

18# MAYO 2026

STRELKA

UNA NUEVA ENTREGA DE

STARFOX

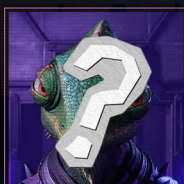
SE APRÓXIMA...

VISTAZOS EXCLUSIVOS POR NINTENDO DIRECT



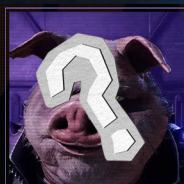
ウルフ・オドネル

VOICE



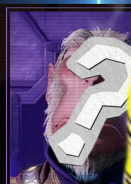
レオン・ポワルスキー

VOICE



ビッグマ・デンガー

VOICE



アンドリュー・オ

VOICE

SONIC THE HEDGEHOG
EMPIEZA ESTE 2026 EL
ANNIVERSARIO 35 TH

MX VIDEO-GAME MAGAZINE



LIMITED EDITION



DANTE EN STREAMING: UN MIXTO DEBUT

La primer temporada de *Devil May Cry* en **Netflix** (2025) irrumpió con fuerza en la plataforma, mostrando a un Dante joven y rebelde enfrentando hordas demoníacas mientras lidia con su legado. Con ocho episodios llenos de acción estilizada, referencias a la cultura alternativa de los 2000 y una banda sonora cargada de nu metal, la serie se convirtió en un fenómeno visual en conjunto con el tema promocional *Afterlife* por *Evanescence*. Aunque la narrativa inicial fue criticada por su ritmo irregular, la segunda mitad logró enganchar al público con combates espectaculares y personajes icónicos como Lady. Este debut

marcó el inicio de un universo animado que, aunque libre en su adaptación, supo capturar la esencia frenética del videojuego. El impacto de esta primera temporada fue inmediato: **Netflix** reportó altos niveles de audiencia en su estreno y la comunidad gamer se dividió entre quienes celebraban la reinterpretación y quienes pedían mayor fidelidad al material original. Sin embargo, lo que nadie negó fue que la serie logró poner nuevamente a *Devil May Cry* en el centro de la conversación cultural, atrayendo tanto a veteranos de la saga como a nuevos espectadores curiosos por el estilo visual y narrativo.



VERGIL TOMA EL MANDO

La segunda temporada (2026) elevó la apuesta al colocar a Vergil como protagonista, explorando su compleja relación con Dante y su vínculo con Mundus. Con la aparición de Arius, Uroboros y Argosax, la trama se tornó más oscura y dramática, consolidando la serie como un producto maduro y ambicioso. La animación de Studio Mir brilló en las secuencias finales, mientras que la narrativa profundizó en los dilemas familiares y la rivalidad fraternal. Aunque Dante perdió algo de protagonismo, la temporada fue aplaudida por expandir el universo.



LA TRILOGÍA QUE DEFINIÓ EL HACK AND SLASH

La trilogía original de *Devil May Cry* (2001–2005) revolucionó el género con su estilo de combate estilizado y su atmósfera gótica. El primer juego introdujo a **Dante** y sentó las bases del sistema de combos creativos.

Devil May Cry 2 amplió el universo con Lucia, aunque fue criticado por su simplicidad. El verdadero punto de inflexión llegó con *Devil May Cry 3: Dante's Awakening*, que perfeccionó la jugabilidad y exploró la rivalidad con **Vergil**, convirtiéndose en un clásico absoluto. Estos títulos siguen siendo referentes, recopilados en la *HD Collection* y recordados por su dificultad desafiante y estética inspirada en la Divina Comedia.

La trilogía no solo definió un estilo de juego, sino que también influyó en toda una generación de títulos posteriores como *Bayonetta* o *Ninja Gaiden*. Su sistema de puntuación basado en la creatividad de los combos incentivó a los jugadores a dominar cada arma y estilo, convirtiendo la experiencia en un espectáculo visual.



EASTER EGG!

Personajes como Vergil tuvieron su propia jugabilidad en la Special Edition de *Devil May Cry 3*, y Dante ha aparecido en títulos como *Marvel vs. Capcom 3*. Los enemigos y armas toman referencias de mitología y literatura, como Cerberus o Nevan.

* Hack And Slash: Género de videojuegos centrado casi exclusivamente en el combate cuerpo a cuerpo utilizando armas blancas

SE APRÓXIMA... ¡STARFOX!

