



© Bandai Namco Entertainment

TEKKEN

Namco Bandai Games · 1994

¿Conoces la expresión “la venganza se sirve en plato frío”? Podría ser una buena definición de la familia Mishima. Sus miembros, enfrentados entre sí, son los protagonistas virtuales de uno de los primeros videojuegos de lucha en 3D. *Tekken* revolucionó las máquinas recreativas en los 90 y ahora regresa con una última ronda de venganza. El Torneo del Puño de Hierro ha vuelto.

El furor ante el estreno de *Tekken 7* ha superado todas las **expectativas**. Millones de personas están pendientes de la nueva entrega de esta famosa saga de artes marciales. Los anuncios y la publicidad que rodean el lanzamiento de estos juegos son cada vez más espectaculares, al estilo de una superproducción de Hollywood. Muchos fans los reservan con meses de antelación para ser los primeros en probarlos.

¿Sabías que en España ya se venden más videojuegos que discos de música? La industria que los desarrolla incluso produce más beneficios que la del cine: ordenadores, tabletas,

móviles, pantallas de televisión... ¡Están por todas partes! Solo en nuestro país hay **15 millones de videojugadores** y la mayoría no han cumplido los 24 años. Pero las consolas modernas también enganchan a padres y abuelos: las sagas a las que ellos jugaron cuando eran jóvenes están más vivas que nunca. Tal vez te suene alguna: Final Fantasy, Pokemon, Fifa...

Mucho ha llovido desde la **primera generación de videojuegos** en computadoras, cuando la calidad de imagen y los gráficos brillaban por su ausencia. ¡Imagínate! Hace cincuenta años, el juego estrella era tan sencillo como su nombre: Pong. Era la versión digital del tenis mesa y todo sucedía en una pantalla estática. Si te pica la curiosidad, tienes a tu disposición versiones actualizadas del *Pong* en internet... pero cuidado, ¡dicen que era adictivo!