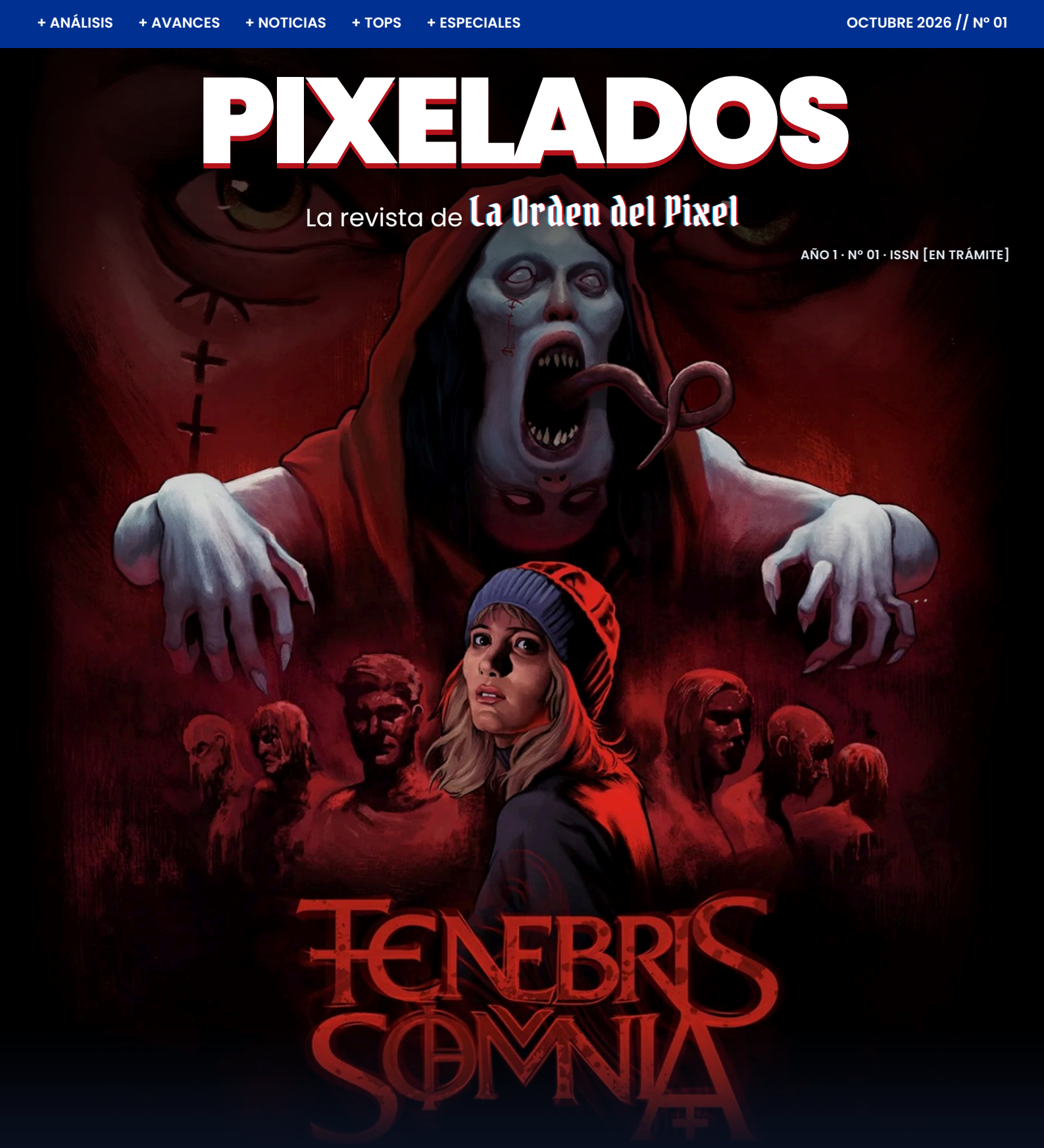
PIXELADOS

La revista de La Orden del Pixel

AÑO 1 · Nº 01 · ISSN [EN TRÁMITE]



EN LA MIRA · ANÁLISIS · PÁG. 22

TENEBRIS SOMNIA

El Lawrence de Arabia del horror

Andrés Borghi y Saibot Studios cruzan cine y survival horror en una obra única en su especie.



ANÁLISIS · PÁG. 50

SILENT HILL: TOWNFALL

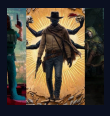
Más que un pueblo, un concepto



ESPECIAL · PÁG. 64

FROMSOFTWARE SIN IDEAS

Goliat ha caído



TOP · PÁG. 52

STEAM NEXT FEST

Nada de copias



EDITORIAL

Nunca dejes de jugar

Desde 2022 La Orden del Pixel cuenta lo que pasa en el mundo de los videojuegos todos los días, nota por nota. Esta revista nace para hacer algo distinto con eso: frenar una vez por mes, elegir lo que más nos movió y darle el espacio, el diseño y el tiempo de lectura que una página web no siempre permite.

Durante octubre publicamos 80 notas. Acá están las noticias más importantes del mes, los avances y los análisis, con **Tenebris Somnia** como protagonista: el survival horror de Andrés Borghi y Saibot Studios que cruza el cine con el videojuego y al que, además, le dedicamos una entrevista con su director. Lo acompañan un especial sobre el presente de FromSoftware, la Triple-i Initiative, lo mejor del Steam Next Fest y un repaso de los juegos de horror indie que recomendamos a principios de año.

Las secciones van a repetirse número a número, para que sepas siempre dónde buscar. Y si algo te gustó, o no, escribinos: la revista se arma con la comunidad.

Darío Gadea
Dirección editorial

STAFF

Dirección editorial
Darío Gadea

Diseño y maquetación
Darío Gadea

Corrección
Franco Borgogna

Redacción
Franco Borgogna · Darío Gadea · Mariano Daneri · Sebastián Cigarreta · Paula Ridigolo · Ulises Corrales · Lucas Robledo · Exequiel Nieto · Gastón Perez Plada

Contacto
info@ordenpixel.com
ordenpixel.com

Las notas firmadas son opinión de sus autores. Las imágenes y marcas pertenecen a sus respectivos dueños y se reproducen con fines periodísticos. Prohibida la reproducción total o parcial sin autorización. La Orden del Pixel © comunicando desde 2022.

SUMARIO



EN LA MIRA · ANÁLISIS

22 Tenebris Somnia

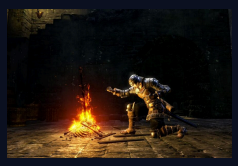
El Lawrence de Arabia del horror



58 · ESPECIAL

Entrevista a Andrés Borghi

La mente detrás de la pesadilla



64 · ESPECIAL

Cómo fue que FromSoftware se quedó sin ideas

Goliat ha caído

05 NOTICIAS
5 noticias del mes y lo más importante de octubre

10 NOTICIAS · INDUSTRIA
Cierres, despidos e inteligencia artificial

12 NOTICIAS · INDIE RADAR
10 anuncios independientes

14 AVANCES
VOIVOD: THE NUCLEAR WARRIOR

16 AVANCES
FAR FAR WEST

18 AVANCES
BAD HOUSE

22 EN LA MIRA
Tenebris Somnia

26 EN LA MIRA DE ARCHIVO
¿Qué es Tides of Annihilation?

28 ANÁLISIS
GRIM TRIALS

30 ANÁLISIS
DREADLINE EXPRESS

32 ANÁLISIS
VALOR MORTIS

34 ANÁLISIS
SILVER PINES

36 ANÁLISIS
El Señor de los Anillos: La Guerra del Norte – Legacy Edition

38 ANÁLISIS
Warhammer 40,000: Boltgun 2

40 ANÁLISIS
CONTROL RESONANT

42 ANÁLISIS
Clive Barker's Hellraiser: Revival

44 ANÁLISIS
AETHER & IRON

46 ANÁLISIS
AION 2

48 ANÁLISIS
ONIMUSHA: WAY OF THE SWORD

50 ANÁLISIS
SILENT HILL: TOWNFALL

52 TOPS
Steam Next Fest: 10 recomendaciones que no son clones

55 TOPS DE ARCHIVO
5 juegos de horror indie para comenzar el 2026

58 ESPECIALES
Entrevista a Andrés Borghi, director de Tenebris Somnia

61 ESPECIALES
The Triple-i Initiative: 8 anuncios con "i" de invernal

64 ESPECIALES
Cómo fue que FromSoftware se quedó sin ideas

Lo que pasó en octubre

5 NOTICIAS DEL MES



LA NOTICIA DEL MES

21 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Electronic Arts anuncia el cierre de BioWare y cancela oficialmente la nueva entrega de Mass Effect

Junto con el cierre del emblemático estudio la compañía también recortará 400 puestos de trabajo a fin de reducir los costes anuales



22 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

A un día del sorpresivo cierre de BioWare se filtra un tráiler de Mass Effect: Universe

El adelanto, legitimado por IGN y Jason Schreier, revela un nuevo protagonista, una puesta en escena de corte cinematográfico y combates con poderes bióticos



2 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

God of War Laufey ya está disponible para su precompra y enseña nuevos detalles de su jugabilidad

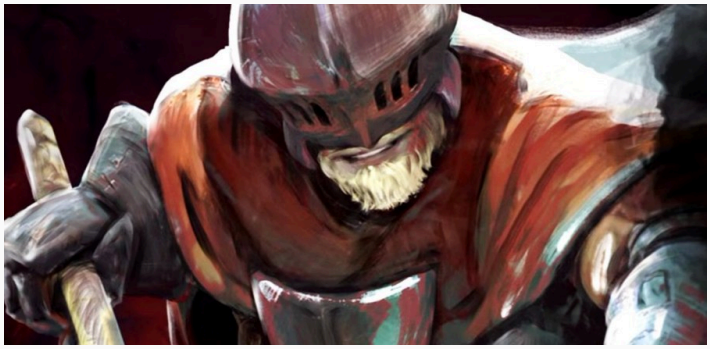
El nuevo adelanto compartido por PlayStation profundiza en las ágiles combinaciones aéreas entre los golpes de espada y el Arco de la Serpiente



12 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Konami ya estaría planeando una segunda y tercera oleada de entregas para Silent Hill

Motoi Okamoto, productor de la saga, asegura que la franquicia seguirá expandiéndose manteniendo su estrategia de colaborar con estudios externos



18 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Moon Studios detalla la actualización 1.0 de No Rest for the Wicked confirmando su llegada para marzo de 2027

En un nuevo episodio de 'Wicked Inside', el estudio detrás de Ori ofrece detalles acerca de la reestructuración completa del sistema de clases y la progresión

Noticias de octubre

POR ORDEN DE PUBLICACIÓN



31 OCT 2026 · PAULA RIDIGOLO

Deathmaster presenta su tráiler de historia y el ascenso sangriento de Vihneek en el Clan Skrell

Dotemu y Old Skull Games revelaron un tráiler centrado en la trama de la aventura de sigilo ambientado en el submundo de los Skavens, que llegará en 2027



28 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Artes marciales, armas y venganza en Indonesia: Acts of Blood ya tiene fecha de estreno en PC

El beat 'em up de Eksil Team llegará en diciembre con una historia de venganza inspirada en el cine de acción con un combate tan dinámico como violento



27 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Serious Sam anuncia su regreso con The Third Encounter, la continuación directa del título de 2002

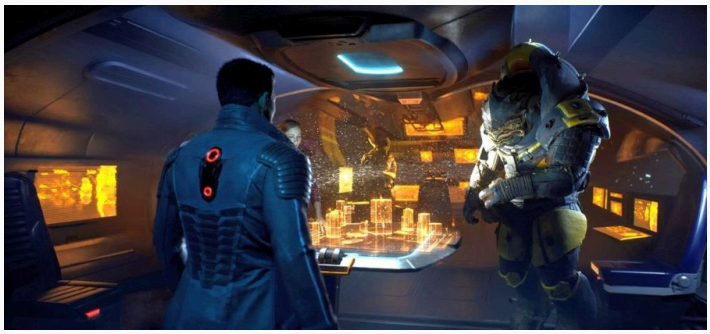
El título se presenta como la continuación directa de The Second Encounter, con Sam dispuesto a atacar a la Horda de Mental en su propio corazón



26 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

A un día de su debut Emberville pospone su lanzamiento a enero de 2027 para atender el feedback de la demo

Cygnus Cross anunció que el título que fusiona Diablo con Stardew Valley llegará en enero de 2027 para pulir la experiencia y entregar un juego a la altura de las expectativas



25 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

El director de Mass Effect: Universe explica el sistema de líneas temporales del cancelado juego de BioWare

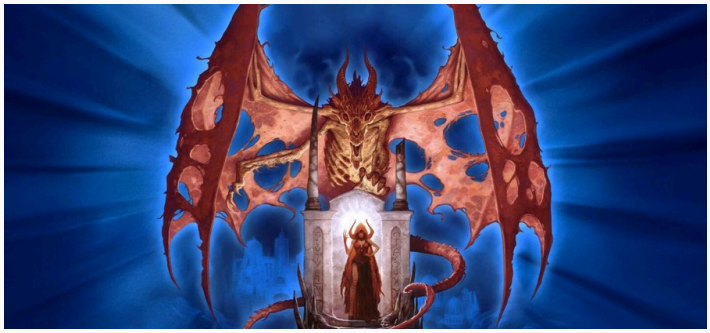
Romain Toutain explica cómo el sistema analizaría las decisiones previas mediante un motor de ecuaciones lógicas para abrir o cerrar arcos argumentales y líneas narrativas



20 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Mortal Shell 2 estrena Rotten Autumn, la segunda gran actualización gratuita para el aclamado soulslike

Cold Symmetry publicó la nueva actualización para el soulslike añadiendo 15 mazmorras y una banda sonora alternativa a cargo de Sakis Tolis, de la banda Rotting Christ



19 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor regresa de la mano de SNEG con una versión cargada de mejoras

La nueva versión del clásico RPG ofrecerá sumará soporte para resolución en 4K, controles actualizados, guardado en la nube y mejoras de calidad de vida



18 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Dreadmoor fija su lanzamiento en acceso anticipado para noviembre con pesca y terror lovecraftiano

El título nos desafía a sobrevivir en las Tierras Sumergidas a bordo de una pequeña embarcación, pescando y dando puñetazos en la cara a aterradores hombres pez



17 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Psychic Software anuncia The Lich Wars, la precuela narrativa del aclamado The Necromancer's Tale

A diferencia de su predecesor, la precuela se vuelca completamente hacia la narrativa en una especie de novela visual más próxima al rol de lápiz y papel



17 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Waltz and Jam presenta un nuevo avance centrado en la jugabilidad y confirma su llegada para diciembre de 2026

La aventura de Flyway Games nos invita a explorar siete reinos inspirados en los Pecados Capitales en una entrañable aventura protagonizada por un niño y su perro



16 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Lair of the Leviathan es un RPG de la vieja escuela que busca recuperar la magia de Ultima y Baldur's Gate

El título busca poner énfasis en la exploración libre, un mundo abierto en constante evolución y los combates por turnos en una aventura inspirada por clásicos del género



16 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Forge of the Fae, el RPG inspirado por la mitología celta, llegará a PC y consolas en marzo de 2027

Luego de cinco años de trabajo, el título desarrollado por Datadyne finalmente revela su ventana de lanzamiento acompañado de un nuevo adelanto



15 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Just2D anuncia Drova II – Torn Lands, la secuela del aclamado RPG, trayendo un nuevo mundo y más libertad

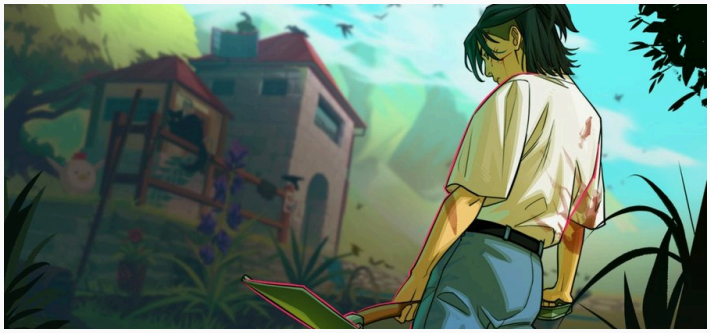
El equipo mantendrá la misma filosofía de la primera parte ampliando el mapa, mejorando el sistema de combate y un sistema de toma de decisiones que moldeará la narrativa



15 OCT 2026 · PAULA RIDIGOLO

Summer Eternal comparte los primeros detalles de Red Rooster, un RPG con espíritu revolucionario

Encarnando a un investigador de incendios en un abrasador escenario político, el juego promete dejar atrás el nihilismo para abrazar la acción psicodélica



14 OCT 2026 · PAULA RIDIGOLO

Grave Seasons, el cozy horror de Perfect Garbage, fija su lanzamiento para marzo de 2027

Luego de un retraso indefinido, el simulador de granjas con toques de horror llegará a comienzos de 2027 trayendo consigo un bucle de juego muy original para el género



14 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

KurosuDev anuncia Mark of the Ram, un shooter de terror psicológico ambientado en la América rural de los años '50

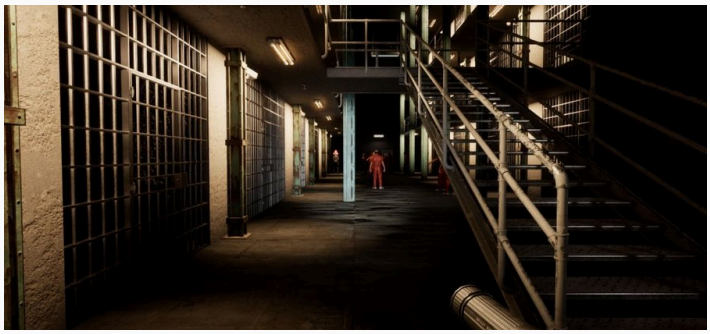
El título combina mecánicas de acción, elementos soulslike, narrativa visual y un peculiar sistema de combate donde la munición se recupera en función de nuestra puntería



13 OCT 2026 · PAULA RIDIGOLO

Chivalware, el roguelite que reúne a caballeros medievales y disquetes, llega en noviembre a PC y Nintendo Switch

Con una estética ciberpunk y un sistema de combate por cuadrículas, el trabajo de Regal Pigeon junta TRON y Mega Man Battle Network en una propuesta frenética



13 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Procedure Zero combina sigilo y terror psicológico en una cárcel donde los cigarrillos se usan como moneda

El proyecto de Delanivo Games nos lleva a una misteriosa prisión en una aventura que combina sigilo con terror psicológico que ya se puede probar en Steam



12 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

He-Man regresa a la acción en febrero de 2027 con Dragon Pearl of Destruction

El adelanto compartido por Clear River Games confirma que He-Man y los Amos del Universo están listos para regresar a la acción en una aventura beat 'em up inspirada por Gold...



11 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Warhammer Survivors confirma su lanzamiento para noviembre estrenando una demo en PC y Xbox

La nueva entrega dentro del universo Warhammer toma las mecánicas de Vampire Survivors en pos de ofrecer una fantasía de poder con más de 40 personajes jugables



11 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Retrofiction Games anuncia Dead of Darkness 2, un survival horror de corte clásico tan opresivo como aterrador

El título de Retrofiction Games nos llevará al enigmático pueblo de Goldren Creek en una experiencia con un apartado visual renovado y varias novedades en su apartado jugable



10 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Interactive Dreams desafía la cordura con This is not for You, una aterradora experiencia inspirada en La casa de hojas

El título nos pone en la piel de un marinero atrapado en un faro del que debemos escapar dibujar nuestros propios mapas mientras gestionamos la energía a cada paso



9 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

El imperio de Victor von Doom se expande con The Siege of Castle Doom el nuevo DLC de Marvel Cosmic Invasion

El DLC añadirá a Susan Storm y al icónico villano como nuevos personajes jugables, consolidando el 2026 como el gran año del Doctor Doom



9 OCT 2026 · PAULA RIDIGOLO

THE TRIPLE-i INITIATIVE: Outward 2 reaparece con un nuevo trailer confirmando que llegará en febrero de 2027

Nine Dots mantendrá su filosofía de evitar el crunch manteniendo al título en acceso anticipado por al menos 12 meses aprovechando para reunir feedback

Industria

10 NOTAS

Cierres, despidos, inteligencia artificial y reglas de juego: lo que se movió detrás de los videojuegos este mes.



