

# FRIKI ROCKY

Magazine

## Eiichiro Oda:

la constancia de  
no abandonar un sueño

## You&I

Are Polar Opposites

## 007:

## First Light

Preview del agente  
más querido del cine

## Donquixote Rosinante:

Una historia que no  
puedes perderte

## MKII:

Reivindicando su  
lugar en la pantalla  
grande.

## Vegetta777

la leyenda del gaming

## Paralives

¿El competidor  
definitivo de los sims 4?

## Yubisaki to Renren

El Silencio que lo  
dice todo

# El Batilegado

DEL CABALLERO DE LA NOCHE



547898

578001

AÑO 2 # 1

LEGO® BATMAN™, LEGACY OF THE DARK KNIGHT © 2026 TT GAMES LTD. PRODUCED BY TT GAMES UNDER LICENSE FROM THE LEGO GROUP. LEGO, THE LEGO LOGO, THE BRICK AND THE KNOB CONFIGURATIONS AND THE MINIFIGURE ARE TRADEMARKS AND/OR COPYRIGHTS OF THE LEGO GROUP. © 2026. DC LOGO, BATMAN, AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS © & ™ DC. ALL RIGHTS RESERVED.

Mayo 2026

# FRIKI ROCKY

Magazine

## Eiichiro Oda:

la constancia de  
no abandonar un sueño

## You&I

Are Polar Opposites

## 007:

## First Light

Preview del agente  
más querido del cine

## Donquixote Rosinante:

Una historia que no  
puedes perderte

## MKII:

Reivindicando su  
lugar en la pantalla  
grande.

## Vegetta777

la leyenda del gaming

## Paralives

¿El competidor  
definitivo de los sims 4?

## Yubisaki to Renren

El Silencio que lo  
dice todo

# El Batilegado

DEL CABALLERO DE LA NOCHE



547898

578001

AÑO 2 # 1

LEGO® BATMAN™, LEGACY OF THE DARK KNIGHT © 2026 TT GAMES LTD. PRODUCED BY TT GAMES UNDER LICENSE FROM THE LEGO GROUP. LEGO, THE LEGO LOGO, THE BRICK AND THE KNOB CONFIGURATIONS AND THE MINIFIGURE ARE TRADEMARKS AND/OR COPYRIGHTS OF THE LEGO GROUP. © 2026. DC LOGO, BATMAN, AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS © & ™ DC. ALL RIGHTS RESERVED.

Mayo 2026

# CONTENIDO



## Índice

---

- 3** Especial Eiichiro Oda
  - 5** Vegetta 777: La Leyenda del Gaming
  - 7** 007 First Light
  - 9** You and I Are Polar Opposites.
  - 17** Lego Batman: Legacy of Darknight
  - 20** Mortal Kombat II la Pelicula.
  - 25** Paralives
  - 27** Yubisaki to Renren
  - 31** Conociendo a Donquixote Rosinante
- 





## Director General

Kazuya (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

*Mayo nos encuentra en un punto especial: ya no somos los mismos que empezaron este camino.*

*Lo que comenzó como una idea llena de emoción, hoy es un proyecto que ha crecido con cada edición, con cada reto y con cada aprendizaje.*

*No ha sido perfecto... pero ha sido real. Y eso es lo que le da valor.*

*Este año dos no se trata solo de continuar, sino de hacer mejor las cosas. De pulir lo que somos, de fortalecer nuestra esencia y de seguir construyendo algo que represente de verdad a quienes forman parte de esto.*

*A nuestro equipo: gracias por cada esfuerzo, por cada desvelo, por cada idea que suma. Lo que están haciendo no solo se ve... se siente.*

*Y a ti, que estás leyendo esto:  
gracias.*

*Gracias por darte el tiempo, mes con mes, de abrir estas páginas.*

*Por acompañarnos, por conectar con lo que hacemos y por formar parte de este proyecto que nace desde el cariño y la pasión.*

*Porque esta revista no existiría sin alguien del otro lado que la haga suya.*

*Seguimos creciendo, seguimos aprendiendo...  
y sobre todo, seguimos aquí.*

*Gracias por ser parte de este camino.*





## Diseño, Edición y Redacción

Lucero Fernández  
Pablo Hernández  
Rubén Pacheco  
Naomi Infante  
Nacho Armenta  
Daniel Corona

# Colaboradores

Pablo Hernández



Naomi Infante



Nacho Armenta



Rubén Pacheco



Lucero Fernández



Daniel Corona



## CONTACTO

[contacto@frikirocky.com](mailto:contacto@frikirocky.com)

## REDES

Facebook: FrikiRocky

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.





**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:



# Eiichiro Oda:

LA CONSTANCIA DE  
NO ABANDONAR UN SUEÑO

Por: Kazuya



ONE PIECE™, SUS PERSONAJES, NOMBRES, LOGOTIPOS Y ELEMENTOS RELACIONADOS SON PROPIEDAD DE EIICHIRO ODA Y ESTÁN BAJO LICENCIA DE TOEI ANIMATION. ESTA PUBLICACIÓN TIENE FINES INFORMATIVOS Y/O EDITORIALES. NO SE PRETENDE INFRINGIR LOS DERECHOS DE AUTOR NI DE PROPIEDAD INTELECTUAL.

Quiero contarte algo que a veces olvidamos cuando empezamos un proyecto: al inicio todo se siente emocionante. Todo fluye, todo motiva. Las ideas sobran, las ganas están ahí, y parece que nada puede detenerte. Pero con el tiempo... eso cambia. Empiezan a aparecer los días pesados. Las dudas. El cansancio. Esa voz interna que te dice que tal vez no vale la pena seguir. Y es justo ahí donde la mayoría se detiene. No porque no tengan talento. No porque su idea no fuera buena. Sino porque continuar, cuando ya no es fácil, es lo más difícil de todo.



*Eiichiro Oda niño fuente Facebook*

**Por eso la historia de Eiichiro Oda vale tanto la pena contarla.**

Porque no es solo la historia de alguien exitoso.

Es la historia de alguien que decidió quedarse... cuando muchos otros se iban.

