



The World Ends With You

NEO

The title 'The World Ends With You' is rendered in a stylized, outlined font with a blue neon glow. Above the word 'Ends' is a logo consisting of a vertical line with a horizontal crossbar, and the letters 'NEO' are positioned below it. The background features a dark, textured pattern with faint, glowing blue outlines of a city skyline and a character's profile.

NEO : The World Ends with You

¡Nueva ilustración de los Wicked Twisters, obra de Gen Kobayashi!



SEGADORES DE SHINJUKU

Supervisores del Juego de los Segadores

Los segadores dirigen el Juego y les encomiendan misiones a los jugadores. El juego actual lo lleva un grupo de segadores que llegaron a Shibuya hace unos tres años. A diferencia del Juego anterior, en esta ocasión los jugadores deben formar equipos para participar.



Shiba y los demás segadores de Shinjuku se vieron obligados a abandonar su ciudad hace tres años, cuando fue destruida, para refugiarse en la vecina Shibuya.



Los segadores oriundos de Shibuya, como Kariya y Uzuki, son los encargados de supervisar a los jugadores.

PERSONAJES

Los excéntricos y peculiares segadores de Shinjuku



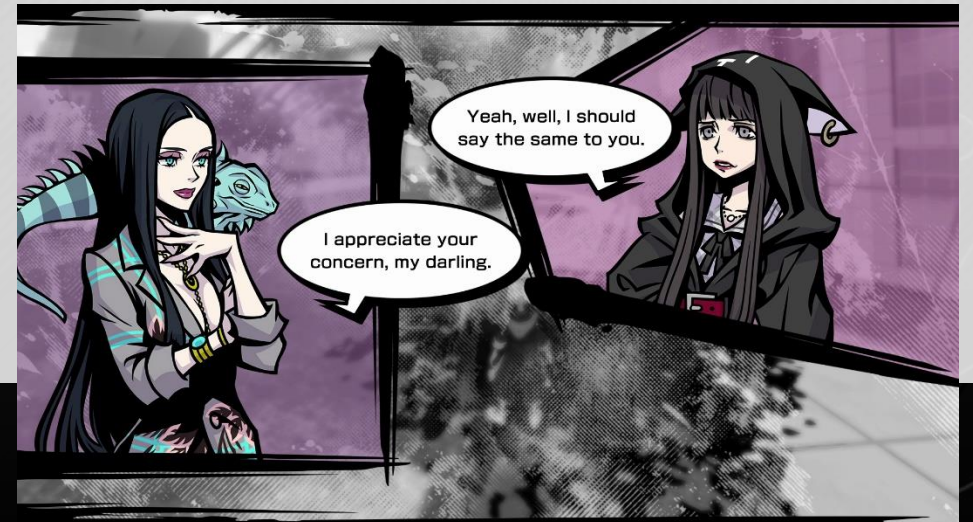
Ayano

Voz: Erin Yvette

«Menuda sorpresa... tan desagradable.
¿Has venido a hacernos la pelota con información dudosa?»

Una segadora que supervisa el Juego.

Al tratarse de una segadora de élite, Ayano es muy capaz y su líder, Shiba, confía mucho en ella. Suele ser fría y borde con la gente, salvo con su compañera Shoka, por la que muestra un cariño que no es normal.