30 OCT 2026 · PAULA RIDIGOLO

Valve reconoce que Steam tiene un problema con los juegos clonados con IA pero todavía no tiene una solución

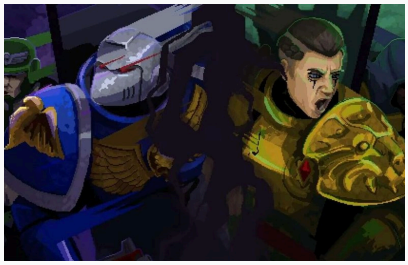
Valve reconoció que la avalancha de juegos de baja calidad y clones hechos con IA es real, aunque no pretenden decir a los desarrolladores que herramientas pueden usar y cuáles no



29 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Rumores apuntan a que la remake del Silent Hill podría llegar en 2027 y revelan los primeros detalles del reparto

De acuerdo al reporte compartido por MP1st, el remake llegaría el año que viene y contaría con la participación de Gabrielle Fritz y Jade Matthew



27 OCT 2026 · PAULA RIDIGOLO

Auroch Digital, los creadores de Boltgun 2, anuncia una ronda de despidos y poco después elimina el mensaje

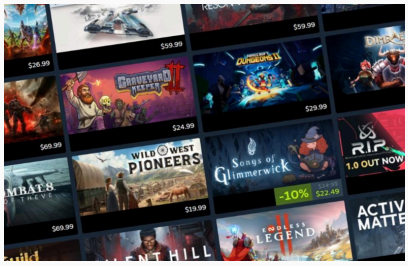
A pocas semanas del lanzamiento de Warhammer Survivors, el estudio británico publicó y eliminó un mensaje en el que anunciaba el despido del 25% de sus trabajadores



26 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Un informe de Sensor Tower revela que los videojuegos indie originales proliferaron notoriamente en 2026

El estudio indica que los juegos que superan las 500.000 unidades en su primer mes subieron de 55 a 76 en un año, con los estudios independientes como motor del crecimiento



24 OCT 2026 · PAULA RIDIGOLO

Steam ayuda a mejorar la visibilidad de videojuegos indie con la función de Calendario Personal

La herramienta actualiza diariamente su algoritmo y ayuda a mejorar el descubrimiento de videojuegos en base a nuestra actividad y títulos añadidos a la lista de deseos



19 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Una banda de rock asegura que una remasterización de Vampire: The Masquerade – Bloodlines estaría en marcha

Genitorturers, la banda que aportó el tema Lecher Bitch al RPG de Troika Games, desató las especulaciones acerca del remaster del título de 2004



1 OCT 2026 · PAULA RIDIGOLO

Un informe de la CESA revela que un 85% de las desarrolladoras japonesas hace uso de IA generativa

La adopción de las herramientas de IA aumentó drásticamente respecto al 2025, llegando a emplearse para tareas administrativas y la generación de recursos visuales



3 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Capcom anuncia su plan para integrar la IA en el RE Engine transformando por completo el aclamado motor

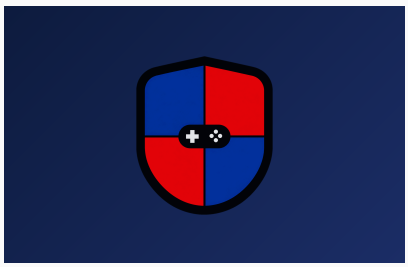
La editora busca mejorar la eficiencia de su flujo de trabajo con nuevas herramientas centradas en la IA, pero sin cruzar la línea de la creación artística



20 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Digital Sun cancela la prueba pública de ReVamp por temor a los clones generados por IA

La proliferación de réplicas desarrolladas con el uso de herramientas de IA está generando mucha inquietud entre los desarrolladores independientes



1 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Suda 51 anunció que Grasshopper Manufacture recuperó su independencia tras separar caminos con NetEase

El estudio detrás de Romeo is a Dead Man recuperó su autonomía en pos de trabajar con una mayor libertad creativa y expandir su catálogo de propuestas

Indie Radar

10 ANUNCIOS

Diez proyectos independientes que nos llamaron la atención en octubre.



21 OCT 2026 · DARÍO GADEA

SALVARE es un juego de horror psicológico donde jugamos como un sacerdote que decide quién puede llegar al cielo

Pale Crow Games nos invita a ponernos la sotana en una experiencia donde las decisiones morales tienen un fuerte impacto en nuestro cuerpo, mente y espíritu



22 OCT 2026 · PAULA RIDIGOLO

Hookeye es una propuesta de terror psicológico donde seguimos a un pescador obsesionado con una sirena

El título desarrollado por Mallorian y FloralNoise llegará a PC en diciembre proponiendo una aventura con una atmósfera inspirada en la era de los 32 bits



23 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Draftula reinterpreta la fórmula de Tetris convirtiéndonos en el arquitecto del castillo del mismísimo Drácula

El juego combina mecánicas de construcción con un sistema que recuerda al clásico Tetris, pero añadiendo a la fórmula un poco de gestión y progresión roguelite



24 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Mutant Hunter es un FPS que nos pone al mando de mercenarios lobotomizados para exterminar mutantes

El shooter de Tsar Games combina terror con combates a pie y con vehículos blindados en un mundo plagado por mutantes donde el ejército ya no tiene soldados que perder



25 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Descent of Lunaris es un RPG inspirado en Wizardry y Shin Megami Tensei donde la cordura es lo más preciado

El título nos invita a un descenso a la locura con combate táctico y un sistema de estabilidad mental que altera las mazmorras a medida que perdemos contacto con la realidad



28 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Tenjutsu, el roguelike del diseñador de Dead Cells, reaparece enseñando una jugabilidad con mucho flow

La propuesta de Sébastien Benard gira en torno a las artes marciales en una ciudad llena de neón donde seguimos a una ex yakuza que debe luchar por su vida

---



30 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Departure of Darkness, un survival horror donde decidimos quién sobrevive en un aeropuerto infestado

El juego de Red Vault Interactive apuesta por una experiencia survival horror clásica con un sistema de elecciones que pueden cambiar el curso de la historia



31 OCT 2026 · FRANCO BORGOGNA

Vampire Tactics, el roguelike estilo Darkest Dungeon donde convertimos a nuestros enemigos en vampiros

Pixel Conspiracy combina combate táctico por turnos, castillos generados al azar y un ejército que se arma convirtiendo a los enemigos en vampiros



10 OCT 2026 · PAULA RIDIGOLO

Talaka toma lo mejor de Hades y Dead Cells para construir una aventuras inspirada por la cultura afro-brasileña

El roguelite de Potato Kid nos invita a conocer la cultura afro-brasileña en una aventura llena de mitos y leyendas ambientada en un mundo de acuarelas pintado a mano



6 OCT 2026 · PAULA RIDIGOLO

Blightrole propone una macabra aventura donde perder una campaña de rol se castiga con la muerte

Nautilus Games combina dados, estrategia y construcción de mazos en una aventura de rol impregnada de humor negro donde cada decisión puede convertirse en la última



PRIMERAS IMPRESIONES

VOIVOD: THE NUCLEAR WARRIOR

Uniendo el rock con el gaming

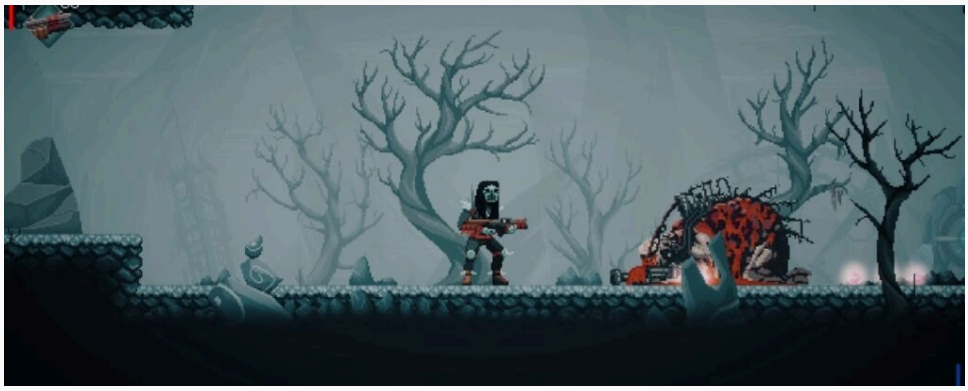
SEBASTIÁN CIGARRETA 23 DE OCTUBRE DE 2026 6 MINUTOS DE LECTURA

Chaosmonger Studio nos trae un metroidvania que busca adaptar el universo musical creado por la banda canadiense Voivod y transformarlo en una aventura única

Impresiones basadas en la versión demo de Voivod: The Nuclear Warrior

Voivod es una banda de *heavy metal* proveniente de Canadá que no forma parte del mainstream. De hecho, es muy probable que esta sea la primera vez que la escuches nombrar. Sin embargo, desde 1982 está haciendo música, ayudando a evolucionar el género al punto de convertirse en un punto de referencia clave para docenas de artistas de alto calibre. Bajo este contexto, el equipo de **Chaosmonger Studio** está creando **Voivod: The Nuclear Warrior**, un metroidvania de acción inspirado en la obra del grupo, transformando sus discos temáticos, portadas, composiciones y líricas en enemigos, niveles, jefes espectaculares y un arco narrativo más que interesante.

Con motivo del **Steam Next Fest**, tuvimos acceso a un build anticipada que nos permitió conocer más acerca de lo que el estudio con base en Estonia se trae entre manos. Lo primero que llama la atención al iniciar la demo de **Voivod: The Nuclear Warrior** es el cuidado a los detalles. Acá no hay menúes



genéricos ni pasos en falso, cada pantalla está pensada para conseguir un efecto. Podemos configurar los controles a nuestro gusto, modificar el tipo de fuente (rockera o limpia) y un puñado de opciones de accesibilidad que muy pocos títulos independientes suelen incluir.

Al inicio podemos escoger entre dos apartados diferentes que, en conjunción, ofrecen un paneo general de lo que propone **Chaosmonger Studio**. Por un lado, tenemos un modo historia, enfocado en la exploración y muestra la progresión inicial, mientras que por el otro, podemos acceder a una especie de arena o modalidad enfocada de lleno en la acción donde podemos armarnos hasta los dientes para enfrentar a un jefazo.

A fin de tener un panorama más claro, me decanté por el primer modo (historia). En este sentido, **Voivod** comienza como un metroidvania tradicional bastante parsimonioso. Desde el primer momento contamos con dos herramientas básicas que conforman el pilar de la acción: una ametralladora liviana con munición infinita y un ataque cuerpo a cuerpo con la culata que, además de reventar enemigos, puede destruir proyectiles.

Un detalle genial es que podemos cambiar el tipo de apuntado, con 16 direcciones o libre. Esto es algo vital para todos los amantes del género y como si esto fuera poco también contamos con un botón para bloquear el movimiento mientras apuntamos. El juego está lleno de detalles que dejan en evidencia que el estudio sabe bien lo que está haciendo y que, claramente, son amantes de los *shooters* 2D de la vieja escuela.

Los tres mapas que incluye la demo son complejos, variados y bien diseñados. Por el camino podemos conseguir algunas habilidades que habilitan áreas previamente inaccesibles. A todo esto, cabe mencionar que también tenemos paredes falsas y secretos por descubrir, como así también puntos de control para guardar el progreso que nos recargan la barra de vida, un teleport por zona y varios accesorios que nos permiten adaptarnos a las dificultades de cada área.

Explorar es tan divertido como combatir, descubrir secretos es instintivo y accesible. Los tres componentes que forman la propuesta parecen estar bien balanceados, aunque debo admitir que el jefe del modo historia es más una esponja de balas que un desafío. De todas formas, al ser un *build* de demo, es muy probable que la experiencia final llegue mucho más pulida y mejor balanceada.

FICHA TÉCNICA

VOIVOD: THE NUCLEAR WARRIOR

CHAOSMONGER STUDIO

Distribuye

Chaosmonger Studio

Lanzamiento

TBD 2027

Género

Acción, Aventuras, Plataformas

Plataformas

Steam

> **El juego está lleno de detalles que dejan en evidencia que el estudio sabe bien lo que está haciendo**

EN POCAS PALABRAS

Voivod: The Nuclear Warrior se perfila como un metroidvania original en cuanto a la ambientación y lo narrativo. Es un juego que respeta con sumo cuidado los pilares del género mientras transforma la obra de la legendaria banda canadiense en su trasfondo artístico. El *gunplay* es simple y responsivo, con reminiscencias de **Doom Troopers** y **Contra: The Alien Wars**, pero manteniendo siempre su identidad. Ahora resta ver cómo **Chaosmonger Studio** traslada todo a la experiencia final. Eso sí, las primeras impresiones son más que positivas.



PRIMERAS IMPRESIONES

FAR FAR WEST

Robótico y salvaje oeste

EXEQUIEL NIETO 11 DE OCTUBRE DE 2026 7 MINUTOS DE LECTURA

Tomando el concepto del salvaje oeste, Evil Raptor ofrece una experiencia cooperativa tan caótica como divertida y protagonizada por robots vaqueros

Impresiones basadas en la versión Early Access de Far Far West

El Salvaje Oeste es un terreno sumamente fértil para la industria del videojuego. Tenemos títulos estilo spaghetti western, otros que van más por el lado sobrenatural e incluso aquellos que apuestan por la estrategia y el sigilo puro y duro. Sin embargo, rara vez podemos ver este escenario combinado con vaqueros robóticos, magia elemental y un caos cooperativo que desafía cualquier intento de mantener el orden en pantalla. **Far Far West**, la reciente propuesta de **Evil Raptor**, tiene justamente todo eso y más. El título, que actualmente se encuentra en acceso anticipado, ofrece una experiencia tan divertida como atractiva con todos los tropos típicos del género, pero yendo un paso más allá sin tomarse a sí mismo demasiado en serio.

Far Far West es un alocado FPS cooperativo PvE para hasta 4 jugadores. Jugamos como robots vaqueros que buscan cumplir contratos en una variedad de mapas, enfrentado oleadas de enemigos, completando objetivos, superando más oleadas y eliminando al jefe del mapa para cobrar recompensas. Haciendo esto, ganamos experiencia y subimos de nivel para desbloquear cartas para personalizar a nuestro personaje, sus armas y hechizos. Es una mezcla entre **Helldivers II** y **Vermintide II** pero en



un universo western con todas las letras y una estética que gana por las buenas. La cosa va de repartir balas a diestra y siniestra con la seriedad de **Clint Eastwood** pero con el humor de **Marty McFly**. Tiene una simpatía única que se disfruta en los detalles.

El mundo de **Far Far West** resulta visualmente hermoso. Cuando no estamos en una misión, podemos dedicar tiempo a beber en una taberna y jugar a los dardos con amigos, tomar encargos y descubrir misiones secretas que llenarán de dinero nuestros bolsillos. Además de la fiebre del oro, las oleadas de enemigos no se detienen, y tenemos que gestionar todo el arsenal disponible hasta encontrar el que mejor se adapte a nuestro gusto y sacarle el máximo provecho en el campo. Desde elegir el arma principal y secundaria hasta definir la mejor combinación de cartas de hechizos elementales. Así es como seremos el más forajido entre los forajidos.

La propuesta tiene algunas sutilezas humorísticas bien pensadas que encajan como 'memes'. Por ejemplo, podemos equiparnos una tarjeta que hace que los pasos se escuchen como patitos de goma o que nuestro arma dispare confeti. Es decir, ofrece la dosis necesaria de risas que pueden llevarte desde **Back to the Future** hasta **Monster House**. En cuanto a la jugabilidad, los hechizos aportan mucho dinamismo. Podemos llevar tres equipados al mismo tiempo y al principio parecen una ayuda más para eliminar hordas, sin embargo también pueden combinarse para lograr nuevos efectos. Esto esto se traduce en caos total al punto de que se vuelve normal que al jugar en cooperativo todo explote y la pantalla se llene de colores.

Los enemigos son variados, teniendo algunos terrestres, otros aéreos, los ágiles y los pesados con escudo, con ametralladoras o garras y, los más molestos de todos, los que lanzan hechizos de área. En los niveles de mayor dificultad las risas se acaban y cada decisión cuenta. Es el punto dulce de la propuesta, donde se realza el verdadero potencial y frenetismo. En ese punto la experiencia de juego se vuelve terrorífica, porque hay tanto en pantalla que una distracción es la muerte. Me encontré diciendo 'ya, wey' con el corazón en la boca en esos momentos donde la horda se pone más fuerte que nunca y al segundo torna todavía más poderosa si eso es posible. No se entiende ni la mitad de lo que pasa. Sin embargo, se disfruta porque no es...

Seguí leyendo la nota completa en ordenpixel.com

FICHA TÉCNICA

FAR FAR WEST

EVIL RAPTOR

Distribuye

Fireshine Games

Lanzamiento

28 de Abril de 2026 (Early Access)

Género

FPS, Aventuras, Acción

Plataformas

Steam

La cosa va de repartir balas a diestra y siniestra con la seriedad de Clint Eastwood pero con el humor de Marty McFly.

EN POCAS PALABRAS

Como mencioné antes, la propuesta de **Evil Raptor** nos permite adaptar nuestro estilo de juego gracias a un amplio abanico de armas y habilidades. Además el estudio está activamente trabajando en el título, añadiendo eventos, actividades y actualizaciones. A veces podemos conseguir cosméticos únicos, y en otras enfrentar a un jefe especial. En lo personal, considero que **Far Far West** es una propuesta con una personalidad fresca, simpática, completamente desafiante y satisfactoria. Sabe que tipo de experiencia quiere ofrecer, aderezando todo ello con mecánicas que suman pero sin llegar al punto de abrumar. Todavía falta tiempo de pulido, pero la cosa va encaminada. Si algo puedo pedir ahora mismo, es que se añada un botón para poder hacer un '*Yee-haw*!' luego de superar una oleada.



PRIMERAS IMPRESIONES

BAD HOUSE

Un alquiler muy peligroso

PAULA RIDIGOLO 2 DE OCTUBRE DE 2026 7 MINUTOS DE LECTURA

Andrew Morrish nos trae un ingenioso híbrido entre dungeon crawler y auto-battler donde firmar el contrato de alquiler es el menor de los problemas

Impresiones basadas en la versióndemo de Bad House

Firmar un contrato de alquiler generalmente implica mucho dinero, y si bien demanda de un gran sacrificio, rara vez hace falta poner sangre en ello. En **Bad House** las cosas también funcionan así, aunque las reglas cambian un poco ya que hace falta poner bastante hemoglobina en el asunto. Dediqué unas cuantas horas al título de **Andrew Morrish** ya que para mi sorpresa, lo que en un inicio se presentaba como un roguelike más al uso, se terminó convirtiendo en una adicción. Es una propuesta que parece no tomarse demasiado en serio a sí misma en términos narrativos, pero que esconde un diseño de juego realmente interesante.

La premisa de **Bad House** es muy sencilla: Alquilamos una casa ubicada en medio de la nada a un propietario bastante peculiar y misterioso. Antes de entregarnos las llaves, la única recomendación que nos hace es 'no bajes al sótano'. De más está decir que si fuera necesario obedecer dicha sugerencia, no estaría escribiendo este texto. La vivienda parece cómoda y bien equipada, teniendo un sofá, radio, algunos estantes y un curioso cofre que guarda algunas de las pertenencias del anterior inquilino ¿Quién era y porqué dejó todo eso ahí? Sólo Dios lo sabe. El punto es que en medio de la sala hay una tentadora escalera que nos invita a bajar; ahí es



donde comienza la aventura.

A nivel estético, el juego presenta un pixel art oscuro y melancólico. Es uno de esos juegos de autor con diseños inquietantes y una música lúgubre que constantemente suena en loop como advirtiendo que algo está mal. Con ello, el juego logra que, incluso antes de empezar a jugar, estemos sumergidos en este mundo donde bajar al sótano a enfrentar demonios y esqueletos se sienta como una cosa de todos los días. Además, con estos elementos y lo críptico de los diálogos, el título deja en evidencia que acá se esconden muchísimos secretos y mecánicas que sólo se pueden descubrir experimentando ya que no se explican.

En lo que a jugabilidad respecta, **Bad House** es roguelike que mezcla exploración de mazmorras con batallas automáticas. En cierto modo, recuerda ligeramente a **Loop Hero** en eso de que nuestro personaje pelea sólo, la diferencia es que acá importa mucho la elección de equipo y las habilidades. Este es un tipo de juego donde no hace falta hacer nada, salvo hacer clic para dar inicio a un enfrentamiento y ver cómo todo se desarrolla. Por lo demás, nuestra intervención queda limitada a hacer uso de bombas o pergaminos mágicos que se pueden colocar estratégicamente antes de iniciar un combate.

Esta ausencia de control directo relega mucho peso a la fase de preparación y en la gestión de inventario. La demo me permitió probar a dos de los seis inquilinos disponibles. Por un lado está **Blake**, que ofrece balance entre habilidades de magia y daño físico; por el otro está **Rory** que se vuelca un poco más al combate directo. Independientemente del personaje elegido tenemos tres casilleros para equipar items grandes y otros cuatro para objetos pequeños. A medida que eliminamos enemigos obtenemos experiencia, subimos de nivel y podemos comprar nuevas habilidades para dar forma a nuestra *build*.

