

FRIKI ROCKY

Magazine

Battlefield 6

Guerra Total

El Cosplay

Las Reglas No Escritas

Chainsaw Man: Arc Reze

Amor, Caos y Sangre

My Hero Academia

El Final de un Legado

Ghost of Yotei

Leyendas y Espadas

Silent Hill: F

El Horror Regresa a Japón

Pokémon Z-A

EL MEGA RETORNO DE RAYQUAZA

Octubre-2025



0

547898

578001

AÑO 1 #6

CONTENIDO



Zona Gamer

- 13 Ghost Of Yotei
- 19 Pokémon Z-A
- 28 Silent Hill f
- 32 Battlefield 6
- 36 Super Mario Galaxy 1 + 2
- 39 Stone Sharo

Zona Anime

- 8 Chainsaw Man: Reze Arc
- 10 A Sign Of Affection
- 16 Frieren: Más Alla Del Fin Del Viaje
- 25 My Hero Academia: Final Season

Zona Entretenimiento

- 4 El Cosplay y ¿Reglas no escritas?



Director General

Daniel Corona

dcorona@frikirocky.com



EDITORIAL

FrikiRocky Magazine nace como un grito de pasión por lo que amamos. Es más que una revista: es un homenaje a nuestra cultura, a los videojuegos, al anime, al cosplay y a todo lo que nos hace vibrar como comunidad.

Desde Puerto Peñasco, Sonora, llevamos con orgullo el título de ser la primera revista friki local, construida con esfuerzo, cariño y una fe inquebrantable en que los sueños se pueden imprimir, compartir... y coleccionar.

Esta revista es para quienes se atreven a imaginar, para quienes ven en cada historia una aventura, y para quienes creen que ser friki es un orgullo que se lleva con el corazón en alto.

FrikiRocky Magazine es tu espacio, tu voz, tu mundo.



Agradecimientos

En este viaje llamado FrikiRocky Magazine, cada edición es una nueva aventura, un nuevo capítulo en esta historia que construimos juntos.

Y hoy, en esta sexta edición de octubre, queremos celebrar un mes muy especial: un mes donde la oscuridad y la imaginación se entrelazan, donde lo místico, lo terrorífico y lo fantástico cobran vida.

Octubre es más que calabazas, monstruos o sustos.

Es el mes donde los sueños se mezclan con leyendas, donde el arte y la cultura geek se visten de sombras, y donde recordamos que hasta en la oscuridad puede brillar la creatividad.

Este mes nos invita a mirar atrás, honrar lo que fuimos, y prepararnos para lo que viene.

Así como en los videojuegos y el anime, cada final es solo el inicio de una nueva aventura.

Por eso, esta edición es un homenaje a todos los que siguen creyendo en el poder de la imaginación, en el valor de contar historias, y en la magia que surge cuando una comunidad se une por pura pasión.

Gracias a cada friki, cosplayer, gamer, otaku, coleccionista y soñador que forma parte de esta familia.

A quienes siguen creando, compartiendo y encendiendo la chispa que hace que FrikiRocky siga vivo. Octubre nos recuerda que lo raro, lo diferente, lo "friki", no solo es algo que nos define, sino algo que nos une.

¡Que viva la pasión!

¡Que viva la creatividad!

¡Y que este octubre nos encuentre más vivos, más fuertes y más frikis que nunca!

La nueva era del periodismo friki en Puerto Peñasco.





Diseño, Edición y Redacción

Lucero Fernández
Pablo Hernández
Aaron Becerra
Naomi Infante
Daniel Corona
Cesar Ochoa

Dirección Editorial



Aarón Becerra

Colaboradores

Pablo Hernández



Lucero Fernández



Rubén Pacheco



Naomi Infante



Dulce Gamez



Cesar House



CONTACTO

contacto@frikirocky.com

REDES

Facebook: FrikiRockys

Instagram: @Frikirocky

Youtube: FrikiRockyRadio

TikTok: @Frikirocky

FrikiRocky Magazine es una publicación digital mensual y gratuita. Todos los nombres, marcas, imágenes, enlaces, juegos, personajes y demás contenidos mencionados son propiedad de sus respectivas marcas y titulares de derechos © y ™.

En FrikiRocky Magazine procuramos verificar la seriedad de nuestros anunciantes; sin embargo, no nos hacemos responsables por las ofertas, promociones o productos que ellos presenten.

Cada artículo publicado en esta revista representa únicamente la opinión y responsabilidad de su autor. En FrikiRocky Magazine solo brindamos el espacio para compartir ideas, experiencias y pasiones que conectan a nuestra comunidad geek.



FrikiRocky Magazine -OCT25



EL COSPLAY Y ¿REGLAS NO ESCRITAS?



Por: Lucero Fernández

Para dar inicio a este artículo primeramente debemos tener bien clara la definición de cosplay. Hacer “cos” o cosplay, es una actividad en la que uno como fanático se disfraza de algún personaje de ficción, como de anime, videojuego o alguna otra obra. Pero no solo es el disfraz, va mas haya pues prácticamente es encarnar al personaje como las poses que hace, la forma de ser e incluso prestar atención a los detalles de la vestimenta o aspecto para hacerlo más realista.



Referencia: Kitakawa Marin de My Dress-up Darling

Cosplay es una palabra compuesta, surge de costume (disfraz) y play (jugar) y tuvo su origen en Japón por los años 70s, justamente en los Comic Market que se celebran en Odaiba Tokio, donde algunos grupos de participantes o fans comenzaron a disfrazarse de sus personajes favoritos de mangas, anime o comics. Lo que comenzó como algo casual termino por convertirse en un fenómeno de la moda.

Por tanto, al ser una practica de recreación entre fans, no existen reglas oficiales para realizarlo, pero si existen normas no escritas y reglas formales en los concursos o convenciones.

Las normas no escritas son más un código de la comunidad que se ha establecido con los años y para llevar una buena convivencia entre *cosplayers* (termino que se le da a la persona que realiza cosplay). Estas normas son:

Primero que nada, el respeto: al ser una actividad libre y personal, no hay que criticar el físico, genero o raza de quien interprete a su personaje favorito.

Mantener los espacios personales: No tocar, fotografiar o acosar al cosplayer. Se debe pedirle permiso para acercarse.

Estilo libre: Cada quien tiene la libertad de realizar su cosplay como guste, hay quienes prefieren ser totalmente fieles al diseño, y quienes optan por darle un plus o un característico personal y original.





Por último, reconocer el trabajo que hacen con cariño, pues la esencia principal del cosplay es confeccionarlo a mano. Es un sentimiento de realización muy bonito cuando se logra el objetivo deseado con el disfraz.

Cabe mencionar también que cualquier persona puede hacer cosplay, no existe ningún tipo de restricción, este “hobby” o actividad se realiza por puro amor y cariño por ese personaje con el cual uno se identifica o encontró algún tipo de motivante en su vida.