**Oda no nació siendo una leyenda.**



*Ilustración a color del Manga One Piece*

Fue un joven más, con un sueño claro: quería dibujar historias. Quería crear mundos que conectaran con las personas. Pero ese sueño, como muchos otros, no venía con garantías.

**El camino que eligió no era sencillo.**

Antes de tener su propia obra, trabajó como asistente de otros mangakas. Eso significa largas horas, tareas repetitivas, presión constante y poco reconocimiento. Es el tipo de trabajo que muchos aceptarían al inicio... pero pocos sostienen por mucho tiempo. Ahí fue donde empezó a formarse.

Aprendiendo desde lo más básico. Equivocándose. Mejorando poco a poco. No había fama. No había aplausos. Solo había trabajo. Y aun así, siguió.



*Eiichiro Oda fuente One piece oficial Instagram*

Con el tiempo, esa disciplina empezó a tomar forma en una idea. Una historia que llevaba dentro y que quería contar.

**Así nació One Piece.**

Una historia sobre piratas, sí... pero también sobre sueños, libertad, amistad y propósito. Una historia que, en sus inicios, no tenía ninguna garantía de éxito.

De hecho, pudo haber sido una más entre muchas que aparecen y desaparecen. Porque esa es la realidad de la industria:

muchos proyectos comienzan... pero pocos sobreviven. Y aún menos perduran.

Pero aquí es donde todo cambia.

Porque Oda no soltó su historia.





Eiichiro Oda Avatar, fuente X

Mantener una obra durante años implica sacrificios que casi nadie ve. Jornadas largas, presión constante, expectativas cada vez más altas. Hay momentos donde lo lógico sería detenerse, descansar, incluso rendirse. Pero no lo hizo. Capítulo tras capítulo, fue construyendo algo más grande de lo que cualquiera pudo haber imaginado al inicio.



Hoy, One Piece no es solo un manga. Es el manga más vendido de la historia. Un fenómeno global. Una obra que ha acompañado a millones de personas a lo largo de los años. Pero lo más importante no son los números. Es lo que representa.

Mientras otros proyectos eran cancelados... él seguía dibujando.

Mientras otros se cansaban del ritmo... él seguía escribiendo.

Mientras muchos perdían la motivación... él seguía creyendo en lo que estaba construyendo.



Eiichiro Oda Trabajando en Manga One Piece, Fuente One Piece Wiki

### No fue fácil.



Recopilación de fotografías Eiichiro Oda trabajando fuente X

Un mundo lleno de personajes que se sienten reales. Historias que conectan emocionalmente. La historia de Oda no te dice que el camino será sencillo. No te promete éxito inmediato. Ni reconocimiento. Ni resultados rápidos. Lo que sí te muestra es algo más honesto:

**Que vale la pena seguir.**

Si hoy puedes hacer algo por tu sueño, que sea esto: No lo sueltes. Aunque avances lento. Aunque dudes. Aunque te canses. No lo sueltes. Porque nunca sabes qué tan cerca estás de lograr algo grande... cuando decides seguir.

“El talento te empieza... pero es la disciplina la que te hace llegar cuando todos los demás ya se rindieron.”



## VEGETTA777: LA LEYENDA DEL GAMING

Samuel de Luque, mejor conocido como **Vegetta777** o *VegettaGaymer*, es un creador de contenido de habla hispana nacido en España, que a lo largo de los años ha residido en distintos lugares del mundo, desde Los Ángeles hasta Andorra. Con más de una década de trayectoria, se ha consolidado como uno de los íconos más importantes del gaming en español.

A lo largo de los años ha jugado una gran variedad de títulos —como *Minecraft*, *GTA V* o *Rainbow Six*— y, aun así, ha logrado mantenerse vigente después de más de 14 años de creación constante.

### CUANDO TODO COMENZÓ...

Su canal fue creado en 2008, pero no fue hasta 2012 cuando comenzó a subir contenido de manera constante y profesional en YouTube. Su primer gameplay fue del icónico *Uncharted 3*, donde además se presentó formalmente ante su audiencia.

Poco a poco, sus videos comenzaron a ganar relevancia. La gente no solo lo veía... lo escuchaba.

## ¿QUÉ LO HIZO TAN ESPECIAL?

Más allá de su carisma o su voz — que sin duda lo caracterizan—, lo que realmente conectó con su audiencia fue su forma de expresarse: honesta, directa y sin filtros.

Vegetta no solo jugaba, **contaba**. Y en ese contar, convertía cada gameplay en una *experiencia compartida*.

Curiosamente, uno de los momentos más irónicos de su carrera llegó en mayo de 2012, cuando subió su primer video de *Minecraft* en Xbox 360. En ese entonces, expresó su inconformidad con el juego, llegando a decir que era de los peores que había probado. Lo dejó por un tiempo... y hoy, es el juego que más lo define.

## LA EPOCA DORADA CUANDO EL INTERNET CAMBIÓ

A partir de 2013, Vegetta comenzó a crecer de forma exponencial. Participó en eventos, conoció a otros creadores y empezó a colaborar con nombres como Willyrex, Alexby11, Luzu y sTaXx.

Coincidiendo con el lanzamiento de *GTA V*, su contenido alcanzó un nuevo nivel. Pero fue con *Minecraft* donde realmente dejó huella, dando vida a series como *V de Vegetta*, *Planeta Vegetta*, *Zona Minecraft* y *Apocalipsis Minecraft*.

Sus gameplays no eran solo partidas: eran historias, conversaciones, momentos que se sentían como escuchar a un amigo mientras exploraban un mundo muy cuadrado juntos.

En 2014, ya con millones de suscriptores, se mudó a Los Ángeles junto a *Willyrex*, fortaleciendo una de las amistades más emblemáticas de YouTube. De ahí nacieron libros, productos, series y una comunidad aún más sólida.

