

THE OFFICIAL NEWSLETTER OF #INSTAGAMERSPAIN

Check Point

POWERED BY @MYSECONDPLAYER

NUEVAS SECCIONES

NO OS DEJARÁN INDIFERENTES

MEETING POINT

Conocemos a una integrante del grupo...
¿Quién será?



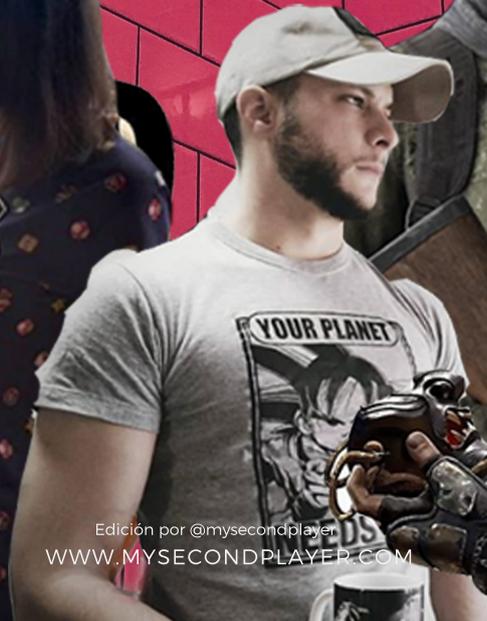
ESTRENOS DE AGOSTO

Los estrenos más esperados...

#IGS

INSTAGAMER SPAIN

Con sorpresa incluida en la 1ª página



YA ESTÁ AQUÍ

NUESTRO PRIMER DESCUENTO

COMO COMUNIDAD



PERCALANDIA.COM

TU TIENDA ONLINE
GAMER Y FANDOM

10% DE DESCUENTO EN TUS COMPRAS
CON EL CODIGO: INSTAGAMERSPAIN

SIGUENOS EN:   

Gracias Percalandia por contar con nosotros



PERCALANDIA.COM
TU TIENDA ONLINE GAMER Y FANDOM

SIGUENOS EN:



10% DE DESCUENTO EN TUS COMPRAS
CON EL CODIGO: INSTAGAMERSPAIN

BATALLÓN DE JUEGO



¡Hola! aquí Vicky de @mysecondplayer
Durante el confinamiento y a modo de entretenimiento, cuando el tiempo era relativo nació esta idea de crear una newsletter para la comunidad. La vuelta a la vida real truncó un poco el proyecto, pero en este **nuevo juego cooperativo** hemos hecho un equipo genial, gracias a la incorporación de "second players"
Aquí os dejo el equipo de batalla que hemos reunido, pero si quieres participar **hay sitio para todos.**



@srbarher

Tiene acciones en
Xbox



@yex_gms

La reencarnación de Ellie



@aldousgaming

Se cayó en la marmita de
cerveza cuando era niño



@lu2mado

Nuestro calendario
andante



@xvapas

El mejor editor gráfico
que puedas encontrar



@lachicadeojosverdes

La reina de Twitter y del
mundo felino



**¿Cómo me suscribo
para recibirlo?**

Si perteneces a la comunidad
@instagameSpain lo recibirás
mensualmente en nuestro canal de
Telegram.

**Pero si no estás en él ¿a qué esperas?
PREGÚNTANOS en Instagram**



@instagameSpainoficial

**Quiero participar en la próxima,
¿cómo lo hago?**

Si te gusta la idea, el proyecto, tienes cosas que contarnos o simplemente dar tu opinión o mostrar tu artículo o arte, puedes enviar tu contenido a través de este link rellenando el formulario que dejamos a continuación en el botón "enviar" o preguntarnos por MD en instagram



@mysecondplayer

Instagram

Enviar



Su-Mario



THE OFFICIAL WEEKLY NEWSLETTER OF #INSTAGAMERSPAIN
BY @MYSECONDPLAYER

>>...TO CONTINUE<<

Retrohate

- 05 @aldousgaming será el encargado de hablarnos de los videojuegos digitales y el hate que producen.