El sótano cuenta con varios niveles compuestos por numerosas salas. Dado que todo se genera de forma aleatoria, ninguna partida es igual, aunque todas guardan un factor común: la dificultad. El juego no es para nada compasivo y se aferra a las raíces clásicas del roguelike ya que morir en las profundidades significa perderlo todo. Afortunadamente podemos usar unas escaleras de madera para regresar de inmediato a la superficie y dejar algunas cosas en un cofre para los que vengan después. También existe una metaprogresión ya...

Seguí leyendo la nota completa en ordenpixel.com

FICHA TÉCNICA

BAD HOUSE

ANDREW MORRISH

Distribuye

The Arcade Crew | Dotemu

Lanzamiento

TBD 2027

Género

Roguelike, Estrategia, Aventuras

Plataformas

Steam

> **El título deja en evidencia que acá se esconden muchísimos secretos y mecánicas que sólo se pueden descubrir experimentando ya que no se explican.**

EN POCAS PALABRAS

Esta primera toma de contacto con **Bad House** me gustó bastante. El concepto no solo es sólido, sino que tiene potencial para convertirse en un devorador de horas. Aunque la versión completa llegará a principios de 2027, esta pequeña muestra ofrece un generoso vistazo al trabajo de **Morrish**. La combinación de exploración, combates automáticos y una progresión roguelike que castiga severamente los errores resulta atrapante. Morir no es el final, sino el comienzo de un loop adictivo que demanda de dos minutos para reflexionar, repensar nuestra estrategia y prepararse para hacer 'solo una bajada más'.



EN LA MIRA

Tenebris Somnia

El Lawrence de Arabia del horror





EN LA MIRA · ANÁLISIS

TENEBRIS SOMNIA

El Lawrence de Arabia del horror

DARÍO GADEA 19 DE OCTUBRE DE 2026 13 MINUTOS DE LECTURA

*El survival horror de **Andrés Borghi** y **Saibot Studios** ofrece una experiencia donde el cine converge con el videojuego dando forma a una obra única en su especie*

Pocas demos me dejaron tan inquieto como la de **Tenebris Somnia**. Cuando lo probé solté el joystick convencido de que la cinemática era el cierre, y en cuanto cortó la escena tuve que agarrarlo a las apuradas. Ese sobresalto me dejó con ganas de saber hasta dónde podía llegar esta mezcla de survival horror clásico y secuencias filmadas con actores reales. El juego completo, desarrollado por el estudio argentino **Saibot Studios** bajo la dirección de **Andrés Borghi** y publicado por **New Blood Interactive**, respondió con una pesadilla donde los píxeles, los cuerpos, los acertijos y los recuerdos se entrelazan para demostrar que el terror todavía tiene formas nuevas de sorprendernos.

La historia presenta a **Julia**, que regresa al departamento de su expareja, **Iván**, después de que unas pesadillas le hacen temer por su bienestar. Esto la lleva a un edificio donde conviven cultos, criaturas y recuerdos en una producción cinematográfica cuya relevancia crece a medida que avanzamos. El misterio sobrenatural se apoya en un vínculo personal anterior a los hechos, y eso cambia cómo vemos los escenarios: las habitaciones no son sólo lugares para buscar objetos, resolver acertijos o combatir enemigos, sino que se convierten en los espacios de una vida que existía antes de la pesadilla. El relato gana impulso a medida que descendemos por el edificio y descubrimos nuevas piezas de ese pasado.

Esa mezcla tiene una genealogía. Entre las influencias más reconocibles está **FAITH: The Unholy Trinity**, de **Airdorf Games**, que pesa más que una semejanza estética: es la obra que inspiró a **Andrés Borghi** a combinar el videojuego clásico con el lenguaje cinematográfico al que dedicó su trayectoria profesional. A eso se suman otras referencias igual de claras. **Clock Tower** en lo gráfico, **Silent Hill 2** y **D**, de **Kenji Eno**, en el gancho inicial de la historia, el primer **Silent Hill** tanto en las situaciones como los personajes, y **Resident Evil** en las mecánicas.



Quien conozca el género puede reconocer todo ello, pero no funcionan como una colección de homenajes. Por el contrario, el juego las reúne en una identidad propia y usa el cine para ampliar sus posibilidades.

Aunque la comparación resulte inevitable, **Tenebris Somnia** no nació como una reproducción de los viejos juegos FMV (*Full Motion Video*), aquellos experimentos de los 90 y los 2000 con actores reales, video pregrabado y narrativas interactivas. Comparte con ellos la convivencia entre actuación filmada e interacción, pero en su núcleo es una aventura de terror en dos dimensiones. La película no reemplaza la exploración ni convierte el juego en una sucesión de decisiones sobre clips. La diferencia importa. Acá nadie intenta reconstruir una tecnología del pasado; se recupera una de sus posibilidades expresivas y se la combina con herramientas y objetivos narrativos actuales.

Lo más curioso está en las secuencias de acción real, que no tienen diálogos, y ahí aparece lo mejor del elenco. Un cruce de miradas, un gesto o la fuerza de la respiración alcanzan para que cada escena se entienda y genere intensidad sin la necesidad de decir una sola palabra. **Clara Kovacic**, como **Julia**, es quien más aparece, y en sus ojos se sostiene cada situación agobiante o extraña. En una escena de terror convencional, una exclamación o una advertencia demandan de una reacción por parte del espectador. Acá todo depende de la situación y del ritmo de montaje. Por eso el silencio le exige tanto al elenco, y por eso su trabajo merece destacarse.

Entre cinemáticas hay un juego, y es un *survival horror* clásico. Explorar escenarios, buscar objetos y resolver acertijos marca el ritmo de una aventura que obliga a mirar el entorno y a pensar para qué sirve cada cosa que encontramos. La combinación de items del inventario invita a relacionar pistas y recursos sin caer en el ensayo y error interminable. Los rompecabezas no suelen ir a lo rebuscado, pero tampoco regalan la respuesta. Dar con la solución de cada uno de ellos me dio como recompensa la satisfacción de sentir que había observado bien el escenario y que la lógica me ayudó a conectar las piezas por mi cuenta. Dicho de otro modo, se siente como una pequeña victoria intelectual, con una lucidez que encaja con el ritmo pausado de la investigación.

Puede que alguien considere esto como 'spoiler', por lo que igual pueden saltarse este párrafo, pero me gustaría hacer una mención especial a dos de los acertijos que más disfruté que destacan por su

FICHA TÉCNICA

TENEBRIS SOMNIA

ANDRÉS BORGHI | SAIBOT STUDIOS

Distribuye

New Blood Interactive

Lanzamiento

16 de Octubre de 2026

Género

Survival Horror, Aventuras, Acción

Plataformas

Steam
PlayStation
Xbox
Switch

Un cruce de miradas, un gesto o la fuerza de la respiración alcanzan para que cada escena se entienda y genere intensidad sin la necesidad de decir una sola palabra.



ingenio y por cómo integran la interacción con el entorno. Uno consiste en cargar un recipiente con bebidas hasta que, al golpearlo, suene igual que la campana de la barra del bar donde transcurre la secuencia. El otro ocupa un lugar todavía más especial. Sucede en una sala donde debía interactuar con una cámara y las imágenes que proyecta. Lo que se revela en pantalla es más que un simple rompecabezas, y la música que acompaña la secuencia -una de mis favoritas, por cierto- le aporta identidad y une el sonido, la puesta en escena y la participación de uno como jugador.

Estos dos ejemplos muestran lo mejor del diseño de los puzzles: estimulan la observación y la experimentación, premian la atención y prueban que una idea sencilla se vuelve memorable cuando está bien implementada. La sala de la cámara lo deja más que claro ya que los mejores momentos del juego no dependen solo de las secuencias cinematográficas. Sin embargo, no todo funciona con la misma precisión. El sistema de colisiones falla y, a veces, en los enfrentamientos contra los jefes, un movimiento mal registrado puede dejarnos expuestos a un ataque. A eso se suma que algunos combates se alargan bastante y diluyen la tensión que el juego construye con acierto. No arruinan la experiencia, ni son tantos, pero son asperezas que se notan porque el combate exige precisión. Aun así, sería injusto reducir el sistema a sus fallas.

Algunos encuentros muestran lo interesante del diseño cuando la puesta en escena y las mecánicas trabajan juntas. Todas las batallas contra los jefes resultan realmente memorables pero, desde mi punto de vista, dos combates sobresalen por encima de los demás. Uno, es el de la sala de velas que destaca por cómo el espacio construye el enfrentamiento. Su presentación aporta una identidad que lo separa del resto de los obstáculos y marca el tono de los desafíos. El otro es la lucha contra la criatura tentacular en la sala de espejos. Sin lugar a dudas, uno de los desafíos mejor armados del juego. Exige atención y castiga los errores, pero de una manera que invita a entender cómo funciona en cada intento en lugar de insistir hasta tener suerte. En momentos así **Tenebris Somnia** demuestra que puede construir encuentros memorables cuando la dificultad responde a una lógica clara.

Esa solidez visual tiene explicación detrás de cámara. Antes de dirigir **Tenebris Somnia**, **Andres Borghi** construyó una trayectoria como director, guionista y artista de efectos visuales, con trabajos en el cine de género argentino como en **Cuando Acecha la Maldad** (2023), de **Damián Rugna** o **Nadie va a escuchar tu grito** (2025) de **Mariano Cattaneo**, entre otros. Esas experiencias, sumadas a la colaboración de **Marcos Berta** y su equipo de efectos especiales físicos, ayuda a entender por qué las secuencias de acción real tienen tanta materialidad. La propuesta no se apoya sólo en prótesis y maquillaje, ni plantea una competencia entre efectos prácticos y digitales. Los dos recursos se complementan para construir las imágenes que llegan a pantalla.

Los créditos confirman una producción de cine: dos directores de fotografía y cámara, directora de arte, sonido, vestuario, cuatro asistentes de dirección y un equipo de efectos especiales. Al mismo tiempo, varios integrantes cumplen más de una función. **Borghi** escribe, dirige las cinemáticas, las monta e interpreta a una de las criaturas. Por su parte, **Tobías Rusjan** se encarga de la programación, de producir las cinemáticas y también aparece en el elenco. Ese oficio con recursos acotados



explica cómo el juego aprovecha espacios reducidos con una cámara, una iluminación y unos encuadres muy medidos. También hay una decisión visual acertada en cómo se presentan esas escenas: la imagen filmada se ve nítida y cuidada, sin recurrir a filtros de grano o VHS para justificar artificialmente su condición 'retro'.

Y si la imagen marca el contraste entre dos realidades, el sonido las mantiene dentro de una misma pesadilla. Como las secuencias de acción real prescinden de los diálogos, la música, los efectos y el ambiente ganan peso; acompañan la exploración, sostienen la tensión. En esas escenas, la respiración, un movimiento o un silencio cargado de incertidumbre dicen más que cualquier explicación. Sin palabras debemos mirar los cuerpos y el entorno, y la música conserva el tono emocional, aunque la imagen cambie por completo. Así, el apartado auditivo funciona como un puente entre el videojuego y el cine y evita que el cambio de formato se sienta como una interrupción.

En la música, no tuve dudas: al oír las piezas dije ¡Esto es obra de **Pablo Borghi**, lo sé! y...

Seguí leyendo la nota completa en ordenpixel.com

> **La imagen filmada se ve nítida y cuidada, sin recurrir a filtros de grano o VHS para justificar artificialmente su condición 'retro'.**

EN POCAS PALABRAS

Tenebris Somnia es una obra que merece nuestro tiempo. Tiene asperezas, sí, pero el trabajo realizado por **Andrés Borghi**, **Saibot Studios** y el resto del equipo es encomiable. Las influencias se reconocen sin quedarse en la nostalgia y se integran en una propuesta con muchísima identidad, con una realización cinematográfica cuidada, acertijos ingeniosos y una historia que sabe aprovechar el horror. Esa ambición no se agota en las escenas de acción real, también aparece en la exploración, en las mecánicas y en los pequeños hallazgos que hacemos al jugar. Considero que es un indispensable para quien disfruta del *survival horror* y desea ver qué pasa cuando el lenguaje del cine se integra de forma orgánica en un videojuego.

ESPECIAL · PÁG. 58

Leé la entrevista a Andrés Borghi

La mente detrás de la pesadilla

DÓNDE JUGARLO

Steam · PlayStation · Xbox · Switch

Análisis completo en ordenpixel.com



EN LA MIRA · DE ARCHIVO

DE ARCHIVO
PUBLICADA EL 14 DE AGOSTO DE 2026

¿QUE ES TIDES OF ANNIHILATION? REPASAMOS LOS DETALLES DEL RPG DE ECLIPSE GLOW GAMES

Los mitos artúricos renovados

PAULA RIDIGOLO 14 DE AGOSTO DE 2026 5 MINUTOS DE LECTURA

El título de Eclipse Glow apuesta por un combate dinámico y una reinterpretación de la leyenda artúrica para dar forma a una propuesta sumamente prometedora

Presentado como uno de los grandes anuncios del **State of Play de Febrero de 2025**, **Tides of Annihilation** es un *hack 'n slash* inspirado en la leyenda arturiana de los **Caballeros de la Mesa Redonda**. Sin lugar a dudas, hablamos de una premisa original, ya que si bien otros videojuegos también exploraron esta idea, nunca lo hicieron en un entorno moderno y postapocalíptico. De este modo, **Eclipse Glow Games** nos llevará a Londres destrozada donde tendremos que luchar en la piel de **Gwendolyn** mientras hacemos uso del **Santo Grial** para convocar a caballeros artúricos espectrales en una experiencia dinámica y con mucha acción.

En **Tides of Annihilation** seguiremos a **Gwendolyn** la única superviviente humana, quien emprende una misión vital para rescatar a su hermana y restaurar el orden en un mundo invadido por criaturas provenientes de otro plano existencial. Si bien no sabemos mucho acerca de la historia más allá de los escuetos detalles compartidos por el equipo de**Eclipse Glow**, parece que podremos acceder a un mundo paralelo conocido como **Otherworld**que introduce un estilo visual y narrativo más surrealista.

La idea de crear una historia épica basada en los relatos de valor, caballerosidad y lealtad de las leyendas artúricas pero con una ambientación y contexto moderno, tiene como objetivo aportar una perspectiva diferente a dicho relato, pero a la vez familiar. El equipo de **Eclipse Glow** también ve esto como una buena oportunidad para contar nuevas historias sobre héroes menos conocidos en la



tradición artúrica. Es por ello que los caballeros que nos acompañan serán mucho más que un conjunto de estadísticas ambulantes, sino que tendrán un complejo trasfondo narrativo.

La ambientación planteará una fusión de épocas. La capital del Reino Unido se transformará en un campo de batalla donde las ruinas contemporáneas se entrelazan con una estética feudal. El mapa del mundo se dividirá en dos partes. Por un lado, estará la metrópolis corrompida, donde los distritos de Londres se presentan desfigurados por el cataclismo sobrenatural, proyectando una atmósfera desoladora. Por el otro, estará la dimensión de mitología artúrica, que es un entorno fantástico de corte clásico, repleto de mitos caballerescos y criaturas de leyenda.

Uno de los aspectos más interesantes del título reside en el sistema de combate. El mismo luce sumamente dinámico, muy al estilo Devil May Cry, donde además podremos reclutar y comandar a cuatro espectros inspirados en los mitos artúricos. Estas apariciones serán cruciales. Nos permitirán ejecutar un repertorio de movimientos devastadores que van desde combos aéreos, pasando por poderosos ataques a distancia o golpes demoledores. Incluso será posible desplegar a una pareja de guerreros simultáneamente. Este sistema se complementará con el arsenal de la protagonista que está compuesto por espadas, arcos y puños.

Durante las batallas, tendremos la posibilidad de intercambiar a los caballeros libremente, incluso en medio de un combo, para así extender las cadenas de ataques. Esto es algo que el equipo de desarrollo define como **Sistema de Batalla de Doble Frente**. Según parece, hay mucha más profundidad en este sistema de lo que aparenta a simple vista. Sin embargo, **Eclipse Glow** parece estar guardando alguno ases sobre la manga. Lo que dejan en claro es que quieren que los jugadores sientan que cada caballero es mucho más que una simple herramienta que nos asista en nuestra misión para salvar a la humanidad.

Cabe destacar que aunque el juego se sostiene sobre los pilares del RPG de acción, el estudio dejó en clara las expectativas. La progresión tendrá profundidad, pero no irá tan lejos como por ejemplo un soulslike. **Eclipse Glow Games** buscará ofrecer un enfoque más fluido, algo que se refleja en su decisión de convertir las armaduras en elementos...

Seguí leyendo la nota completa en ordenpixel.com

EN POCAS PALABRAS

Por último, **Eclipse Glow Games** confirmó que los momentos importantes del juego serán memorables. El título aprovechará todas las bondades de las nuevas consolas y sistemas mucho más potentes como el PC. En vista de ello, podemos esperar una experiencia que de seguro nos dejará con la boca abierta en más de una ocasión. Eso sí, ya se sabe que **Jennifer English**, la aclamada actriz que pondría voz a **Gwendolin** ya no forma parte del proyecto. Una pena. Por lo demás recordemos que **Tides of Annihilation** aún no tiene fecha de lanzamiento pero estará disponible en **PlayStation 5**, **Steam** y **Epic Games Store**.



ANÁLISIS

GRIM TRIALS

El examen después de la muerte

FRANCO BORGOGNA · 31 DE OCTUBRE DE 2026 · 10 MINUTOS DE LECTURA

Con una guadaña en la mano, ***Glory Jam*** *utiliza la muerte para hablar del crecimiento y la pérdida en un roguelite que bebe de* ***Hades*** *pero que encuentra su propia voz*

Pocas ideas incomodan tanto como la de la muerte, y pocas sirven para entender la vida. Casi todas las culturas imaginan algo del otro lado: un juicio, un descanso, una segunda oportunidad, o la nada misma. Pensar en lo que viene después es, en el fondo, una forma de preguntarnos qué hicimos antes. El problema es que casi todas esas historias prometen un destino pero pocas se animan a sugerir que el más allá puede convertirse en otra etapa donde todavía nos queda algo por aprender. Los videojuegos, por su parte, convirtieron el morir en algo cotidiano donde perder significa progresar. Y el roguelite en particular hizo que esto ya no sea un castigo, sino que lo transformó en su idioma. En **Grim Trials** nuestra protagonista está muerta antes de que comience la primera partida, y lo que le espera del otro lado no es descanso, sino un examen.

Con **Grim Trials**, el equipo de **Glory Jam** plantea una pregunta interesante: si la muerte es el final de una vida, ¿qué es lo que empieza después? La respuesta nos la trae con una guadaña en la mano, presentando a **Avelin**, una joven que muere antes de lo esperado y recibe la oportunidad de convertirse en una Segadora. Esta idea no agrada mucho a la protagonista, que lo único que desea es regresar a ver a la persona que ama que todavía sigue con vida. La aventura comienza en la Academia, un lugar que



funciona como una especie de centro de entrenamiento para los aspirantes a convertirse en la Muerte. La idea es simple, pero clara. Tenemos un objetivo emocional concreto, y eso hace que cada expedición tenga un peso narrativo más allá de las mecánicas.

Ahora bien, hablar de este juego sin mencionar a **Hades** es imposible. Lo interesante es qué hace **Glory Jam** con esa herencia, y si logra decir algo propio. Las referencias están por todas partes, desde el *loop* de juego hasta el desarrollo narrativo con diferentes NPC que siempre tienen algo que decir luego de cada *run* fallida. De más está decir que la escala es mucho menor y la aventura -en todo sentido- es bastante más contenida. La verdad creo que no hay nada malo en beber de las aguas de **Supergiant Games**. El problema aparece cuando el recuerdo del original es tan fuerte que cada decisión se mide contra él. En ese terreno **Grim Trials** sale perdiendo en profundidad, aunque gana en el hecho de que nunca llega a sentirse abrumador.

Donde el juego encuentra su propia voz es, en buena medida, en el combate. El juego divide los escenarios en mapas compuestos de hexágonos, donde cada uno representa una arena de combate. **Avelin** pelea con una guadaña y una ballesta, y el juego nos empuja a dominar ambas en lugar de quedarnos con la que nos resulte más cómoda. El sistema no resulta especialmente complejo, y tampoco le hace falta. Podemos atacar, esquivar y disparar. Esto alcanza para que las peleas se sientan ágiles y directas. Eso sí, en lo personal creo que el combate a distancia deja en evidencia algunas costuras de la propuesta, especialmente porque cuando atacamos enemigos que están fuera del campo de visión, estos no reaccionan o, cuando lo hacen, actúan de forma inconsistente.