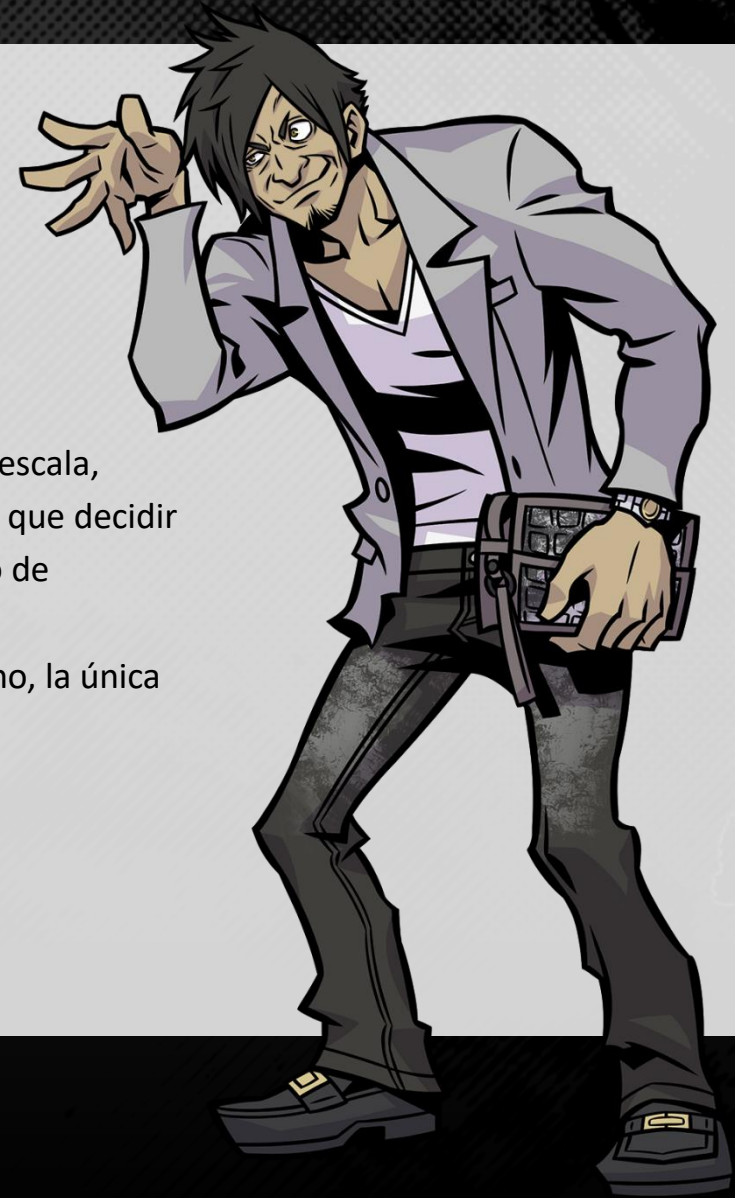
Kubo

Voz: Xander Mobus

«Así que luchad como si os jugaseis la vida. En sentido figurado, claro, porque ya estáis muertos... ¡Jie, jie!»

Un segador que supervisa el Juego. Se ocupa de distintos aspectos a pequeña y gran escala, supervisa individualmente a los jugadores y actúa como árbitro cuando alguien tiene que decidir el resultado. Sin embargo, a pesar de sus responsabilidades, se pasa bastante tiempo de cháchara con Rindo y los suyos...

Todo lo que dice tiene un tono de desdén, por eso le cae mal a mucha gente. De hecho, la única persona a la que trata con respeto es a su líder, Shiba.





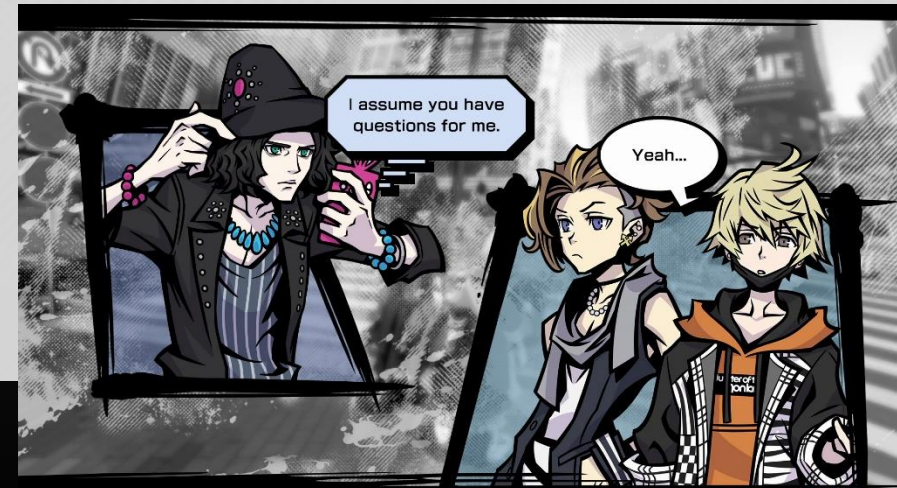
Kaie

Voz: Josey Montana McCoy

«Lo siento, no puedo seguir mirando ahora mismo. :(»

Un segador que lleva un local de adivinación en la Colina Española y también se ocupa del sistema digital del Juego.

