@henneo.com

Maquetación **Lidia Muñoz**

Colaboradores **Bruno Sol, David Alonso, Francisco Javier Cabal, Miguel Ángel Sánchez y José Carlos Pozo**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@henneomagazines.com

PUBLICIDAD (ALAYANS)
Director General Alayans **Jesús Aspra**

Equipo Comercial
Javier Abad
javier.abad@alayans.es

Raúl Callejón
raul.callejon@alayans.es

Alejandro Fuertes
alex.fuertes@alayans.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
Tel. +34 915 140 600
suscripciones@henneomagazines.com

HENNEO MAGAZINES, S.A.
C/ Canarias, 49. 28045 Madrid
Tel. +34 915 140 600

UNA PUBLICACIÓN DE



HENNEO

Presidente
Fernando de Yarza López-Madrado

Consejero Delegado
Íñigo de Yarza López-Madrado

Director Editorial y de Comunicación
Miguel Ángel Liso Tejada

DIRECCIONES Y CONTACTO

HENNEO MAGAZINES S. A.
C/ Canarias, 49. 28045, Madrid.
+34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@henneomagazines.com

CONTACTO SUSCRIPCIONES 915 140 600
suscripciones@henneomagazines.com

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL
SGEL

IMPRIME Gráficas Jomagar, S.L.

Printed in Spain.
Depósito Legal M-32631-1991

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 Henneo Magazines 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:

Henneo Magazines S. A., C/ Canarias, 49, 28045, Madrid o correo electrónico a dpo@henneomagazines.com.

PRÓXIMO NÚMERO, a la venta el 26 de septiembre

HOBBY
CONSOLAS

¡Aprovecha ya nuestra Oferta especial!

12

**NÚMEROS
POR SOLO**

39€

~~54~~

GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS



EDICIÓN PAPEL
Y DIGITAL

Puedes suscribirte en estos canales: Por teléfono: **915 140 600** Por email: suscripciones@henneomagazines.com
En <https://www.henneomagazines.com/collections/suscripciones-hobby-consolas>

Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Hobby Consolas en Kiosko y +. 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 Henneo Magazines 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 Henneo Magazines S.A. C/Canarias nº 49, 28045 Madrid, o correo electrónico a hobbyconsolas@henneomagazines.com. *



**NINTENDO
SWITCH™**

**NINTENDO
SWITCH™**

The Pokémon Company Nintendo

LEYENDAS Pokémon Z



7
www.pegi.info

¡YA PUEDES RESERVARLO!

Y LLEVARTE
ESTA FIGURA EN
GAME

Figura Pokémon
Iniciales



UNA NUEVA AVENTURA EN UNA
CIUDAD POKÉMON
QUE NUNCA DUERME

16 DE OCTUBRE



Para más detalles sobre las diferencias entre las versiones de Nintendo Switch y Nintendo Switch 2, visita la página oficial de Nintendo.