Ese mismo año también se marcó un antes y un después con la creación de **Karmaland**, una serie que redefinió el contenido cooperativo en **Minecraft**. A lo largo de sus 5 temporadas, participaron creadores como: *Willyrex*, *Alexby11*, *Luzu*, *sTaXx*, *El Rubius*, *Mangel*, *AuronPlay*, *Quackity* e *IlloJuan*, convirtiéndose en un fenómeno dentro del internet hispano.

### ENTRE CAMBIOS Y CRECIMIENTO

El crecimiento de Vegetta no se detuvo. Incluso durante la pandemia, su participación en juegos como *Among Us* junto a distintos creadores le permitió expandirse a nuevas audiencias y mantenerse relevante en un entorno cambiante.

### LA CONSTANCIA COMO LEGADO

Hoy en día, Vegetta777 continúa subiendo contenido y realizando streams de forma constante. Él mismo lo ha mencionado: durante más de 14 años ha mantenido una disciplina diaria de publicación.

Actualmente cuenta con más de 34.7 M de suscriptores, consolidándose como referente para nuevas generaciones y como parte fundamental de la infancia de muchas otras.



Ha participado en múltiples series y eventos como *Squid Craft Games IV*, *QSMP* y **QSMP II** (*Serie en emisión*), además de proyectos como *Raft*, *Arkadia* o *The Forest*, demostrando que sigue evolucionando junto con la plataforma.

Sin olvidar, que cuenta con un servidor gratuito en el que sus lobos nocturnos pueden jugar junto a él... **DiosesMC** el mejor servidor de Minecraft.

## MÁS ALLA DEL CREADOR MI OPINIÓN

**Vegetta777** es tan carismático y auténtico que resulta difícil no conectar con él. A lo largo del tiempo ha enfrentado críticas e intentos de "funa", pero su transparencia y forma de ser lo han mantenido firme.

Se siente como ese amigo que conociste por casualidad y que, sin importar la diferencia de edad, conectó contigo desde el primer momento.

Y sí... feliz de ser parte de esos "niños rata" que crecieron con él y que, hasta hoy, siguen aquí.

GRACIAS, **Vegetta777**, por ser parte de mi adolescencia... y por seguir siendo parte fundamental de mi vida.





El hype es real, y parece que 007 First Light no será simplemente un "Hitman con skin de Bond". Tras años de silencio bajo el nombre clave Project 007, IO Interactive (los maestros detrás de la trilogía moderna de Hitman) finalmente nos dejan ver su visión del agente secreto más famoso del mundo.

Lo primero que me voló la cabeza es que no es una adaptación de ninguna película. Es una historia de origen original. Estamos hablando de un James Bond joven, de unos 26 años, que apenas va entrando al MI6.

Olvídate de las películas de Daniel Craig o Pierce Brosnan. First Light, Controlaremos a un James Bond de 26 años, recién salido de la Marina Real y reclutado por un MI6 que aún no confía en él. La narrativa promete ser más visceral y personal, mostrándonos a un agente que comete errores, que sangra y que, por primera vez, cuestiona sus órdenes.

Prepárense para ver caras conocidas como M y Q, pero en versiones mucho más jóvenes, cuando apenas estaban armando todo el departamento de tecnología.

Por: Kazuya



**CONFIDENTIAL**

**Desarrolla:**

IO Interactive

**Publica:**

IO Interactive, Amazon MGM Studios y Eon Productions

**Plataforma:**

PS5, Xbox Series X/S y PC (Switch 2 confirmado para finales de año).

**Género:**

Acción y Aventura de Espionaje

**Fecha de lanzamiento:**

27 de mayo de 2026.

**Mecánicas: Más allá del sigilo**

Aunque el ADN de los creadores de Hitman está presente, las mecánicas de First Light han sido rediseñadas desde cero para ajustarse al ritmo de una película de acción:

- El Sistema "Instinct" (Instinto): No es solo para ver a través de las paredes. Esta barra se llena con "puntos de estilo". Al activarla, puedes ejecutar desde una cadena de disparos de precisión hasta usar el entorno para una eliminación cinematográfica.
- Combate "Cuerpo a Cuerpo 2.0": El juego introduce un sistema de parries y contragolpes basados en artes marciales reales. Las peleas en espacios cerrados (como ascensores o pasillos de hoteles) se sienten coreografiadas pero son 100% controladas por el jugador.
- Gadgets en Tiempo Real: Olvida pausar el juego para elegir una herramienta. Usarás el reloj láser de Q o los escáneres biométricos de forma fluida mientras corres por los tejados de Estambul.

**Tecnología de vanguardia: El motor Glacier al límite**

Visualmente, el juego es increíble.

El uso de iluminación global dinámica permite que cada misión cambie drásticamente según la hora del día. Los escenarios, que van desde las gélidas montañas de Eslovaquia hasta las vibrantes calles de la City de Londres, están diseñados como "cajas de arena de lujo", llenos de rutas alternativas y oportunidades narrativas.

IO Interactive no busca hacer un juego "del montón". Con un enfoque en la narrativa cinematográfica y un control que se siente más ágil que nunca, 007 First Light se perfila como el juego de espionaje definitivo de la década. ¡Preparen sus licencias para matar!





Por: Naomi Infante

## You and I Are Polar Opposites



### Autor:

Kocha Agasawa

### Plataforma:

Crunchyroll

### Formato:

Anime (Serie)

### Género:

Comedia, Romance,  
Recuentos de la vida

### Lanzamiento:

11 de enero, 2026, 12 episodios



## UN ROMANCE DONDE LO DIFERENTE CONECTA

¿Buscas un anime de amor correspondido?

Si estás buscando un anime que hable de amor correspondido, *You and I Are Polar Opposites* —o *Seihantai na Kimi to Boku*— puede ser justo lo que necesitas.

Para empezar, te dejo la sinopsis... a mi estilo.

## UNA HISTORIA DE POLOS OPUESTOS

*Miyu Suzuki* y *Yusune Tani* son dos estudiantes de preparatoria completamente **distintos**.

Ella es enérgica, extrovertida y siempre está pensando en lo que dirán los demás; mientras que Tani es tranquilo, introvertido y directo.

Suzuki está totalmente enamorada de él, pero no sabe cómo decírselo... y mucho menos si su amor será correspondido. Aunque, quizá, Tani pueda sorprenderla.