La personalización es el otro gran eje de la experiencia. Por un lado, tenemos las bendiciones de los Dioses de la Muerte que sirven para desbloquear habilidades pasivas a través de un pequeño árbol, las cuales modifican la forma de jugar. El juego también incorpora un sistema de *crafteo* con el que podemos fabricar y mejorar armas y equipamiento con los materiales conseguidos en cada partida. El sistema de fabricación requiere de completar un pequeño minijuego donde la precisión al pulsar un botón en el momento justo determina la calidad de la pieza de equipo. En mi caso particular, me decanté por una *build* que...

Seguí leyendo la nota completa en ordenpixel.com

FICHA TÉCNICA

GRIM TRIALS

GLORY JAM

Distribuye

Soft Source

Lanzamiento

20 de Agosto de 2026

Género

Roguelite, Acción, Aventuras

Plataformas

Steam
PlayStation
Xbox
Switch

Si la muerte es el comienzo de un proceso de crecimiento, entonces la vida después de la muerte no es un lugar de descanso, sino de formación.

EN POCAS PALABRAS

Grim Trials es una experiencia compacta que funciona. Las inspiraciones saltan a la vista, pero ahí termina el parecido: apuesta por una temática distinta y lo hace bien. El combate se siente satisfactorio, y las ideas que desarrolla la historia sobre el crecimiento y la pérdida resultan realmente interesantes. Es un juego con sus luces y sombras, pero con mucho corazón. Tiene una demo, por lo que es una buena forma de tener una prueba práctica. Más allá de eso, el trabajo de **Glory Jam** me hizo pensar en que, a veces, hace falta morir unas cuantas veces para entender qué es lo que realmente queremos volver a ver.



ANÁLISIS

DREADLINE EXPRESS

La incertidumbre de no saber a dónde vamos

LUCAS ROBLEDO 28 DE OCTUBRE DE 2026 11 MINUTOS DE LECTURA

***David Konecny** toma el concepto del terror lovecraftiano para dar forma a una propuesta de terror lovecraftiano tan genuina como única en su especie*

No es necesario ser un estudioso de la materia para saber que el verdadero horror no siempre necesita monstruos, sangre ni criaturas que acechan en la oscuridad. A veces alcanza con una idea, una sospecha lo suficientemente perturbadora como para poner en duda todo aquello que creemos conocer. Es como el miedo a la oscuridad: lo que aterra es lo que se podría esconder en aquella carencia lumínica y nuestros limitados ojos no pueden ver. **H.P. Lovecraft** entendió desde sus primeros relatos que el miedo más profundo no nace -necesariamente- de una amenaza física o tácita, sino de nuestra incapacidad para comprender la verdadera naturaleza del miedo. **Dreadline Express** toma todo este concepto y lo comprime en una experiencia bastante inusual.

La literatura literatura lovecraftiana propone una ruptura con el terror tradicional, quitándole peso al peligro tangible y haciendo foco en lo inconcebible. El horror convencional nos pone cara a cara con aquello que puede matarnos, con algo de lo que -con suerte- podemos escapar. Por otro lado, el horror cósmico que nace del corazón del autor de Providence nos obliga a entender que nuestra existencia quizás no tenga ninguna importancia. Que aquellas leyes con las que intentamos explicar la realidad son una interpretación limitada de algo infinitamente más complejo. Y es justamente sobre



esta idea en la que itera el trabajo de **David Konecny**.

El juego abraza todo esto, desde lo más diminuto hasta lo más profundo. Entiende que hay una crueldad particular en esta concepción del terror, y que tiene que ver directamente con el conocimiento. En la premisa más sólida de la psicología, el conocimiento es la mejor herramienta para combatir nuestros miedos. Sin embargo, en el universo de **Lovecraft**, el conocimiento se convierte en nuestro peor enemigo, pero no por el saber en sí mismo, sino por lo limitado de nuestro comprender. Descubrir la verdad no significa alcanzar la certeza de algo, sino perder los límites que nos permiten vivir con cierta tranquilidad. Y en ello, hay una inexplicable e inquietante fascinación.

Para **Lovecraft**, el conocimiento que proviene del mundo en el que habitan sus criaturas es mucho más denso de lo que nuestras débiles mentes citadinas pueden comprender. Estos seres existen, ajenos a nuestra moral, a nuestras emociones y a nuestra necesidad de encontrarle sentido a todo. Para ellos, nosotros no somos nada. Su terror nace de forma incompatible con nuestra capacidad de razonamiento y por lo tanto, la locura, deja de ser una consecuencia arbitraria del encuentro con el horror para convertirse en una respuesta casi inevitable frente a una verdad que la mente humana no está preparada para procesar.

Es verdad, también, que si uno quiere puede encontrar metáforas en todas partes, independientemente de si realmente existen. El tren, por ejemplo, está históricamente asociado al progreso, al movimiento y a la promesa de llegar a destino. En **Dreadline Express** se transforma en una prisión cuando nos damos cuenta que desconocemos hacia dónde nos dirigimos. El terror encuentra en estos espacios cerrados una herramienta narrativa extraordinaria. Acá el miedo no es algo que nos persigue, sino la mismísima incertidumbre de no saber hacia dónde vamos, ni qué realidad estamos habitando.

Ahí es donde **David Konecny** construye una suerte de aventura que combina horror cósmico, investigación y decisiones morales, con una propuesta jugable cuya mecánica que apuesta por algo original, termina afectando directamente al ritmo del juego. La historia nos sitúa a bordo de un misterioso y aparentemente antiguo tren que transporta a los últimos sobrevivientes de una humanidad devastada por una catástrofe de la que poco sabemos. Por momentos, se siente como el...

Seguí leyendo la nota completa en ordenpixel.com

FICHA TÉCNICA

DREADLINE EXPRESS

DAVID KONECY

Distribuye

Shoreline Games

Lanzamiento

16 de Octubre de 2026

Género

Aventuras, Terror, Puzzles

Plataformas

Steam

El verdadero misterio de este título no está en lo que vemos, sino que reside en todo lo que nos hace sentir cuando comenzamos a entender.

EN POCAS PALABRAS

Sin ser relevante, disruptivo, novedoso o realmente contundente, la mayor fortaleza de **Dreadline Express** es saber lo que quiere, teniendo una idea concreta, y la convicción suficiente para desarrollarla hasta sus últimas consecuencias. La combinación de investigación, cartas y horror cósmico no siempre funciona con la precisión que nos gustaría. Sin embargo, consigue crear muy buenos climas, ambientes y situaciones que, para todo amante de **Lovecraft**, terminan siendo una carta de amor a lo innombrable y a lo indescriptible. Vivimos en una plácida isla de ignorancia en medio de mares negros de infinitud, y no estaba destinado que viajáramos lejos. El placer, para mí, es el asombro... lo inexplorado, lo inesperado, lo que está oculto y lo inmutable que acecha detrás de la mutabilidad superficial de un tren que nos lleva a cuestas de nuestra propia -e ínfima- existencia.



ANÁLISIS

VALOR MORTIS

La historia y el horror en el campo de batalla

MARIANO DANERI · 27 DE OCTUBRE DE 2026 · 9 MINUTOS DE LECTURA

One More Level deja la estética cyberpunk trayendo un soulslike en primera persona que traslada la crudeza de las guerras napoleónicas a una pesadilla sobrenatural

Quién escribe era, hace años, un auténtico fanático de los *soulslike*, ese subgénero que llegó para quedarse, nos guste o no. Sin embargo, el paso de los años trajo consigo una fatiga profunda con para con este tipo de propuestas que terminó alejándome por completo. Esto provocó que pasase por alto varios títulos que se convirtieron en emblemas junto a los trabajos de **FromSoftware**. Con **Valor Mortis**, el equipo de **One More Level** abandona la estética ciberpunk para explorar un terreno histórico oscuro y visceral, tan intenso como deprimente. Es un juego que logró algo que creía imposible al convertirse en un punto de reencuentro, gracias a una idea jugable sólida, un ritmo atrapante y una ambientación brutal que me sumergió en su propuesta de inmediato.

La historia nos pone en la piel de **William**, un soldado de la **Grande Armée** que despierta de la muerte en una versión alternativa del siglo XIX devastada por una plaga misteriosa. Con el poder corrupto de este flagelo corriendo por sus venas, nuestro protagonista debe abrirse paso entre monstruos y muertos vivientes mientras intenta desentrañar una oscura conspiración que amenaza a la humanidad. La historia va creciendo de a poco, conforme nos adentramos en el corazón de las tinieblas detrás de las líneas enemigas. De ese modo, revela una trama compleja que aborda temas como el honor y



los matices grises que residen en la moralidad.

Este aspecto del juego es sobresaliente. Especialmente a medida que la trama avanza y vemos como **William**, soldado leal del ejército Napoleónico, comienza a cuestionar su propia lealtad. La guerra no trajo un nuevo orden ni gloria, solo desolación y una plaga que literalmente pudre la tierra y a su gente. Además, hay un fuerte dilema moral en el uso de sus nuevos poderes sobrenaturales, ya que para sobrevivir debe abrazar la misma corrupción que aborrece. De este modo, **Valor Mortis** usa la fantasía oscura para diseccionar el trauma del soldado y la caída de los grandes imperios.

Valor Mortis apuesta por una fórmula de *soulslike* en primera persona tan fresca como exigente, que más allá de cualquier reticencia con la cual uno pueda encarar tal concepto, al final logra borrar cualquier duda pues funciona mejor de lo que cabría esperar. El combate se centra en los parries, el manejo de la distancia y el uso de las habilidades sobrenaturales derivadas de la plaga. Todo esto se complementa con puntos de control en forma de linternas y un sistema de mejoras mediante catalizadores. Nada nuevo bajo el sol para cualquier veterano del género, aunque no por ello menos efectivo. Algo similar pasa con los niveles que se organizan por capítulos que, pese a su linealidad, están diseñados con inteligencia gracias al uso de atajos y espacios propicios para la exploración.

El título hace un gran hincapié en el *parkour* y en el uso de plataformas, demostrando que la dificultad no radica exclusivamente en los combates. Esta estructura se siente cercana a la de un *metroidvania*, ya que el *backtracking* está a la orden del día en cuanto conseguimos nuevas habilidades, abriendo caminos ocultos, misiones secundarias y jefes opcionales que elevan el desafío. El conjunto de estos elementos construye un excelente ritmo de juego, especialmente lúcido en los primeros tramos. Da como resultado final esta extraña mezcla de niveles lineales pero aun así lo suficientemente abiertos como para dejarse perder un poco y explorar pero sin llegar a sentirse abrumadores.

Como mencionaba, tenía dudas sobre el funcionamiento del combate en primera persona, pero en la práctica resulta sumamente preciso. Debo destacar que el sistema de parries resulta sumamente satisfactorio, al igual que las ejecuciones que podemos realizar. Pero...

Seguí leyendo la nota completa en ordenpixel.com

FICHA TÉCNICA

VALOR MORTIS

ONE MORE LEVEL

Distribuye

Lyrical Games | One More Level

Lanzamiento

13 de Octubre de 2026

Género

Acción, Aventuras, RPG

Plataformas

Steam

PlayStation

Xbox

> **Valor Mortis usa la fantasía oscura para diseccionar el trauma del soldado y la caída de los grandes imperios.**

EN POCAS PALABRAS

Valor Mortis no busca reinventar la rueda ni pretende presentarse como una obra revolucionaria. Toma elementos clásicos, los combina con acierto y los empaqueta en una experiencia breve y enfocada. Pese a que el tramo final se ve algo lastrado en términos de ritmo, el resultado general es sumamente agradable y con momentos memorables, ofreciendo un desafío directo que nunca sobrepasa sus propios límites. El trabajo de **One More Level** no necesita romper moldes porque sabe, en todo momento, exactamente qué es lo que quiere ser. Y eso en mi barrio se respeta.



ANÁLISIS

SILVER PINES

Nada es lo que parece

SEBASTIÁN CIGARRETA · 26 DE OCTUBRE DE 2026 · 9 MINUTOS DE LECTURA

El título debut de Wych Elm ofrece una experiencia surrealista e inmersiva que bebe de las aguas de los grandes clásicos para dar forma a uno de los mejores survival horror del año

Silver Pines es uno de esos juegos que sorprenden, aún cuando tenés más de 30 años viendo nacer y morir franquicias legendarias. Es una experiencia narrativa exquisita, cautivadora y visualmente impactante que nunca nos permite acostumbrarnos. **Wych Elm Games** quiso crear un juego diferente donde plasmar, no sólo la experiencia previa de sus fundadores, sino esa cualidad onírica y turbia que tenían ciertas producciones de los ’90. Así, usando como referencia títulos de la talla de **Jacob’s Ladder**, **8mm**, **Twin Peaks** o **The X-Files**, crearon una historia que arranca con una premisa misteriosa que nos poco a poco nos sumerge en una aventura realmente inolvidable.

La historia arranca en un lugar común que de un momento a otro nos lleva hacia lo desconocido. El detective **Red Walker** llega al pequeño pueblo de **Silver Pines** por trabajo y con un objetivo claro: encontrar a **Eddie Velvet** a como dé lugar. Las cosas nunca están claras, una voz en el teléfono se encarga de recordarnos la importancia de cumplir con nuestro trabajo y nos pide que reportemos cada nuevo descubrimiento. Lo cierto es que el pueblito costero está siendo azotado por una tormenta tan grave que la alcaldía recomendó su evacuación por lo que está prácticamente abandonado, pero nada puede quebrantar la voluntad de nuestro protagonista.



Silver Pines está realizado como si fuera una obra de arte en movimiento. Los fondos, las texturas, las locaciones todo está fotografiado y pintado a mano. Los planos se superponen, los lugares que vemos en el horizonte se pueden visitar a medida que avanza la aventura, pero todo está realizado en 2D. Los movimientos se capturaron con un rotoscopio, la misma técnica que **Jordan Mechner** utilizó para dar vida al clásico **Prince of Persia**, haciendo que la experiencia de juego sea fluida y realista. Cada pincelada importa, desde la elección de los colores, el efecto de la lluvia y las luces borroneadas a la distancia que generan una constante sensación onírica.

El juego de **Wych Elm** enamora con un apartado audiovisual exquisito. Es una estimulación constante con intervenciones musicales fantásticas que irrumpen en el momento menos esperado, o con una televisión que se enciende sola y nos muestra el avance de cierta serie de televisión. Las referencias a la obra de **David Lynch** son tan evidentes como respetuosas y siempre aparecen para sumar a la narrativa y sumergirnos un poco más en la historia. Cada situación está cuidadosamente creada para generar un efecto, desde los diálogos, pasando por las exquisitas actuaciones de voz, hasta los enfrentamientos contra los jefes. Hacía mucho que no me sentía tan manipulado por un juego y, a la vez, tan entregado a su propuesta.

Si de jugabilidad hablamos, estamos frente a un *survival horror* de corte clásico con influencias claras de **Silent Hill** y obras pertenecientes al género. Esto se refleja en sus mecánicas tradicionales, como el temor a lo que reside en la oscuridad y la gestión de recursos escasos. Tenemos un inventario limitado, las armas tienen retroceso y requieren de una recarga manual. También disponemos de una linterna que requiere un suministro constante de baterías. Si bien podemos esquivar y realizar ataques cuerpo a cuerpo, la barra de resistencia limita estas acciones. El resultado es una experiencia atrapante, por momentos agobiante, en la que prima la tensión y la curiosidad constante.

La exploración cumple un rol protagónico, aún más que el combate, y esconde sus secretos demasiado bien. Tenemos que observar y pensar en los escenarios por lo que representan, no sólo lo que vemos sino para qué sirven. Un claro ejemplo de esto reside en los límites de los niveles. Una pequeña pared puede marcar el final de un escenario...

Seguí leyendo la nota completa en ordenpixel.com

FICHA TÉCNICA

SILVER PINES

WYCH ELM

Distribuye

Team17

Lanzamiento

8 de Octubre de 2026

Género

Aventuras, Acción, Survival Horror

Plataformas

Steam
PlayStation
Xbox
Switch

> **Hacía mucho que no me sentía tan manipulado por un juego y, a la vez, tan entregado a su propuesta.**

EN POCAS PALABRAS

Silver Pines es uno de los mejores juegos del año. Es una experiencia sombría, cautivadora y pesadillesca que nunca deja de estimular. Como *survival horror* es una verdadera maravilla porque captura la esencia de los clásicos sin tropezar con la imitación. Algo similar pasa con las referencias a la cultura popular de los '90 y en especial a las series de televisión de la época. Es más que la suma de sus partes, pero cada una de ellas está perfectamente implementada. La historia, los personajes y los secretos detrás del título de **Wych Elm** conforman una verdadera obra de arte. Una a la que todo amante del género -o incluso de la obra de **David Lynch**- necesita jugar lo antes posible.



ANÁLISIS

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA GUERRA DEL NORTE – LEGACY EDITION

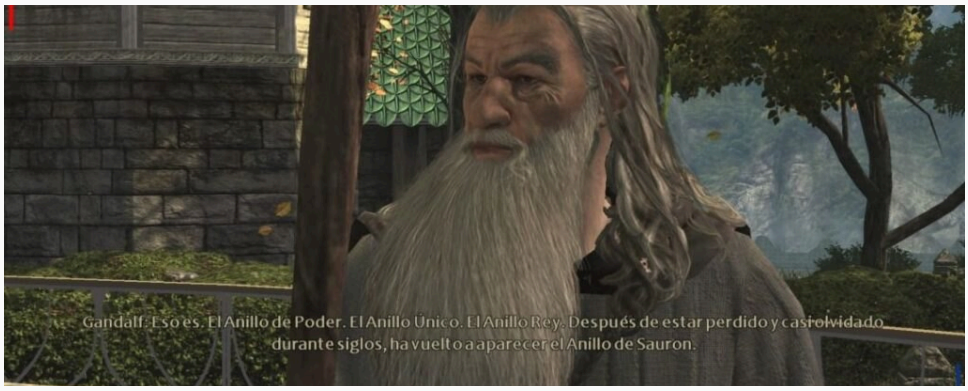
El legado de una época

FRANCO BORGOGNA 17 DE OCTUBRE DE 2026 10 MINUTOS DE LECTURA

Aspyr trae de regreso al título de 2011 con un lavado de cara pero manteniendo todo aquello que la convierte en una aventura 'hija de su época' con todo lo que ello implica

El lanzamiento de **El Señor de los Anillos: La Guerra del Norte** en 2011 supuso una propuesta interesante por parte de **Snowblind Studios**, con un destino marcado por la 'tragedia de las licencias'. Durante años, el juego desapareció las tiendas digitales convirtiéndose en 'el precioso' que pocos podían disfrutar. Nunca me lamenté por ello, pero he de reconocer que era uno de esos juegos que tenía pendientes, ya que en su momento no tuve el tiempo ni el dinero para poder jugarlo. Sin embargo ahora, que **Aspyr Media** logró rescatar el título del olvido, decidí darle una oportunidad, zanjando así una deuda pendiente con la **Tierra Media**. A decir verdad, **El Señor de los Anillos: La Guerra del Norte – Legacy Edition** -como se lo conoce ahora- resultó mucho mejor de lo que esperaba aunque con algunos matices ya que hablamos de 'un videojuego hijo de su época'.

The Lord of the Rings: La Guerra del Norte pretende alejarnos de los pasos de **Frodo** para llevarnos a los fríos parajes del norte. No obstante, parece tener miedo de apartarse demasiado de la **Comunidad del Anillo**. Aquí no sólo visitamos lugares comunes, sino que tenemos a tres protagonistas que



inevitablemente recuerdan a **Aragorn**, **Gimli** y **Legolas**. En su lugar, aquí tenemos una alianza conformada por **Eradan**, un montaraz de los **Dúnedain**; **Farin**, un guerrero enano de **Erebor**; y **Andriel**, una maga elfa de **Rivendel**. La trama transcurre de forma paralela a los eventos de las películas y los libros principales, sólo que nuestro trío tiene como objetivo desbaratar los planes de **Agandaûr**, un temible lugarteniente de **Sauron**. De este modo, el título pretende expandir el *lore* explorando personajes y lugares completamente nuevos, algo que encontré particularmente atractivo.

El tema con esto, es que pese a que se intenta mantener un estilo propio de **Tolkien** en los diálogos, la narrativa sufre por una necesidad constante de validación. En muchos momentos, la historia se siente como un *fan fiction* que se esfuerza en todo momento por hacernos acordar de que estamos en el universo de **El Señor de los Anillos**. Las apariciones de personajes icónicos como **Bilbo**, **Elrond** y **Gandalf** -entre otros-, si bien hacen sentido, se sienten forzadas justamente por la forma en que están escritas. Parece como si el juego tuviera miedo de que uno pierda el interés. Entonces, en medio de una conversación aleatoria, suelta una referencia demasiado evidente al punto de que se siente innecesaria. Creo que esto termina por restar peso y autonomía a los tres protagonistas, quienes se sienten como los 'che pibe' en una misión rutinaria.