Carece de expresiones faciales y de voz, aparentemente, ya que se comunica únicamente por mensaje. Sin embargo, en sus mensajes queda patente su locuacidad y su cara más alegre y amable.



PERSONAJES

Los excéntricos y peculiares segadores de Shinjuku

Hishima

Voz: James Austin Kerr

«Me avergonzaría que me pillasen acatando un protocolo desactualizado.»

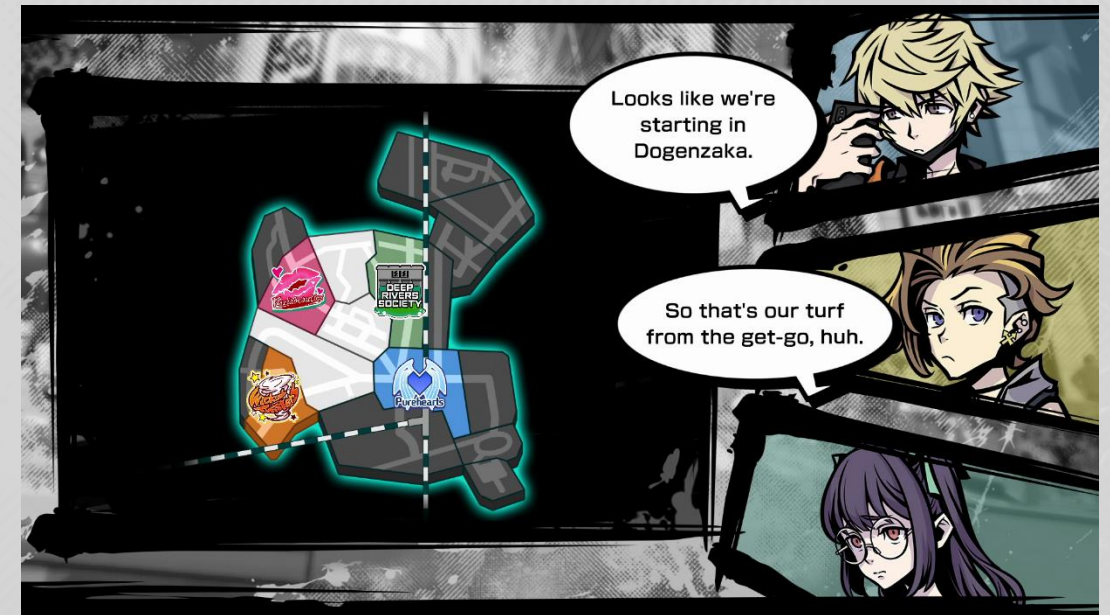
Un segador que apenas se involucra en el funcionamiento del Juego porque según él no se le va la vida en ello. A pesar de su aspecto de intelectual, cuando abre la boca rezuma sarcasmo y terquedad.

Se trata de un segador misterioso como pocos; ni siquiera sus compañeros tienen claro cuáles son sus verdaderas intenciones.