Ahora si bien lo que deseas es participar en concursos y eventos, solo es cuestión de cumplir con las peticiones que los organizadores establecen. Regularmente hay algunas formalidades dependiendo el tipo de evento y entre ellas son:

La fidelidad: Buscan ver y valorar que el cosplay sea lo mas parecido posible al personaje en cuestión.

La creación propia: En algunos concursos valoran que no todo el cosplay sea comprado, desean ver la creatividad que tuvo el cosplayer y regularmente indican un porcentaje mínimo.

Presentación: Algo que probablemente no todos se atrevan a hacer, pero en concursos cuenta mucho, es dar ese plus actuando o posando como el personaje lo haría.

No se permiten armas reales de ningún tipo y en eventos familiares se les solicita a los cosplayers no ser tan explícitos con su cosplay.

Por tanto y para concluir, hay reglas, pero solo en competencias y eventos más que nada por temas de seguridad. Pero para hacer la actividad de cosplay considero que, aunque sea un arte libre en el que lo más importante es la creatividad y la expresión del amor que se tiene por los personajes, si se deben considerar las normas no escritas como reglas bien definidas por los tiempos actuales donde esta actividad es mas recurrente gracias al auge que tiene el mundo del anime, manga y friki en general.



Imagen tomada de la web - milenio.com



FRIKI ROCKY
Magazine

**FRIKI ROCKY TE
NECESITA.**

**JUNTOS PODEMOS LLEGAR MÁS
LEJOS. ÚNETE COMO
PATROCINADOR DE FRIKI ROCKY
MAGAZINE.**

**INFORMES
TE.662-37(FRIKI)
(37454)**

BANG



Visionarios

PODCAST

CON ALAN RENTERIA

ESCUCHALO CADA
JUEVES AL MEDIO DIA

EN:





Por: Daniel C.

Distribuida por :
Sony Pictures

Director:
Tatsuya Yoshihara

Producida por:
MAPPA

Estreno :
23 de octubre de 2025

cinépolis.
**PUERTO
PEÑASCO**

CHAINSAW MAN

LA PELÍCULA ANIMADA DE REZE

©2025 LOGOS AND ALL CHARACTERS, SONY PICTURES, MAPPA ALL RIGHTS RESERVED.



Amor, sangre y motosierras: el regreso más esperado del año

Por fin, los fans del anime tienen una razón más para correr al cine con palomitas en mano. Este 23 de octubre de 2025, Cinépolis Puerto Peñasco será testigo de uno de los estrenos más esperados del año: Chainsaw Man: El Arco de Reze, la nueva película basada en el exitoso manga de Tatsuki Fujimoto que conquistó a millones de fanáticos por su mezcla de acción frenética, humor negro y emociones intensas.

El regreso del chico motosierra

Después de la primera temporada, que dejó al mundo entero hablando del poder y la locura de Denji, llega esta nueva entrega que expande el universo de Chainsaw Man con una historia más humana, más profunda... y también más devastadora.

El joven protagonista, mitad humano y mitad demonio motosierra, busca una vida normal después de tanto caos. Pero el destino —y los demonios— tienen otros planes.

En medio de esta búsqueda aparece Reze, una chica misteriosa de sonrisa amable y mirada encantadora que cambia todo para Denji. Lo que empieza como una historia de amor juvenil se transforma rápidamente en un enfrentamiento lleno de secretos, traiciones y explosiones.

El llamado “Arco de Reze” es considerado por muchos lectores del manga como uno de los mejores capítulos de toda la obra, y ahora cobra vida con la firma de MAPPA, el estudio japonés que se ha ganado la admiración del mundo gracias a su trabajo en Jujutsu Kaisen y Attack on Titan: The Final Season.

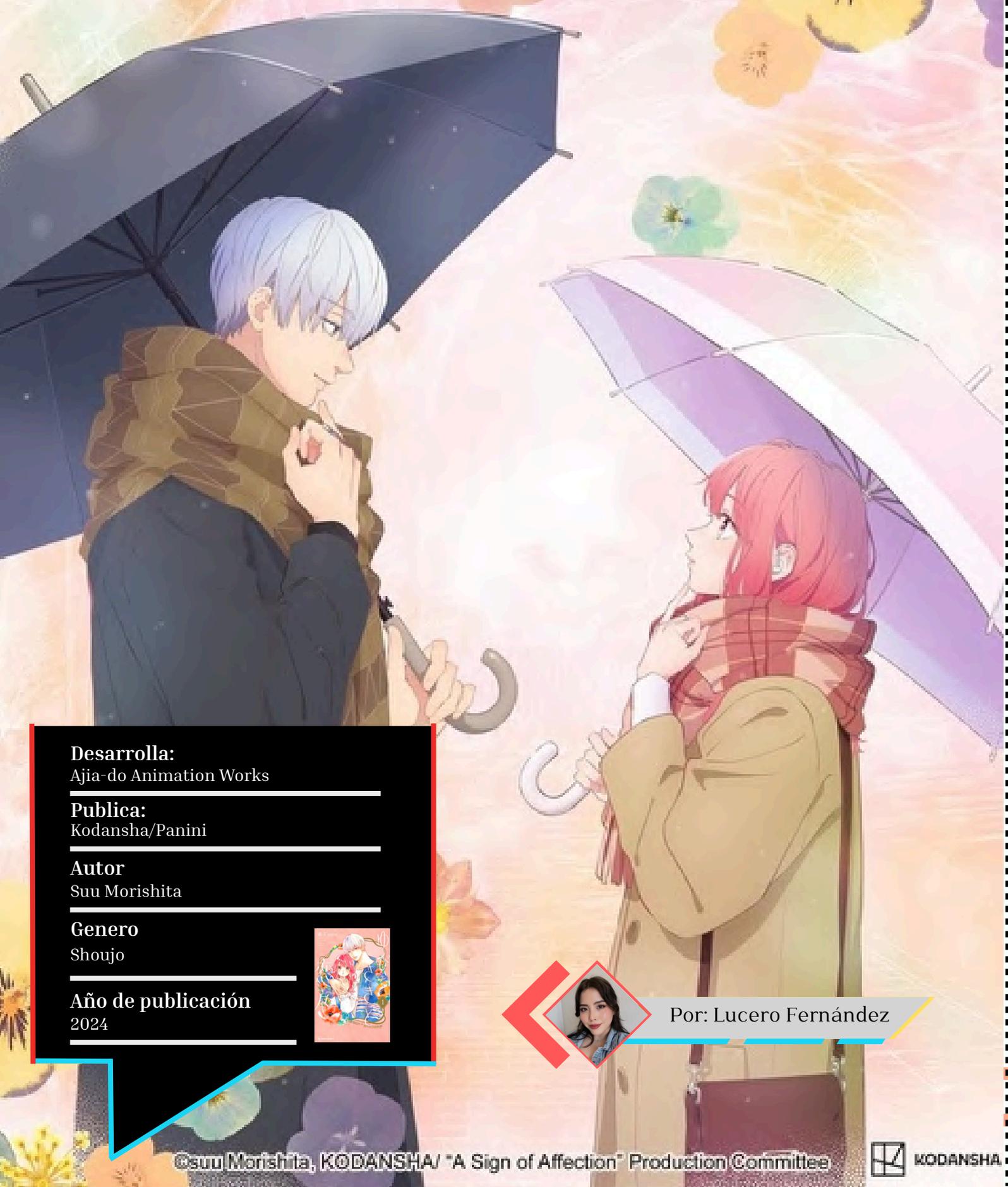
Con una animación de alto impacto, efectos visuales detallados y una banda sonora envolvente, esta película no solo promete acción de primer nivel, sino también una exploración más íntima de los sentimientos de Denji: la inocencia, el deseo, la soledad y la inevitable tragedia que lo persigue.