El anime sigue la relación de estos dos personajes, pero también nos presenta a otras duplas dentro de su grupo de amigos que comparten esta misma dinámica de opuestos.

Y ahí surge la pregunta: **¿El amor puede nacer donde menos lo esperas?**

## UN ESTRENO QUE ENGANCHAS DESDE EL INICIO

El anime se estrenó el 11 de enero de 2026, y tuve la oportunidad de verlo desde el primer día.

Desde el primer episodio me enganchó por completo. Todo se siente natural, bonito... casi como si estuvieras viendo algo que podría pasar en la vida real. No esperas que las cosas avancen tan rápido, y justo eso es lo que lo hace sentirse fresco. No se siente forzado, simplemente fluye.

Y claro, no puedo dejar de mencionar la animación, que acompaña perfectamente tanto la historia como su identidad visual.

### **UN OPENING QUE NO SE SALTA (Y NO QUIERES HACERLO)**

Hablando del opening, "Megane wo Hazushite" es un temazo.

Visualmente juega entre lo real y lo animado, creando una experiencia muy llamativa. Y siendo honesta... no me lo salté ni una sola vez.

De esos openings que, sin darte cuenta, terminas esperando.

### **¿QUE LO HACE ESPECIAL?**

Sí, la base puede sonar cliché. Romance escolar, polos opuestos, sentimientos que no se dicen...

Pero lo que realmente lo hace especial es cómo avanza.

No va tan rápido como para sentirse apresurado, pero tampoco tan lento como para aburrir. Hay progreso constante, hay momentos dulces y hay desarrollo emocional.

Y eso, hoy en día, se agradece muchísimo.

### **MÁS ALLA DE LA PAREJA PRINCIPAL**

Algo que me gustó mucho es que la historia no se queda solo en Suzuki y Tani.

También explora a sus amigos, mostrando que cada uno puede tener su propio **"polo opuesto"**. Esto le da más profundidad a la historia y refuerza una idea muy bonita:

Las conexiones no siempre son obvias... pero eso no las hace menos reales.

Es un mensaje simple, pero muy dulce. Y para quienes amamos el romance... pega directo.

### **MI OPINIÓN**

You and I Are Polar Opposites tiene **4.9 de 5 estrellas** en Crunchyroll, y honestamente, lo entiendo.

Por ahora cuenta con una temporada de **12 episodios**, y yo ya estoy esperando más.

Siento que es un anime que necesita más visibilidad. Fácilmente podría convertirse en *un nuevo clásico* del romance moderno, de esos que te recuerdan que las relaciones no tienen que ser perfectas... solo tienen que ser reales. Como pasó en su momento con *Lovely Complex*.

**Porque al final... El amor está en todos lados, solo hace falta atreverse a verlo.**



NO SOLO TENEMOS LOS POPULARES.

# TENEMOS LOS BUENOS

VEN A DESCUBRIR TU NUEVO FAVORITO



/RUPAZASHOPPE



/RUPAZASHOP\_PPE

**Desarrolla:**

TT Games

**Publica:**

Warner Bros. Games

**Plataforma:**PlayStation 5, Xbox Series X/S,  
Nintendo Switch y PC**Género:**

Acción y Aventura / Mundo Abierto

**Fecha de lanzamiento:**

22 de Mayo 2026

LEGO® BATMAN™, LEGACY OF THE DARK KNIGHT © 2026 TT GAMES LTD. PRODUCED BY TT GAMES UNDER LICENSE FROM THE LEGO GROUP.  
LEGO, THE LEGO LOGO, THE BRICK AND THE KNOB CONFIGURATIONS AND THE MINIFIGURE ARE TRADEMARKS AND/OR COPYRIGHTS OF THE  
LEGO GROUP. © 2026 DC LOGO, BATMAN AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS © & ™ DC. ALL RIGHTS RESERVED.



# BATMAN™

## LEGACY OF THE DARK KNIGHT



El Caballero de la Noche se vuelve a armar (pieza por pieza).

Ya que les tenemos una super bati-noticia. Si pensaban que ya lo habían visto todo en el universo de bloques, prepárense.

LEGO Batman: Legacy of the Dark Knight no es solo una secuela más; es el proyecto más ambicioso de TT Games hasta la fecha. Estamos ante un título que deja atrás la linealidad de los primeros juegos para entregarnos una experiencia cinematográfica, pero sin perder ese ADN de comedia que nos hace soltar la carcajada en medio de una persecución.



Contexto: Un Legado de 85 años Este juego llega como la celebración definitiva del murciélago. El contexto es simple pero épico: una anomalía temporal causada por el Bati-Mite ha mezclado las diferentes eras de Gótica.

Veremos desde la estética "noir" de los años 30 hasta el futuro tecnológico de Batman Beyond, todo unificado en un solo mapa masivo. Es la oportunidad de jugar la historia de Batman no como una línea recta, sino como un museo interactivo donde cada ladrillo cuenta una leyenda.



## Un Legado de 85 años

Este juego llega como la celebración definitiva del murciélago. El contexto es simple pero épico: una anomalía temporal causada por el Bati-Mite ha mezclado las diferentes eras de Gótica.

Veremos desde la estética "noir" de los años 30 hasta el futuro tecnológico de Batman Beyond, todo unificado en un solo mapa masivo. Es la oportunidad de jugar la historia de Batman no como una línea recta, sino como un museo interactivo donde cada ladrillo cuenta una leyenda.



# BA

LEGACY O



¿En qué va la trama? La historia arranca tras el colapso del Asilo Arkham (¡otra vez!). Pero aquí hay un giro: los villanos no solo quieren destruir la ciudad, quieren reescribirla. La narrativa se divide en Capítulos de Legado.

Empezamos con un Bruce Wayne joven y algo torpe que todavía se tropieza con su propia capa hasta llegar al veterano cansado que debe reclutar a toda la Bat-familia para detener un plan maestro orquestado por el Tribunal de los Búhos y el Joker.

