Tras [el año de descanso](https://www.vidaextra.com/industria/los-planes-de-ubisoft-a-medio-plazo-watch-dogs-2-confirmado-y-un-descansito-para-assassin-s-creed) que Ubisoft le concedió a la serie **'Assassin's Creed'** es normal que comiencen las especulaciones y filtraciones en torno al regreso de una de las sagas más asentadas del estudio galo y los detalles de aquel viaje a Egipto del que [hablábamos ayer mismo en VidaExtra](https://www.vidaextra.com/accion/segun-los-ultimos-datos-filtrados-assassins-creed-origins-nos-llevara-hasta-egipto) cada vez se hacen más tangibles.

El medio [Eurogamer](http://www.eurogamer.net/articles/2017-05-09-sources-leaked-assassins-creed-origins-image-is-legit) ha vuelto a hacer uso de fuentes propias para confirmar la información aparecida recientemente, realizando algunos aportes interesantes: por lo pronto el medio inglés afirma que el nombre de **'Assassin's Creed: Origins'** es real y que el desarrollo del mismo se realizó bajo el nombre de Project Empire.

Sin embargo, el dato más significativo es que 'Assassin's Creed: Origins' **se trata de una precuela de la saga**, un pequeño gran detalle a tener en cuenta desde el punto de vista argumental y que mantendría lo visto en las entregas realizadas hasta ahora y [el filme estrenado a finales del año pasado](https://www.blogdecine.com/criticas/assassin-s-creed-la-adaptacion-que-necesitaba-el-cine-de-videojuegos) y que también es canon dentro del universo del juego.



Más allá de esto nos encontramos con una imagen que, pese a no ser especialmente, nítida Eurogamer reconoce como verdadera y que da algunas pistas extra. En el margen superior se puede ver que está en desarrollo la misión 'Assassinate the Crocodile' con la descripción 'Seguir a Shadya a la villa de Khenut. Knut fue la mujer del Unas, **el último faraón de la dinastía V de Egipto de c. 2342 a 2322 a. C.**

Por último, aunque no menos importante, se confirma el regreso de las barcas, un elemento que había estado ausente en la saga desde 'Assassin's Creed: Black Flag', así como que **llegará a PC, Xbox One y PS4 este mismo año.**



Con el E3 asomando a la vuelta de la esquina es más que probable que no tardemos en tener noticias sobre 'Assassin's Creed: Origins' directamente de Ubisoft, sobre todo teniendo en cuenta que la compañía de Yves Guillemot suele contar con su propia conferencia durante el evento. Hasta entonces, **habrá que estar expectante... cual Assassin**.

La entrega anual de la popular saga de **Activision** vuelve a la Segunda Guerra Mundial en ['Call of Duty WWII'](https://www.vidaextra.com/fps/activision-muestra-las-claves-para-conseguir-que-call-of-duty-wwii-sea-el-juego-definitivo-de-la-segunda-guerra-mundial) y queremos saber más, mucho más sobre su propuesta.

**Activision muestra las claves para conseguir que Call of Duty WWII sea el juego definitivo de la Segunda Guerra Mundial**

La licencia estrella de Activision regresará este año con ['Call of Duty WWII'](https://www.vidaextra.com/fps/call-of-duty-wwii-llega-el-3-de-noviembre-y-este-es-el-trailer-con-el-que-activision-quiere-reconquistarte), **una declaración de intenciones que se sale por la tangente** de cara a la evolución futurística de la millonaria serie y nos devolverá a los escenarios que lo iniciaron todo. Ahora bien, lo que marcará la diferencia será **el trabajo que se está poniendo en ofrecer una experiencia creíble.**

Si bien hace no demasiado se confirmaba que [ya no recuperaríamos nuestra salud de manera automática](https://www.vidaextra.com/fps/en-la-campana-de-call-of-duty-wwii-la-salud-no-se-restaura-sola-cada-bala-recibida-cuenta), el nuevo making of ofrecido por el estudio Sledgehammer pone el énfasis en la dedicación y los recursos que se han usado para ofrecer **un 'Call of Duty' realista, pero con detalles impresionantes**.

