

## Videjuegos que han marcado época este 2016

### Hipertextual escoge los mejores videjuegos de este 2016

Este año que acaba ha sido, sin atisbo de duda, uno de los mejores que se recuerdan en la industria del videjuego. Han llegado nuevas consolas (y la reedición de una pieza histórica), la realidad virtual ha llegado a las tiendas, Super Mario Run y Pokémon GO han revolucionado los videjuegos para smartphone y, por el camino, los que desde ya, pasan a ser algunos de los mejores videjuegos de la historia del medio. Tanto lo indie como lo triple A, lo íntimo y lo hiperbólico, ha brillado con una fuerza tremenda este año que acaba.

Por ello, y por los límites de espacio y contenido, es más difícil que nunca incluir todos aquellos que lo merecen en una lista como esta; Dishonored 2, Titanfall 2, Battlefield 1, The Last Guardian, DOOM, Thumper, INSIDE, The Witness o Pokémon Sol y Luna pero, sin duda, son y están entre lo mejor que se ha podido jugar este año. Y sin más, vamos allá con la selección de los mejores videjuegos de 2016.

#### Uncharted 4

La culminación de la saga que redefinió el género de las aventuras, bebiendo de los mejores y lógicos referentes. Neil Druckman, Bruce Straley y su equipo confirmaron lo que ya parecía quedar claro en The Last of Us, alzando a Naughty Dog a ese selecto olimpo del videjuego reciente. Quizá no sea tan influyente como esa segunda entrega que cogió a todos por sorpresa pero sí que, sin duda, Uncharted 4 refina y perfecciona todo lo visto en la trayectoria de Nathan Drake, uno de los mejores personajes que nos ha dado la industria. Un auténtico blockbuster en el que muy pocas piezas están fuera de sitio.

#### Forza Horizon 3

El trabajo de los chicos de Playground Games durante los últimos años ha sido encomiable. Este estudio formado por veteranos de estudios centrados en la conducción como Bizarre o Codemasters supo insuflar energía y frescura a la marca Forza con esta subsaga cuyos principales valores residen en el mundo abierto y el tono desenfadado. Esta tercera entrega es el broche de oro a una progresión meteórica que este año nos ha llevado a una enorme y sumamente variada recreación de Australia, abogando por un más y mejor de libro. Por el camino, claro, han cuajado el mejor videjuego de conducción de lo que llevamos de generación y, sin duda, uno de los más destacados de la historia.

#### Dark Souls 3

Para algunos sigue siendo imposible entender cómo un estudio como From Software puede haber sacado tantos y tan exageradamente buenos juegos en tan poco tiempo. En poco más de un lustro ha venido esa peculiar semilla que fue Demon's Souls, la esencia reformulada en Bloodborne y, el núcleo del estudio, la trilogía de Dark Souls. Y, de nuevo, pese al miedo y la incertidumbre, hablamos de un cierre a la altura del nombre de la franquicia. Y eso, cuando se habla de una de las sagas más influyentes de la historia del videjuego, no es poco decir. No es perfecto, y quizá Bloodborne o el primer Dark Souls atesoren más 'magia', pero sí es absolutamente imprescindible.

## Overwatch

Muy pocos ponen en duda la posición de Blizzard como uno de los estudios más influyentes y respetados de la industria pero sí que, en cierto modo, incomodaba en cierta medida que los de California llevaran más de dos décadas echando mano del mismo puñado de marcas, sin dar rienda suelta a nuevas ideas. Overwatch, nacido de las cenizas del proyecto Titan, llegó a mediados de año para romper todo eso y para demostrar que Blizzard no ha perdido el toque y sigue siendo capaz de crear universos y personajes de una rotundísima personalidad. Overwatch es, además, una lección en lo que a los 'hero first person shooter' se refiere.

## Firewatch

Los chicos de Campo Santo, pese a ser un estudio indie sin ningún trabajo previo, se enfrentaban ante un público con unas muy altas expectativas ante el lanzamiento de Firewatch. Estar formado por figuras de la industria que han trabajado en proyectos como el primer The Walking Dead o Mark of the Ninja, contar con el trabajo artístico de Olly Moss y presentar tráilers tan apetecibles como los que vimos nos hicieron esperar algo grande. Y Firewatch es algo grande de la forma más humilde posible, a base de un estupendo guion y, sobre todo, dos de los personajes más creíbles y palpables de la industria. Al final, Firewatch son Henry y Delilah en medio del bosque. Y con eso, sobra.

## Stardew Valley

En un año en el que hemos tenido más y mejores FPS que nunca y nos hemos visto envueltos en una tormenta de bombásticas superproducciones también ha habido hueco para experiencias centradas en el asueto y la rutina entendida de la mejor forma posible. El trabajo de ConcernedApe (estudio de un solo hombre) con Stardew Valley huye de lo que reina en la industria y apuesta sin miedo por poner la tranquilidad y las relaciones e historias personales, con espacio para hablar de la homosexualidad, el maltrato o las enfermedades mentales. Al final, la vida en ese pequeño pueblo y el trabajo en la granja, lejos de la ciudad y las grandes corporaciones, son un paralelismo claro con lo que supone Stardew Valley en la industria. Un auténtico pozo de horas.

El contenido de este comunicado fue publicado primero en la página web de <https://hipertextual.com/>

## Datos de contacto:

Nota de prensa publicada en:

Categorías: [Telecomunicaciones](#) [Sociedad Infantil](#) [Entretenimiento](#) [Ocio para niños](#) [Innovación Tecnológica](#) [Gaming](#)

---

**NotasdePrensa**

<https://www.notasdeprensa.es>