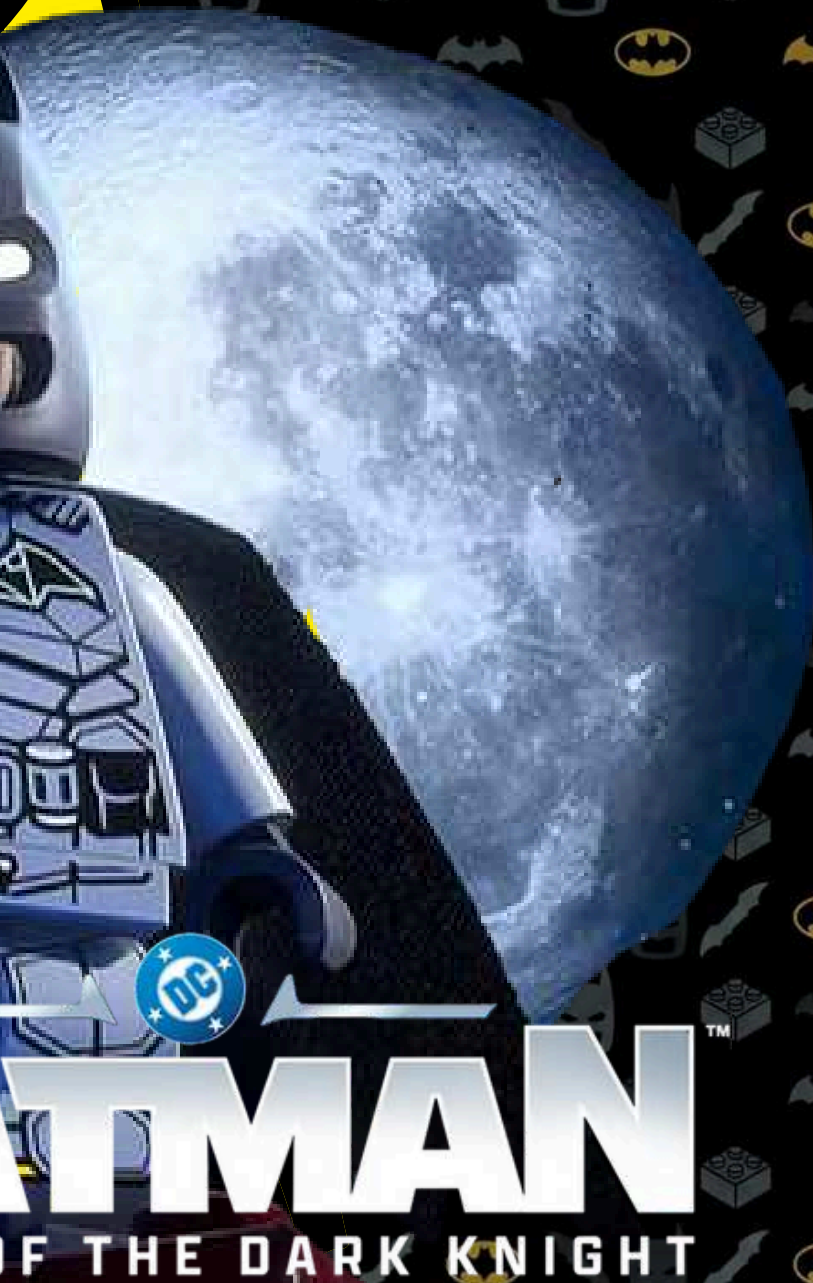
Modos de Juego: Mucho más que romper y construir



Modo Historia (Campaña Cooperativa): La esencia clásica. Juega solo o con un amigo en una narrativa fluida con cinemáticas que parecen sacadas de una película de animación de alto presupuesto.

Modo Detective: Aquí el juego cambia a una perspectiva más pausada. Deberás usar el escáner de la baticapucha para encontrar pistas invisibles, reconstruir escenas del crimen y resolver acertijos ambientales que harían dudar al mismísimo Acertijo.

Desafíos de la Bat-Familia: Un modo arcade para poner a prueba tus habilidades de combate y sigilo, desbloqueando trajes icónicos como el de Zur-En-Arrh o el clásico de Adam West.





### Novedades y Mecánicas: El motor de la justicia

Si algo define a esta entrega es la libertad de movimiento. Gótica ahora es un mundo abierto real, sin pantallas de carga entre distritos.

Subete a tu moto: El sistema de vehículos ha sido reconstruido desde cero. Ya no se siente como un carrito de juguete; la física de las motos es vibrante. Puedes hacer caballitos, derrapes extremos y usar el gancho mientras vas a 200 km/h para balancearte hacia un edificio sin bajar de la velocidad.



El Bat-Gancho Dinámico: Ahora puedes engancharte a los enemigos desde tu vehículo para sacarlos del camino o usarlo para catapultarte hacia el cielo y activar el planeo instantáneo.

Construcción en Tiempo Real: Olvídate de quedarte parado apretando un botón. Ahora Batman puede construir "gadgets de un solo uso" mientras corre o pelea, como una torreta de micro-piezas o un señuelo inflable.

Detalles técnicos que enamoran El juego utiliza un nuevo motor de iluminación que hace que el plástico de los LEGO brille bajo la lluvia ácida de Gótica de una forma casi hiperrealista. Los reflejos en el casco de Batman y el sonido de las piezas chocando entre sí cuando recibes un golpe le dan una textura física increíble.





En nuestra opinión es ese tipo de juego donde Batman intenta ponerse serio y rudo, pero su capa se queda atorada en una puerta giratoria o Robin arruina el momento épico con un chiste malo.

Es un juego ideal para todos. Los veteranos encontrarán referencias ocultas a cómics oscuros de los años 70, y los nuevos jugadores disfrutarán de una mecánica de combate fluida y divertida.

Es, en esencia, el juguete más grande del mundo metido en tu consola.

¿POR QUÉ ES UNA COMPRA OBLIGATORIA?

Ideal para todos: El balance perfecto

¿Por qué deberías gastar tus bati-dólares en este título? Fácil: porque entiende que los fans de Batman hemos crecido, pero seguimos amando jugar. Conserva ese humor ácido y blanco que caracteriza a la franquicia.