Para los fanáticos del anime, esta es una cita obligada. Cinépolis Puerto Peñasco será una de las sedes donde los espectadores podrán disfrutar de este esperado estreno en pantalla grande, con toda la intensidad que merece.

Así que prepárate para una experiencia donde el romance y la destrucción van de la mano, mientras el rugido de la motosierra marca el ritmo de una historia que combina el corazón y el caos en perfecta armonía.

A SIGN OF AFFECTION



Desarrolla:

Ajia-do Animation Works

Publica:

Kodansha/Panini

Autor

Suu Morishita

Genero

Shoujo

Año de publicación

2024



Por: Lucero Fernández



Les vengo a ofrecer una joyita romántica de genero Shoujo, es un anime que cuenta actualmente con 1 temporada de 12 episodios, y desde el momento uno te vas a enamorar de la ternura, la esencia, los colores y la calma que emite.

Basado en el manga *Yubisaki to Renren* de Suu Morishita, este anime nos cuenta la historia de una estudiante universitaria, Yuki Itose. Quien presenta una condición, es sorda de nacimiento y por ello se comunica con señas, la lectura de labios y de textos. Llevando una vida cotidiana su vida da un giro cuando conoce a Itsuomi Nagi, un chico que habla diferentes lenguas ya que su pasatiempo favorito es viajar por el mundo de mochilero. Itsuomi comienza a interesarse en ella y se predispone a aprender lengua de señas para entenderla mejor. De aquí parte un romance lleno de ternura, comunicación y descubrimiento mutuo.

La animación le a llegado a muchos por la suavidad y belleza visual que tiene, pues es el desarrollo de un amor sin presiones, y con sinceridad. Aborda el tema de sordera desde una perspectiva respetuosa. Y además que no solo esta enfocado en la pareja, también cuenta la historia de otros personajes y sus problemáticas.

Es una elección perfecta para quienes buscan algo más allá de los clichés, que quieren confort o un abracito al corazón. Lo puedes encontrar disponible en Crunchyroll, créeme no te vas a arrepentir.



No es solo una hamburgüesa... es tu nueva favorita



Pig Burger

Carne de la Casa,
queso americano, salsa BBQ,
cebollita asada, tocino, lechuga,
tomate y aderezo chipotle

UNA JOYA CON SABOR
AHUMADO QUE CONQUISTA

Sonora burger

Carne de la Casa,
queso mozzarella, cebollita
asada, chile verde, aguacate,
lechuga, tomate y mayonesa.



EST. 2016

Consulta nuestro menú

/Pigburger

Boneless & Alitas

Alitas o Boneless fritas bañadas
en salsa de tu elección, con sus
deliciosos complementos.

LO BUENO SE COMPARTE...
SI QUIERES.

Papas de la casa

Papas naturales o sazonadas, con
queso para nacho, queso
monterrey, jalapeños, cebollitas
cambray.

(Tocino o Pechuga crispy o Carne)

GHOST

OF YŌTEI

Desarrolla:
Sucker Punch Productions

Distribuidor:
Sony Interactive Entertainment

Plataformas:
Playstation 5

Genero:
Acción, Aventura



Por: Daniel C.



Prepárate para sacar brillo a la katana, porque Ghost of Yōtei ya llegó y no vino a saludar: vino a cortar, emocionar y redefinir cómo debe verse un juego de acción en 2025. La secuela espiritual del aclamado Ghost of Tsushima nos transporta al norte de Japón, tres siglos después del primer juego, en una historia cargada de tragedia, venganza y paisajes que parecen pintados por los dioses del folclore nipón.

La historia: una nueva era, un nuevo fantasma

Esta vez dejamos atrás la isla de Tsushima para explorar Ezo, la región que hoy conocemos como Hokkaidō. El año es 1603, y nuestra protagonista, Atsu, ha vivido marcada por la tragedia: su familia fue aniquilada por los “Yōtei Six”, un grupo de guerreros que sembraron terror y destrucción.

Dieciséis años después, Atsu se levanta no solo como guerrera, sino como espíritu vengativo —una onryō que carga el peso del pasado. Su misión es tan clara como sangrienta: cazar a los seis responsables, uno por uno, hasta devolverle el equilibrio a su alma... y al mundo.



El sistema de combate de Ghost of Yōtei es un verdadero festival de técnica y brutalidad. Olvídate del esquema de “cuatro estilos” del juego anterior: aquí tienes libertad total para elegir entre katana, espadas dobles, lanza, ōdachi e incluso la kusarigama, esa mortal hoz con cadena que brilla en manos de Atsu.



Cada enfrentamiento se siente como una coreografía de muerte, con enemigos más agresivos y jefes que no te dan ni un segundo para respirar. Además, esta vez no estarás sola: un compañero lobo te acompañará en tus misiones, ayudándote en combate e incluso reviviéndote en situaciones extremas.



Por si fuera poco, hay un nuevo sistema de campamentos y descanso, donde podrás cocinar alimentos, mejorar tus armas o fabricar municiones. Es decir, entre tanta batalla, también tendrás tus momentos zen... si es que logras sobrevivir.

Una pintura viva: el arte y los gráficos que definen 2025. Si hay algo que Ghost of Yōtei deja claro desde el primer segundo, es que los gráficos importan —pero no por lo realistas, sino por lo vivos. El estudio Sucker Punch logra que cada paisaje se sienta como una obra en movimiento: la nieve se hunde con tus pasos, el viento sacude los árboles con fuerza variable, y las luces del amanecer tiñen los campos con un realismo que roza lo espiritual.



El juego elimina los típicos mini-mapas y flechas de GPS gamer, apostando por una experiencia más natural: luciérnagas, pájaros dorados o simples rastros en la nieve te guían en lugar de indicadores molestos. Una apuesta valiente por la inmersión pura.



