

NUEVA

#1

STEAM GAMES

THE FOREST

**"The Forest
looks brilliant."**

- Eurogamer

**"It's an exciting
time to be a
PC gamer with
a team."**

-PC Gamer

LAST OASIS

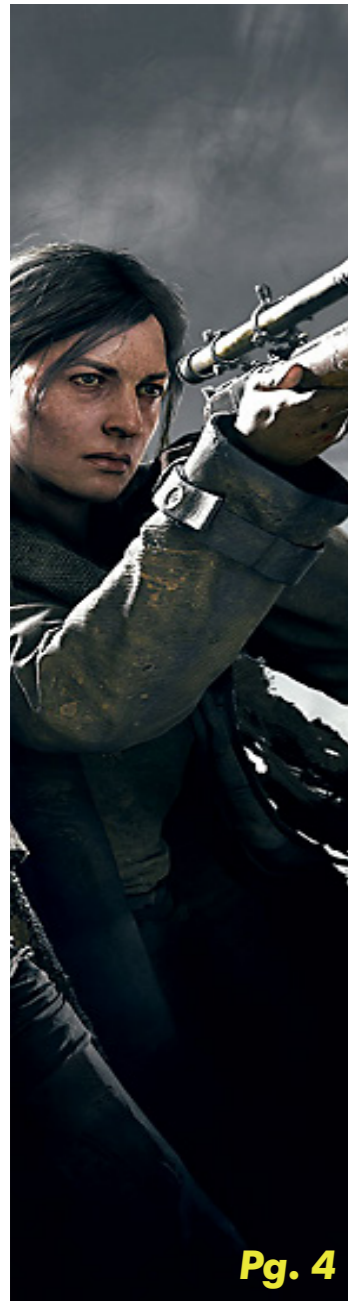
ACCESO

ANTICIPADO

CYBERPUNK

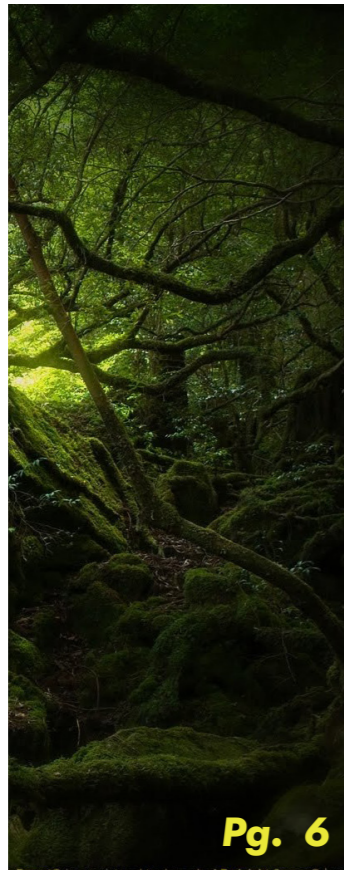
CONSIGUE SER

INMORTAL



Pg. 4

**HUNT:
SHOWDOWN**
LA SORPRENDENTE
APUESTA DE CRYTEK



Pg. 6

**THE
FOREST**