Meeting Point

- 06 Worldofanaeris será esta vez la entrevistada y a la que todos conoceremos. ¿A quién habrá nominado ella?

Reportajes

- 08 **Juegos de Rol.** Explicamos y entrevistamos a un gran jugador de rol de la comunidad, @ibericangamer y más participantes que juegan con él a sus partidas maestras.

Barher Pass

- 13 @srbarher maestro de la Xbox y defensor de la cruz verde a muerte nos cuenta juegos del Pass que ha probado en su rincón Xbox

Opinión

- 15 **The last of Us II y Paper Mario** serán 2 de los juegos que @yex_gms nos contará y @trayectoria gamer... habla de un juego, ¿Sabrías cual?

Estrenos

- 20 **Estrenos del mes de Agosto,** Calendario preparado como siempre por nuestro amigo @lu2mado y revisado por el Sr. Barherpass ... jajaja

Dale al Play

- 24 Contenido digital que vosotros mismos creáis. ¿Os gusta el podcast de la comunidad? Os contamos más.

Pasatiempos

- 25 Tenemos la suerte de contar entre la comunidad a un genial diseñador gráfico, que prepara estos quizz tan chulos...

Gracias

Gracias por haber querido participar en esta ida de olla, ¿a quién?
En la última página lo veras.

Negocios de confianza



SHOP|MYSECONDPLAYER
△♥×□



¿QUIERES
PUBLICAR TU
ANUNCIO?

PREGÚNTANOS
CÓMO





RETROHATE

POR @ALDOUSGAMING



LOS JUEGOS DIGITALES SON UNA MIERDA



El debate siempre está presente en cualquier conversación sobre videojuegos y colección: “¿Eres más de juegos físicos o de juegos digitales?”. Todos sabemos que esta pregunta no falla. Y la mayoría de nosotr@s siempre contestamos lo mismo “Físico siempre.” Yo el primero. Soy de juegos físicos y tengo una buena colección de ellos.

También soy de los que cada vez más, cree que los juegos digitales tienen su sitio. Sacad las escopetas, estoy a punto de hablar bien de nuestro enemigo.

Cuando viajo siempre cojo una consola portátil. Actualmente suelen ser la switch o la 3DS. Como mucho me llevo un juego físico pero no más, si pasara algo “solo” perdería la consola y 1 juego. Por otro lado si tengo que viajar para algunas semanas y me apetece llevarme la PS4 o la XBOX no llevo ningún juego físico. El espacio que cogen es demasiado grande, se pueden rallar, romper, etc.

También se me pasa por la cabeza que si quisiera empezar a viajar por el mundo solo cogería un par de portátiles sin juegos físicos por temas de comodidad. Tiraría de 100% digital.

Ahora es cuando estás en plan “A ver Aldous, solo das ejemplos en viajes” y yo estoy en plan “tete, quedan 4 líneas de texto para rellenar, tranquil@”. Estamos en tiempos de coronavirus, los juegos físicos han tenido problemas y los digitales nos han salvado el culo. Los juegos digitales no se rompen, no cogen sitio, no se pierden o se rallan entre otras ventajas. Las desventajas las sabemos tod@s pero las ventajas las obviamos muchas veces. También te digo una cosa: los juegos digitales son una mierda.

MEETING POINT

CONOCIENDO A...

@WORLDOFANAERIS

POR @LACHICADEOJOSVERDES



CONOCIENDO UN POCO MÁS A ANAERIS

Mi nombre real es Ana, tengo 30 años, aunque el 13 de agosto ya paso a los 31 ☺.

Mi trabajo es de dependienta, pero ahora estoy de operaria en la fábrica de PSA. Mis hobbies son los videojuegos, obvio jajaja, también me encanta la lectura, el cine y otra de mis pasiones es viajar y el senderismo.

¿POR QUÉ DECIDISTE ABRIRTE UNA CUENTA DEDICADA A LOS VIDEOJUEGOS?