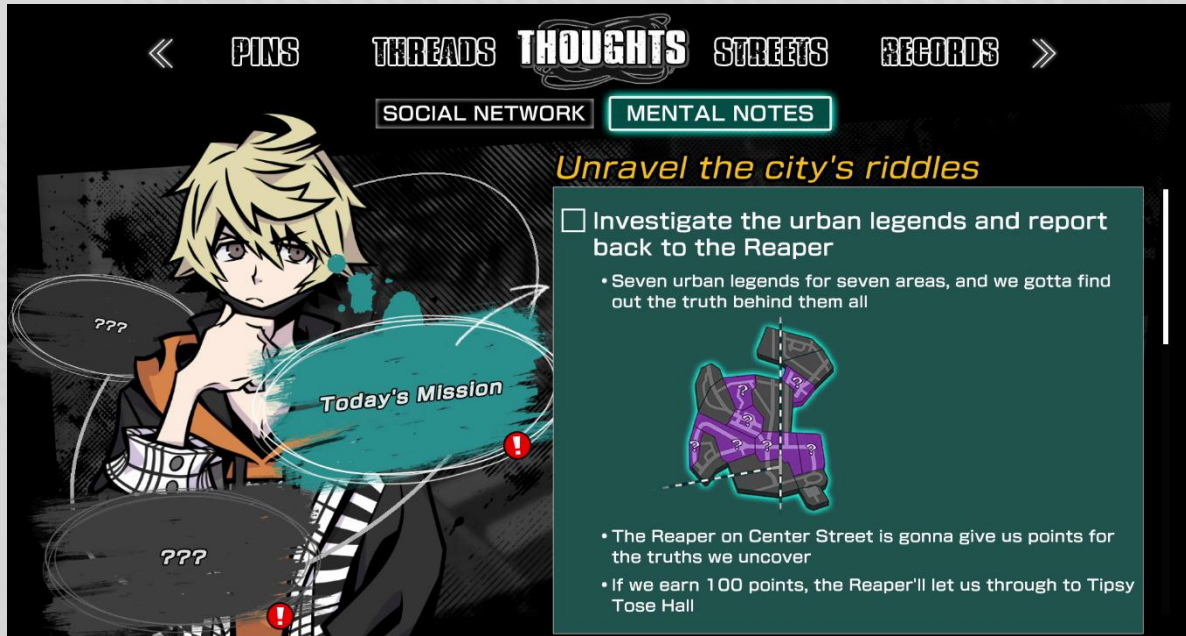


JUEGO DE LOS SEGADORES: MISIONES

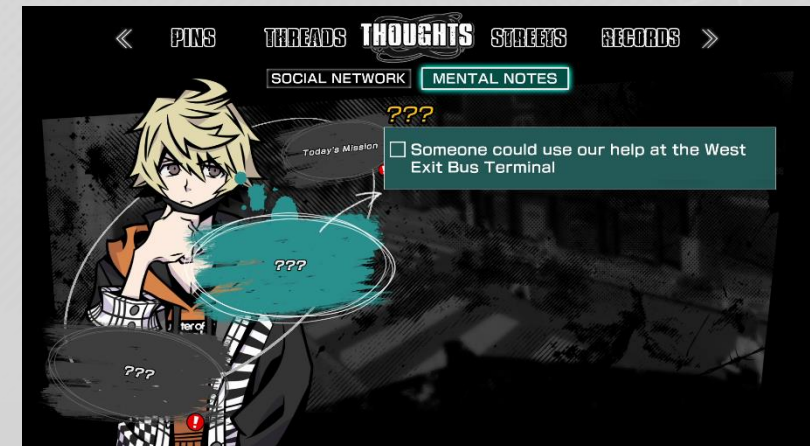
Rindo y compañía emprenderán una gran variedad de misiones durante el Juego de los Segadores. Los objetivos cambiarán a diario: a veces tendrán que resolver misterios por la ciudad y otras veces les tocará enfrentarse a un Ruido jefe o participar en una lucha territorial contra otros equipos. ¡Dale uso a tus psicopoderes para completar estas misiones!



MECÁNICAS DE JUEGO: NOTAS MENTALES



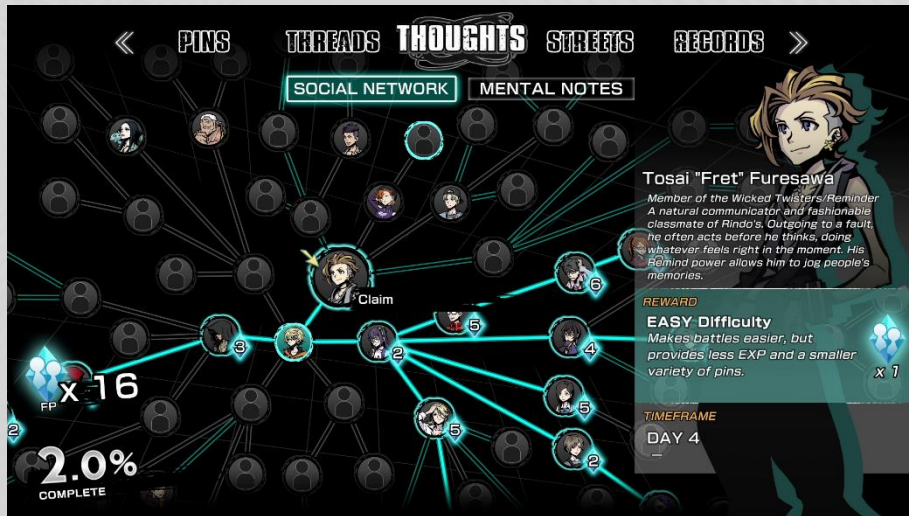
El progreso en el juego y la información sobre las misiones se detallan en las notas mentales de Rindo. Échales un ojo si no tienes claro por dónde tirar.