La saga *Star Fox* nació en 1993 para *Super Nintendo*, destacando por su uso del chip Super FX que permitía gráficos poligonales en tiempo real, algo revolucionario para la época. El jugador asumía el rol de *Fox McCloud*, líder del escuadrón Star Fox, enfrentando al villano Andross en el sistema Lylat. Su jugabilidad de disparos sobre rieles y la estética espacial marcaron un antes y un después en los títulos de acción de Nintendo, convirtiéndose en un clásico que definió la identidad de la consola.

El nuevo *Star Fox* anunciado para *Nintendo Switch 2* es un remake de *Star Fox 64*, con gráficos completamente renovados, música orquestal y diálogos de voz actualizados. Nintendo confirmó que el título mantendrá la esencia de disparos sobre rieles, con mejoras técnicas que aprovechan el hardware de la nueva consola. El juego permitirá recorrer planetas, revivir las batallas clásicas con un nivel de detalle nunca antes visto.



El anuncio de este nuevo *Star Fox* ha generado gran expectativa, ya que la saga llevaba años sin recibir una entrega principal. Nintendo busca recuperar la relevancia de la franquicia, apelando tanto a los fans veteranos como a nuevas generaciones. Con su lanzamiento programado para **25 de junio de 2026**, este remake promete ser un homenaje al

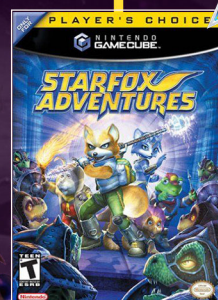
RECUERDA LA SAGA...



1993



1997



2002



2005



2016



ウルフ・オドネル
VOICE



レオン・ポワルスキー
VOICE



ビグマ・デンバー
VOICE



アンドリュー・オイクコー
VOICE



35th ANNIVERSARY

CELEBRANDO UN SÓNICO ANNIVERSARIO

SEGA anunció oficialmente la conmemoración del **35.º aniversario de Sonic** en enero de 2026, destacando la trayectoria del erizo azul desde su debut en 1991. Para celebrar, la compañía lanzó un tráiler nostálgico repasando los momentos más icónicos

de la saga y confirmó una agenda de actividades durante todo el año. Estas incluyen exposiciones de arte, conciertos en vivo, colaboraciones con marcas, productos de edición limitada y un podcast narrativo llamado **The Chaotix Casefiles**.



FIRST LOOK AT METAL SONIC IN 'SONIC THE HEDGEHOG 4'.

En paralelo a las celebraciones, Paramount confirmó que la película **Sonic the Hedgehog 4** terminó su rodaje en mayo de 2026. El director Jeff Fowler compartió imágenes del set mostrando a **Metal Sonic**, quien será el nuevo antagonista principal, y confirmó que esta será “la mejor película de Sonic has-

ta ahora”. El estreno está fijado para el **19 de marzo de 2027**. El elenco incluye el regreso de **Ben Schwartz** (Sonic), **Jim Carrey** (Dr. Robotnik), **Idris Elba** (Knuckles) y **Keanu Reeves** (Shadow), además de la incorporación de **Kristen Bell** como Amy Rose.

FEB 02
ENJOY YOUR FAVORITE SONIC CONTENT DAY!
Playing your favorite Sonic game? Watching your favorite show or movie? Let us know how you're celebrating Sonic today!

FEB 03
FAN MUSIC DAY

FEB 04
COSPLAY DAY

FEB 05
COLLECTION DAY

FEB 06
FAN ART DAY

SEGA



EASTER EGG!

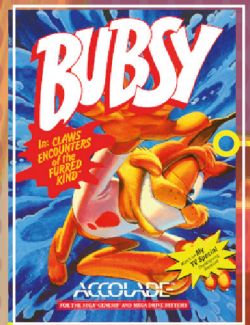
Se han publicado contenidos digitales con nuevas experiencias y productos que mantendrán vivo el legado del “Blue Blur”.

DEL ODIIO AL AMOR, SOLO HAY UN **LINCE** ENTRE ELLOS

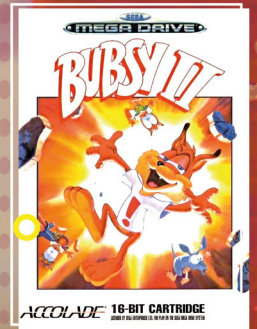
Después de años de ausencia, Bubsy regresa con **Bubsy 4D: Pawsome Edition**, una entrega que mezcla plataformas clásicas con un entorno 3D intergaláctico. El título lleva al jugador a recorrer planetas alienígenas, enfrentarse a ovejas robóticas llamadas baabots y recuperar el

mítico Vellochino de Oro. La narrativa mantiene el tono **humorístico y sarcástico** del personaje, mientras introduce un elenco de aliados como Terri, Terry, Virgil y Oblivia. Además, la edición especial incluye un póster a doble cara, un manual de 24 páginas y un **artbook** con arte exclusivo.