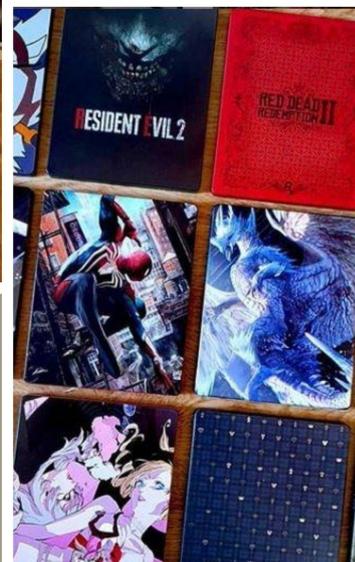
Decidí abrir esta cuenta hará unos 2 años más o menos por que quería separar las fotos de mi colección y de mis gatitos de mi cuenta personal... Sentía que no cuadraban esas fotos allí, lo que nunca espere es encontrarme una comunidad tan maravillosa y haber conocido gente tan fantástica! Estoy muy contenta de haber tomado la decisión de abrir @worldofanaeris ☺

¡Visita su perfil!

Su colección de
steelbooks de
PS4



Sparky y Lily, los
modelos estrella
de su cuenta



MEETING POINT

CONOCIENDO A...

@WORLDOFANAERIS

POR @LACHICADEOJOSVERDES



¿SI EN ESTE MOMENTO ALGUIEN TE DIJERA QUE ERES INMORTAL
Y QUE PUEDES HACER CUALQUIER COSA SIN
CONSECUENCIAS NI CASTIGOS
¿QUÉ ES LO PRIMERO QUE HARÍAS?

Me iría a viajar por todo el mundo con algún préstamo que pida al banco y no lo devolvería por que no tendría ningún castigo, y aún encima siendo inmortal me puedo ver cada rincón del mundo ☺

¿A QUIÉN NOMINAS PARA ENTREVISTAR EN EL SIGUIENTE
NÚMERO DE LA NEWSLETTER DE IGS?

Nomino a @Srbarher !! ☺



@WORLDOFANAERIS



GENTE DE LA COMUNIDAD TAMBIÉN JUEGA A

JUEGOS DE ROL

Su experiencia y vivencias

#IGS
INSTA GAMER SPAIN



MI VIDA EN ROL AVENTURAS CON UN PAR DE DADOS

El rol, una de mis pasiones no explotadas hasta ahora.

El rol, una de mis pasiones no disfrutadas hasta ahora.

El rol, un juego con el que poder disfrutar y vivir grandes aventuras contando solamente con un par de dados y toda nuestra imaginación por delante. Simplemente hay que dejarla volar sin límites y podremos ser quien queramos.

Es una descripción un tanto vaga de lo que significa el rol para mí, pues hoy no estoy aquí para profundizar en esta materia ni para tratar diversas teorías sobre el rol. Hoy estoy aquí para hablar sencillamente de mi experiencia de vida con el rol desde que empecé hasta hoy.

En primer lugar voy a presentarme: Me llamo Rober, nací en la década de los noventa, en mil novecientos noventa para ser exactos, hace treinta años.

Una década que recuerdo con morriña, pues por aquel entonces no había responsabilidades ni problemas que uno tiene cuando se hace adulto.

Por aquel entonces ya disfrutaba de los videojuegos, pero había algo más. Era una época en la que se pasaba mucho tiempo en la calle jugando con amigos, vecinos, etc. Sobre todo en verano.

Y si, había días de videojuegos en mi casa o en casa de algún amigo, pero había días de otra clase de juegos, ya fuese en el patio de los bloques de pisos donde vivía o en algún trastero de un amigo o vecino.

Por aquel entonces estaba muy de moda (o al menos en mi zona) el juego de batallas que creo que a todo el mundo le sonará denominado Warhammer. Para quien no lo conozca es un juego de miniaturas en las que tú las montabas, las pintabas y luego batallabas con ellas siguiendo una serie de reglas con tiradas de dados.