¡Por supuesto que sí! LEGO Batman: Legacy of the Dark Knight es la prueba de que no necesitas una armadura de titanio para ser un héroe, ¡a veces solo necesitas un buen par de bloques y mucho sentido del humor!

Es el juego perfecto para los que queremos salvar el mundo sin dejar de reírnos de lo absurdo que es que Batman tenga un traje para cada día de la semana.

Ya seas un coleccionista de huesos amarillos o alguien que solo busca desestresarse después de un largo día, este título es una compra obligatoria.

Así que ajusta tu bati-cinturón, prepara los bati-snacks y prepárate para construir la justicia pieza por pieza.

¡Gótica nunca fue tan divertida, y tú no puedes quedarte fuera de esta bati-fiesta!

**LUNES A DOMINGO  
7 AM - 10 PM**

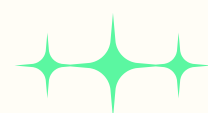


**BLVD BENITO JUÁREZ Y AGUSTÍN MELGAR  
PUERTO PEÑASCO CENTRO.**

**¡Tu parada segura está aquí!**



**BLVD BENITO JUÁREZ  
CARRETERA PUERTO PEÑASCO - SONOYTA**



# Mar de Cortez

Beach Home & Condo Rentals

**CASAS Y CONDOMINIOS**  
en renta



Blvd. Benito Juarez  
Any City, ST I2345



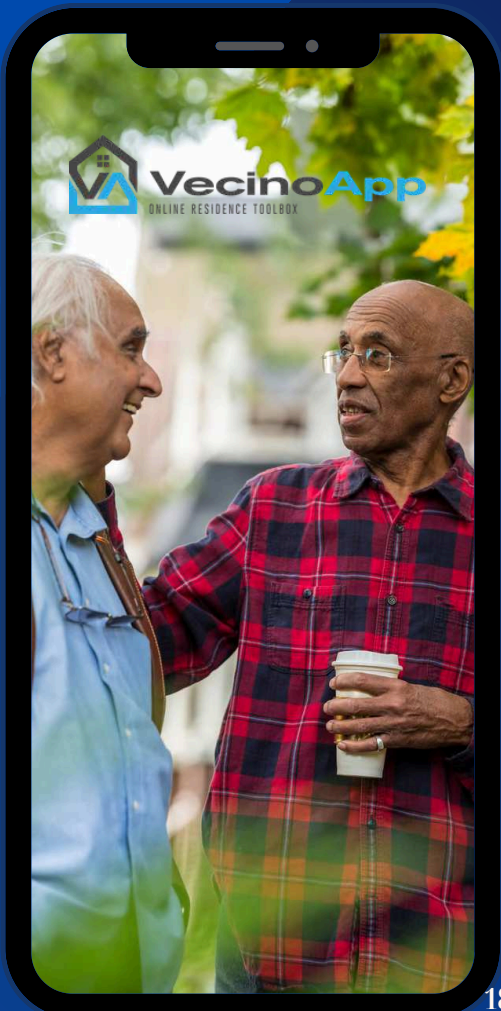
**CONTACTO : 638-388-87-47**



## Software de gestión para asociaciones de propietarios

Visión, Control y Transparencia

[www.vecinoapp.com](http://www.vecinoapp.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**



**cinépolis**

PUERTO PEÑASCO



# MORTAL KOMBAT

**7 DE MAYO  
SOLO EN CINES**

FILMADA PARA IMAX

Por: Kazuya



Por: Kazuya



Este 7 de mayo, los fans del caos, los combos y las fatalidades tienen una cita obligada en la pantalla grande. Mortal Kombat II aterriza en cines, y en Cinépolis Puerto Peñasco podremos vivir una nueva batalla por el destino de Earthrealm.

La historia promete subir de nivel respecto a su antecesora. Ahora sí, todo apunta a un conflicto más directo, más intenso y más fiel al espíritu del videojuego. La llegada de Shao Kahn marca un antes y un después, trayendo consigo una amenaza mucho más grande. Y como cereza del pastel, finalmente veremos en acción a Johnny Cage, uno de los personajes más carismáticos y esperados por los fans.

En cuanto al elenco, la película incorpora a Karl Urban en el papel de Johnny Cage, sumándose a rostros ya conocidos como Lewis Tan y Hiroyuki Sanada, quienes regresan para darle continuidad a la historia con mayor peso en sus personajes.

Detrás del proyecto se encuentra New Line Cinema, un estudio con experiencia en grandes producciones y franquicias icónicas. Esto eleva las expectativas, pero también deja una pregunta en el aire: ¿logrará esta secuela hacer verdadera justicia al legado de Mortal Kombat?

La respuesta está en lo que los fans esperan ver en pantalla: combates memorables, fatalidades bien ejecutadas y una historia que respete la esencia del juego.



Además, hay un elemento clave que no puede fallar: la música. En una franquicia como Mortal Kombat, el sonido no es un simple acompañamiento... es parte del combate. Desde aquel icónico tema de Techno Syndrome, que se volvió prácticamente un himno, la saga ha sabido cómo encender la adrenalina incluso antes de que empiece la pelea. Esa mezcla de electrónica, intensidad y ritmo agresivo es lo que te mete de lleno en la experiencia, lo que hace que cada golpe se sienta más pesado y cada enfrentamiento más épico. Por eso, esta nueva entrega tiene una responsabilidad enorme: no solo cumplir, sino elevar ese legado.

Porque al final del día, Mortal Kombat no es solo un videojuego. Es un fenómeno cultural que redefinió el género de pelea, que marcó generaciones enteras con su estilo, su violencia estilizada y sus personajes icónicos. Es ese tipo de franquicia que no solo se juega... se vive, se recuerda y se comparte. Y precisamente por eso, esta nueva película no llega como un simple estreno más, sino como una oportunidad real de reivindicar su lugar en la pantalla grande, de demostrar que puede estar a la altura de su propio legado.