El juego incorpora nuevas habilidades que amplían la jugabilidad: Bubsy puede saltar, planear, escalar paredes con sus garras y rebotar en enemigos, además de transformarse en una bola de pelo rodante.



1993



1994

Estilo visual intergaláctico: Los mundos alienígenas con temática de oficios ofrecen escenarios coloridos y variados, que contrastan con los enemigos robóticos y el tono humorístico del juego.

Nueva forma de bola peluda: Bubsy puede rodar a gran velocidad, rebotar y lanzarse por los escenarios, añadiendo dinamismo a la exploración.

Personalidad más expresiva: El personaje mantiene su humor sarcástico, pero ahora con animaciones y diálogos más elaborados que refuerzan su carácter cómico.

Competencia en línea: Los jugadores pueden subir sus mejores tiempos y competir contra otros en marcadores globales.



BUBSY

UPGRADED...?

UN HÉROE MÁS OSCURO

Marvel's Wolverine se presenta como una experiencia mucho más violenta y explícita que los anteriores juegos de superhéroes de Insomniac. Logan, armado con sus icónicas garras de adamantio, enfrentará facciones como los **Reavers**, además de enemigos clásicos como **Red Omega** y la enigmática **Mistic**. La narrativa original explorará el pasado oscuro del personaje, con un tono de thriller global que lo llevará a recorrer distintos lugares exóticos y peligrosos. El juego promete ser un contraste con la saga Spider-Man, apostando por un estilo más crudo y visceral.

El título está diseñado como una aventura para un solo jugador, con combates fluidos y feroces que aprovechan las funciones del **DualSense** (vibración háptica y gatillos adaptativos). **Insomniac Games** ha confirmado que la jugabilidad se centrará en la fantasía definitiva de Wolverine: peleas rápidas, sangrientas y destructivas, acompañadas de una historia absorbente.



EASTER EGG!

Insomniac Games reveló que varias escenas del juego están inspiradas en películas como *Logan* y *The Wolverine*, buscando un tono más adulto y visceral.

EL CABALLERO DE LA NOCHE Y SU LEGADO

En LEGO® Batman: Legacy of the Dark Knight el juego narra el viaje de Bruce Wayne desde sus orígenes hasta convertirse en el Caballero Oscuro, incluyendo su entrenamiento con la Liga de las Sombras y la formación de una familia de aliados como Robin, Nightwing, Batgirl, Jim Gordon y Catwoman. Cada personaje contará con habilidades únicas, árboles de progresión y gadgets

característicos. La jugabilidad combina combate fluido, técnicas de sigilo y mecánicas de detective, todo con el humor característico de LEGO. Gotham City será un mundo abierto lleno de secretos, crímenes y desafíos, con lugares emblemáticos como Arkham Asylum, Ace Chemicals y Wayne Tower.

Los jugadores podrán desbloquear más de 100 trajes inspirados en películas, cómics y series de Batman, además de conducir más de 20 vehículos distintos. El título contará con un modo cooperativo local y un Dark Knight Mode, una dificultad especial para quienes busquen un reto mayor. La edición Deluxe incluirá contenido adicional como el Mayhem Collection (DLC post-lanzamiento en septiembre de 2026)



EASTER EGG!

Al vincular cuentas de WB Games y HBO Max se desbloquearán trajes exclusivos como Dark Knights of Steel y Black Lantern.

DETROIT

B E C O M E H U M A N

RK800

CONNOR

El Androide RK800, mejor conocido como Connor, es un prototipo diseñado por CyberLife para servir como un asistente avanzado de casos policiales que involucren Androides divergentes y es, junto a Markus y Kara, uno de los protagonistas principales y el protagonista secundario en Detroit: Become Human. Si Connor permanece como máquina, puede convertirse en el antagonista final del juego. Connor, sin querer, actúa como antagonista secundario de la historia de Markus y como antagonista principal de la historia de Kara.

Enviado al Departamento de Policía de la Ciudad de Detroit, Connor ha sido asignado para trabajar con el teniente Hank Anderson. A lo largo de su investigación, Connor puede hacer descubrimientos sobre los casos y sobre sí mismo, y convertirse en un agente decisivo para dar pistas sobre los próximos acontecimientos.

Connor (RK800 #313 248 317) es un prototipo de la serie CyberLife RK. Fue liberado en Agosto de 2038.