Era un juego al que me encantaba jugar, pero me gustaba muchísimo más hacer mis listas de ejército y pintar las miniaturas.

Siempre he tenido una imaginación desbordante y no sé, a cada soldado que montaba y pintaba le daba un trasfondo, una historia.

MI VIDA EL ROL

@IBERICANGAMER





"POR AQUEL ENTONCES JUGABAS AL ROL ERAS UN ADORADOR DE SATÁN COMO MÍNIMO"

Entonces pensé: Sería extraordinario poder jugar solo con uno de estos soldados y hacer que se acabase convirtiendo en un auténtico héroe. Y entonces descubrí el rol.

Por aquel entonces tendría unos doce años, ya habíamos pasado de década, año dos mil dos. Pero aun por ese tiempo los juegos de rol tenían una mancha enorme,

pues en mil novecientos noventa y cuatro en España hubo un crimen al que llamaron "El Crimen del rol" donde supuestamente gente que jugaba al rol se le fue la pinza haciendo pruebas "de verdad" por la calle y acabaron con la vida de un hombre. A lo que voy es que este crimen y la ignorancia sobre los juegos de rol hicieron que cogiesen muy mala fama, y fuese algo que se viera con malos ojos.

Si por aquel entonces jugabas al rol eras un adorador de Satán como mínimo. Pero como todo en esta vida sobre lo que no se tiene conocimiento hay que investigar, y mediante el internet de la época (ese que si lo ponías te quedabas sin teléfono en casa y sonaban ruidos raros), comencé a buscar

información sobre estos juegos.

No había tanta variedad como la hay ahora y además yo era exigente, quería un juego donde pudiera ser un orco, un elfo, un enano. Lo que viene siendo fantasía medieval, que es el género que más me ha gustado siempre, por eso también lo de jugar a Warhammer.



Por suerte o por el destino, en dos mil tres, salió la edición 3.5 de Dragones y Mazmorras y acabé convenciendo a mis padres para que me lo comprasen. Me tiré horas, días y meses navegando entre sus páginas, intentando comprender su sistema: como crear personajes, como funcionaban las reglas de combate, etc. Me hice cientos de personajes dispares con los que poder jugar y disfrutar en un futuro.

iPero había un problema, nadie de mi entorno jugaba al rol. Ni siquiera sabían lo que era jugar al rol, como he comentado antes, al rol le rodeaba una nube negra de mala fama y mitos negativos.

**SI QUERÉIS VER ALGUNA DE LAS PARTIDAS EN DIRECTO, SUELE ESTAR
TODOS LOS VIERNES EN DIRECTO EN SU CANAL DE TWITCH
@IBERICANGAMER**

"ESE DÍA PULSÉ UN BOTÓN, UN ENGRANAJE COMENZÓ A GIRAR Y COMENZAMOS A JUGAR AL ROL"



Así que una tarde les propuse a mis amigos con los que jugaba a Warhammer la misma pregunta que me hice yo en un principio: ¿No os gustaría poder jugar con una sola miniatura y convertirlo en un auténtico guerrero tras hacer misiones y buscar tesoros?

Ese día pulsé un botón, un engranaje comenzó a girar y comenzamos a jugar al rol, sesión tras sesión, partida tras partida, así nos tiramos años. Aprovechándonos de las miniaturas de Warhammer que ya teníamos.

Pero por desgracia todos nos hacemos mayores, y vamos cambiando nuestras prioridades. Nos empieza a gustar más salir de fiesta por ahí, tenemos que estudiar más, cada vez vamos teniendo más responsabilidades y menos tiempo libre. Además a mucha gente con la que jugaba al rol llevo sin verla años, cada uno toma su camino.

A día de hoy he podido quitarme una espinita clavada gracias a mis canales de YouTube, Twitch y las redes sociales, pues no será algo de lo que viva por supuesto, pero ha sido una herramienta perfecta para conocer a gente con los mismo gustos que yo y volver a retomar una de mis pasiones. El rol.