Las notas mentales también contienen las misiones secundarias disponibles y dónde iniciarlas. ¡Revisálas entre una misión y otra!

MECÁNICAS DE JUEGO: RED SOCIAL

En la red social encontrarás información sobre todas las personas que conoce Rindo. Desbloquearás recompensas por cumplir ciertos requisitos para cada personaje, como objetos útiles y habilidades con las que Rindo y su gente sacarán ventaja en el Juego. Tú decides qué recompensas quieres desbloquear.



Estas recompensas se obtienen a cambio de puntos de amistad (PA), que irás ganando a medida que avanzas en la historia y completas misiones secundarias.

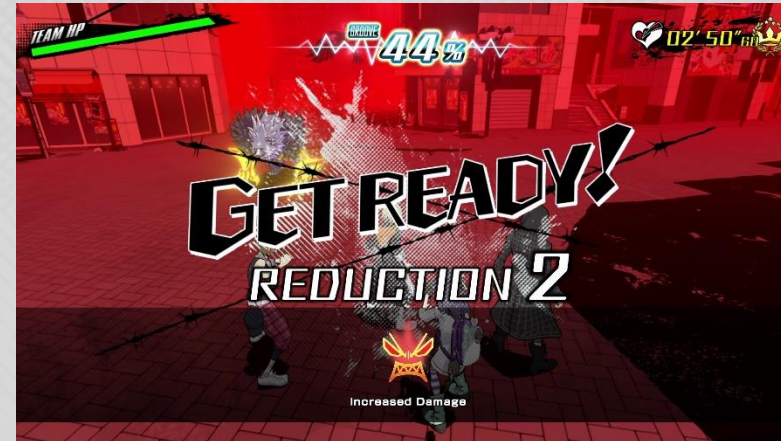
La red social es como un árbol de relaciones. Según avanzas en la historia, irán apareciendo nuevos personajes y conexiones.

MECÁNICAS DE JUEGO: ADENTRARSE

El psicopoder único de Nagi: Adentrarse



Nagi posee un psicopoder especial, Adentrarse, para meterse en la mente de la gente. Úsalo para exorcizar el Ruido que los posee y hacer que vuelvan a ser como eran.