CONSIGUE
ESCAPAR DEL
MISTERIOSO BOSQUE



Pg. 8

**ORI AND
THE BLIND
FOREST**

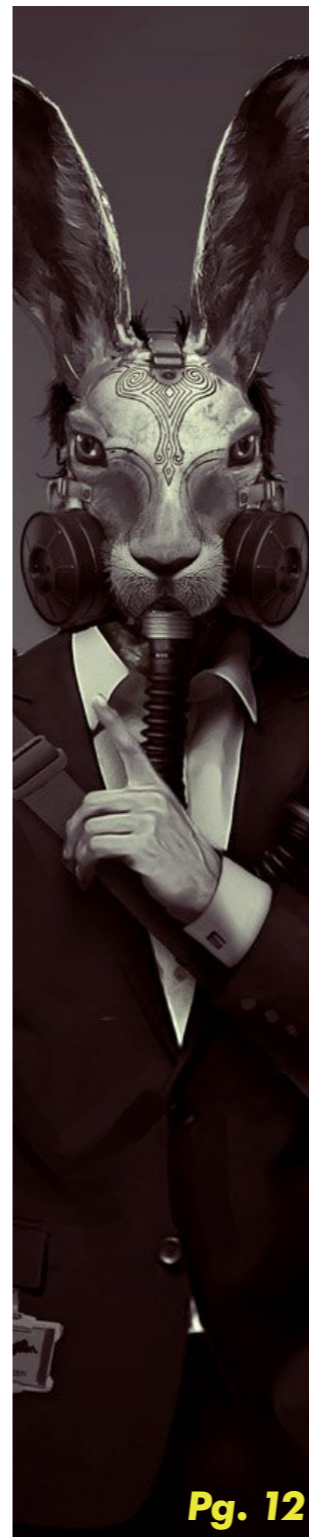
UNA OBRA DE
ARTE DE LO
MAS ORIGINAL



Pg. 10

**WE WERE
HERE:
TOGETHER**

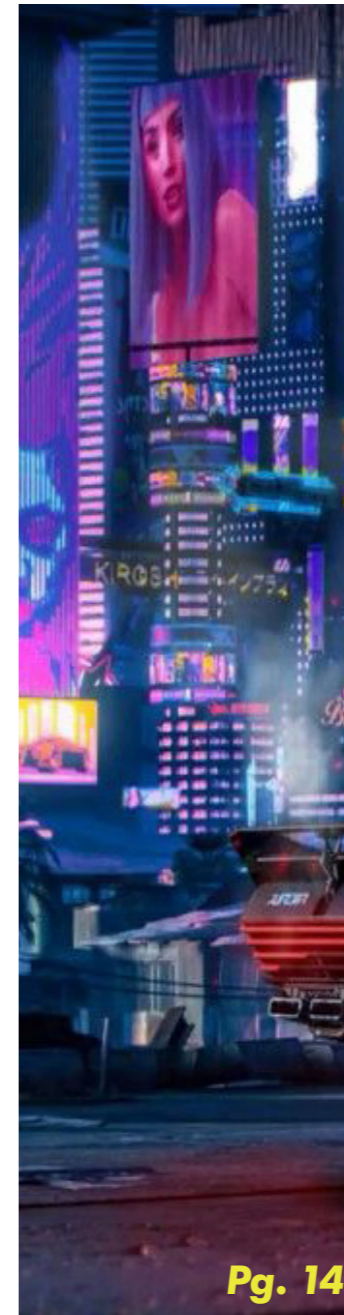
NADA MEJOR QUE
PERDERSE EN UN
SINIESTRO CASTILLO



Pg. 12

DECEIT

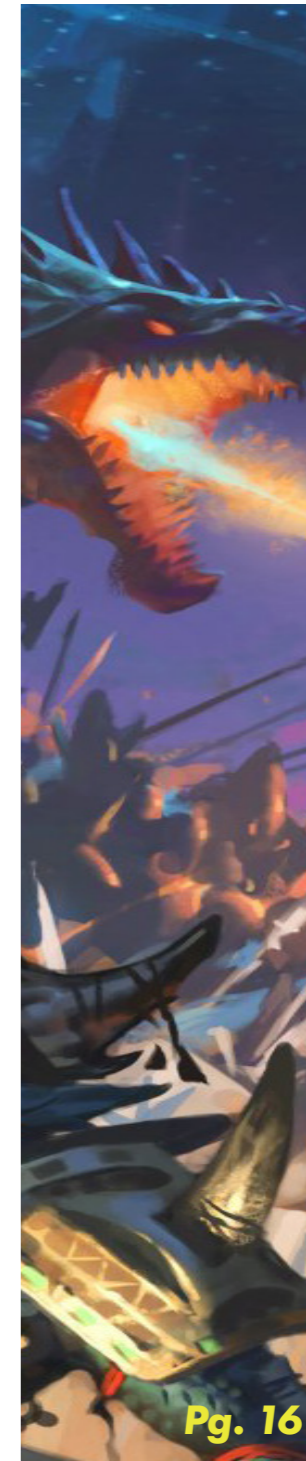
¿ERES INOCENTE
O ESTÁS INFECTADO?