Más allá del nuevo apartado técnico, y según indican en el mini documental creado para la ocasión, el equipo de desarrollo se ha enfocado en cuatro frentes para conseguir **la experiencia definitiva**:

* Por un lado **se ha dado protagonismo al sentimiento de camaradería entre los soldados**, algo que podremos comprobar en el modo campaña y que esperamos que se manifieste de algún modo en el modo multijugador que será presentado en el E3.
* Desde el punto de vista histórico se ofrecerá **una ambientación sin precedentes**. Sledgehammer no se ha medido en recursos a la hora de adaptar las armas, los escenarios o los vehículos originales y convertirlos al formato jugable.
* 'Call of Duty WWII' es **un proyecto creado desde cero**, lo que supone que -pese a que se conservará buena parte de lo aprendido en las anteriores entregas- se está abordando el desarrollo del juego de modo que suponga una experiencia nueva para el usuario.
* Pero sobre todo, **se está buscando provocar el factor emocional**, y es que nada de lo anterior serviría de cara a su campaña si no consigue calar entre los usuarios.

Unas serie de claves necesarias y que le sentarán de maravilla a la saga 'Call of Duty' , aunque no podemos olvidar que esta serie de cambios pueden condicionar las espectaculares ventas que obtiene anualmente la licencia, aunque siempre queda el modo multijugador (y la variante de zombis) para compensarlo. ¿Conseguirá el giro de 'Call of Duty WWII' igualar el éxito de sus predecesores? **A partir del 3 de noviembre lo averiguaremos**.

La conferencia de Sony del E3 2016 no ha podido empezar de una mejor forma que con un anuncio esperado por muchos como ha sido el del nuevo '**God of War**' para PlayStation 4. Sony no ha ofrecido ningún detalle oficial sobre esta nueva entrega, pero sí nos ha dejado con un espectacular **gameplay de diez minutos de duración**.

En él podemos ver a un **Kratos muy barbudo** que es **padre de un hijo** al que está enseñando a pelear y cazar. Durante su adiestramiento vemos como se enfrentarán contra unas criaturas mágicas formadas con ramas y hasta bestias gigantes, todo con una **ambientación nórdica**, como aseguraban [los rumores](https://www.vidaextra.com/accion/tendremos-god-of-war-4-en-este-e3).

El gameplay deja claro que **la brutalidad que caracteriza a la saga seguirá presente** una vez más, pero hasta que sepamos más detalles os recomendamos que no os lo perdáis. Esto se llama empezar con buen pie una conferencia.

La llegada de ['Los Últimos Jedi'](https://www.blogdecine.com/noticias/star-wars-the-last-jedi-es-el-titulo-oficial-del-episodio-viii) coincidirá con **el 40º aniversario de la saga galáctica por excelencia** y tanto Disney como Lucasfilm no repararán en medios para celebrar esta alineación de astros, siendo **'Star Wars Battlefront II'** su propuesta estrella para consolas y PC.

[El acuerdo de diez años](https://www.vidaextra.com/industria/ea-tiene-diez-anos-de-licencia-star-wars-vendran-mas-battlefront-y-otros-juegos-de-la-saga) entre la compañía del ratón Mickey y EA recibirá el próximo noviembre su mayor apuesta en la historia redoblando lo visto en ['Star Wars Battlefront'](https://www.vidaextra.com/analisis/star-wars-battlefront-review), lo que quiere decir que veremos más (y mejores) héroes, nuevos entornos y en esta ocasión la batalla se extenderá a todas las eras. Un despliegue insólito, sí **¿pero imprescindible para los fans?**

Los contenidos de post-lanzamiento del primer 'Battlefront' fueron bastante criticados: **un pase de temporada que duplicaba el precio original**, unos héroes que no ampliaban el demasiado valor de cada pack (quitando a Chewie y a Lando, por supuesto) y demasiados puntos en contra si lo comparamos con aquellos dos 'Battlefront' que Pandemic editó hace dos generaciones. Eso sí, **en lo visual era atronador**.