Dejando de lado las flaquezas narrativas, la **Legacy Edition** llega con algunas mejoras en el apartado técnico. Comparando el aspecto visual del juego de 2011, se nota que **Aspyr** le dio al título una mano de 'chapa y pintura'. Luce más bonito y las escenas animadas se ven trabajadas. Ojo, tampoco estoy hablando de un cambio radical, pero se nota una mejora en la resolución y varios retoques visuales. De más está decir que estoy hablando de un juego que ya tiene 15 años por lo que se puede considerar como 'retro'. Especialmente si tenemos en cuenta que salió originalmente durante la séptima generación de consolas. Es un juego que en su momento se veía bien y, mirándolo desde ese prisma, mantiene una buena calidad a día de hoy.

Cuando digo que es un 'videojuego hijo de su época' me refiero a que la interfaz y los menúes lucen anticuados. Si bien entiendo que el equipo de **Aspyr** también pulió varias asperezas, tampoco pueden...

Seguí leyendo la nota completa en ordenpixel.com

FICHA TÉCNICA

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA GUERRA DEL NORTE – LEGACY EDITION

ASPYR MEDIA

Distribuye

Aspyr Media

Lanzamiento

11 de Agosto de 2026

Género

Aventuras, Acción, Hack and Slash

Plataformas

Steam
Epic Games
GOG
PlayStation
Xbox
Switch

La Guerra del Norte es un hack and slash en toda regla que, para bien o para mal, retiene la tosquedad de su época.

EN POCAS PALABRAS

El Señor de los Anillos: La Guerra del Norte – Legacy Edition cumple con lo que se propone. Viéndolo a la distancia, creo que es un buen juego, aunque lo más probable es que si lo hubiera jugado en su día sería mucho más crítico con él. Es como una de esas películas de acción 'barata' donde el disfrute pasa por apagar el cerebro y dejarse llevar sin pensar en las animaciones rígidas, las referencias forzadas, lo obtuso de sus menúes o los picos de dificultad. Todo ello es el vestigio de una era de videojuegos casi extinta. Tiene corazón y es una buena oportunidad para regresar al mundo creado por **Tolkien**. Debajo de sus imperfecciones y lo tosco, se esconde un videojuego divertido; uno de esos placeres culposos que saben exactamente qué ofrecer para que sea difícil soltar el mando.



ANÁLISIS

WARHAMMER 40,000: BOLTGUN 2

Purgo, luego existo

LUCAS ROBLEDO 16 DE OCTUBRE DE 2026 12 MINUTOS DE LECTURA

El boomer shooter de Auroch Digital sabe qué experiencia quiere ofrecer retomando el testigo de la primera parte y dejando las expectativas en manos de los jugadores

Me hacen gracia los términos *'boomer shooter'* o *'FPS retro'*. El periodismo tiene la imperiosa necesidad de encasillar las cosas; ponerle un nombre a todo para definir corrientes y agrupar movimientos que salen de lo tradicional. Desde el lugar que me toca, creo que es, simplemente, una cuestión generacional y las diferentes miradas lógicas que implican. A mis 45 años, pude jugar títulos hoy glorificados como 'juegos retro', y se los pone en un lugar como pertenecieran a un grupo de elegidos por una fuerza ancestral. La realidad es más simple que el marketing que quieren imponer: algo que alguien vive como novedad, para los de mi generación tiene otro peso ya que forma parte de nuestro crecimiento como jugadores. Es una parte *sine qua non* de esa cultura que abrazamos al crecer y nos hizo quienes somos. **Warhammer 40,000: Boltgun 2** lo sabe y utiliza eso como arma principal.

Entonces, ¿esto quiere decir que somos mejores o peores? Para nada. El problema de hablar de cuestiones generacionales es justamente ese: a veces se tocan ciertas fibras que hieren sensibilidades. Haber jugado al **Doom** (por ejemplo) cuando salió



no me hace 'especial', ni diferente, ni un ser de luz; solo me da la posibilidad de contar la experiencia desde su raíz, porque pude disfrutar de ese juego en su lanzamiento. En ese momento en que para todos los de aquella época era una revolución, cuando era un juego único que estaba elevando la vara de un género que estaba dando sus primeros pasos.

Catalogar a **Warhammer 40,000: Boltgun 2** como '*boomer shooter*' o '*FPS retro*' tiene sentido, claro. Pero ¿de qué estamos hablando? ¿De su aspecto visual? ¿De su propia impronta? Y acá volvemos a lo mismo de antes: lo que para una generación de jugadores parece una novedad, para otra es parte de su historia. Y se mezclan los conceptos. La verdadera pregunta que yo me haría es: ¿Se trata de un videojuego que es como es por decisión propia, o porque hoy en día está de moda apelar a una melancolía forzada?

Mientras hay toda una industria endiablada con el hecho de perseguir el realismo gráfico, los mundos abiertos, las experiencia cooperativas y las mecánicas cada vez más complejas, volver al hermoso caos frenético de los años 90 podría parecer una apuesta por "lo antiguo", por esa etiqueta completamente fantasiosa que **Stranger Things** implantó en la sociedad moderna como un anhelo a tiempos mejores. Creo que, pese a quien le pese, quienes crecimos con **Wolfenstein 3D**, **Doom, Duke Nukem 3D** o **Quake**, no necesitamos que nadie nos explique que el atractivo de estos juegos con una definición que muchas veces es utilizada como insulto para denotar gustos o realidades de forma negativa.

En una era donde una serie mainstream tiene que salir a explicar que 'lo viejo sirve' (como si tener 40 años fuese el final de la vida útil), donde odiar está más valorado que amar, y donde disfrutar sin expectativas ni rodeos está mal visto, lo que menos necesitamos son definiciones que separen. **Warhammer 40,000: Boltgun 2** es un FPS y punto. Si quieren, nos sentamos a evaluar su aspecto gráfico, cómo el motor maneja sus *assets* visuales y qué tipo de influencias tiene. Pero eso es otra cosa. Reencontrarse con este tipo de juegos no es simplemente redescubrir una estética pasada de moda ni celebrar que las nuevas generaciones recuperen una fórmula clásica. Hay nostalgia, claro, pero no tiene que ver con los gráficos pixelados o las limitaciones técnicas....

Seguí leyendo la nota completa en ordenpixel.com

FICHA TÉCNICA

WARHAMMER 40,000: BOLTGUN 2

AUROCH DIGITAL

Distribuye

Big Fan Games | Devolver Digital

Lanzamiento

14 de Octubre de 2026

Género

FPS, Acción, Aventuras

Plataformas

Steam | PlayStation | Xbox | Switch

Esta secuela retoma esa filosofía de 'disparo, luego existo' pero no se conforma con repetir la fórmula.

EN POCAS PALABRAS

Esperar algo más de lo que un '*boomer shooter*' propone, es un error. Sobre todo cuando ya hay una primera parte que marca las riendas a las que se atiene. Teniendo eso en claro, **Warhammer 40,000: Boltgun 2** es realmente entretenido y satisfactorio. La estética retro, el armamento contundente y el ritmo agresivo encajan con la brutalidad del universo **Warhammer 40,000**, mientras que las nuevas opciones de combate y la amplitud en los diseños de niveles aportan varias razones para seguir avanzando y disfrutando. Cuando las armas rugen, es porque los enemigos atestaron la pantalla y el combate funciona como debe. La cruzada de nuestros guerreros encuentra exactamente lo que vino a buscar para convertir cada enfrentamiento en una celebración de la violencia desmedida. El Emperador puede estar orgulloso.



ANÁLISIS

CONTROL RESONANT

Resonando después de los créditos

FRANCO BORGOGNA 15 DE OCTUBRE DE 2026 7 MINUTOS DE LECTURA

Remedy vuelve a la carga con una secuela que mantiene la complejidad narrativa sin perder de vista que ahora es un juego de acción puro y duro

En su lanzamiento, me costó conectar con **Control**. Comencé el jugo, lo desinstalé y pasó bastante tiempo hasta que decidí retomarlo. Recuerdo sentirme contrariado por lo básico del sistema de combate y a la vez la atroz cantidad de textos sueltos que había que leer para entender la historia. Lo abandoné y me olvidé que existía, sin embargo me había dejado clavada la espina. Años después, ya con ambos DLC publicados, decidí darle una segunda oportunidad. Esa vez iba sabiendo qué cosas no me iban a gustar y aún así, lo retomé con escepticismo. Sin embargo, cuando el juego 'se abrió' terminé por enamorarme perdidamente. Lo curioso, es que con **Control Resonant** me pasó algo parecido. También costó engancharme, pero el 'click' llegó más rápido, al punto de que lo terminé en unas pocas sesiones con una sensación de satisfacción que pocas propuestas lograron transmitirme.

La historia continúa siete años después de los eventos del primer juego.**Jesse** se va de **The Oldest House** en una misión para salvar a su hermano, pero antes nos despierta para que escapemos del cautiverio. Así es que el título nos pone en los zapatos de **Dylan Faden** y nos enseña a utilizar el **Aberrant**, un arma que toma la forma necesaria para eliminar a cuanto enemigo se atraviese por nuestro camino.



La idea es demostrar que el protagonista es un 'parautilitario' poderoso que puede modificar el arma a su antojo. Llevado al plano jugable significa que la misma puede cambiar de forma según nuestras elecciones, ajustando a su vez la cadencia de los combos y el tipo de daño que realiza: cortante, de impacto o en crudo. Con el pasar de las horas podemos activar diferentes finalizadores de combo, aprender habilidades de ataque, defensa y un amplio abanico de otras herramientas.

La experiencia de **Control Resonant** se basa en tres pilares fundamentales: la acción, la exploración y la narrativa. La primera es, dentro de todo, sencilla y accesible. Un arma primaria y otra secundaria, con hasta tres habilidades de combate equipables a la vez y un sistema de accesorios que le dan una capa de estrategia extra. La segunda es el corazón del juego y nos da una versión alterada de Manhattan para revisar cada rincón en busca de coleccionables, misiones y recompensas. La tercera sigue construyendo el multiverso de **Remedy** con una pluma tan afilada como siempre, no sólo en la trama principal sino en las secundarias. Éstas nos regalaran los momentos más bizarros y brillantes de la aventura, conectando el título con los anteriores.

Esta vez, **Remedy** no tropieza con esto de dejar desperdigados un millón de papelitos con la historia. Existen, sí, pero hay muchos menos y notoriamente breves. **Control Resonant** está pensado para mantenernos activo saltando y esquivando mientras peleamos y llegamos al clímax narrativo. Ese fundamento está presente a lo largo de toda la experiencia, manteniendo un ritmo de juego más activo e intenso que el anterior. La progresión también es bastante libre y disponemos de una inusitada libertad de exploración, en especial cuando conseguimos las habilidades de desplazamiento de **Jeese**. En el proceso, podemos aprovechar a derrotar a los **Resonantes** de cada zona para aprender nuevas habilidades de ataque.

Control Resonant es un juego difícil de soltar. Una vez entendí el *loop* de exploración, me quedaba constantemente pensando en la próxima misión. Esto es algo que el título consigue gracias a una jugabilidad pulida que otorga absoluto control sobre el protagonista, con la posibilidad de modificar la gravedad, esquivar a último momento para contraatacar y hasta invocar minions para que nos asistan en batalla. Todo presentado con un apartado técnico que funciona fluido en todo...

Seguí leyendo la nota completa en ordenpixel.com

FICHA TÉCNICA

CONTROL RESONANT

REMEDY ENTERTAINMENT

Distribuye

Remedy Entertainment

Lanzamiento

24 de Septiembre de 2026

Género

Aventuras, Acción, Hack and Slash

Plataformas

Steam
Epic Games
PlayStation
Xbox

Control Resonant está pensado para mantenernos activo saltando y esquivando mientras peleamos y llegamos al clímax narrativo.

EN POCAS PALABRAS

Control Resonant es una experiencia maravillosa. La historia me tuvo en la palma de su mano, convirtiendo a la acción y la exploración en el vehículo perfecto para disfrutarla. Los seguidores del **Universo Remedy** pueden encontrar acá un sinfín de conexiones increíbles, y los que lleguen por primera vez van a encontrar 50 maravillosas horas de juego resolviendo puzzles, reventando enemigos y disfrutando de un apartado artístico único. Podría enumerar pequeños detalles que no se adaptaron a mi estilo de juego, pero prefiero decir que hay momentos memorables que me pusieron el corazón a mil y un final tan satisfactorio que me hizo dar cuenta que todavía no estoy listo para despedirme de la propuesta. Así de bueno es.



ANÁLISIS

CLIVE BARKER'S HELLRAISER: REVIVAL

Demonios para algunos, ángeles para otros

LUCAS ROBLEDO 13 DE OCTUBRE DE 2026 16 MINUTOS DE LECTURA

Saber Interactive capta a la perfección el universo de Clive Barker reproduciendo esa frontera donde el placer se convierte en dolor en un survival horror que incomoda y fascina al mismo tiempo

En 1986 **Clive Barker** publicaba **The Hellbound Heart**, una novela que exploraba los límites del deseo humano a través de una caja enigmática que servía como llave de acceso a nuestra dimensión para unas criaturas que llevan el placer y el sufrimiento como dos caras de una misma moneda. Un año después, el escritor llevó esa pesadilla al cine con **Hellraiser** marcando su debut como director y dando forma a una de las mitologías más singulares del terror moderno. Más allá de las cadenas, los ganchos y la figura de **Pinhead** y sus colegas, teníamos una historia sobre la obsesión por experimentar lo desconocido, incluso si eso amenaza con destruirnos. Entonces, la pregunta -como la del huevo y la gallina- se vuelve concisa: ¿esa destrucción es una consecuencia, o es parte inherente del concepto del placer? **Clive Barker's Hellraiser: Revival** conoce muy bien esa premisa y la abraza con coherencia.

Pero para quienes no conocen el universo de **Hellraiser**, me gustaría extenderme un poquito más. Creo que para saborear correctamente este videojuego, hay que atravesar mínimamente su contexto. Para **Clive Barker**, el horror no comienza cuando el



dolor aparece, sino cuando dejamos de reconocerlo como lo opuesto al placer. El protagonista de la historia original no busca escapar de los límites simplemente, sino pulverizarlos. Quiere una experiencia absoluta, algo que lo arranque de la monotonía de las sensaciones conocidas por el ser humano. La **Configuración del Lamento** (algo que van a leer mucho durante el juego) se convierte así en una metáfora de la curiosidad llevada hasta su forma más peligrosa, la de abrir una puerta simplemente porque existe la posibilidad de hacerlo.

En su historia había algo que destacaba e iba más allá de traernos una nueva colección de criaturas que muchos sumaron en listados donde podíamos ver a **Freddy Krueger**, **Jason Voorhees** o **Michael Myers**, entre otros. Lo perturbador de esta situación no es el monstruo que nos espera detrás, sino que el deseo de llegar hasta ese monstruo nace de nosotros mismos. **Barker**, con perfecta maestría tanto en sus textos como en el cine (puntualmente en la primera entrega de la saga) transforma esa transgresión en una trampa y nos enfrenta a una pregunta que, al abrir esas puertas ya tiene respuesta dentro de nuestra alma: ¿cuánto estamos dispuestos a sacrificar por sentir algo nuevo cuando lo extraordinario deja de ser suficiente?

'*Demons to some, angels to others*', así se presentan -o mejor dicho, se autodefinen- los **cenobitas**. Dentro de esta ambigüedad, ellos representan la expresión más radical de esa contradicción de la que hablaba en el párrafo anterior. Sus cuerpos, atravesados por metales, cicatrices y mutilaciones que parecen diseñadas con una precisión casi ceremonial, mezclan la iconografía religiosa con la estética punk más industrial y las prácticas sadomasoquistas. No son simples demonios (¿o ángeles?) que infligen castigos, sino figuras que representan una filosofía sensorial llevada más allá de cualquier frontera humana. Para ellos, la carne es un territorio que todavía puede explorarse, abrirse y transformarse, y hay un placer no mundano en ello.

Hay algo sacerdotal en sus gestos, algo litúrgico en sus instrumentos. Cada herida parece formar parte de un ritual destinado a alcanzar una revelación inaccesible para el resto de nosotros. La fórmula es simple: para conocer placeres que van más allá de la simpleza de lo humano, hay que trascender esas fronteras, aceptando el costo de lo que esto genera. Y ahí creo que es donde reside la verdadera...

Seguí leyendo la nota completa en ordenpixel.com

FICHA TÉCNICA

CLIVE BARKER'S HELLRAISER: REVIVAL

SABER INTERACTIVE

Distribuye

Saber Interactive

Lanzamiento

8 de Octubre de 2026

Género

Survival Horror, Terror Psicológico, Aventuras

Plataformas

Steam

PlayStation

Xbox

Lo que a veces contagia un sentimiento completo de horror es no saber cuándo van a cambiar las cosas, qué va a aparecer en la próxima puerta que abramos.

EN POCAS PALABRAS

Bajo esta premisa, hay juegos (películas, libros, música, arte en general) que me gustan más que otros. Sin embargo, quizás no va conmigo enfocarme solamente en lo negativo. No le encuentro sabor, sentido, oportunidad. En un mundo donde las redes sociales y los algoritmos predisponen a la gente a odiar cosas al azar, a mansalva, prefiero destacar lo bueno, dejar que eso me interpele. Y lo no tan bueno, que se convierta en una mera anécdota. Por si no quedó claro, disfruté de **Hellraiser: Revival**. Y a ustedes, queridos lectores, siempre les voy a ser sincero con la experiencia que cada exponente me deje en el cuerpo. Al menos, hasta que la carne que hoy me sirve de recipiente, siga siendo mía.



ANÁLISIS

AETHER & IRON

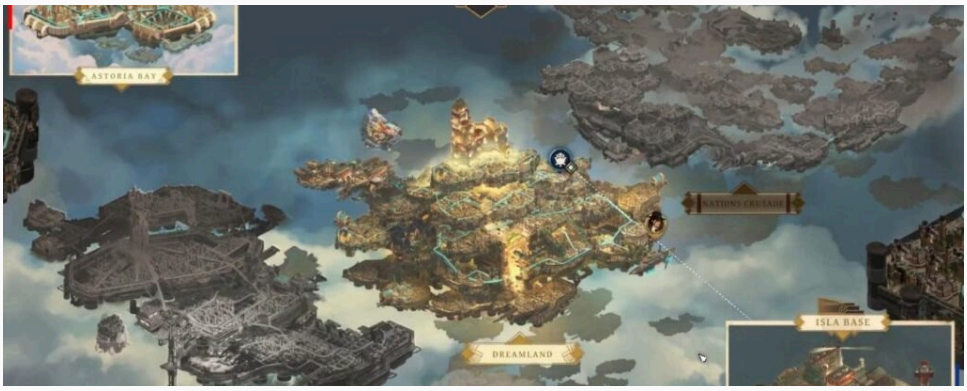
Una novela noir con motor antigravitatorio

DARÍO GADEA 12 DE OCTUBRE DE 2026 9 MINUTOS DE LECTURA

Seismic Squirrel convierte la Nueva York de los 30 en una novela noir con estilo RPG con combates tácticos en autos voladores y un apartado artístico único

La idea detrás de **Aether & Iron** es realmente interesante y plantea una gran pregunta ¿Qué pasaría si la **Nueva York** de los años 30 abandonara el suelo para conquistar los cielos, pero arrastrando consigo los mismos vicios de siempre? La respuesta se encuentra dentro de una aventura en la que el crimen, la desigualdad y las intrigas políticas se entrelazan en una metrópolis retrofuturista donde nada es tan sólido como parece. En la piel de **Gia**, una contrabandista acostumbrada a moverse entre las sombras, el título nos sumerge en un submundo donde cada alianza esconde una amenaza y cada decisión abrir una puerta hacia lo desconocido. Con una estética *decopunk* que evoca el cine negro clásico, **Seismic Squirrel** plantea un RPG único y con una marcada identidad artística y narrativa.

La experiencia en **Aether & Iron** no es la de un RPG tradicional. La exploración es mucho más parecida a una aventura gráfica o una novela visual, y la experiencia completa es la de una novela noir interactiva con alma de CRPG, pero interrumpida por combates tácticos de autos voladores. La trama se desarrolla a puro diálogo (afortunadamente con todos los textos en español), y ahí el título se la juega con personajes con una personalidad muy marcada que destaca por su diseño y *voice acting*, apostando todo -a su vez- al argumento y la



ambientación. El mapa presenta islas flotantes, conectadas por rutas que conducen a diferentes puntos de interés. Sin embargo, lejos de proponer un mundo abierto tradicional, aquí la cosa pasa por interactuar con personajes y superar controles o encuentros inesperados.