Pg. 14

**CYBERPUNK
2077**

CONTAMOS LAS
ÚLTIMAS NOVEDADES
DEL UNO DE LOS MÁS
ESPERADOS



Pg. 16

**TOTAL WAR
WARHAMMER**

LA SECUELA DEL
GALARDONADO
WARHAMMER



Pg. 18

**MONSTER
HUNTER:
ICEBORN**

IMÁGENES
INÉDITAS

HUNT: SHOW- DOWN

Salimos de caza y os contamos qué nos ha parecido Hunt: Showdown, la nueva y particular propuesta multijugador de Crytek, creadores del épico Crysis. Los monstruos son muy peligrosos.

Lo cierto es que es un poco de todo.

Explicación corta: cada partida nos propone explorar un mapa, buscar pistas y tesoros, derrotar a un jefe final y alcanzar un punto de extracción para llevarnos las recompensas cosechadas. Eso en el caso de que otro equipo rival no se entrometa entre nosotros y nuestra meta, las cosas se pongan serias y nos veamos obligados a batirnos en duelo al más puro estilo PUBG.



acorde a sus virtudes, que no son pocas. Si os gustan los videojuegos de carácter multijugador, estáis obligados a darle una oportunidad a Hunt: Showdown. Y es que lo nuevo de Crytek tiene defectos, especialmente en cuanto a la escasez de contenido a largo plazo, pero sus virtudes son muy especiales y le distancian de los títulos que vemos a menudo. Cada partida es una experiencia diferente a la anterior; un cúmulo de sensaciones que nos obliga a agudizar todos los sentidos si realmente queremos salir con vida después de saquear el máximo número de tesoros posible.

En lo que a la progresión respecta, luces y sombras. Por un lado, tenemos un sistema interesante que nos permite reclutar y desarrollar a diferentes cazadores, cada uno con sus armas, objetos y habilidades desbloqueables.

Por otro, nos encontramos con el mismo problema que sufre el bestiario: la escasez de contenido. La progresión está muy bien diseñada, pero su desarrollo no es precisamente rápido y requiere jugar mucho, algo que termina ensuciando un poco la experiencia por el mero hecho de que el mapa es pequeño y solo hay uno, así como por la ya citada repetición de enemigos y jefes.

En este sentido, Crytek está obligada a ponerse las pilas y dotar al juego de un futuro



THE FOREST

Hace no poco tiempo que se daba a conocer The Forest, un ambicioso videojuego de supervivencia en mundo abierto en el que tendríamos que hacer frente a las condiciones climáticas, enfermedades, escasez de recursos y algunas terribles bestias que rondan la isla en la que nos vemos reclusos.