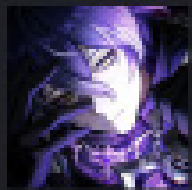
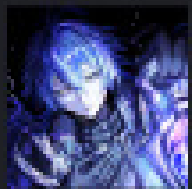
La empresa lo designa para investigar y lidiar con androides desviados y ayudar al Departamento de Policía de la Ciudad de Detroit en esa tarea. Lo envían por primera vez a esa tarea el mismo mes en que lo liberan.

Potencia de Ataque: Nivel Sobrehumano+ (Es capaz de reducir y matar a múltiples soldados SWAT. Se ha mostrado capaz de pelear contra Markus y puede asesinarlo. Es capaz de pelear con un clon suyo. Casualmente es capaz de romper una ventana de un codazo[Valor Estadístico 1].

Fue capaz de romperles los brazos y el cuello a Markus[Valor Estadístico 2]).

#313 248 317 - 51

中
村
悠



KYRYLL CHUDOMIRÓVICH FLINS

Cuando llega la temporada de cosecha, ningún visitante es un desconocido, por lo que cualquier persona puede aparecer durante las festividades. Bajo la luz del ocaso, una escena tiene lugar en el mercado: un hombre aparece, y los curiosos lugareños lo incluyen en sus animadas conversaciones. El hombre se presenta como “Flins”, un soldado de los Lampareros al que le fue concedida una medalla de condecoración civil en reconocimiento al trabajo de su escuadrón en la lucha contra el Abismo. Aquello, sin embargo, ocurrió hace ya unos cuantos años, y aunque en ese momento no hubo nadie que lo organizara específicamente, la gente acordó tácitamente expresar su gratitud de esa manera. La medalla pesaba mucho y se la entregaron en una cajita vieja y desgastada. Teniendo en cuenta las bajas de aquella operación, Flins cree que ni diez medallas más servirían para compensar el sacrificio de las víctimas. Su escuadrón estaba compuesto por siete u ocho miembros, de los cuales ahora solo queda él, que vigila el cementerio en soledad desde el faro.



SONG OF THE
WELKIN MOON:
INTERLUDE

SONY

WIRED TO NOISE
CANCELLING HEADPHONES



MORE MUSIC, LESS
BACKGROUND NOISE

STAY CONNECTED



CONTROL AT YOUR
FINGERPRINT



ORÍGENES

Todo comenzó unos 12,000 años antes de los eventos del juego. Debido al calentamiento global, los niveles del mar subieron drásticamente, inundando casi toda la superficie de la Tierra.

Los humanos, en un intento desesperado por sobrevivir, causaron guerras por los pocos recursos que quedaban. Una de estas guerras terminó con el lanzamiento de una bomba nuclear que erradicó la vida humana.

El Arca de Noé de los gatos: Un científico, sabiendo que el fin estaba cerca, crió a su gato, Justino (Judd), y lo metió en una cápsula criogénica programada para abrirse 10,000 años en el futuro, junto con una computadora llena de todo el conocimiento humano.

Alternia: Un grupo de humanos logró sobrevivir bajo tierra en un refugio llamado Alternia. Intentaron crear un cielo artificial usando cristales líquidos hechos a partir de fluidos de calamar. Sin embargo, un accidente científico hizo que los cristales colapsaran, destruyendo Alternia y matando a los últimos humanos.

Los cristales líquidos de Alternia cayeron al océano. Estos cristales absorbieron los deseos y sentimientos residuales de la humanidad (como el deseo de divertirse, la moda y la competencia) y mutaron la vida marina a una velocidad evolutiva absurda.

Los calamares y pulpos evolucionaron en criaturas antropomórficas capaces de alternar entre forma humanoide y forma molusco: los Inklings y los Octarianos. Al salir a la superficie (ya que el agua ahora es letal para ellos debido a su composición de tinta líquida), fundaron una nueva sociedad. Al principio, los Inklings y los Octarianos vivían en paz. Sin embargo, el nivel del mar volvió a subir, reduciendo el espacio terrestre disponible. Esto desató la Gran Guerra Territorial.

100 años después, los Inklings viven en una sociedad obsesionada con la moda, la música y los Combates Territoriales (Turf Wars), que no son más que un deporte recreativo basado en la antigua guerra. Como los Inklings tienen una memoria a corto plazo bastante mala, casi toda la juventud ha olvidado que los Octarianos existen.



*I thank you for
Commission*

BUEN CAFÉ ¡GRAN INICIO!