Y claro, en PlayStation 5 el resultado es impresionante. Sin tiempos de carga, con retroalimentación háptica que hace que cada golpe se sienta en las manos y una fluidez visual que parece cine interactivo. No es exagerado decir que Ghost of Yōtei podría ser el juego más hermoso de esta década.



En un año saturado de mundos abiertos y secuelas repetitivas, Ghost of Yōtei se atreve a ser diferente. No busca solo verte sonreír con gráficos bonitos, sino hacerte sentir: el peso de la pérdida, la furia del viento y la belleza efímera de un Japón que aún se debate entre tradición y guerra.

Más allá de la técnica, este título nos recuerda que un videojuego también puede ser arte: una pintura digital donde cada corte, cada paso y cada respiración cuentan una historia.

Este juego no solo es una secuela, es una experiencia que mezcla arte, emoción y combate con estilo samurái. Si buscas adrenalina, belleza y una buena historia de venganza... Ghost of Yōtei sin duda vale la pena jugar.

秋





Desarrolla:
Shogakukan

Publica:
Panini

Autor/Arte:
Kanehito Yamada / Tsukasa Abe

Género: Fantasía \
Drama \ Introspección

Año de publicación:
2020

Por: AlfredsonIV
abecerra@frikirocky.com



En la mayoría de las historias de fantasía, el momento cumbre llega cuando los héroes derrotan al **Rey Demonio**, salvan el mundo y parten hacia el horizonte bajo un cielo triunfante. Pero... ¿qué pasa después de eso?

Frieren: Más allá del fin del viaje (Sousou no Frieren) comienza justo donde todas las demás historias terminan. Es una obra que, sin recurrir a grandes batallas ni giros estridentes, logra tocar algo mucho más profundo: el paso del tiempo, la pérdida, la memoria y lo que realmente significa compartir la vida con otros.

La historia nos presenta a **Frieren**, una elfa maga que formó parte de un legendario grupo de héroes: **Himmel** el valiente humano, **Eisen** el guerrero enano y **Heiter** el sacerdote humano. Juntos, tras una década de batallas, derrotaron al **Rey Demonio** y trajeron la paz al mundo.

En su despedida, justo bajo una lluvia de estrellas que ocurre cada cincuenta años, prometen reencontrarse cuando vuelva a aparecer aquel fenómeno celestial.

Para un humano, medio siglo es casi toda una vida. Pero para una elfa que vive miles de años, ese tiempo es apenas un suspiro. Cuando **Frieren** cumple su promesa y regresa medio siglo después, descubre una verdad dolorosa: el tiempo no se detuvo para los demás.

Esa escena marca el inicio de una introspección conmovedora sobre la empatía, la fugacidad de las relaciones y lo que significa realmente "conocer" a las personas con las que compartimos el camino.

Frieren no es un manga de acción desenfundada, sino una historia **reflexiva, poética y emocionalmente madura**. Cada capítulo es una pequeña lección sobre la vida y la muerte, la amistad, la soledad y el valor de los momentos simples que a veces damos por sentados.

Visualmente, destaca por su arte limpio, sereno y lleno de atmósfera. Los paisajes evocan esa sensación de melancolía y paz, mientras que los silencios entre los personajes dicen tanto como las palabras.

Si buscas un manga que te haga sentir y pensar al mismo tiempo, **Frieren: Más allá del fin del viaje** es una joya. Su ritmo pausado, su sensibilidad narrativa y la profundidad de sus temas la convierten en una obra ideal tanto para lectores veteranos como para quienes buscan algo diferente a las historias típicas de fantasía.

Es una serie que te invita a detenerte, a mirar atrás y a reflexionar sobre lo que significa compartir el tiempo con los demás. No hay monstruos que derrotar aquí –solo emociones que enfrentar.

Y si después de leer esto sientes el llamado del viaje, puedes conseguir este manga en **La Bahía del Manga**, donde encontrarás gran variedad de mangas seleccionados para coleccionistas y nuevos lectores.



©2025 LOGOS AND ALL CHARACTERS, SHOGAKUKAM ALL RIGHTS RESERVED.



COMIC - MANGA - NOVELAS

ENCUENTRANOS EN:
COLECTIVO PINK MOON



UBICACIÓN:
CJON. ÁLVARO OBREGÓN 324,
JOSEFA ORTÍZ DE DOMINGUÉZ

HORARIOS:
LUNES A SABADO
11AM - 7PM
DOMINGO
11AM - 3PM



TÉ CHAI TÉ JAZMÍN MATCHA TÉ OOLONG MARACUYA LAVANDA CARAMELO TÉ VERDE TARO FRESA



 **638 388 9427**

**NO REELECCIÓN Y BLVD BENITO JUÁREZ #172B
CENTRO NORTE, PUERTO PEÑASCO CENTRO.**



Aventura, RPG, Mundo abierto

LEYENDAS POKÉMON Z



Por: Naomi Infante

Desarrolla:

GameFreak

Publica:

The Pokémon Company / Nintendo

Plataformas:

Nintendo Switch
Nintendo Switch 2

Género:

Aventura, RPG, Mundo abierto

Lanzamiento:

16 de Octubre, 2025.



LEYENDAS Pokémon Z-A

¿Pokémon Z-A?:

Ambientado en la era de la revolución de Kalos, **Leyendas Pokémon Z-A** es un videojuego desarrollado por **Game Freak** y **Creatures inc.**, perteneciente a la **novena generación** de la saga principal de Pokémon. Aunque se considera una entrega relativamente independiente —al formar parte de la línea *Legends*—, funciona como una continuación espiritual de la era de Pokémon X & Y (sexta generación).

Este título de **aventura** y **JRPG** fue anunciado en febrero de 2024 y se estrenará el **16 de octubre de 2025**, bajo la publicación de **Nintendo** y **The Pokémon Company**, disponible para las consolas **Nintendo Switch** y **Nintendo Switch 2**.

Las expectativas para este juego son **muy altas**, especialmente porque se espera una calidad elevada y que se aproveche el nuevo hardware del **Nintendo switch 2** para las mejoras de gráficas y jugabilidad, ofreciendo la experiencia RPG de siempre pero dándole *un giro fresco al lanzamiento*.

Este es el primer juego de la saga principal en contar con **traducción al español de Hispanoamérica**. También es el primer juego de la saga principal en tener una versión para distintas consolas fuera de la Consola virtual.

Iniciales

POKÉMON HOJA



En combate, agita su hoja para mantener al enemigo a raya. Su fragancia calma los ánimos y crea un ambiente amistoso.



Chikorita

POKÉMON CERDITO FUEGO



Tepig

Lanza bolas de fuego por la nariz. Cuando corre, su cuerpo se envuelve en llamas.