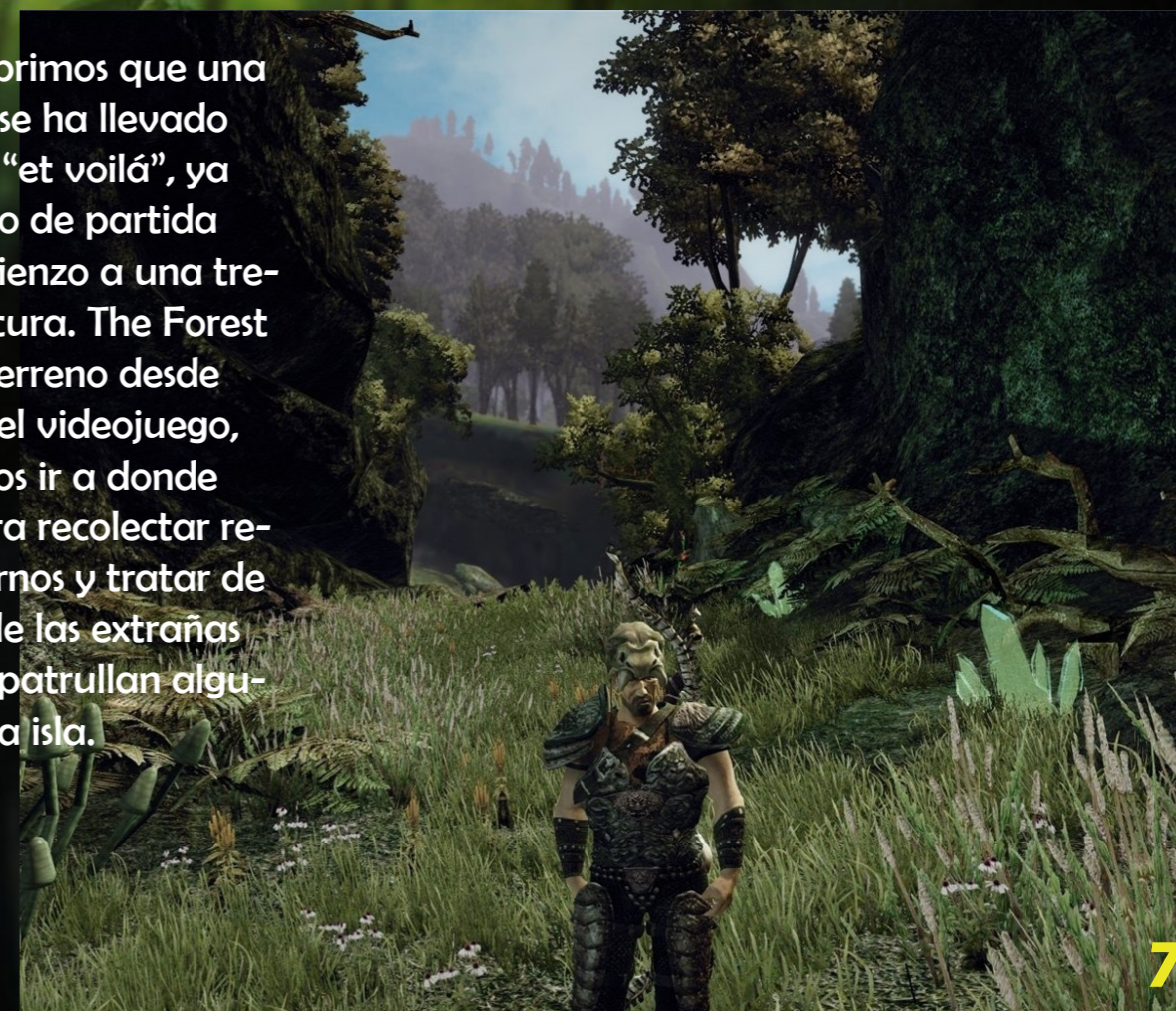


6

THE FOREST

Sin embargo, ahora, este videojuego por fin ha visto la luz en su versión final, llegando a Steam como un producto ya completo y disfrutable de principio a fin. Nosotros hemos podido ponernos manos a la obra para tratar de sobrevivir y desentrañar los secretos que oculta esta isla boscosa y todos sus recovecos. Si queréis saber qué nos ha parecido, os invitamos a que nos acompañéis en nuestro análisis de The Forest. The Forest nos pone en la piel de un superviviente de un accidente de avión. Tras el terrible ac-

cidente descubrimos que una extraña tribu se ha llevado a nuestro hijo "et voilà", ya tenemos punto de partida para dar comienzo a una trepidante aventura. The Forest abre todo el terreno desde el comienzo del videojuego, permitiéndonos ir a donde queramos para recolectar recursos, asentarnos y tratar de defendernos de las extrañas criaturas que patrullan algunas zonas de la isla.



7

The Forest es una de esas obras que resultan auténticamente terribles de jugar, no porque sean malas en sí, sino porque se nota a la legua que podrían haber sido sobresalientes. The Forest va diluyéndose a medida que avanza la obra, transformando la sobresaliente supervivencia y el terror en una acción mediocre y pereza. Las malas decisiones de diseño son las culpables de un fracaso llamado a ser un gran éxito

ORI AND THE BLIND FOREST



La historia es sencilla, sin alardes, pero efectiva. Ori, una criatura con aspecto de conejo nacida de una hoja del Gran Árbol del Espíritu, vive con Naru, otro peculiar personaje parecido a un perezoso, hasta que una noche el árbol se corrompe y se pone en peligro la estabilidad de todo el bosque. La relación entre ambos bien podría haber sido objeto de una sencilla secuencia cinemática para meter al jugador en situación, pero en lugar de



Ori and the Blind Forest rezuma una belleza poco común en el medio.

eso Moon Studios nos presenta una introducción eminentemente entrañable, un prólogo en el que controlamos a ambos personajes viviendo en armonía y recolectando frutos de los árboles hasta que llega el fatídico suceso que lo cambia todo.