**FRIKI**

Recom  
Esp



**638 388 9427**

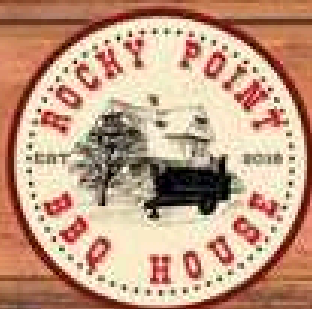
**NO REELECCIÓN Y BLVD BENITO JUÁREZ #172B  
CENTRO NORTE, PUERTO PEÑASCO CENTRO.**



Aventura, RPG, Mundo abierto

**Rocky**  
Recomendación  
Especial

**Magazine**



# Hot Dogs

## 6:00pm-1:00am

Tel.

**(638)388-5440**

- SALCHICHA POLACA AHUMADA
- SALCHICHA DE RES GRANDE
- SALCHICHA DE CERDO CHICA, MEDIANA Y JUMBO.
- CHILIDOGO

DE MIERCOLES A LUNES  
(MARTES CERRADO)

LUIS ENCINAS  
ENTRE CALLE 13 Y  
CALLE 12.

LUIS ENCINAS (638)388-5440 ENTRE CALLE 12 & 13  
Puerto Peñasco, Sonora





# PARALIVES

**Desarrolla:**

Paralives Studio

**Publica:**

Paralives Studio

**Plataformas:**

PC / Mac

**Género:**

Simulación de vida,  
Construcción, Sandbox

Clasificación  
en proceso...

**Lanzamiento:**

25 de mayo del 2026 (EARLY ACCESS)

## ¿EL COMPETIDOR DEFINITIVO DE LOS SIMS 4?

**Paralives** es un juego indie de simulación de vida que se está desarrollando prácticamente **de la mano con su comunidad**, y eso ya lo hace destacar desde el inicio. Promete llevar el género más allá de lo que otros simuladores han logrado, apostando por algo que muchos jugadores llevan años pidiendo: **libertad real**.

Desarrollado por **Paralives Studio**, este proyecto no solo busca ofrecer más opciones creativas, sino también solucionar problemas que han acompañado al género durante décadas. Cosas que parecen simples, pero que hacen toda la diferencia: paredes curvas, edición de muebles, texturas personalizables, rotación libre... detalles que, honestamente, ya deberían ser estándar.

Además, quieren darle más profundidad a sus personajes, los llamados *Parafolks*, enfocándose en emociones más naturales para que las historias que creemos se sientan más vivas... y menos forzadas.



## ¿Y QUÉ ES LO QUE TIENE TAN EMOCIONADA A LA COMUNIDAD?

Primero: *el mundo*. Todo apunta a que será **semi abierto**, eliminando casi por completo las pantallas de carga, lo que haría que explorar se sienta mucho más fluido. Algo que, siendo honestos, muchos llevan años pidiéndole a su competencia directa.

Pero más allá de eso, lo que realmente ha mantenido vivo el hype es su desarrollo abierto. El equipo comparte avances constantemente, escucha a la comunidad y ajusta el juego con base en ese feedback. Y cuando un juego escucha... la comunidad responde.



## ¿POR QUÉ ES TAN RELEVANTE?

Porque inevitablemente entra en comparación con Los Sims.

Pero aquí está lo interesante: Paralives no parece querer reemplazarlo, sino **hacer las cosas de otra forma**. Donde uno pone límites, el otro promete libertad. Y eso, queramos o no, mueve todo el género.

## ¿QUÉ SABEMOS HASTA AHORA?

Paralives tiene previsto su lanzamiento en **Early Access** el **25 de mayo de 2026**. Esto significa que el juego seguirá en desarrollo incluso después de salir al público.

Originalmente estaba planeado para 2025, pero fue retrasado varias veces porque, según sus propios desarrolladores, no cumplía con la calidad que buscaban. Y sinceramente... se agradece más un retraso que un juego incompleto.

Estará disponible en PC y Mac a través de Steam, y su enfoque es claro: no salir corriendo a competir, sino crecer junto a su comunidad.

## MI OPINIÓN

Paralives se ve prometedor. Tiene un encanto muy particular, aunque su estilo de animación es algo a lo que personalmente tendría que acostumbrarme.

Me emociona la libertad que promete, especialmente en la creación. Pero al mismo tiempo, no sé exactamente qué esperar todavía. Y quizá eso es lo interesante.

Porque lo divertido de simular, es poder crear tu propia realidad...





## El Silencio que lo dice todo: ¿Por qué deberías leer "Signos de Afecto"?

Un romance que rompe todas las barreras.

En el vasto universo del manga, donde a menudo nos perdemos entre batallas épicas y mundos de fantasía, de vez en cuando surge una obra que nos obliga a detenernos, bajar el volumen y simplemente... observar. Eso es precisamente lo que logra "Yubisaki to Renren" (Signos de Afecto), la joya de la corona del dúo suu Morishita que hoy podemos disfrutar gracias a Editorial Panini. Una conexión más allá de las palabras

La historia nos presenta a Yuki, una joven universitaria cuya vida transcurre en un silencio absoluto debido a su sordera natural. Su cotidianidad es tranquila, contenida en un mundo visual y digital, hasta que el destino la cruza con Itsuomi. Él no es el típico protagonista de shoujo; es un viajero empedernido, políglota y con un hambre insaciable por conocer lo que es diferente.

Lo que hace especial a esta narrativa no es la "limitación" de Yuki, sino cómo Itsuomi decide cruzar ese puente. No lo hace desde la lástima, sino desde la curiosidad genuina, aprendiendo que para entender a alguien no siempre se necesitan palabras, sino la voluntad de mirar de frente.





Arte que se puede sentir

Si hay algo que destacar en esta edición de Panini es el apartado visual. El dibujo de suu Morishita es, en una palabra, etéreo. Cada panel parece estar envuelto en una atmósfera de ensueño, con un uso magistral de los espacios en blanco y un diseño de modas que hace que cada capítulo se sienta moderno y vibrante. Pero más allá de la estética, hay un trabajo de investigación impecable: la representación de la Lengua de Señas Japonesa (JSL) es precisa, logrando que el lector aprecie la belleza del movimiento y la expresión facial como una forma de arte en sí misma.