Pese al gran volumen de texto y opciones de diálogo para adentrarse en su historia, no se siente como leer un libro porque las escenas tienen ilustraciones muy cuidadas, con diseños de personajes muy representativos. Las mismas hablan mucho de su personalidad y permite hacernos una idea de con quién estamos hablando sin necesidad de haber dicho una sola oración. Lo más interesante es que las conversaciones tienen mecánicas de RPG. Cuando intentamos convencer, investigar, intimidar o reparar algo, tiramos dados y ponemos en juego distintas habilidades. Pero no se reduce a una respuesta buena o mala. Por el contrario, hay matices que dan lugar a la incertidumbre propia del rol de lápiz y papel. Por lo tanto, a modo de consejo, recomiendo invertir los puntos de progresión en habilidades de diálogo, ya que abren más contenido narrativo.

El árbol de habilidades de **Aether & Iron** se divide en tres grandes ramas: *Hustle*, *Smarts* y *Brass*. Cada una está vinculada a la astucia callejera, la inteligencia y la determinación respectivamente. La elección de dónde invertir cada punto condiciona el estilo de juego y las alternativas disponibles para resolver conflictos. Cada una ofrece distintas ventajas en las tiradas de dados, desbloquea opciones en los diálogos y aporta habilidades para los enfrentamientos vehiculares. En este sentido, cabe destacar que el combate es lo más peculiar ya que se desarrolla a bordo de vehículos voladores. Los enfrentamientos son por turnos donde teniendo mucha importancia el posicionamiento y las armas, además de una buena gestión de los puntos de acción, el ataque y defensa, la ubicación de la tripulación y las capacidades de cada coche.

Los autos pueden dispararse entre sí o hacer embestidas aprovechando las posiciones sobre la 'carretera'. Hay estrategia de verdad en cómo armamos nuestro vehículo y lo equipamos. Como es de esperar, durante nuestros primeros pasos en **Aether & Iron** los combates resultan sencillos para familiarizarnos con sus sistemas y la mecánica en sí. No obstante, el primer jefe cambia el panorama. Es el primer enfrentamiento realmente exigente donde, de repente, debemos sacrificar...

Seguí leyendo la nota completa en ordenpixel.com

FICHA TÉCNICA

AETHER & IRON

SEISMIC SQUIRREL | CHAOS THEORY GAMES

Distribuye

Seismic Squirrel

Lanzamiento

31 de Marzo de 2026

Género

RPG, Aventuras, Estrategia

Plataformas

Steam

Su estilo visual sumado al apartado sonoro, genera una profunda sensación de que el cine negro corre por las venas de la propuesta.

EN POCAS PALABRAS

¿Qué más decir? El combate es una de las ideas más originales de **Aether & Iron**, aunque la narrativa queda bastante por encima de su profundidad mecánica. Como suelen decir 'aprieta pero no ahorca', porque la dificultad es moderada aunque los picos más altos se presentan en los enfrentamientos con los jefes. El estilo visual, el diseño de personajes y los atuendos muestran personalidad desde el primer momento. Las escenas están recreadas con exquisitas ilustraciones 2D, retratos y texto, lo que ayuda a enfocarse en lo que importa. Sin lugar a dudas, un debut sólido e imaginativo por parte de **Seismic Squirrel** y una experiencia sumamente disfrutable para quienes priorizan una buena historia por encima de la acción.



ANÁLISIS

AION 2

¿Con ganas de un segundo trabajo?

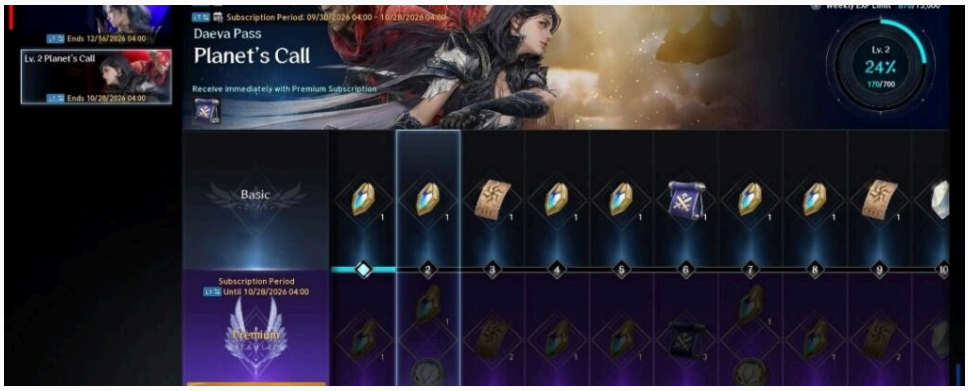
MARIANO DANERI | 10 DE OCTUBRE DE 2026 | 8 MINUTOS DE LECTURA

Esta secuela nos devuelve al mítico conflicto entre los Elyos y los Asmodianos en el caótico mundo de Atreia, siguiendo con su historia pero también con sus vicios

Antes de comenzar con esta reseña, tengo que aclarar dos cosas. En primer lugar, **AION 2** es un MMORPG coreano; quienes conozcan el género y su país de origen, saben a qué tipo de experiencia me refiero. En segundo lugar, personalmente no disfruto de la filosofía detrás del diseño de este tipo de juegos. Y es desde ese lugar que me paro para escribir este análisis, teniendo como bagaje incontables horas en títulos similares que últimamente adolecen de los mismos problemas. Ante esto surge la pregunta: ¿Tiene el título **NC** lo necesario para cambiar la forma en que vemos a este tipo de experiencias? La respuesta es no y el 'porqué', lo explico a continuación.

Si bien consumo y disfruto enormemente las propuestas online, admito que encaré **AION 2** con cierto escepticismo. No soy un jugador casual en este tipo de juegos. Al contrario, me encanta sentarme un fin de semana a '*farmear*' materiales, repetir la misma mazmorra una decenas de veces, o hacer las típicas misiones diarias. Estos conceptos pueden sonar extremadamente familiares para cualquier persona asiduas a los MMO. De hecho, 'Progresión' es mi segundo nombre, y lo que más disfruto en un título de estas características.

Lo hice durante años en **World of Warcraft** y pasé madrugadas enteras repitiendo *raids* en **Destiny** buscando ese elusivo botín exótico. En esos



universos, el esfuerzo se integra a la jugabilidad: jugás, te divertís, te cuesta, pero eventualmente lo lográs. En cambio, esta secuela convierte esa idea de avance en un *loop* insalubre, monótono y agotador. La sensación de progreso es casi inexistente, castigando nuestro tiempo en favor de un modelo económico predatorio. **AION 2** se siente como un segundo trabajo en el que, además, nos pagan muy poco.

El juego abraza los elementos clásicos del género (si tomamos MMO coreano como tal), donde la rutina se basa en acumular una cantidad excesiva de recursos idénticos solo para tener una probabilidad ínfima de mejorar marginalmente a nuestro personaje. No exagero: demanda de pasar horas picando piedras, recolectando plantas o masacrando campamentos de monstruos tontos que no ofrecen ningún desafío táctico. Todo para poder conseguir los materiales necesarios para seguir haciendo lo que estamos haciendo, solo que de manera ligeramente más eficiente.

Por momento me sentí como un hámster en dando vueltas en la rueda: te movés rápido, gastás energía y hacés un esfuerzo enorme, pero estás atrapado en un ciclo de desgaste sin impacto real. **AION 2** es una experiencia constante, contradictoria, en la cual todo el tiempo se nos está recompensando por lo que hacemos y al mismo tiempo parece como si no estamos progresando realmente en nada. La interfaz te bombardea con estímulos constantes. A cada rato recibimos cofres, medallas, ítems de colores y barras que suben tras matar tres bichos. Sin embargo, pese a este goteo incesante de premios, nunca es verdaderamente gratificante.

Al final del día, es fácil darse cuenta de que el progreso real -ese que de verdad te permite acceder al contenido avanzado- está bloqueado a menos que pases por caja para evitar este estancamiento perpetuo o dedicar una cantidad insalubre de tiempo farmeando. De lo contrario, tenemos las mismas tareas con distintos personajes, porque hasta para realizar simples actividades como dungeons el juego requiere de recursos que, si bien técnicamente podemos conseguir sin pagar, se asegura muy bien que esa no sea una opción viable para todo el mundo. Y acá entra el verdadero problema: este sistema hostil no es una accidental decisión de diseño, sino una estrategia fría y calculada.

AION 2 utiliza un modelo económico diseñado...

Seguí leyendo la nota completa en ordenpixel.com

FICHA TÉCNICA

AION 2

NC

Distribuye

NC

Lanzamiento

5 de Octubre de 2026

Género

MMO, RPG, Acción

Plataformas

Steam

> **Es una experiencia constante, contradictoria, en la cual todo el tiempo se nos está recompensando por lo que hacemos y al mismo tiempo parece como si no estamos progresando realmente en nada.**

EN POCAS PALABRAS

Al margen de de los destellos de genialidad que pueda tener el juego de **NC**, la experiencia general resulta tediosa y el *endgame* no resulta particularmente interesante a menos que se quiera tomar **AION 2** como un segundo trabajo de tiempo completo. Eso hace que sea muy difícil sumergirse en todo lo que el juego tiene para ofrecer. Es 'uno de esos juegos'. Más allá de que es 'gratuito' dudo que eso ayude a atraer a nadie ajeno a esta vertiente *hardcore* y comercial de los MMO orientales. La experiencia demanda de tener el cuero duro para soportar su economía porque de lo contrario, la frustración puede apoderarse y ganar mucho antes de llegar a desplegar las alas por primera vez.



ANÁLISIS

ONIMUSHA: WAY OF THE SWORD

Un regreso glorioso

SEBASTIÁN CIGARRETA 6 DE OCTUBRE DE 2026 10 MINUTOS DE LECTURA

Capcom volvió a Onimusha veinte años después con una fórmula renovada que, a pesar de sentirse un juego moderno, conserva su identidad intacta

Onimusha es una saga que marcó a fuego el corazón de quienes nos criamos jugando **Resident Evil** y tuvimos una **PlayStation 2** de lanzamiento. Al comienzo, todo apuntaba a lo que sería básicamente lo mismo pero con espadas y magia en lugar de armas de fuego, pero al jugarlo las diferencias eran evidentes. Detrás de los controles tanque y los oscuros castillos japoneses había una búsqueda artística distinta con cameos de actores reconocidos, referencias históricas y un sistema de combate con una identidad propia. **Capcom** dejó la saga en 2006 y ahora, veinte años después, la retoma con **Onimusha: Way of the Sword**, una entrega completamente nueva que conserva la esencia e innova en todos los frentes necesarios.

Onimusha: Way of the Sword es un juego de acción que combina la esencia de la saga original con una concepción de combate moderna. Esto significa que hay personajes históricos, una historia simple y entretenida que une los segmentos de acción y una buena cantidad de enemigos desafiantes. Lo interesante de este regreso es que **Capcom** consigue que la acción se mantenga fresca sin dejar de lado ciertos elementos clave de la franquicia,



como el clásico ataque **Issen**. Los jefes ofrecen un desafío elevado pero justo, los **Onis** más grandes requieren de cierta estrategia que sirve de entrenamiento mientras exploramos y toda la progresión nos transforma orgánicamente en una máquina de reaccionar a toda velocidad.

La historia nos sitúa en las 'Waraji' de **Miyamoto Musashi**, un guerrero que se dedica a buscar oponentes fuertes para derrotarlos y seguir coleccionando victorias. Los amantes del cine japonés podrán identificar al instante las facciones y gestos del legendario **Toshiro Mifune**, difunto actor de culto y protagonista de algunos de los clásicos nipones más importantes de la historia del cine, y créanme cuando les digo que la caracterización es exquisita. **Musashi** es un recio de buen corazón, lo demuestra desde el primer instante y lo reafirma a lo largo de la aventura. Es un protagonista querible que puede emocionar con un simple gesto y está acompañado de un *cast* de personajes a su medida. Un poderoso y sabio sensei, una bailarina tan astuta como ácida y tres villanos bien puestos, encabezados por **Sasaki Ganryu** y el mismísimo **Minamoto no Yoshitsune**.

Las actuaciones de voz en inglés son mediocres, pero al ponerlo en japonés la cosa se pone seria y con ello nos sumerge en una trama repleta de acción y venganzas. **Minamoto no Yoshitsune** quiere destruir el mundo, transformarlo en un baño de sangre y llenarlo de **Genmas**. La historia en sí está repleta de lugares comunes pero las intervenciones son oportunas, espectaculares y ayudan a justificar las nuevas locaciones. La saga nunca se destacó por la narrativa y esta nueva entrega no es la excepción, sin embargo debo admitir que a pesar de su simpleza me mantuvo enganchado las 33 horas que demoré en terminarlo con todas las misiones secundarias. Es una historia que entretiene, recupera la esencia de la saga y deja armada las bases para una secuela.

Onimusha: Way of the Sword ostenta un sistema de combate robusto y balanceado. Los golpes hacen mucho daño (los nuestros y los de los oponentes) y si aprendemos a responder con el contraataque correcto podemos hacer una masacre. La idea es simple: dejar sin resistencia a los enemigos y ejecutarlos. Si se cubren, el ataque impacta sobre la *stamina*, de lo contrario les reduce la vida. Lo interesante es la cantidad de variantes que influyen en cada cruce de espadas. Por ejemplo, si atacamos en simultáneo entramos en una batalla de esfuerzo que...

Seguí leyendo la nota completa en ordenpixel.com

FICHA TÉCNICA

ONIMUSHA: WAY OF THE SWORD

CAPCOM

Distribuye

Capcom

Lanzamiento

4 de Septiembre de 2026

Género

Aventura, Acción, RPG

Plataformas

Steam
Epic Games
PlayStation
Xbox
Switch

Lo interesante de este regreso es que Capcom consigue que la acción se mantenga fresca sin dejar de lado ciertos elementos clave de la franquicia

EN POCAS PALABRAS

En conclusión, **Onimusha: Way of the Sword** es un juego de acción espectacular y divertido que tiene uno de los mejores sistemas de combate de esta generación. Toma elementos de otros grandes exponentes del género y los suma a su ADN para crear una experiencia original y de altísimo vuelo. Los niveles son fantásticos al igual que los jefes, el desafío está asegurado pero no se construye a través de jugadas sucias o enemigos desbalanceados: las reglas son claras y aplican para todos por igual. Las misiones secundarias son mediocres pero inofensivas, absolutamente opcionales y en mi opinión no impactan negativamente en la propuesta. Es un glorioso regreso para una saga que merecía una nueva oportunidad, sin duda de lo mejor que jugué en el año.



ANÁLISIS

SILENT HILL: TOWNFALL

Más que un pueblo, un concepto

LUCAS ROBLEDO 5 DE OCTUBRE DE 2026 12 MINUTOS DE LECTURA

El título de Screenburn apuesta por la metáfora antes que por lo explícito y confirma que el miedo de la saga nace de la culpa de sus protagonistas, no de un pueblo en particular

Siempre me gustó pensar al terror en el cine del mismo modo que a la comedia. Son dos géneros muy particulares que no terminan de funcionar sin su eje primordial, sin su esencia. Muchos confunden el terror con el miedo, y si bien no son conceptos que se alejen, no tienen porqué estar atados. Existe la impresión, el shock, la repulsión, el asco, y otros elementos que no necesariamente tienen que dar miedo, aunque generan un 'impacto negativo', por decirlo de algún modo. El terror no es lo mismo que el horror, y su diferencia es particularmente emocional y psicológica. Ahí es donde la saga de **Silent Hill** se hace fuerte, cuando logra convertirse en un referente sin depender del susto fácil. Entiende que el miedo más efectivo no siempre es el que se muestra, sino el construimos en nuestra cabeza. Entonces, ¿Qué pasa con **Silent Hill: Townfall**?

Antes de responder a dicha pregunta, es importante entender que la saga nunca tuvo la necesidad de llenar cada pasillo, calle o esquina de monstruos para resultar inquietante. Una radio que interrumpe el silencio, una figura perdida entre la niebla o una habitación que parece demasiado vacía es suficiente cuando estamos obligados a completar en nuestra mente aquello que se decide no mostrar. Y ese es uno de sus mayores valores: comprender el miedo a la oscuridad. ¿Por qué tenemos miedo a la



oscuridad? Porque al no ver lo que hay en ese espacio sin luz, nuestros propios miedos completan la ecuación. **Silent Hill**, como concepto, consigue que nosotros mismos hagamos parte de su trabajo.

Por eso mismo el pueblo nunca fue el eje central de la propuesta. **Silent Hill** funciona como un espejo casi lovecraftiano de quienes llegan hasta él, un lugar donde aquello que los personajes intentan esconder termina encontrando una forma física, impulsada por los retorcidos vericuetos de las perturbadas mentes de los protagonistas. La culpa, el miedo, la soledad, el dolor, el duelo o aquello que preferimos no recordar dejan de ser conceptos abstractos para convertirse en criaturas, espacios vacíos o pesadillas que podemos explorar. Es la materialización de algo que ya estaba roto mucho antes de que apareciera el primer monstruo. Es una suerte de homo homini lupus (el hombre es un lobo para el hombre) pero introspectiva.

Establecido el contexto, puedo responder a la pregunta y **Silent Hill: Townfall**, en una palabra, funciona. En este exponente, el lugar importa menos que aquello que los protagonistas son capaces de proyectar sobre dicha ciudad. Y nos retrae mucho (o al menos a mí) hacía el primer **Silent Hill**. Una calle, un hospital, una casa abandonada, todos estos elementos pueden ser aterradores no por lo que contienen, sino por lo que nuestra cabeza completa cuando el juego se niega a mostrarnos todo. El sonido del silencio, la sensación de desamparo, y (perdón que vuelva a nombrarlo) un fuerte aspecto lovecraftiano. El título de **Screen Burn** logra entender esas reglas que le dieron fuerza a la primera entrega (y me atrevo a decir que también a la segunda) y toma una decisión bastante arriesgada, que tiene sentido con lo que vengo diciendo: saca a **Silent Hill** de **Silent Hill**.

En lugar de repetir el pueblo, la niebla y los fantasmas conocidos, nos lleva a **St. Amelia**, una comunidad costera escocesa de 1996 que parece abandonada. ¿Es realmente importante el lugar, cuando los miedos los arrastra el propio protagonista? Que funcione no quiere decir que no se pueda abrir al debate. Con los tres primeros párrafos quise responder esta pregunta, pero no puedo negar que tiene dos aristas muy marcadas. Está claro que lo emocional y lo psicológico del personaje está atado a este pueblo costero, pero ¿por qué darle el nombre de **Silent Hill** a un juego que no ocurre en dicho lugar? Veamos....

Seguí leyendo la nota completa en ordenpixel.com

FICHA TÉCNICA

SILENT HILL: TOWNFALL

SCREEN BURN

Distribuye

Konami | Annapurna Interactive

Lanzamiento

24 de Septiembre de 2026

Género

Terror Psicológico, Survival Horror, Aventuras

Plataformas

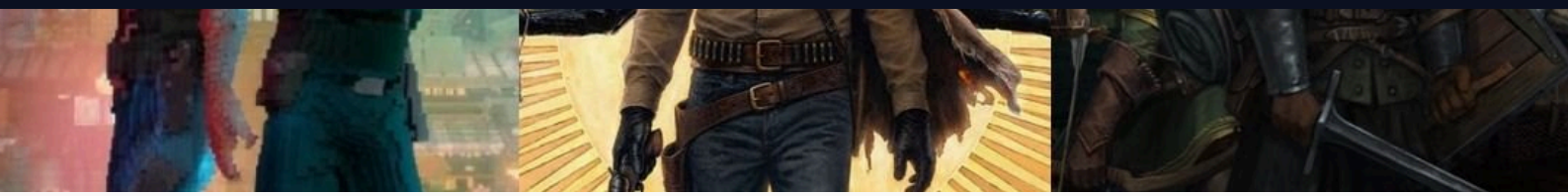
Steam

PlayStation

> **El sentimiento de inmersión es diferente, aunque en lo personal, siento que tiene su pro y su contra. La perspectiva ya no es una ventana y se convierte en parte del miedo.**

EN POCAS PALABRAS

Lo que me parece más destacable es que **Silent Hill: Townfall** deja una marca impresa que convierte a **Silent Hill** en un concepto, en una onomatopeya que grita que esta saga ya no necesita regresar al mismo pueblo para demostrar quién es. Lo importante es encontrar nuevas formas de convertir nuestros propios miedos en parte del escenario. **Silent Hill** nunca fue un lugar, sino un estado, una reacción. Es esa sensación incómoda de que si seguimos avanzando y explorando, probablemente encontremos algo que preferiríamos no descubrir. Ninguno de los protagonistas de esta saga está libre de culpa y pecado y muchas veces la mejor forma de contar una buena historia es recurrir a una narrativa llena de metáforas y analogías, escapando de lo tácito y simple.