POKÉMON CHOMP



A veces muerde incluso a su entrenador, pero no lo hace con mala intención.



Totodile



Historia

La historia inicia en **Ciudad Luminalia**, donde la empresa *Quasartico Inc.* lidera un proyecto de reconstrucción urbana. Nuestro objetivo será **ascender del rango Z al rango A**, motivados por la promesa de que al alcanzar la meta, **se nos concederá un deseo**. Sin embargo, el caos pronto se apodera de la ciudad debido al uso desmedido de las megaevoluciones, lo que incita la aparición del legendario Zygarde, para **restaurar el equilibrio** de la región de **Kalos**.



Jugabilidad

En cuanto a la **jugabilidad**, *Leyendas Pokémon Z-A* **cambia los turnos por combates en tiempo real**, donde los Pokémon podrán **atacar y moverse libremente** según las órdenes y movimientos del jugador. **La estrategia y el tiempo de reacción serán claves para ganar**, especialmente al decidir cuándo **cambiar o megaevolucionar** a un Pokémon.

Día y Noche

Durante el día se puede **explorar, entrenar y capturar Pokémon**, mientras que por la noche se activan los "**Juegos Z-A**", donde los entrenadores compiten **en tiempo real para subir de rango**. También veremos nuevamente a los **Pokémon Alfa**, aunque ahora aparecen dentro de las zonas "**fuera de control**".



El juego puede disfrutarse **en solitario o con la compañía de hasta cuatro jugadores** en el **Battle Club**, un modo multijugador donde se enfrentan por el ascenso de rango.

¡Regresos!

Vuelve una de las características más odiadas por muchos, pero más añoradas por los fans de antaño: **el envenenamiento fuera de los combates Pokémon**. Confirmado por *MuchingOrange*, este efecto no se veía desde **hace aproximadamente 15 años**, y su regreso sugiere un enfoque **más estratégico y desafiante** para la exploración del mundo. Con ello, se busca aumentar ligeramente la dificultad y recuperar la sensación de los juegos clásicos, aquellos que, según varios jugadores, **exigían un poco más de habilidad y planificación**.



En lo personal, esta mecánica **es una joya de los juegos clásicos**, ya que nos hacía sentir **terror y desesperación** por llegar al Centro Pokémon más cercano. Ese pequeño detalle convertía la experiencia en algo **más memorable y emocionante**, dándole un toque de tensión que muchos jugadores recordamos con cariño.

Polémicas

Una de las principales **polémicas** surgió cuando varios miembros de la comunidad señalaron que el lanzamiento del **DLC junto con el juego base** responde únicamente a una **estrategia de monetización** por parte de la franquicia. Según los jugadores, esta decisión podría provocar la aparición de **bugs y fallas técnicas**, lo que muchos consideran un **error estratégico**, argumentando que habría sido mejor **esperar algunos meses** antes de publicar el contenido adicional.



Otra crítica común se centra en la posibilidad de que *Game Freak* vuelva a **dejar ciertos aspectos "a medias"**, como ha ocurrido en entregas anteriores. Algunos fans temen que, al tratarse de un **mundo abierto**, los escenarios y pueblos estén contruidos con un estilo **"copy and paste"**, lo que reduciría el nivel de **detalle y carisma** del juego. Sin embargo, muchos esperan que estas preocupaciones sean solo **especulaciones** y que, con el paso de los días o incluso los meses, se implementen mejoras que refinan la experiencia general.

Curiosidades



Cyndaquil no forma parte de los iniciales de esta entrega, ya que fue uno de los **Pokémon iniciales** en *Leyendas: Arceus*.

Ciudad Luminalia será mucho más detallada que en su versión de *Nintendo 3DS*, con **nuevas zonas verdes, espacios de ocio y una mayor interacción** dentro de la ciudad.



Regresan las **Mega Evoluciones**, con nuevas formas como **Mega Hawlucha**, que destaca por su diseño *inspirado en la lucha libre*.

Se han **implementado mecánicas** que permiten a los jugadores interactuar con el entorno, como **recuperar Poké Balls caídas** o utilizar movimientos específicos para acceder a áreas ocultas.



En conclusión...

Pokémon Leyendas Z-A es un título muy esperado tanto por la comunidad actual como por los fans de toda la vida. Aunque algunos jugadores veteranos podrían acercarse al juego más por nostalgia que por interés en la nueva versión, pueden esperar una **experiencia disfrutable y llena de emoción**. Las entregas anteriores, como *Leyendas: Arceus* y *Pokémon Escarlata/Púrpura*, lanzadas en diferentes épocas de 2022, sentaron las bases para mejorar la franquicia, incorporando nuevas mecánicas y recuperando elementos clásicos que enriquecen la jugabilidad y aportan más dinamismo al universo Pokémon.

Esperamos realmente que este juego sea tan agradable como lo fueron aquellos que jugamos en nuestra infancia y que podamos pasar grandes momentos al jugarlo a cualquier hora del día.

RECOMENDACIÓN



Calidad y buen servicio
ES LO QUE NOS DISTINGUE



By: MERTALI PONCE.

Julián Bustamante y Cjon Benito Juárez #225, Puerto Peñasco Sonora.
Pedidos y reservas: +52 (638) 112 5583



This is the story of how we all became the greatest heroes.



Por: Daniel C.

I'll destroy everything, including your story.

Produce:
Bones Film

Autor:
Kōhei Horikoshi

Distribución:
Toho Animation

Genero:
Acción, Shōnen

MY HERO ACADEMIA

— FINAL SEASON —

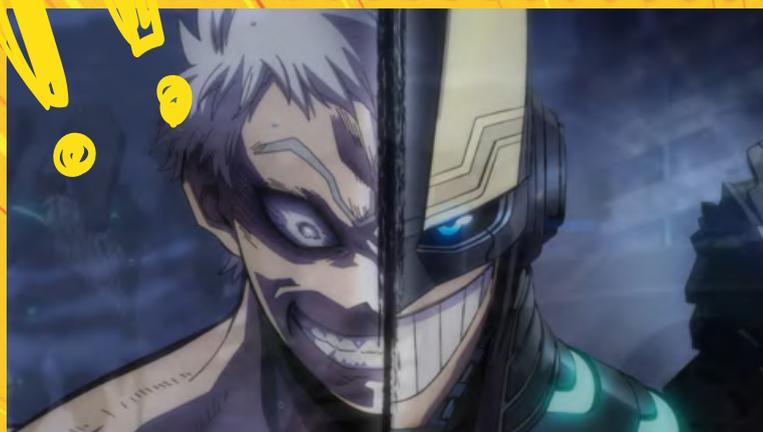
¡“My Hero Academia: Final Season” llega con todo el poder del One For All!