Como muchos ya sabréis, mi canal comenzó siendo de videojuegos (aún lo sigue siendo) pero ha ido variando con el tiempo, al final la cabra tira al monte, y como no tuve la feliz idea de volver a retomar el rol ayudándome del canal para ello.

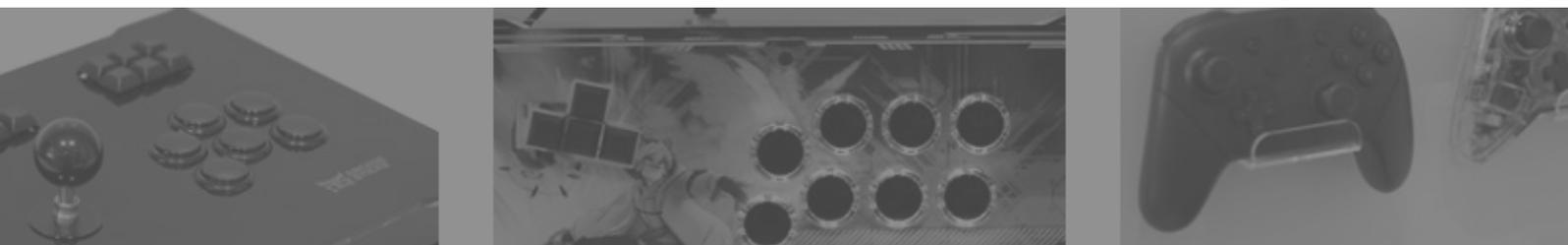


Hace nueve meses creé la iniciativa "RolGamers", una iniciativa que constaba en un principio de contar con jugadores y jugadoras a los que nos gustan los videojuegos y el rol, de ahí el nombre. Y comenzamos la primera partida jugando a La Llamada de Cthulhu.

A día de hoy ya llevamos tres partidas y vamos a empezar la cuarta jugando



Esta captura es de la partida que estoy haciendo actualmente con las chicas de la comunidad. No tienen idea buena...



al juego de rol del universo Warhammer. No podía faltar en el canal. Lo mejor de todo esto es que en estos nueve meses he conocido a gente asombrosa con la que he disfrutado jugando al rol además de a los videojuegos, gente que me lo ha puesto difícil con sus decisiones y sus tiradas de dados, pues soy un master amateur, y gente con la que he disfrutado muchísimo y me he reído aún más compartiendo mesa online en las partidas.

Pues ese es el poder del rol, poder jugar con gente a la que no conoces e interactuar con ellos o ellas como si nos conociésemos de toda la vida. Y, como no, disfrutar del momento, y de muchas más que vendrán. ¡Os invito a tod@s que le echéis un ojo a las partidas que hay por el canal de YouTube,



Y si os mola el rollo os invito a que me mandéis un privado y os apuntéis a la próxima partida!

Y no quiero despedirme todavía sin mencionar a Cometa y dándole las gracias, pues desde que abrí el canal me ha apoyado en todas las decisiones que he tomado, incluso aprendiendo a jugar al rol para jugar con nosotros.

Y como no, mencionar a gente de la comunidad que se ha apuntado a las partidas y ha hecho que la iniciativa RolGamers salga para adelante: La Habitación Friki de Tony, Harvey Links, Acaradeporro Gamer, Vicky (MySecondPlayer), Valdory, iKKi, Ayhneky y Alenus.

Por la partidas que llevamos y por las que vendrán. Mil gracias.



SI QUERÉIS PARTICIPAR EN LAS PRÓXIMAS PARTIDAS O TIENES DUDAS DE ALGÚN TEMA, CONTÁCTALE EN SU CUENTA DE INSTAGRAM O TIWTCH @IBERICANGAMER



Último video subido de la partida con las chicas

PARA VOSOTROS JUGADOR@S



@COMETABERENJENA



El rol, ese gran desconocido para muchos. En mi caso lo era, hasta que Iberican un día me dijo que estaba preparando la iniciativa Roll-gamers, se había comprado los manuales de "La llamada de Cthulhu", iba a organizar una partida online y quería contar con mi participación. Podía intuir que el sistema de juego era interpretación más tirada de dados, pero nunca hubiese imaginado el sinfín de mundos a los que puede abocarte.