TOP

STEAM NEXT FEST OCTUBRE 2026: 10 RECOMENDACIONES QUE NO SON CLONES

Nada de copias

FRANCO BORGOGNA 21 DE OCTUBRE DE 2026 7 MINUTOS DE LECTURA

Steam regresa con su Next Fest en una edición récord que, hasta el 26 de octubre, nos permite probar más de 7000 demostraciones para todos los gustos

El **Steam Next Fest Octubre 2026** ya está en marcha con una edición que se extenderá hasta el lunes 26, en una nueva ocasión ideal para descubrir nuevos videojuegos. Como de costumbre, el evento gira en torno a las versiones preliminares de títulos que todavía están en desarrollo, ofreciendo una oportunidad ideal para probarlos antes de su lanzamiento. El detalle es que en esta ocasión tenemos **más de 7000 demostraciones** de todo tipo de géneros.

Lamentablemente, esta edición llega de la mano de una controversia que está generando mucha preocupación: la cantidad de títulos se debe a una oleada de juegos hechos con IA generativa. Por lo tanto, esto complica bastante el poder encontrar esas pequeñas 'joyas' que tanto nos gustan. Es por dicho motivo que, para eliminar el ruido y simplificar un poco la cosa, nos dimos a la labor de reunir 10 demos que, desde nuestro punto de vista, no deberías pasar por alto. Te invitamos a descubrirlas a continuación.

01



GUNS OF ESCHATON

ESCHATOLOGY ENTERTAINMENT | 4DIVINITY

Guns of Eschaton es un shooter en primera persona ambientado en un extraño y Lejano Oeste apocalíptico creado por el director de arte **Viktor Antonov** (**Half-Life 2**, **Dishonored**). La demo ofrece una aventura independiente armada especialmente para el festival. Dicho de otro modo, se trata de una muestra de lo que el mundo, sus enemigos, armas y sistemas tienen para ofrecer. Aquí cada bala cuenta, por lo que es importante seleccionar municiones las específicas para explotar las debilidades de cada enemigo y dominar esquivas y parries precisos.

02

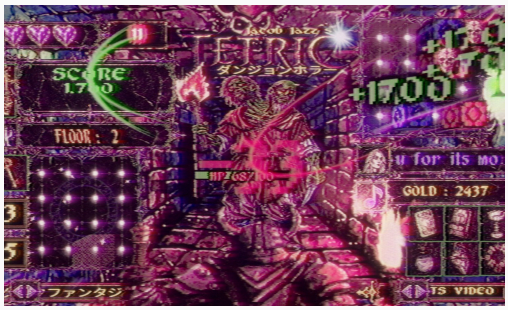


THE 9TH DRAGON

FRAMEOVER | HEADUP

Ambientado en la Ciudad Amurallada de Kowloon, en el Hong Kong de los años '80, **The 9th Dragon** es un juego de acción narrativo con estética *voxel* donde encarnamos a **Rookie**, el novato de una unidad policial de élite enviada a desmantelar el entramado criminal del lugar. La demo incluye los dos primeros capítulos del juego, pudiendo probar el sistema de combate cuerpo a cuerpo, explorar los pasillos y callejones, enfrentarnos a distintos tipos de enemigos y conocer el inicio de una historia en la que nuestras decisiones moldean tanto al protagonista como al destino de la ciudad

03



TETRIC

CELERY EMBLEM | JACOB JAZZ

TETRIC es una versión oscura del clásico **Tetris**que mezcla la clásica mecánica de puzzles con figuras con el horror y la fantasía medieval oscura. En el nuevo trabajo de **Jacob Jazz** las piezas se convierten en nuestras armas. Básicamente podemos dibujamos las formas y lanzarlas contra los bloques enemigos a la vez que combinamos magia, lógica y cartas para salir adelante. Entre batalla y batalla podemos comprar y vender cartas para financiar la aventura, mientras ayudamos a **Don Femur** a salvar el reino de **Calaberia**. La demo está disponible durante todo el festival, y el juego completo **llegará a Steam el 27 de octubr**e.

04



QUEEN'S DOMAIN

FRESHLY BAKED GAMES | FUTURE FRIENDS GAMES

Tomando como fuente de inspiración el icónico **King's Field** de **FromSoftware**, este RPG de acción de fantasía retro pretende llegar directo y sin escala a nuestros corazónes. En Queen's Domain nos ponemos en la piel de un aventurero que viaja a la misteriosa **Isla de Neasied** en busca de su padre desaparecido, en un territorio donde las fuerzas siniestras y los secretos se esconden en cada rincón, mientras una reina dormida empieza a despertar. La demo permite probar el brutal sistema de combate y las mecánicas de exploración, además de disfrutar de un apartado artístico retro muy trabajado y ponernos a prueba con una dificultad exigente.

05



PLAGUE LORDS

RED UNIT STUDIOS | HYPETRAIN DIGITAL

Plague Lords es un RPG táctico por turnos de mundo abierto ambientado durante la Peste Negra, donde la supervivencia depende de una buena gestión de recursos y de construir asentamientos. A diferencia del prólogo gratuito **Witch Hunt**, esta nueva demo nos ofrece el comienzo del juego completo, pudiendo experimentar el arranque de la historia principal, conocer todas sus mecánicas centrales y enfrentar a los enemigos nacidos de la plaga. En el juego lideramos a un pequeño grupo de mercenarios atrapado en tierras contaminadas que devuelve a los muertos a la vida, por lo que debemos descubrir el origen de la enfermedad.

06



TEAROOM OF TERROR

SUNDEW STUDIOS

Un misterio de asesinato con gestión de negocio y un toque de comedia negra es lo que ofrece **Tearoom of Terror**. El juego nos pone en la piel del heredero de una mujer asesinada que nos deja a cargo de una casa de té victoriana. Por lo tanto, nuestro objetivo consiste en descubrir cuál de los 13 clientes habituales -todos bastante sospechosos- es el responsable del crimen. La mecánica central consiste en hornear pasteles y preparar infusiones mientras charlamos con los parroquianos para obtener nuevas pistas. La demo ofrece los dos primeros días de la aventura, y nos permite conocer como una inocente taza de té se puede usar para revelar oscuros secretos.

07



PROSPICE: ANOMALOUS LOGISTICS

CODE WAKERS | FORKLIFT INTERACTIVE

Puede que **Prospice** sea una de las propuestas más originales que el **Next Fest Octubre 2026** tiene para ofrecer. Se trata de una cruza entre **MudRunner** y **Death Stranding**, donde trabajamos para una empresa de transporte en una isla sembrada con los restos de deidades caídas, debiendo planificar y ejecutar entregas sobre un terreno salvaje capaz de matarnos. La demo nos permite conocer todo esto e incluso a bajar del vehículo e interactuar con el entorno, resolver puzles ambientales, documentar hallazgos y recuperar artefactos, mientras revelamos secretos que quizá deberían permanecer enterrados.

08



NEKOME: NAZI HUNTER

PROBABLYMONSTERS

Nekome: Nazi Hunter es un juego de acción y sigilo con una fuerte carga narrativa, protagonizado por **Vano Nastasu**, un joven romaní cuya familia es asesinada por soldados nazis, pasando de perseguido a cazador en una violenta cruzada de venganza. La demostración ofrece un adelanto del modo **Horde of the Reich**, orientado a la acción y la supervivencia donde debemos enfrentar a 25 oleadas de dificultad progresiva en una prueba de resistencia donde debemos apelar al sigilo, el combate cuerpo a cuerpo y las armas de fuego. Si desean conocer más acerca del juego, los invitamos a **leer nuestras primeras impresiones al respecto**.

09

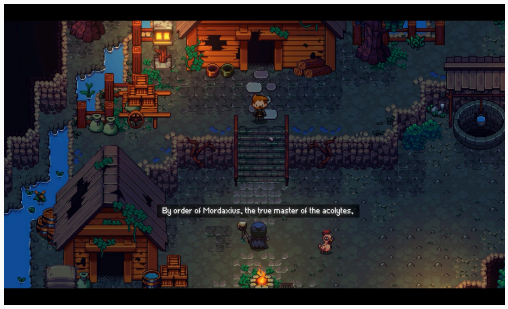


VOIVOD: THE NUCLEAR WARRIOR

CHAOSMONGER STUDIO

Voivod: The Nuclear Warrior es el videojuego oficial de la banda canadiense de metal **Voivod**. Se trata de un metroidvania con acción *run-and-gun* que transcurre en un futuro posnuclear donde todo se desmorona. En el juego controlamos a un guerrero en constante mutación con la mente destrozada que, guiado por el misterioso **Nothingface**, mientras recorremos paisajes devastados, enfrentamos a pesadillas biomecánicas e intentamos recuperar los recuerdos del protagonista. La demo ofrece dos experiencias de juego distintas: el modo historia y el modo **Combat Trial**, diseñado para poner a prueba nuestras habilidades que nos pone directamente frente a oleadas de mutantes y jefes desafiantes.

10



EMBERVILLE

CYGNUS CROSS

Emberville es el trabajo de **Cygnus Cross**, un RPG de acción a medio camino entre **Diablo** y **Stardew Valley**. En el juego despertamos sin memoria dentro del Vitromotus, una vasta prisión subterránea concebida como mazmorra mágica donde la muerte no es definitiva, y debemos abrirnos paso hacia la luz del sol. La demo ofrece acceso al Prólogo (con unas 1,5 a 2 horas de contenido) donde podemos experimentar los diferentes sistemas, como el combate y el crafteo. Lo mejor es que todo el progreso conseguido en la demostración puede trasladarse a la versión de acceso anticipado que llegará el próximo 27 de octubre, justo para cuando termina el **Next Fest Octubre 2026**.



TOP

DE ARCHIVO
PUBLICADA EL 2 DE ENERO DE 2026

5 JUEGOS DE HORROR INDIE PARA COMENZAR EL 2026 CON LA PIEL DE GALLINA

Oscuridad en pequeñas dosis

DARÍO GADEA · 2 DE ENERO DE 2026 · 5 MINUTOS DE LECTURA

Experiencias aterradoras, cortitas y al pie, que aprovechan muy poco tiempo en pantalla para desplegar grandes dosis de creatividad, ingenio y optimización de pocos recursos

A veces, la mayor virtud está en la capacidad de sugerir más de lo que se muestra. Las experiencias de horror que dejan marca no provienen de forma excluyente de juegos extensos. Esto se debe a que el aquello que es breve tiene algo especial, ya que no busca agotar sino dejarnos pensando. En dicha economía de recursos existe una honestidad artística que muchas propuestas dentro del género parecen haber olvidado. Al fin y al cabo, las buenas historias bien contadas son aquellas que nos marcan a fuego, granjeándose un lugar especial en nuestros corazones.

En ocasiones, con la dosis justa de horror y narrativa, una experiencia condensada resulta tan satisfactoria y enriquecedora sin llegar a lo ostentoso. Hablamos de videojuegos donde la espectacularidad visual se hace a un lado para dar paso a todos aquellos elementos que conforman una buena experiencia de terror, de esas con la capacidad de ponernos los pelos de punta y la piel de gallina. A continuación les dejamos estos **5 juegos de horror para jugadores con poco tiempo e ideales para comenzar el 2026**.

01



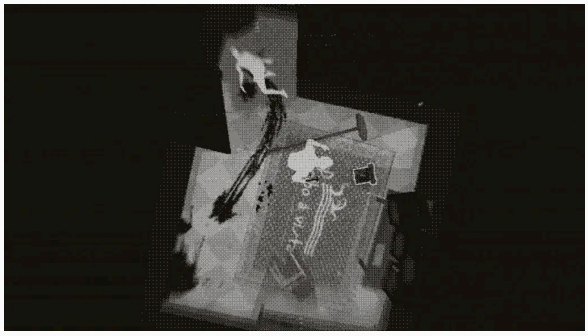
THE FLAYED MAN

SNORING DOG GAMES

Steam

The Flayed Man nos pone en la piel (metafóricamente hablando) de un hombre desollado que se encuentra en una casona derruida, en un mundo que respira culpa y está teñido de un intenso tono carmesí. Nuestro protagonista carente de recuerdos y con un aspecto digno de un castigo impuesto por cenobitas de **Hellraiser**, debe hacer frente a sus pecados con el fin de juzgar su valor y sellar su destino. Visualmente es un espectáculo en pixel art, grotesco y hermoso a la vez. La jugabilidad destaca por una mecánica *point & click* sencilla, conversaciones que divagan entre dilemas morales y una atmósfera penosa que, dentro de sus 30 minutos de duración, construyen una pesadilla en la cual todo parece perdido, pero aún queda un pequeño espacio para redimirse.

02



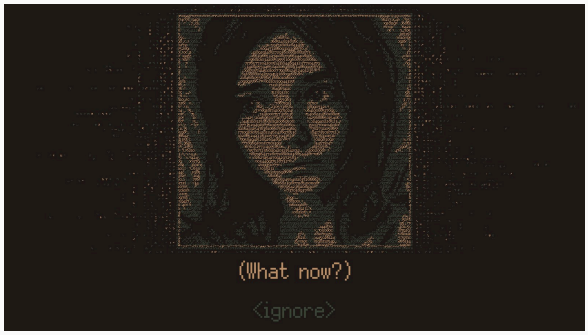
HELLKIND

MOTAMOT

Steam

Inspirado en el folklore gallego, **Hellkind** es un descenso a lo más oscuro de la memoria rural. Es un juego donde el pecado y la redención se entrelazan entre brumas y símbolos paganos. El estudio **Motamot** logra condensar una narrativa de horror íntimo sumamente sugerente. Su diseño artístico mezcla figuras poligonales con una estética gráfica de tramado monocromático negativo que utiliza tonalidades grises para brindar profundidad y volumen con una vista aérea del entorno. Todo evoca una sensación similar a la de encontrarnos dentro de un sueño que no termina de disiparse. Incluso con sus pocos minutos de duración se las arregla para ofrecer una experiencia desconcertante que parece no tener escapatoria.

03



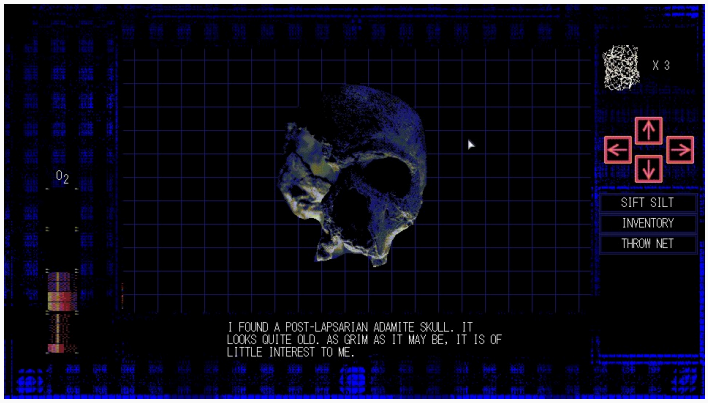
WITHOUT A DAWN

JESSE MAKKONEN

Steam

Without a Dawn nos cuenta la desventura psicológica de una mujer que se retira a una cabaña aislada donde espera encontrar la forma de escapar de sus inquietos pensamientos. Sin embargo, en lugar de paz, encuentra una soledad que durante la oscura quietud de la noche, comienza a tomar forma física distorsionando su percepción de la realidad. En esta novela visual de horror psicológico desarrollada por el creador finlandés **Jessee Makkonen**, la experiencia nos envuelve en una introspección oscura sobre la soledad y la mente humana. Además, el título hace uso de una estética estilo ASCII que confiere vida a un paisaje inquietante lleno de simbolismo y silencio opresivo.

04



WATER WOMB WORLD

YAMES

itch.io

Water Womb World nos pone en el papel de un investigador cuya tarea consiste en explorar el fondo del mar recolectando muestras de peces y artefactos inusuales a fin de obtener las pistas que puedan confirmar que allí yace el origen del pecado original. A través de un breve pero inquietante viaje de casi 25 minutos, **Yames** nos propone explorar el lecho marino con una obsesión casi religiosa en busca de vestigios del *Jardín del Edén*. La investigación se vuelve más extraña y opresiva con cada descubrimiento, mientras la búsqueda de una verdad primigenia comienza a desdibujar los límites entre la fe, la ciencia y la locura.

05



THE CHILDREN OF CLAY

BALAZS RONYAI

Steam

The Children of Clay nos pone el rol de un arqueólogo que debe investigar un artefacto maldito. Se trata de una experiencia de horror breve que mezcla indagación con una ambientación turbia. La mecánica es sencilla: debemos rotar una estatuilla de barro moldeada a mano, mientras hacemos uso de una lupa, un libro de runas y un lexicón para descubrir un secreto que podría terminar con nuestra existencia. El título se inspira en la mitología húngara utilizando animación *stop-motion*, presentando una curva de descubrimiento que recompensa cada segundo. La ambientación es extremadamente oscura, casi sucia, y durante todo el juego genera una sensación de mala espina que resuena más allá del final.



ESPECIAL · ENTREVISTA

ENTREVISTAMOS A ANDRÉS BORGHI, DIRECTOR DE TENEBRIS SOMNIA

La mente detrás de la pesadilla

DARÍO GADEA 30 DE OCTUBRE DE 2026 12 MINUTOS DE LECTURA

Conversamos con Andrés Borghi, director de cine independiente y creador de The Black Heart, sobre la particular fusión entre cine y videojuegos que propone Tenebris Somnia

Dentro del terror independiente argentino, **Andrés Borghi** es una figura que logró construir una identidad propia a partir de una combinación muy particular entre cine, videojuegos y una marcada pasión por el género. Reconocido por **The Black Heart**, su regreso al desarrollo después de 17 años junto a **Saibot Studios** dio lugar a **Tenebris Somnia**, un proyecto que lleva esa misma mirada cinematográfica de regreso al terreno interactivo. El juego es una maravilla y propone una experiencia tan extraña como atractiva: personajes y escenarios realizados en un encantador pixel art 2D conviven con secuencias de filmadas con actores reales.

Esta particular mezcla de conceptos que presenta **Tenebris Somnia** no sólo rinde homenaje al terror de otras épocas, sino que aprovecha el contraste entre ambos formatos para construir una experiencia única. Durante nuestra charla, **Andrés** nos contó cómo nació esta particular fusión, cómo es que **Silent Hill**, **Resident Evil** y **Clock Tower** influenciaron al proyecto y los principales desafíos que enfrentaron a la hora de combinar los escenarios reales con sus equivalentes dentro del juego, entre muchas otras tantas cosas.

La Orden del Pixel: Venís del cine independiente, y tenés un historial ya reconocido por **The Black Heart**. ¿Qué te llevó a dar el salto al videojuego con

Tenebris Somnia?

Andrés Borghi: *No sé si tenga que ver con el cine pero, me pasó que después de* ***The Black Heart*** *no hice videojuegos durante un montón de años, concretamente 17. Y cuando sacamos la actualización de Steam gracias a* ***Tobias*** *(****Saibot Studios****), me dieron ganas de hacer otro juego. Pero tenía esta cosa de 'tengo que hacer todo yo', pero caí en cuenta de que no podía delegar un montón de tareas, sobre todo la programación que es lo que no se hacer.*

Se lo comenté a ***Tobias*** *y me dijo 'yo te puedo conseguir un programador'. Y a los dos días me dijo 'Yo soy tu programador'. Así que de alguna manera eso dio forma al juego y el tema del cine viene por el lado de* ***Faith*** *y me había inspirado a que el juego tenga dos formatos distintos. Entonces, puedo hacer un juego de Family, que es lo que jugaba cuando era chico, con una película, que es lo que yo hago. Así que el cine, de alguna forma, terminó entrando por ese lado y así nació la fusión.*

La Orden del Pixel: El juego mezcla live action con gameplay clásico, ¿Cómo trabajaste ese cruce de lenguajes sin que uno opaque al otro?

Andrés Borghi: *Ninguno opaca al otro porque están muy contrastados. Se apagarían si fueran parecidos. Si fuese un juego 3D más realista con live action se podrían opacar tal vez, pero* ***Alan Wake*** *lo hace y le funciona muy bien. Yo creo que siempre que tenés dos formatos distintos si lo haces bien con balance, se van a estar potenciando. Eso es algo que mucha gente por ahí no comprende cómo funciona, el contraste eleva a las dos partes y siempre está bueno aprovecharlo. A mí últimamente me gusta mucho la idea de la meta narrativa. De hecho en el juego hay un cortometraje que sale y que eligieron ellos (refiriéndose al equipo de* ***New Blood****) que eventualmente vas a poder ver dónde hay una película dentro del juego que es una película y todo eso eleva cada parte por separado.*

La Orden del Pixel: Se siente una fuerte influencia del cine de terror clásico combinado con algo de **Clock Tower**, ¿Qué referencias considerás clave en la construcción de **Tenebris Somnia**?