Hay ciertos aspectos que podrían haberse pulido más, como ciertos puntos en los que el framerate no es tan estable como debería, algo a lo que me he enfrentado en más ocasiones de las que me habría gustado a lo largo de mi partida. Tampoco tiene mucho sentido el hecho de que no podamos volver a entrar a las tres mazmorras principales una vez terminadas, por lo que hay que ser especialmente avisado con los coleccionables si queremos alcanzar el cien por cien.

Al final, Ori and the Blind Forest es un ejemplo perfecto de que el todo es mejor que las partes.

Derrocha pasión y cuidado en cada uno de sus rincones, una suma de todo lo que ha hecho grandes a los juegos de plataformas y exploración con, además, ideas propias que dejan el género en plena forma. Es un juego que merece la pena jugar.



WE WERE HERE TOGETHER

Tras ganarse la simpatía de los aficionados en We Were Here y We Were Here Too, Total Mayhem Games publica su nuevo videojuego, We Were Here Together, que ya se puede encontrar en PC a través de Steam. En We Were Here Together, nos despertamos en el Ártico sorprendidos por una baliza en el cielo y una llamada de auxilio: nuestros compañeros exploradores están en problemas, y los dos únicos miembros restantes del equipo deben unir fuerzas para organizar una misión de rescate y escapar

de Castle Rock. Se trata de un juego cooperativo donde debemos colaborar con otro jugador a través de internet para describir y solucionar todo tipo de rompecabezas en nuestra misión. El juego, además, no nos dice lo que tenemos que hacer, salvo por lo de tener que escapar de ese castillo medieval misterioso...

Lo bueno es que, debido a su naturaleza (dos personajes, dos visiones distintas),

es completamente rejugable para comprobar cada punto de vista, y también porque todos los puzles se resetean en cada intento: la forma de las figuras varía, el orden de las mismas también, y así con todo, lo que evitará que podamos hacer trampas con una guía.

Los jugadores veteranos encontrarán una campaña más larga y con mecánicas nunca vistas en la saga, así como una historia más oscura de lo habitual donde nos enfrentamos a un misterioso individuo o entidad conocido únicamente como The Jester.

En líneas generales, nos ha sorprendido el grado de cooperación que exige este multi-jugador. En la mayoría de los casos, un cooperativo implica que cualquiera puede unir-

WE WERE HERE
— TOGETHER —

se a la partida para echarnos una mano, pero lo cierto es que en este caso a ambos nos será imposible sobrevivir o avanzar si no hay nadie al otro lado del auricular. Un ingenioso rompecabezas que te anima a tirar de creatividad y comunicarte de un modo al que no estás acostumbrado. Nos intriga saber el rumbo que tomará.



DECEIT

Deceit es un videojuego Free to play, Action-Adventure, First-person Shooter y multijugador creado y publicado por Automaton.

Es un juego bastante desafiante que pone a prueba sus instintos de confianza y engaño. En este juego, más de seis jugadores juegan entre sí en el entorno de terror con el objetivo de sobrevivir. Según el modo de juego, el jugador se despierta en un asilo con el sonido de una voz desconocida, un tercio de su grupo ha sido infectado por un virus desconocido.

Por la noche, el jugador infectado se transforma en su terror y ataque, que puede explorar el entorno oscuro del juego para encontrar aliados y completar una serie de objetivos alrededor del mapa para sobrevivir.

El entorno del juego está especialmente configurado para provocar entre el grupo crear dudas sobre las verdaderas intenciones de los jugadores.

El jugador dañado intentará infectar al otro jugador. A medida que el jugador avanza por el mapa, le permite cumplir con los objetivos que lo ayudarán a sobrevivir y progresar.

Durante el juego, el jugador debe decidir cuál es la más importante para colaborar o pelear. Hay varias armas disponibles en este juego, como un cuchillo, una escopeta, una pistola, etc.



Con una excelente configuración del juego, una historia bien escrita y hermosos detalles visuales.

Deceit es un maravilloso juego de video multijugador en línea para jugar y disfrutar.



#1

GETS
THE
BEST

MAQUETADO Y DISEÑADO POR
ELISABETH JIMÉNEZ BERNAL