Participé como Amanda Smith en la primera partida que organizó y me encantó la experiencia. Fue una partida llena de primeras veces para todos, y una experiencia única que, por supuesto, quería volver a repetir. Actualmente participo como Didy en "Secuestro en Londres" interpretando a un transexual que forma parte de un círculo de lo más curioso. A parte, estoy como futura jugadora en varios proyectos que espero muy pronto vean la luz.

Aunque cada vez disfruto más dando vida a esos personajes que se crean con tanto mimo, me gustaría en un futuro poder ejercer de Máster y jugar a ser la encargada de crear los destinos de personajes que cobran vida en cada sesión.

Si en vuestro caso el rol es un gran desconocido como lo era para mí, os animo a que os adentréis en un mundo donde los únicos límites están en vuestra imaginación.

@LAHABITACIÓNFRIKIDETONY



La iniciativa Rolgamers me ha abierto el mundo de los juegos de rol más aún de lo que yo ya lo conocía. Poder jugar a rol desde mi ordenador es la leche, pero la cuestión es que nuestro máster se ha marcado una edición que queda de lujo para todo el que quiera pasarse a vivir la historia con los jugadores desde el chat. Su narrativa nos sumerge en los mundos ambientados y situaciones que crea para nosotros. Como jugador he tenido la libertad de interpretación y me he metido bastante en mis personajes.

Cada historia es una aventura que no decepciona y si no me crees pásate por alguna de las partidas habituales y descubre la iniciativa #rolgamer. Yo siempre que cuente conmigo y pueda participaré y me meteré en la piel de cualquier personaje para vivir una y mil aventuras. Y tu ¿Te apuntas?

@VALDORYS



Yo conocí el rol de mesa hace casi 20 años, jugaba sobre todo a Leyenda de los 5 anillos y La llamada de Cthulhu. Menudos veranos me tiraba con los amigos.

Cuando conocí el canal de twitch de Ibericangamer buscando ver algún streaming de Skyrim (tenía que decirlo) fue una grata sorpresa para mí ver que hacía partidas de rol online y me picó el gusanillo de nuevo.

Él me dio la oportunidad de poder jugar de nuevo y muy agradecida que estoy porque lo pasamos todos genial y he conocido gente estupenda.

@VICKYPORSORPRESA & @MYSECONDPLAYER



En la vida había jugado al Rol "Hulio" y ya se lo avisé a Iberican así que sabía a lo que se atenía... jajaja, pero ahora los viernes son quedadas para montarnos una película divertida y pasar un buen rato.

Me parece un juego muy sano para jugar con tus amigos, y además si de paso conoces más a gente de la comunidad mucho mejor.

Gracias Iberican por haberme ofrecido la oportunidad de conocer este mundo, tu mundo.



BARHER PASS

POR @SRBARHER



Joyas descubiertas en el servicio de Microsoft

Carrion: Un protagonista con "mala baba"



Desarrolladora: Phobia Games Studio

Producción: Devolver Digital

Disponible en PC, Xbox One.

También disponible en Nintendo Switch a 19,99 €

He de reconocer que desde que se presentó este "Carrion" en el E3 de 2019 le tenía muchas ganas. Este juego de estética Pixel-art y bautizado por muchos como "Un juego de terror a la inversa", no te dejará indiferente una vez le pongas por primera vez los ojos sobre él y es que, sin duda, apostar por un juego en el que el protagonista es "el monstruo" es algo que solo Phobia Game Studio, con la ayuda de unos genios como Devolver Digital, podrían hacer con tanta gracia.

No estamos ante un "juegazo", como tan alegremente se califica hoy en día. Lo que sí es, es un juego muy divertido, de entre 5 - 7 horas perfecto para jugar entre juegos con demasiada carga argumental, porque de eso precisamente este juego no tiene mucha.