No voy a mentir: My Hero Academia siempre ha sido una de mis series favoritas. Desde que vi el primer episodio hace años, quedé enganchado con la historia de Deku, ese chico sin poderes que soñaba con ser un héroe. Y ahora que llegó la temporada final, no puedo evitar sentir una mezcla de emoción, nostalgia y pura adrenalina. Han sido años de seguir cada arco, cada batalla, cada lágrima. My Hero Academia no solo es acción, es una historia que te enseña sobre el esfuerzo, la esperanza y el significado real de ser alguien que lucha por los demás. Por eso este Final Season se siente tan especial: porque no es solo el cierre de una serie, es el final de un viaje que hemos vivido junto a los personajes.



Desde el primer episodio, se siente que esto ya no es un entrenamiento más ni una simple misión. Es la guerra final entre héroes y villanos, donde todo está en juego. Ver a Deku enfrentarse cara a cara con Shigaraki es algo que llevo años esperando, y la intensidad con la que está animado cada segundo es brutal.

El estudio Bones se está luciendo como nunca: las peleas son espectaculares, los efectos, los colores, la música... todo se combina para hacerte sentir dentro de la batalla. Y además, Horikoshi, el creador del manga, participó directamente en la producción para incluir escenas nuevas que no aparecen en el manga. Eso hace que incluso los que ya sabemos cómo termina la historia tengamos sorpresas.



El nuevo opening, “The Revo” de Porno Graffitti, y el ending, “I” de Bump of Chicken, transmiten justo lo que uno siente viendo esta temporada: poder, emoción y una nostalgia que pega fuerte. Cada episodio me deja con esa sensación de estar presenciando algo grande, el final de una era del anime moderno.





Porque sí, My Hero Academia nos enseñó que los héroes no nacen, se hacen. Que incluso sin poderes, puedes cambiar el mundo con determinación y corazón. Y eso es justo lo que esta temporada representa: el resultado de todo ese esfuerzo, de todos esos años de lucha.

La animación del estudio Bones está en su punto más alto: cada pelea es intensa, cada diálogo pesa, y la música eleva cada escena. Además, el propio creador, Kōhei Horikoshi, supervisó esta última temporada y agregó momentos inéditos que no aparecen en el manga, así que incluso los lectores tienen algo nuevo que disfrutar. Y sí, el fandom estalló cuando por fin vimos el rostro de Toru Hagakure, la “Chica Invisible”. Un detalle pequeño, pero que demuestra el cariño que el estudio y el autor le tienen a sus seguidores.

No la podremos para no hacerte Spoiler.



Esta “Final Season” no solo es la guerra definitiva entre héroes y villanos, es también el cierre de una generación. Cada personaje tiene su momento, y las emociones están a flor de piel. Todo apunta a que será un final épico y emotivo, de esos que te dejan con un nudo en la garganta y el corazón lleno de orgullo.

Ver cómo Deku, Bakugo y los demás enfrentan su destino me hace pensar en todo lo que crecimos junto a ellos. My Hero Academia nos enseñó que ser héroe no se trata de ganar, sino de nunca dejar de intentarlo, y este final lo demuestra con toda su fuerza.

Así que prepárate, porque este cierre es más que una batalla: es una despedida llena de pasión, sacrificio y esperanza.

Y como buen fan, solo puedo decir...

¡Plus Ultra, hasta el final!



SILENT HILL

©2025 KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED.



Por: Friki Pablo
parciniega@frikirocky.com



Desarrolla:

NeoBards Entertainment

Distribución:

Konami, Konami Digital Entertainment

Plataformas:

Multiplataforma

Genero:

Survival Horror

MATURE 17+
MADURO +17



Silent Hill f es un excelente juego de aventura y horror, pero por desgracia, no es un buen Silent Hill. Quiero ser franco con esta reseña, yo soy fan de los juegos de Silent Hill, me encantó el primero, el segundo ni se diga, el tercero es de los mejores en su genero, el cuarto es de los juegos que mas miedo me a dado, e incluso jugué los infames del Xbox 360. Pero este, simplemente no me dio nadita de miedo. Algo tan importante que caracterizaba a los anteriores.



Ni con la impresionante banda sonora del mismisimo Akira Yamaoka pude sentir ese pavor que me daba atravesar el agujero de Silent Hill 4 The Room. Pero quiero que quede claro, si te gustan los juegos de terror, entonces juegalo, es más, te lo suplico, porque tenemos que apoyar estos titulos de nicho, donde la idea no es espantar al jugador como lo haria un Fight Nights at Freddy's. La idea de Silent Hill f es dar migajas sobre una historia que se coce a fuego lento para culminar con un giro al final.

La historia se desarrolla en el pueblo de Ebisugaoka. Un pequeño pueblo de Japón que se ecuentra en la cima de una colina (A que suena familiar). Shimizu Hinako es una chica incomprendida que detesta a sus padres. Un día decide salirse de casa a ir con sus amigos, pero lo que parecia ser una salida inocente, se tornara en una de las peores pesadillas que jamás había experimentado.

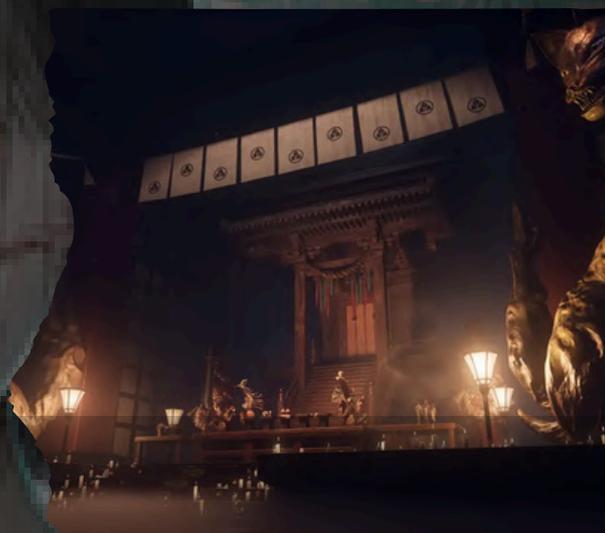


La verdad es que se puede contar mucho del juego sin entrar en spoilers porque mucho del contexto se te da en cada final del juego. Existen cinco en total, y a menos que lo termines una segunda vez, te perderás de la verdadera historia que este juego te quiere contar. No es que sea malo puesto que el combate es de los mejores que hemos visto en mucho tiempo. Pero... ¿Es esto algo bueno? Silent Hill nunca se a caracterizado por su combate, es quizas el punto mas debil, la idea es hacer sentir vulnerable al jugador.