'Star Wars Battlefront II' **viene a poner remedio a todas las carencias del que vimos en 2015** y a ofrecer la mayor y mejor experiencia jugable de 'Star Wars' de manos de una DICE que el año pasado consiguió ilusionar a los usuarios con su ['Battlefield 1](https://www.vidaextra.com/analisis/analisis-de-battlefield-1-asi-nacio-la-guerra-total)' contraatacando al imperio de la saga 'Call of Duty'. Sin embargo, el retorno de los Jedi en consolas es tan incierto como prometedor, y las novedades anunciadas **dan motivos para tener una nueva esperanza**.

## Corrigiendo los errores del pasado

Pero partamos de lo esencial, **¿qué vamos a encontrarnos en 'Star Wars: Battlefront II '?** La respuesta debería ser la experiencia de shooter definitiva ambientada en el universo creado por George Lucas, y si sigue la línea del primero -corrigiendo sus carencias- **tiene muchas opciones de conseguirlo.**

Al igual que en los dos 'Star Wars: Battlefront' de la sexta generación de consolas, salvo en ocasiones muy especiales **tomaremos parte en conflictos bélicos multitudinarios como un soldado raso** que por lo general pertenecerá al Imperio (incluso antes de convertirse en éste) o a los insurgentes, ya bien siendo parte de los malvados separatistas o de una alianza rebelde que acaba de aumentar sus probabilidades de éxito gracias a la reciente incorporación de un inesperado aprendiz de Jedi y uno de los mejores piloto de la galaxia.

Seremos un soldado que se jugará el tipo junto a otros cuarenta usuarios en unos amplios mapeados que en esta ocasión inspirados en las localizaciones de las precuelas, la trilogía original y una nueva era **incluyendo Theed, Takodana, la base Starkiller, Yavin, Mos Eisley, Endor o Hoth entre otras**; aunque es bastante asumible que veamos algún planeta creado para la ocasión como ya ocurrió en el anterior 'Battlefront'.

Por supuesto, podremos personalizar a nuestro personaje tanto en cuestión de aspectos como a través de armas que podremos adquirir con los créditos que obtengamos de cada batalla. **Tendremos a nuestra disposición cuatro clases de soldado** (oficial, asalto, pesado y especialista) y un nutrido repertorio de blasters, explosivos y armas esperando a que las pongamos a prueba.

Además, en estos amplios escenarios también tendremos acceso a majestuosos vehículos que marcarán la diferencia, sólo que a diferencia del 'SW: Battlefront' original ahora deberemos desbloquearlos a base de misiones. Eso sí, ya no echaremos en falta una de las carencias más sonadas de 'Star Wars: Battlefront' : **las batallas ahora también se libran en el espacio. ¡Y menuda pinta!**

Pero también **tendremos la oportunidad de ser algunos de los personajes que definieron el destino de la galaxia**, y esta vez estamos hablando de protagonistas y antagonistas de primera línea como Kylo Ren y Rey de la actual serie cinematográfica, Darth Maul de la primera trilogía, un Yoda que prácticamente es un habitual en la saga.

Todo esto pinta de maravilla... **¿Dónde está el truco?**

## No habrá pase de temporada... pero eso no quiere decir que no haya DLCs

La historia de 'Star Wars: Battlefront' llegó a ser muy parecida a la tragedia de Anakin Skywalker: **una enorme promesa que acabó sucumbiendo al reverso tenebroso**, aunque en este caso nos referimos un apartado técnico vanguardista, una experiencia jugable muy pulida y con modos de juego más que suficientes y batallas multitudinarias en tierra o aéreas. ¿Qué es lo que salió mal?

En el primer 'Battlefront' de DICE nos encontramos con una experiencia a la que -a diferencia de otros shooters- **le paso una enorme factura el no disponer de un modo campaña** y, a pesar de que recibió buenos incentivos y contenidos gratuitos, que fases como el palacio de Jabba, el asalto a la estrella de la muerte o poder jugar con Chewbacca se quedaran fuera del corte no ayudó demasiado a los que creyeron en el proyecto.