"A veces, el mundo es más grande de lo que imaginamos, solo hace falta que alguien nos tome de la mano para enseñarnos una nueva forma de escucharlo."

¿Por qué es un "Must-Have" en tu colección?

1. Madurez narrativa: Al situarse en la etapa universitaria, nos alejamos de los clichés escolares para explorar una relación más honesta y directa.
2. Inclusión real: No romantiza la discapacidad como un obstáculo insuperable, sino que la integra como una faceta más de la identidad de la protagonista.
3. Ritmo orgánico: Es una lectura que se siente como un respiro; el romance avanza con una calidez que reconforta el alma.

Veredicto: Si eres fan del buen manga, "Signos de Afecto" es una compra obligada en Panini. Es una historia que nos recuerda que, en un mundo lleno de ruido, las conexiones más profundas son aquellas que se construyen en el silencio del corazón.



# ROCKY GAMES



**(638)380 9354**



**COMPRA Y VENTA**



**CONSOLAS CLÁSICAS  
Y DE ÚLTIMA GENERACIÓN**

**REPARACIONES Y  
MANTENIMIENTO  
PROFESIONAL**



**CONTROLES, ACCESORIOS,  
MODS, ¡Y MÁS!**



**¡PASIÓN POR LOS VIDEOJUEGOS!**

**SERVICIO DE OTRO NIVEL** 



## Mucho más que solo hamburguesas

Para llevar o disfrutar con una  
atención de primera



Única sucursal: Julián Bustamante y Cjon Benito Juárez #225, Puerto Peñasco Sonora.

Pedidos y reservas: +52 (638) 112 5583

# CONOCIENDO

Por: Kazuya



## A DONQUIXOTE ROSINANTE



Escucha, muchacho... porque esta no es una historia de gloria ni de grandes tesoros.

Es la historia de un hombre que el mundo olvidó...  
pero que el mar aún recuerda.

Su nombre era Donquixote Rosinante, aunque muchos lo llamaban Corazón.

Nació en la cima del mundo, dentro de la Donquixote Family, rodeado de poder y privilegios. Pero su padre renunció a todo... y el mundo los castigó sin piedad.

Perdió a su madre.

Perdió su hogar.

Y vio cómo su hermano, Donquixote Doflamingo, elegía el camino del odio.

Dos hermanos... mismo dolor.

Pero destinos opuestos.

Rosinante eligió algo más difícil: **ser bueno.**

Criado por el Marine Sengoku, creció con un propósito: detener el sufrimiento. Se infiltró entre piratas y caminó al lado de su propio hermano... no para seguirlo, sino para frenarlo.

Con el poder de la Nagi Nagi no Mi, podía silenciarlo todo... como si quisiera darle un respiro a un mundo lleno de dolor.



Pero su historia cambió al conocer a un niño: Trafalgar D. Water Law.

Un niño roto, lleno de odio... igual que él alguna vez.

Y entonces decidió salvarlo.

Cuando descubrió que la única forma de salvarlo era conseguir la Ope Ope no Mi, tomó una decisión sin vuelta atrás.

Traicionó a su familia.

Se enfrentó a su pasado.

Arriesgó su vida sin dudarlo.

**Y lo logró.**



Pero el mar siempre cobra su precio.

Gravemente herido, con la muerte cada vez más cerca, Rosinante hizo lo último que le quedaba por hacer.

Escondió a Law.

Usó su poder, y creó un silencio absoluto.

El niño lloraba... gritaba su nombre...

pero no se escuchaba nada.

Porque incluso en su último momento...

Rosinante quería protegerlo.

Quería que su despedida no estuviera llena de miedo...

sino de paz.

Murió solo.

Sin reconocimiento.

Sin gloria.

Sin que el mundo supiera lo que había hecho.

Pero con una sonrisa.

Y dime, muchacho...

¿qué es lo que hace grande a un hombre?

No es su fuerza.

No es su fama.

**Es lo que decide hacer... cuando todo está en su contra.**

Corazón no cambió el mundo con guerras ni conquistas.

Salvó a una sola persona.

Pero a veces... eso basta.

Así que cuando el mundo te golpee, cuando sientas que el dolor pesa demasiado...

recuerda esta historia.

La de un hombre que nació entre dioses, cayó al infierno...

y aun así, eligió ser humano.

Porque en un mundo lleno de ruido...

los actos más grandes...

son los que se hacen en silencio.

# FRIKI ROCKY

Magazine

## Eiichiro Oda:

la constancia de  
no abandonar un sueño

## You&I

Are Polar Opposites

## 007: First Light

Preview del agente  
más querido del cine

## Donquixote Rosinante:

Una historia que no  
puedes perderte

## MIKII:

Reivindicando su  
lugar en la pantalla  
grande.

## Vegetta777

la leyenda del gaming

## Paralives

¿El competidor  
definitivo de los sims 4?

## Yubisaki to Renren

El Silencio que lo  
dice todo

# El Batilegado

DEL CABALLERO DE LA NOCHE



547898

578001

AÑO 2 # 1

LEGO® BATMAN™, LEGACY OF THE DARK KNIGHT © 2026 TT GAMES LTD. PRODUCED BY TT GAMES UNDER LICENSE FROM THE LEGO GROUP. LEGO, THE LEGO LOGO, THE BRICK AND THE KNOB CONFIGURATIONS AND THE MINIFIGURE ARE TRADEMARKS AND/OR COPYRIGHTS OF THE LEGO GROUP. © 2026. DC LOGO, BATMAN, AND ALL RELATED CHARACTERS AND ELEMENTS © & ™ DC. ALL RIGHTS RESERVED.

Mayo 2026

# Gracias por leer



Esperemos que hayas disfrutado este número.

## ¡NOS VEMOS EN JUNIO

### ¿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](mailto:Contacto@frikirocky.com)

[www.frikirocky.com](http://www.frikirocky.com)