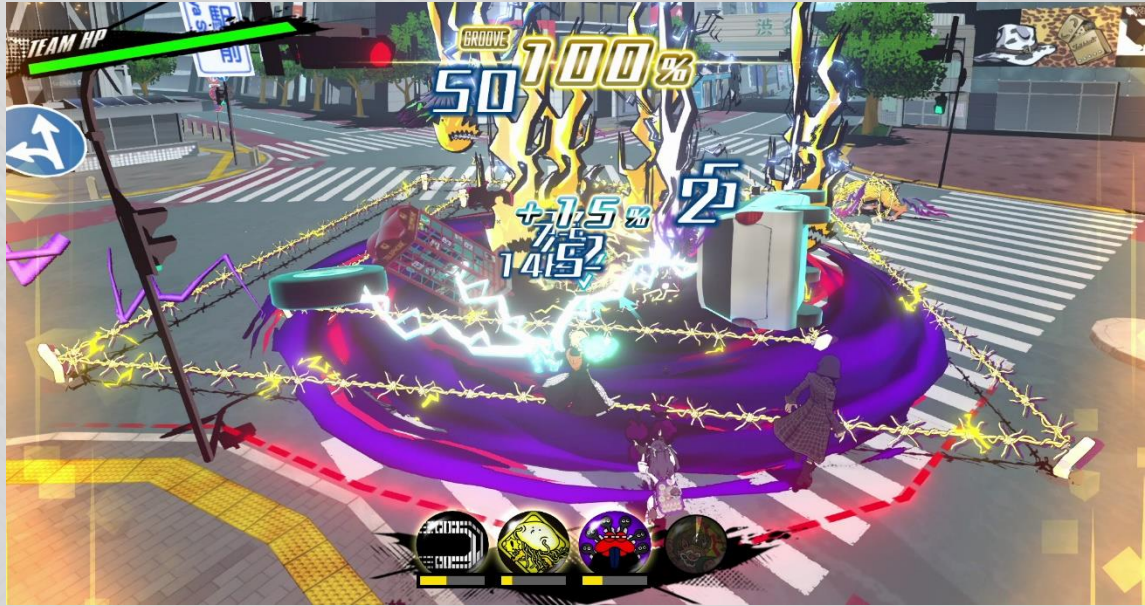


Al adentrarte, el entorno tendrá un aspecto diferente y es posible que te topes con un Ruido especial cuyos poderes están vinculados a las emociones.

Adéntrate con el nivel de dificultad normal o difícil para obtener recompensas en función de cómo te vaya en el combate.



COMBATES: INSTRUCCIONES BÁSICAS



Rindo y sus aliados pueden usar psicopoderes muy distintos dependiendo de los pines que tengan equipados. Pulsa el botón correspondiente a un pin para que el personaje que lo tiene equipado ataque al instante. Puedes pulsar los botones para atacar consecutivamente o a la vez. ¡Crea combos o ejecuta ataques simultáneos como quieras!



Minamimoto lanza a un Ruido por los aires, Nagi lo estampa contra el suelo, Rindo lo inmoviliza y por último le toca atacar a Fret. Coordina ataques como este pulsando el botón de cada personaje en el momento preciso.



Encuentra tu estilo ideal entre un amplio abanico de psicopoderes para lanzar al enemigo por los aires, estamparlo contra el suelo, inmovilizarlo, atraerlo, atacar a varios a la vez ¡y muchas otras cosas!

COMBATES: COMBOS Y MEZCLAS

Aumenta el ritmo del equipo a base de coordinar los ataques y después activa una mezcla para hacerle mucho daño al enemigo.

Si alcanzas al enemigo de pleno, aparecerá un indicador de clímax circular.

Ataca mientras se muestra este indicador para iniciar un combo de clímax y aumentar el ritmo obtenido en la parte superior de la pantalla.



Más adelante en el juego podrás aumentar el ritmo más de lo normal al atacar en el momento preciso cuando aparece el indicador de clímax. Si creas combos con una sincronización perfecta, aumentarás el ritmo de forma eficiente y tomarás las riendas del combate.

El ataque de Fret hace que aparezca el indicador de clímax y el ataque de Minamimoto a continuación aumenta el ritmo. ¡La coordinación dentro del equipo es fundamental para no perder el ritmo!

COMBATES: COMBOS Y MEZCLAS

Cuanto tengas el ritmo al 100 % o más, podrás activar una mezcla (un psicopoder con una potencia y un alcance enormes) para acabar con los enemigos de un plumazo.

Al avanzar en el juego, el ritmo alcanzará un máximo de 300 % y tu equipo podrá lanzar un devastador ataque que es más poderoso incluso que las mezclas.



Las mezclas pegadizas solo se pueden usar con el ritmo al 300 %, pero su poder no tiene rival. ¡Machaca a tus enemigos pulsando los botones rápidamente!



Hay diferentes tipos de mezclas, y la habilidad que actives dependerá de los psicopoderes que uses en combate.



PINES



Haz de azúcar

Te permite usar proyectiles de fuerza, un psicopoder a distancia para disparar ráfagas de ocho proyectiles donde el último es una bala perforante.



Segador sonriente

Te otorga el psicopoder Bateador pesado, que aporrea al Ruido con unos puños enormes. ¡Pulsa el botón una y otra vez para lanzar puñetazos a toda velocidad!



Choque maravilloso

Contiene el psicopoder Ataque de meteorito. Mantén pulsado el botón para que aparezca una piedra enorme y suéltalo para que caiga sobre el enemigo.



PRODUCTO



Género	Juego de rol y acción
Jugador(es)	1
Plataformas	Nintendo Switch / PlayStation®4 / PC (Epic Games Store)
Lanzamiento	27 de julio de 2021 (Switch/PS4) Verano de 2021 (PC)
Copyright	©2021 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA & GEN KOBAYASHI & MIKI YAMASHITA