Andrés Borghi: *De* ***Clock Tower*** *lo que tiene son los gráficos, pero está bajado a 8-bits aunque no lo sean (son 16, tiene más colores). En la historia influyó* ***Silent Hill 2*** *y* ***D*** *en cómo engancha. Ni bien empieza tiene un gancho muy fuerte para el resto del juego. El desarrollo*



*de la historia es muy parecido al de****Silent Hill 1*** *en cuanto a cómo se van dando las situaciones, los personajes y las cosas que pasan. Y en el gameplay es más que nada es como* ***Resident Evil 1****.*

La Orden del Pixel: Excelente. Te lo consultaba más que nada por el juego **Phantasmagoria**.

Andrés Borghi: *¿Sabes que nunca lo jugué a ese? No jugué ninguno de los juegos FMV viejos porque en ese entonces no tenía PC.*

La Orden del Pixel: ¡Ahh, mirá!, la primera vez que ví el avance lo primero que se me vino a la cabeza es el **Phantasmagoria** porque es el que más recordaba haber jugado.

Andrés Borghi: *Si, también está el* ***Darkseed****, está el* ***7th Guest*** *y un par más. Pero* ***Tenebris Somnia*** *no tiene nada que ver con eso. Y eso es lo loco, porque la gente me dice: 'ahh es un FMV como los juegos de antes', pero no, va por otro lado.*

La Orden del Pixel: El horror en cine y en videojuegos funciona de maneras distintas, ¿Qué te interesaba explorar desde el lado interactivo?

Andrés Borghi: *El terror en los videojuegos vos manejas los personajes y yo solía pensar que el tema de que*



puedas perder en el juego daba más terror. Pero hay un montón de juegos en los que no podés perder y te da miedo igual. Eso es una cosa que todavía trato de entender. Creo que hay algo que en el juego te obliga a jugar y obliga al personaje a meterse en lugares donde en una película dirías '¡no! ¿Por qué se mete ahí? ¡Es un estúpido!'. Bueno de golpe el juego arrancó ahí, que se yo, pero algo hay que hacer, hay que avanzar, no se, tengo que matar a este monstruo. Es otro terror, el hecho de que estés manejando a los personajes eleva las cosas a otro lado.

La Orden del Pixel: En el cine el espectador es pasivo, pero en el videojuego el jugador toma decisiones, ¿Cómo impactó eso en tu forma de contar la historia?

Andrés Borghi: *Bueno, lo que tiene es que vos no podés controlar lo que va a hacer el jugador. Hay cierta linealidad que podés manejar pero si al jugador no le pinta ir a mirar eso que encontró en el piso no lo hace. En una película el personaje va y ve un cuerpo clavado en la pared y dice '¡AHHHH!' En cambio un jugador puede elegir pasar de largo y no decir nada, entonces ahí hay una atmósfera que tenes que manejar de cierta forma para que funcione igual. Si no lo revisa es el misterio de qué será eso, si lo revisa por ahí es algo que le revela información, entonces, es como que lo dejas jugar y bueno, esperas que tu buen trabajo funcione.*

La Orden del Pixel: Claro, es como que las cosas están ahí, solo falta despertar el interés del usuario. Y el tema de trabajar con escenas *live action* dentro de un videojuego no es algo común, ¿Cuál fue el mayor desafío técnico o creativo?

Andrés Borghi: *El primero fue como encontrar y matchear las locaciones. Primero empezamos a diseñar los lugares en el juego y enseguida nos dimos cuenta que primero teníamos que filmar los lugares porque nunca vas a encontrar el mismo lugar que en el juego. Y otro fue '¿cuánto se tiene que parecer?' Por ejemplo '¿tiene que ser del mismo color la pared o no?' Y bueno, eso lo vamos probando paso a paso, nos vamos dando cuenta que mientras más avanzas en el juego, en realidad, menos necesita parecerse. Entras en el código: si no es exactamente igual, nadie se va a quejar. Y la gracia también está en el contraste. Si lo haces exactamente igual, tal vez no funcione. Pero hay momentos en los que sí es igual, es una cosa muy sensorial y difícil de poner en palabras....*

Seguí leyendo la nota completa en ordenpixel.com

JUGÁ TENEBRIS SOMNIA

Plataformas

Steam | PlayStation | Xbox | Switch

LEÉ TAMBIÉN: EL ANÁLISIS COMPLETO

ESPECIAL

THE TRIPLE-I INITIATIVE OCTUBRE 2026: 8 ANUNCIOS CON 'I' DE INVERNAL

Nos tomó por sorpresa

FRANCO BORGOGNA · 8 DE OCTUBRE DE 2026 · 6 MINUTOS DE LECTURA

La segunda entrega de la Triple-i ofreció 40 nuevos trailers, varios estrenos mundiales y muchísimas demos de títulos que llegarán en los próximos meses

La **Triple-i Initiative** volvió con una edición sorpresa, apenas seis meses después de la presentación de abril. A lo largo de una transmisión de unos 45 minutos, sin presentadores ni publicidad, el evento de **Evil Empire** contó con 40 avances entre estrenos, adelantos y fechas de lanzamiento. Lo más interesante es que buena parte de las propuestas ya cuentan con demos en Steam, lo que convierte al evento en una invitación a probar nuevas propuestas.

Con todo esto, el **Triple-i** logró hacerse un lugar propio entre todas las presentaciones del año dando visibilidad a videojuegos independientes, y hacerlo con un ritmo que respeta nuestro tiempo. El resultado es una vitrina donde conviven todo tipo de juegos que vale la pena descubrir. En el video sobre estas líneas pueden ver la presentación completa, pero si desean conocer los 8 anuncios más interesantes y prometedores de la retransmisión, los invito a seguir leyendo.

01



MACHINARIUM 2

AMANITA DESIGN

Steam

Amanita Design anunció **Machinarium 2**, la esperada secuela de la aventura gráfica que transcurre luego de los eventos del título original y sigue a **Josef** y a su amiga **Berta**, quienes descubren dos nuevos asentamientos de robots que se están quedando sin energía. La principal novedad en su jugabilidad es que ahora podremos controlar a ambos protagonistas para colaborar y resolver puzzles. Por lo que se puede ver, el juego conservará el estilo visual de su predecesor, completamente dibujado a mano y contará con una banda sonora de **Tomáš Dvořák** (Floex). Aún **no tiene fecha de lanzamiento**.

02



THE ESCAPISTS 3

TEAM17

Steam · PlayStation 5 · Xbox Series X|S · Nintendo Switch 2

The Escapists 3 llevará la saga hacia un entorno completamente en 3D y ofrecerá cinco nuevas prisiones iniciales que tendremos que estudiar para poder escapar. Aunque mantendrá muchas de sus mecánicas clásicas como fabricar, recolectar, cavar y esconderse, la entrega implementará un nuevo sistema de progresión que nos permitirá desbloquear habilidades y ventajas. Además, apostará fuerte por el multijugador, permitiendo planear y ejecutar tus fugas en cooperativo local a pantalla dividida para dos personas o mediante un modo online para hasta cuatro jugadores. Todavía **no tiene fecha de lanzamiento**.

03



THE TALOS PRINCIPLE 3

CROTEAM | DEVOLVER DIGITAL

Steam | PlayStation 5

Croteam presentó el primer tráiler de jugabilidad de **The Talos Principle 3**, revelando algunas de sus nuevas mecánicas. El capítulo final de esta aclamada trilogía nos llevará a la 'Anomalía', un misterioso lugar repleto de templos en ruinas y bases científicas abandonadas donde las leyes de la física dejaron de funcionar. Nuestro protagonista se sumergirá en un viaje cósmico, resolviendo rompecabezas cada vez más complejos, mientras buscamos desentrañar el pasado de nuestro planeta y la historia de la humanidad. El juego tiene su **lanzamiento fijado para el año 2027**.

04



AMONG US STORY: ON GUARD

INNERSLOTH

Steam | Nintendo Switch

Uno de los anuncios que más llamó la atención de esta edición de la **Triple-i** es que el *spin-off* de **Among Us** finalmente **llegará el 17 de febrero de 2027**. **Among Us Story: On Guard** pretende dar un giro a la franquicia dejando atrás el formato multijugador para ofrecer una aventura narrativa para un jugador. En el título nos pondremos en los zapatos de un guardia de seguridad dentro de una simulación de entrenamiento de MIRA que es acusado injustamente del asesinato del cocinero de la nave. Para demostrar nuestra inocencia tendremos que interrogar a una colorida tripulación de sospechosos y buscar pistas. Los interesados en probarlo, pueden descargar la **demo disponible en Steam**.

05



DAVE THE DIVER × SUBNAUTICA 2

MINTROCKET

Steam | Epic Games Store | PlayStation | Xbox | Nintendo Switch

Luego de los cruces con **Yakuza** y **Godzilla**, **Dave the Diver** suma un nuevo crossover con los océanos de **Subnautica 2**. En esta nueva expansión, bautizada como '**Subnautica 2 Content Pack**', prevista para **principios de 2027**, **Dave** y **Bancho** viajarán a través de un portal hacia **Proteus**, la misteriosa luna oceánica del universo de **Subnautica**, para descubrir nuevas especies y crear excéntricas piezas de sushi. Para conseguir estos nuevos ingredientes, tendremos que hacer frente a peligrosas criaturas marinas entre las que se incluyen el icónico y temible **Leviatán**.

06



GODS WITH BADGES

STRANGE SCAFFOLD

Steam

Los creadores de **I Am Your Beast** y **El Paso, Elsewhere** presentaron **Gods with Badges**, un juego con combates **tácticos por turnos** con fuerte énfasis narrativo. En el título seguiremos a **Harrow McClellan**, una policía caída en desgracia que busca cambiar vidas y hacer justicia a su manera. La interesante de la propuesta reside en una mecánica clave. Si bien como policías debemos seguir el protocolo, tendremos la opción de **apagar la cámara corporal** para desbloquear opciones de diálogo y combate especiales, a costo de enfrentar las consecuencias de actuar fuera de la ley. El título está **previsto para 2027**.

07



LAZARE'S SACRIFICE

DREAM REALITY INTERACTIVE | CURVE GAMES

Steam

Lazare's Sacrifice, es un *deckbuilder* narrativo desarrollado en colaboración con **Damien Monnier**, el creador del popular **Gwent**. El título estará ambientado en plena Revolución Francesa y nos pondrá en la piel del general **Lazare Hoche**, ahora prisionero y condenado a la guillotina. Para escapar de la muerte, tendremos que explorar los laberínticos pasillos de la prisión, resolver puzzles e intentar salir victoriosos de letales duelos de cartas para eliminar a nuestros rivales y robarles sus mejores naipes. Además del modo campaña, el juego también incluirá un desafiante 'Modo Torre'. **Llegará a PC en 2027**.

08



AFTERGODS

NORSFELL

Steam | Epic Games Store | Xbox Series X|S | PlayStation 5

Aftergods es otro de los '*world premiere*' de la **Triple-i** el nuevo ARPG de **Norsfell**, el estudio detrás de **Tribes of Midgard**. En el juego nos pondremos en el papel de un guerrero que deberá crear una nueva mitología, reclutando seguidores, construyendo templos y enfrentando a monstruos gigantes, ya sea **en solitario o con amigos**, a lo largo de un mundo abierto hecho a mano. El tráiler también se lució con la musicalización de una **orquesta compuesta por más de 60 músicos** y una secuencia animada realizada por el equipo detrás de las series de **Blood of Zeus** y **Castlevania**. Si todo sale bien, **llegará a finales de 2027**.



ESPECIAL

CÓMO FUE QUE FROMSOFTWARE SE QUEDÓ SIN IDEAS: EL OCASO DE LA ILUSIÓN

Goliat ha caído

ULISES CORRALES 3 DE OCTUBRE DE 2026 11 MINUTOS DE LECTURA

Tras años de reinventarse con cada título, el estudio de Miyazaki parece mirar hacia atrás reuniendo arquetipos, escenarios e ideas que ya conocemos

En la agitada vida que llevamos hoy, con la superoferta de propuestas que tenemos, que un juego te convenza y te atrape en los primeros veinte minutos es crucial para la subsistencia de su equipo desarrollador. Sin embargo, cuenta la leyenda que existió un equipo cuyo juego daban ganas de abandonarlo en la primera media hora. Además de restregarte en la cara que no eras el jugador que creías, te obligaba, en el mejor de los casos, a apagar la consola y, en el peor, a romper el mando. Aun así, todos regresaban a él como a esa ex a la que no se puede olvidar. Los jugadores de antaño lo conocimos como **FromSoftware-Sama**.

Es evidente la evolución que demostró el equipo de **FromSoftware** desde sus inicios hasta el momento. Si bien **Dark Souls** pulió todo lo que **Demon's Souls** propuso, **Dark Souls III** se sintió como la culminación de ese concepto. La velocidad del combate, la inclusión de las *Weapon Arts* y el balance exquisito, marcaron un antes y un después para el estudio. Entre estos dos juegos, en los que el señor **Miyazaki** participó directamente, resultan evidentes los cambios que animaron a millones de jugadores a sumergirse en sus mundos.

La evolución de la fórmula: Bloodborne, Sekiro y Elden Ring

Cuando miramos a otros títulos de **FromSoftware**, como **Bloodborne** o **Sekiro**, es fácil notar que ambos presentan cambios radicales. En el caso de **Bloodborne**, ofrece un sistema de combate más fluido, incorpora armas de fuego, quita los escudos y pasa de la fantasía medieval oscura de **Dark Souls** a un universo gótico victoriano con toques de horror lovecraftiano. Y aunque dejan entrever que



los dos juegos están creados por la misma mano, presentan una diferencia conceptual tangible.

En cuanto a **Sekiro: Shadows Die Twice**, dejaba atrás todo lo visto anteriormente para llevarnos al Japón del siglo XVI, específicamente al periodo Sengoku. Este título inspiró a muchísimos otros, como **Wo Long: Fallen Dynasty**, **Ghost of Tsushima** y **Wuchang: Fallen Feathers** gracias a su refinado sistema de combate basado en parrys y eliminando la resistencia para introducir el concepto de 'ruptura'. El juego también ofrecía una movilidad mucho más ágil gracias al uso del gancho.

Resulta casi inverosímil que existan jugadores capaces de disfrutar de las tres ambientaciones con el mismo ahínco e interés. En cuanto a sus mecánicas hablamos de juegos completamente diferentes, que parecen desarrollados por equipos absolutamente distintos: mientras **Dark Souls** se centra en la estrategia y el bloqueo con escudo, **Bloodborne** lo hace en la esquiva y **Sekiro**, en el parry. La amalgama de experiencia y de años de veteranía, llevó a **FromSoftware** a ganar el premio **Game of the Year** en 2019, una hazaña que logró repetir en 2022 con **Elden Ring**.

La frutilla del postre la puso **Elden Ring**. Con esta entrega, se dio forma a la joya de la corona de un equipo ya reconocido mundialmente. Juego de mundo abierto único, la introducción del caballo, cientos de secretos que se tradujo en millones de copias vendidas. El título obtuvo elogios por parte de la gran mayoría de los jugadores que habían aprendido a amar un género que, antes, los hacía dejar el mando a los 30 minutos. Sin embargo, todo gigante puede caer; si no, recordemos a **Goliat**.

La fórmula de FromSoftware contra sí misma

Era muy común que, tras terminar un **Dark Souls**, buscase algo que jugar para llenar ese vacío. En mi caso, recuerdo que quise jugar algo similar y empecé con **Dragon Age**. Si bien comparten algunas características, lo cierto es que a los 20 minutos no pude continuar y lo terminé dejando. No porque fuese un mal juego, sino porque extrañaba tanto el título de **FromSoftware** que, por primera vez en mi vida como jugador, volví a un título que ya había terminado.

Lo mismo ocurrió cuando terminé **Dark Souls III**: inserté **The Evil Within** y la reacción fue la misma, así que lo dejé y regresé a **Lothric**. Con esto entendí que la fórmula de **Dark Souls** había quedado como tinta indeleble en mi mente y en mis manos. Esa receta de **FromSoftware** se convirtió para mi en algo único e irrepetible. Ni siquiera juegos que considero realmente muy buenos como **Lords of the Fallen** (2014) lograron llenar el vacío de su ausencia.

No fue sino hasta el anuncio de **Elden Ring**, en 2019, que mi corazón soulslike volvió a palpitar. Si bien había experimentado decenas de juegos del género como **Pascal's Wager**, **Eldest Souls** y **Mortal Shell**, entre otros, nada se comparaba a la fórmula de **FromSoftware**. Al terminarlo, lo de siempre: el vacío regresó, pero se volvió a llenar con **Shadow of the Erdtree**, el primer y único DLC del juego al que consideré como '**un homenaje a la saga souls**'.

Luego llegó **Elden Ring: Nightreign** y ahí las cosas comenzaron a cambiar. Entiendo que era un 'experimento' y en cierto punto lo disfruté, pero se sentía distinto. Ahora, cuando en abril de 2025 se anunció **The Duskbloods** me volví a ilusionar y del mismo modo que **Bloodborne** me llevó a comprar



una **PlayStation 4**, sentí que este juego me haría comprar la **Nintendo Switch 2**. Sin embargo, mirando el trailer y leyendo cosas acerca del título, noté algo extraño, demasiado familiar, repetitivo, extrañamente cansado y, a la vez, un poco curioso. Como un *déjà vu*.

Recuerdo que entonces me pregunté: ¿Estamos la evolución de la fórmula de **FromSoftware** o es una recopilación de sus mejores ideas? y más importante aún, ¿Es esto **Bloodborne 2** o estoy viendo lo que deseo ver? Sería fascinante que **The Duskbloods** respondiera la primera pregunta, pero eso ya lo hizo **Elden Ring**. Y en cuanto a la primera, la cosa es más compleja, ya que el problema no es que se parezca a los anteriores juegos del estudio, sino que esperaba ver 'eso' que convierte a cada obra en algo único. Y por lo que puedo ver, 'eso' simplemente no está ahí.

Los personajes: nuevos rostros, viejos arquetipos

The Duskbloods presenta a varios personajes que, a simple vista, emocionan porque recuerdan al trabajo que **FromSoftware** hizo años atrás. Están construidos a partir de arquetipos que ya conocemos perfectamente. Está el**cazador gótico**, un personaje importante porque **Bloodborne** convirtió precisamente esta imagen en una identidad propia. Ahora se la vuelve a utilizar, aunque la sitúa en un contexto diferente, con vampiros y un modo multijugador.

El problema no es que luzca como el cazador, sino que este pertenece a **Bloodborne**. Es como cuando **Kratos** llegó a **Fortnite**, algo que, sin temor a equivocarme, roza lo ofensivo para la gran mayoría de los seguidores de **God of War**. Por eso creo que se siente fuera de lugar, tanto por contexto como por naturaleza. El ícono de **Yharnam** se convierte en una pieza más dentro de un universo ajeno y distinto. Entonces, no me queda claro si es un juego nuevo con identidad propia o una nueva interpretación del icónico personaje.

Luego está el**ninja o asesino ágil** que no es más ni menos que una referencia al **Lobo**. También tenemos al **personaje monstruoso**, algo con lo que **FromSoftware** lleva mucho tiempo experimentando. La transformación física es algo que venimos viendo desde el primer **Dark Souls**. De hecho en **Bloodborne** la bestialización era parte de su naturaleza e identidad, y también en Elden Ring con criaturas de cuerpos grotescos. Pero, en **The Duskbloods**, esto no resulta novedoso ni atractivo.

Aunque introduce personajes mucho más extravagantes que los souls tradicionales y utiliza las transformaciones como parte de sus habilidades, sigue recurriendo a una herramienta conceptual que **FromSoftware** lleva años explotando: convertir al personaje en algo monstruoso. El problema no es que el diseño de los personajes no sea interesante. Por el contrario, cuando observamos a los de **The Duskbloods**, seguimos encontrando los mismos grandes arquetipos que llevan años funcionando.

El mundo: cuando cambia el nombre, pero no la identidad

El tráiler de **The Duskbloods** luce maravilloso: un personaje solitario y letárgico, luego una mano que revela una marca misteriosa, después un escenario gótico victoriano que rompe el contraste con la era industrial en la siguiente toma, un tren, imágenes de pinturas eclesiásticas y, por último, un cazador 'bloodborniano'. Todo...

Seguí leyendo la nota completa en ordenpixel.com

LA ORDEN EN YOUTUBE

ANÁLISIS, AVANCES Y CHARLAS TAMBIÉN EN VIDEO

IR AL CANAL



La Orden del Pixel

NUNCA DEJES DE JUGAR

Noticias, análisis, avances, tops y especiales todos los días en
ordenpixel.com