Pero en Silent Hill f eres una maquina imparabile. Los enemigos son faciles de leer y con el sistema de Parry al estilo Dark Souls, no es nada dificil pasar el juego sin recibir un solo golpe. Quiere que experimentes la historia, sin sentir que el combate sea un obstaculo imposible como en otros titulos de la misma saga. Pero esto a su vez hace que sea dificil temer por la vida de Hinako porque claramente esta más que calificada para luchar con los monstros.

Puedes esquivar todos los ataques y parar muchos de ellos, asi que casi todos los conflictos se deciden por la paciencia que tengas para esperar el momento perfecto para contraatacar.



Los objetos curativos son abundantes, y siempre tienes tiempo para recuperar la vida, la cordura o tu resistencia. Y estos dos últimos son indispensables para ganar. La cordura se gasta cuando te concentras, en este estado, es mucho más fácil contraatacar a los enemigos. Y la resistencia es para esquivar o atacar. Sencillo de entender.

Creo que si dejamos de lado el combate podemos observar otra increíble atención al detalle en su apartado gráfico. Ver a el japon campestre de una manera tan detallada y realista es lo que le da esa sensación de autenticidad a este nuevo título. El resto de los juegos siempre fue en una ciudad estadounidense, esta es una gran oportunidad de tomar un aire más fresco.

Quiero recalcar lo importante que es Silent Hill f para la saga de Silent Hill, y creo que es aún más importante porque que trata sobre temas psicologicos muy especificos que no se comentan en cualquier otro videojuego. Hinako se siente real, con problemas reales, que pueden llegar a tocar carnia si eres muy sensible a temas como el abuso, o el maltrato familiar. Y me parece admirable el hecho de hacer una historia que, en mi opinion personal, es objetivamente pensada para el publico femenino. James Sunderland en Silent Hill 2 claro que resonaba más con los hombres, porque estabamos mirando los traumas que le afectaban a alguien como él. Pero ahora le toca el turno a Hinako de demostrarnos que es lo que pasa por la mente de una chica que siente que el mundo se le viene encima, y que parece que a nadie le importa.





Por: AlfredsonIV
abecerra@frikirocky.com

BATTLEFIELD

BATTLEFIELD

6

Desarrolla:

Battlefield Studios

Plataformas:

PC / Playstation 5 / Xbox Series S|X

Genero:

FPS

Estreno:

10 de Octubre 2025





El renacer de Battlefield

Creo que los jugadores de Battlefield llevábamos ya algunos años esperando que DICE nos diera una buena entrega. Muchos aún añorábamos aquel lejano Battlefield: Bad Company 2, Battlefield 3 y quizás hasta un Battlefield 4. A opinión personal, después de Battlefield 4 la saga comenzó una caída que se hizo evidente con Battlefield 1 y V, hasta entregarnos ese decepcionante Battlefield 2042, donde más de uno terminamos con un mal sabor de boca.

El 24 de julio de 2025 vimos por fin el primer tráiler del juego, después de casi cuatro años de silencio total tras el fracaso de 2042. Y claro, más de uno nos emocionamos al ver el tráiler de Battlefield 6, sobre todo al notar que ya no aparecía el logo de "DICE", sino el de Battlefield Studios.

Sin embargo, la emoción vino acompañada de cautela. Yo mismo recordé cuando me dejé llevar por el hype del tráiler de 2042 y terminé completamente desilusionado.



©2025 LOGOS AND ALL CHARACTERS, EA ALL RIGHTS RESERVED.

©2025 LOGOS AND ALL CHARACTERS, DICE ALL RIGHTS RESERVED.

Afortunadamente, tuve la oportunidad de participar en las dos betas... y cuál fue mi sorpresa: regresaron a mí esos recuerdos de Battlefield 3 o Bad Company 2, mezclados de una manera que, honestamente, se siente como lo que Battlefield 4 quiso ser pero nunca logró.

Los combates volvieron a sentirse tácticos, los mapas enormes pero funcionales, y el trabajo en equipo volvió a ser fundamental. En resumen: Battlefield volvió a sentirse como Battlefield.



Ahora, ya con el lanzamiento oficial del juego, está claro que no fue una ilusión. Battlefield Studios hizo la tarea con creces. Nos entregaron un título sólido, espectacular y con todo lo que esperábamos: un multijugador frenético, una estructura estable, y medidas más serias contra los glitcheros y tramposos.

Además, el regreso del modo historia fue una grata sorpresa. Aunque, siendo sincero, si no lo hubieran incluido, probablemente no lo habría extrañado demasiado —soy de los que rara vez juegan la campaña—. Pero para ese público que sí disfruta una buena narrativa bélica, seguro será un punto fuerte que sabrán apreciar.



En esta entrega, se nota que EA y el nuevo estudio querían recuperar la confianza perdida. Battlefield 6 no sólo mejora visualmente, sino que corrige los errores de diseño que arrastraba la saga. Los servidores son más estables, las físicas de destrucción vuelven a ser protagonistas, y los roles de escuadra retoman su importancia.

Las críticas iniciales han sido positivas, destacando su rendimiento técnico, balance jugable y atmósfera intensa. Por otro lado, algunos mencionan que la historia no alcanza el impacto de las viejas campañas, pero la mayoría coincide: Battlefield 6 es el renacer que los fans esperaban.



Después de años de tropiezos, Battlefield 6 devuelve la esperanza a los veteranos de la saga. Es la mezcla perfecta entre nostalgia y evolución moderna.

No es sólo un shooter más, es una declaración: Battlefield ha vuelto al campo de batalla con honor.



SUPER MARIO GALAXY



SUPER MARIO GALAXY 2

Desarrolla:
Nintendo

Plataformas:
Nintendo Switch, Nintendo Switch 2

Genero:
Acción Aventura

Estreno:
2 de Octubre 2025



Por: Daniel C.

¡EL REGRESO ESTELAR DE MARIO AL ESPACIO AHORA EN NINTENDO SWITCH!

Por fin, Nintendo ha lanzado una de las colecciones más esperadas por los fans del fontanero bigotudo. Super Mario Galaxy 1 + 2 llega oficialmente al Nintendo Switch para recordarnos por qué estos títulos del Wii marcaron una era... y por qué siguen siendo una joya que brilla con luz propia entre las estrellas.



Una galaxia de nostalgia y diversión

Si alguna vez te perdiste la experiencia original en el Wii, esta es tu oportunidad de viajar al cosmos junto a Mario, Luma y la encantadora Rosalina. Desde el primer salto hasta el último planeta, Super Mario Galaxy es una carta de amor al ingenio de Nintendo: gravedad que desafía la lógica, planetas esféricos, enemigos flotantes y una banda sonora orquestal que todavía pone la piel chinita.

Ahora en Switch, todo se ve más nítido, más fluido y más mágico. Los gráficos fueron pulidos para brillar en pantallas modernas, y los controles se adaptan tanto a quienes prefieren los movimientos clásicos con Joy-Con como a los que disfrutaban del modo tradicional con botones.