*El responsable de seleccionar a los All-Stars de la trilogía clásica para 'Star Wars: Battlefront' es pura maldad*

Sin embargo, aquello era sólo la punta del iceberg de un problema mayor y es que **se había dividido a la comunidad de jugadores en dos grupos**: los que habían adquirido el Pase de Temporada o algunos contenidos concretos y los que no. Ahora bien, [según asegura al medio Mashable](http://mashable.com/2017/04/15/star-wars-battlefront-2-season-pass-no-more/#g5QwS8Z1bgqp) Bernd Diemer , director creativo de 'Battlefront II', esto no será un problema en la secuela, ya que **no habrá Pase de Temporada**.

*Cuando estudiamos la evolución de 'Star Wars: Battlefront' a lo largo de su ciclo, con sus DLC y todo lo que salió después, tomamos una determinación: para este tipo de juego los pases de temporada no son lo mejor. Tenemos que [apartarlo] y ofrecer algo mejor*

*No queremos segmentar a la comunidad de jugadores. Ahora no podemos ofrecer más información, pero tenemos planeado algo diferente que permitirá a los usuarios dedicar más tiempo e incluso implicarse más en el juego sin dividirlos.*

*Aunque no estamos listos para confirmar nuestros planes, lo que podemos adelantar es que hemos escuchado el feedback de la comunidad de 'Battlefront' alto y claro. Sabemos que quieren mayor profundidad, más progresión y más contenidos. Así que nuestra prioridad es ofrecer eso en todas las dimensiones que nos permita 'Star Wars Battlefront II'. Pronto ofreceremos más información sobre nuestros planes.*

Existen muchas maneras diferentes de ofrecer alternativas a un pase de temporada como **el modelo de cajas de 'Overwatch'** o a través de un sistema híbrido como el de 'Rainbow Six Siege' que han demostrado que puede funcionar muy bien.

Sin embargo, de momento solo se puede especular con el tipo de movimiento que ofrecerá EA de cara al resto de contenidos, aunque ya sabemos que **habrá aspectos alternativos exclusivos para los héroes** gracias a las bonificaciones de reserva del juego.

## Llega la muy esperada campaña, una historia que será canon en la saga

Junto con el abandono del modelo de pase de temporada, **el mayor aliciente de esta secuela será su modo campaña**, y a pesar de que tendremos la posibilidad de realizar misiones a lo largo de todas las épocas junto a los héroes y villanos más reconocibles de la galaxia (como en 'Star Wars Battlefront II' de 2005) en esta ocasión se nos presentará una nueva protagonista creada para la ocasión y que **forma parte del canon oficial de Star Wars.**

Iden Versio iniciará una nueva trama argumental, y sus actos -y las consecuencias de estos- forman parte del mismo universo que las películas, a diferencia de otros títulos desterrados a la línea alternativa Leyendas como **'El Poder de la Fuerza'**, la saga **'Jedi Knight'** o **'Shadows of the Empire'**. Sin embargo, Versio no es una aprendiz de Jedi o una aventurera rebelde: ella **cree firmemente en los valores del Imperio galáctico.**

*Soldados con armaduras oscuras resisten bajo los ardientes restos del generador de escudos del Bosque Luna de Endor. Alzan la mirada hacia la lejana amenaza de la Estrella de la Muerte, que se eleva sobre la atmósfera, un símbolo del orden en una galaxia devastada por la guerra. Como el propio Imperio, la colosal estación de combate permanece inmutable, impenetrable y eterna. Y con un destello de luz blanca, explota, convirtiéndose en una estrella del mediodía.*

*Fórjate un nuevo camino como Iden Versio, comandante del Escuadrón Infernal, una unidad de fuerzas especiales tan letal en tierra como en el espacio. Enfréntate a grandes personajes de Star Wars en una historia de venganza, traición y redención que se desarrolla a lo largo de 30 años.*

Interpretada por [Janina Gavankar](http://www.imdb.com/name/nm1232470/) (True Blood) Versio es **una agente especial del Imperio** que vio cómo el Emperador y la segunda Estrella de la Muerte se volatilizaron desde la propia batalla de la Luna de Endor. Pero su historia comienza varios años antes.

Criada en Vardos, un planeta creado para el juego que sirve de utopía para el modelo de Gobierno del Imperio, Versio no tardó en compartir las causas y valores de este régimen, con lo que acabaría alistándose en el ejército y liderando el mismísimo **Escuadrón Infernal**, siendo parte de la élite de las fuerzas imperiales en múltiples disciplinas.