La historia te pone en los zapatos de un barista principiante que decide abrir su propia cafetería independiente en la ciudad. El objetivo principal no es solo ganar dinero, sino dominar el arte del café: aprender a texturizar la leche para hacer latte art, manejar las temperaturas, los distintos tipos de grano (arábica, robusta) y los métodos de extracción.

Al igual que Alicante te hacía la vida imposible con las pizzas, aquí no tardas en encontrarte con la competencia local. En este universo, el café de especialidad y la cultura hipster están en su punto más alto, por lo que te enfrentarás a baristas arrogantes y dueños de otras cafeterías modernas que irán a tu negocio a criticar tu menú, a poner a prueba tu conocimiento sobre el café y a intentar quitarte a la clientela. Tu misión es demostrar que tu hospitalidad y la calidad de tus bebidas son superiores.

El verdadero Lore se construye día a día a través de la barra. Los clientes de este juego llevan la cultura del café al extremo de la comedia, y sus historias se entrelazan con sus pedidos:

Te tocará atender a oficinistas estresados que necesitan dosis absurdas de cafeína para sobrevivir a su jefe.

Artistas y escritores bloqueados que buscan una bebida que les devuelva la inspiración (y te lo pedirán con acertijos poéticos).

Influencers que solo van por el latte art perfecto para sus redes sociales.

Al igual que en el juego de pizza, la amabilidad con ciertos personajes clave que parecen no tener recursos o que están teniendo un pésimo día desbloquea subtramas donde más adelante te devuelven el favor ayudándote a mejorar el local.

Siguiendo la narrativa clásica de la saga, el lore avanza hacia la lucha del pequeño negocio contra el gigante corporativo. Eventualmente, te enfrentas al dilema de mantener el proceso artesanal (moler los granos a mano, cuidar la espuma) frente a las grandes cadenas de café rápido y automatizado que intentan monopolizar la ciudad y estandarizar el sabor.



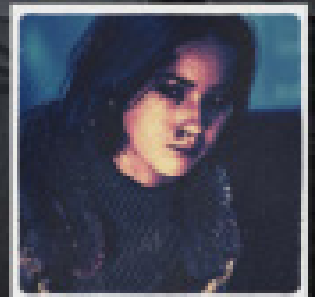
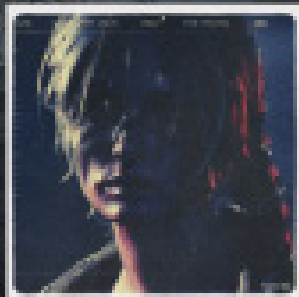
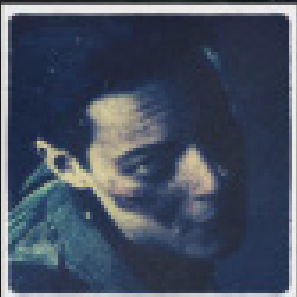
Start

UNTIL DAWN



Until Dawn es un videojuego de terror narrativo y aventura interactiva al estilo de una película slasher. Controlas a un grupo de ocho amigos atrapados en una cabaña de montaña donde ocurren sucesos siniestros. Tu objetivo principal es tomar decisiones críticas para asegurar que sobrevivan hasta el amanecer.

La historia comienza en una remota y lujosa cabaña invernal en Blackwood Pines, una montaña ficticia en Alberta, Canadá. Un grupo de ocho amigos de la secundaria se reúne allí para su escapada anual. Sin embargo, una broma pesada de mal gusto sale terriblemente mal, provocando que dos de las integrantes del grupo, las hermanas gemelas Hannah y Beth, huyan aterrorizadas hacia el bosque helado. Tras ser perseguidas por una silueta misteriosa, las hermanas caen por un acantilado y desaparecen sin dejar rastro. Nunca se vuelven a encontrar sus cuerpos.





Amélie Lacroix

WIDOWMAKER

Esposa de un agente de Overwatch, fue secuestrada por Talon. Poco después de regresar a casa, asesinó a su marido y desapareció. Ahora, «Widowmaker» es el arma más eficaz de Talon, una paciente e implacable agente que apenas muestra emociones o remordimiento, y que solo disfruta matando. En su antigua vida, Amélie Lacroix amaba solo dos cosas: a su marido y el ballet. Nació en el seno de una familia en Palacio Guillard, en la Francia rural, y el baile se convirtió en su única vía de escape de aquella mansión ruinoso y de un ambiente familiar conservador en el que siempre la presionaban para seguir los principios aristocráticos del decoro y la tradición.



**¡GO FOR IT, NAKAMURA-KUN!!
LLEGAA CRUNCHYROLL!**