Gráficos HD: Los dos juegos corren a 1080p y 4k en Switch 2, y se ven increíbles tanto en modo portátil como en TV. Las luces, las partículas y los planetas ahora tienen un detalle que simplemente te deja flotando.

Modo de asistencia: Ideal para nuevos jugadores o para quienes solo quieren disfrutar la historia. Te da más vida, recuperas energía al quedarte quieto y evita caídas frustrantes.

Modo banda sonora: Si eres de los que aman las melodías galácticas, ahora puedes escuchar las 150+ pistas del juego directamente desde el menú. Perfecto para estudiar, trabajar... o soñar con estrellas.

Controles mejorados: Puedes elegir entre movimiento giroscópico o control clásico. ¡Nada de pelearte con el puntero del Wii!

Interfaz renovada: Menús más limpios, navegación fluida y todo adaptado al estilo moderno del Switch. Y si todo eso no bastara, esta edición llega justo cuando se ha anunciado la película de Super Mario Galaxy, así que no hay mejor momento para prepararse, redescubrir la historia y recordar por qué Mario no solo salta... ¡sino que conquista el universo!





**Blvd. Benito Juárez y Agustín Melgar
Puerto Peñasco, Sonora**





Por: FrikI Pablo
parciniega@frikirocky.com

Desarrolla:
Ink Stains games

Plataformas:

PC / Mac / Linux

Genero:

Aventura, Mundo Abierto, RPG,
Estrategia



STONE SHARD

Hay juegos que engañan por lo facil que es juzgarlos por su apartado grafico, pero no es hasta que le das una oportunidad que te sorprendes y terminas perdiendo la cuenta de todas las horas que le invertiste a lo que pensaste que sería otro juego más del montón. Stoneshard es tu nuevo RPG de mundo abierto. Hace tantas cosas bien que es dificil ponerlo en contexto, son tantos sistemas que se unen para ofrecer una experiencia muy singular, a un genero tan explotado.



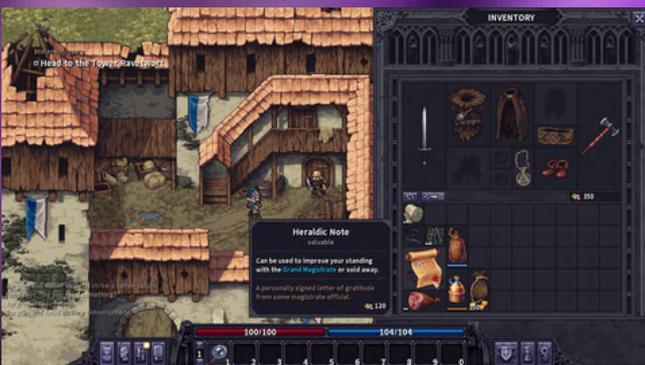
Una de las cosas que hace especial a este juego, es la brutalidad que hay en su combate. Si, es pixel art, y las animaciones no son tan espectaculares, pero brutal si que lo es. Tu personaje puede sentir daño, cansacio, hambre, mareos, contusiones, quizas la lluvia lo puso triste y ahora ninguno de tus ataques impacta contra el enemigo. Esto solo es una pequeña parte de lo que te espera si decides entrar en combate contra uno de los tantos enemigos que rondan por el mapa. La preparación es vital, por lo que este juego se coce a fuego lento. Es necesario... No. Se espera que regreses a tu campamento despues de cada dos o tres peleas, porque tu inventario es limitado y las heridas son dificiles de curar. Tu personaje puede estar afligido por multiples males, por lo que es mejor retirarse, checar tu equipo, y despues continuar con la siguiente batalla. Es que ponerlo en palabras es complicado pero creeme. ¡Es brutal!



Subir de nivel al personaje no es tan necesario como lo son las habilidades, que definen al personaje y la manera en que lucharás contra los enemigos, o que equipo irá mejor con tu estilo.

¡Y su mundo abierto! Cada personaje esta meticulosamente creado para ofrecer contexto a la historia que hay detrás de este juego.

Que quisieramos comentar, pero desafortunadamente este juego aún se encuentra en desarrollo. Esto no quiere decir que no puedes obtener una gran experiencia si decides jugarlo antes de su lanzamiento, hay mucha rejugabilidad aquí. Cada nueva ciudad o pueblo al que llegues tiene su propia historia, su propia identidad, y en su sistema de economía, hay muchas oportunidades para volverte un mercader (Si no tienes miedo a llevar la mercancía de un pueblo a otro).



Stoneshard promete ser uno de esos juegos que alza la vara con la que calificamos a los juegos de mundo abierto. El hecho de sentirte bien al saber que tu personaje esta feliz y con la panza llena, te da una sensación de seguridad que te pone listo para la aventura. Una sensación que perdura con cada nuevo día que logras sobrevivir en el mundo de Stoneshard.

Tu personaje podrá conocer nuevos amigos que se unirán a tu caravana, a quienes conocerás poco a poco con cada nuevo día, tu campamento te ofrecera herramientas indispensables para poder sobrevivir, y te va dar una sensación de aventura al explorar el mundo en busca de los objetos necesarios para mejorar el campamento.

Casi todo lo que hay en el mapa puede ser usado a tu favor, tanto hierbas medicinales, o cazar animales por su carne y pelaje. Tambien hay mazmorras que explorar, aunque es mejor ir cuando tienes una misión activa para conseguir mejores recompensas al completarlas.

Este es sin duda uno de los juegos mas completos que hay, a pesar de que se vean tan inocentes por su aspecto pixelado y muy al estilo de los titulos indies.

Desarrolla:
Ink Stains games

Plataformas:
PC / Mac / Linux

Genero:
Aventura, Mundo Abierto, RPG, Estrategia

Rating
pendiente
porque aún
no a salido

Gracias por leer



Esperemos que hayas disfrutado este número.

¡NOS VEMOS EN NOVIEMBRE!

¿Te ha gustado esta revista?

Esta revista ha sido creada con mucho cariño, y nos encantaría contar con tu ayuda como patrocinador, para poder apoyar a nuestro evento.

¡Únete a nuestro equipo de patrocinadores y ayúdanos a seguir creciendo!

Contacto@frikirocky.com

www.frikirocky.com

[@FrikiRocky](https://www.instagram.com/FrikiRocky)



FRIKI ROCKY

Magazine



Battlefield 6

Guerra Total

El Cosplay

Las Reglas No Escritas

Chainsaw Man: Arc Reze

Amor, Caos y Sangre

My Hero Academia

El Final de un Legado

Ghost of Yotei

Leyendas y Espadas

Silent Hill: F

El Horror Regresa a Japón

Pokémon Z-A

EL MEGA RETORNO DE RAYQUAZA



0

547898

578001

Octubre-2025

AÑO 1 #6