El punto de inicio de esta campaña comenzará con la victoria Rebelde en Endor y **que abarca el intervalo de 30 años entre 'El retorno del Jedi' y 'El despertar de la Fuerza'**, permitiéndonos ahondar más en la historia oficial ocurrida entre ambas películas y, de paso, poniéndonos en la piel de personalidades como Luke Skywalker o Kylo Ren de manera eventual ¿y quién sabe si acabaremos a los mandos del Halcón Milenario?

De hecho, el [Escuadrón Infernal contará con su propia novelización](http://www.starwars.com/news/exclusive-new-novel-inferno-squad), la cual llevará la firma de Christie Golden e **incluirá toda clase de referencias a las producciones del canon de Star Wars**: desde 'Rogue One' hasta 'Los Últimos Jedi' pasando por las 'Clone Wars' o la trilogía clásica.

## ¿El mejor juego de Star Wars jamás hecho?

La promesa de aprender de sus errores y las novedades son fantásticas, pero **no podemos olvidarnos de todo lo que ya destacaba en la anterior entrega**, y es que si dejamos de lado la indispensable B.S.O. de John Williams que no podíamos dejar en el tintero, nos encontramos con enormes mundos recreados con un enorme mimo y **un apartado técnico que aprovecha de maravilla el motor Frostbite.**

Vuelven los combates multitudinarios, los múltiples modos de juego, **la experiencia más completa a pie o a bordo de los vehículos más icónicos** de la saga -sin olvidar que hemos visto un Tauntaun desbocado en el tráiler- y los combates con sables de luz. Y en esta ocasión hasta veremos la hoja doble de Darth Maul, aunque esperamos que en esta ocasión el control de los héroes sea más próximo al de otros juegos no tan recientes.

Pero además llegará con poco margen con respecto a 'Star Wars: Los Últimos Jedi', contando con materiales asociados a la película y siendo una oportunidad estupenda para recibir un adelanto del siguiente blockbuster de las próximas navidades **e ir caldeando el ambiente de cara su estreno en carteleras.**

Una historia original pero con las raíces bien atadas al universo oficial, una propuesta de shooter masiva aderezada con una buena remesa de modos de juego, **incluyendo un cooperativo para dos usuarios a pantalla dividida** en consolas; batallas estelares para hasta 24 usuarios a bordo de las naves más icónicas del universo y el anuncio de héroes y escenarios de todas las eras convierten a 'Star Wars: Battlefront 2' en **uno de los proyectos que no se pueden dejar pasar este año.**

## El destino de la galaxia se juega el 17 de noviembre y estas son las dos formas de abordarlo

'Star Wars: Battlefront 2' **tiene previsto su lanzamiento para el 17 de noviembre** y se han confirmado al menos dos ediciones que ya se pueden reservar tanto en físico como en digital para Xbox One, PS4 y PC. Eso sí, de momento no se ha anunciado ningún tipo de contenido exclusivo para ninguna de las plataformas, aunque si se conocen las bonificaciones que recibirán los usuarios según la versión escogida, incluyendo **un acceso anticipado de 3 días al juego para los que apuesten por la edición Deluxe.**

La PlayStation Experience se dejó lo mejor para el final, **¡y menudo final!** tal y como adelantamos, el broche de la saga 'Uncharted' dejaba la agenda de Naughty Dog suficientemente despejada como para ofrecer la continuación de uno de los juegos más aclamados de la compañía californiana: ['The Last of Us'](https://www.vidaextra.com/analisis/the-last-of-us-analisis)

Con el subtítulo de 'Parte II', en esta ocasión veremos una Ellie más *Tarantiniana*en busca de venganza. Eso sí, **la ambientación vuelve a ser el tercer protagonista de la licencia**: una visión marchita de la civilización tras un post-apocalipsis que le sienta de maravilla al catálogo de las sobremesas de Sony.

De momento no hay fechas de lanzamiento ni detalles más allá de su propia ambientación. Eso sí, se nota que a **los creadores de Crash Bandicoot tienen dominado el apartado visual y narrativo**, porque no ha necesitado introducir un ápice de acción para transportarnos a la crudeza de ese universo.