Carrion nos pone a los mandos del "malo de la peli", de una masa de tentáculos y colmillos, que bien podría ser el antagonista de una película gore de los años 80 o 90, que intenta escapar de unas instalaciones donde hacían experimentos con él. Sí, es un cliché pero es efectivo para el tipo de juego que es.

El juego se incluye dentro del género Metroidvania pero en seguida os daréis cuenta de que realmente se podría considerar mas bien un juego de acción en 2D, entre otras cosas porque solo será necesario volver sobre tus pasos si quieres completar todo al 100%. De lo que bebe estupendamente del género es en la evolución de nuestro personaje añadiendo nuevas habilidades, ataques o incluso la posibilidad de hacer crecer o menguar el tamaño de este para llegar a zonas a las que no podríamos acceder de otras formas, eso sí, siempre de manera lineal siguiendo la formula de: Consigo una habilidad, aprendo a usarla y la utilizo para avanzar, como he comentado, solo los más completistas volverán sobre sus pasos para acceder a una sala a la que no podrían acceder con antelación.



Los escenarios no son muy variados. Nuestra aventura nos llevará a laboratorios, arsenales y algún jardín botánico.

En lo jugable, en seguida nos llamará la atención la forma de moverse por los escenarios, muy ágil y con una sensación de libertad muy bien conseguida. Para nuestro amigo deforme parece que no exista la gravedad, pudiendo trepar paredes con la misma facilidad con la que se desplaza horizontalmente. Controles que únicamente se ven empañados a la hora de atacar a algunos enemigos, haciendo casi imposible un ataque en sigilo sin destrozar todo el mobiliario y alertando a sus compañeros. Creerme cuando digo que esto es lo que menos os va a importar porque si algo hace bien este juego es crear la sensación al jugador de ser indestructible. Te sientes realmente poderoso cuando acechas a un grupo de enemigos dentro de un conducto de ventilación y en cuestión de segundos has arrasado con toda la instalación.



Las habilidades que podemos usar van desde una especie de camuflaje óptico al mas puro estilo Predator hasta el control mental de los enemigos.

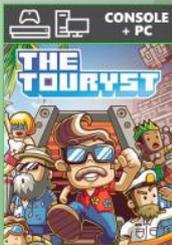
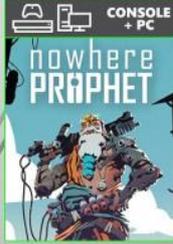
En cuanto al apartado sonoro, te meterá de lleno en el papel. La banda sonora que bien podría ser la de cualquier película de terror, los gritos de los científicos aterrados al verte, los disparos de los equipos de seguridad intentando darte caza...

En definitiva, Carrion es un juego distinto a lo habitual, ya sea por su propia estructura de Metroidvania mezclado con juego de acción 2D, como por el papel poco habitual que jugamos dentro del juego. Eso sí, a pesar de ser Pixel-art, absteneos estómagos sensibles...

@SrBarher



COMING SOON

 <p>CONSOLE</p>	 <p>CONSOLE + PC</p>	 <p>CONSOLE + PC</p>	 <p>CONSOLE + PC</p>
 <p>CONSOLE + PC</p>	 <p>CONSOLE + PC</p>	 <p>CONSOLE + PC</p>	 <p>PC</p>



THE LAST OF US

POR @YEX_GMS



Hace aproximadamente 6 años me lancé a probar un juego que en un primer momento no me había atrevido a jugar por temor a que me diera miedo (soy un poco gallina con los juegos de terror, no nos vamos a engañar a estas alturas). No lo compré de salida, la verdad, esperé bastante a jugarlo. Y un día, mi hermano entró en mi cuarto y me dijo: "Ese juego del que todo el mundo habla, el The last of us, deberías verlo, creo que te podría gustar!"

Y bueno, me dio por ver la intro. Me gustó. Me gustó mucho. Así que, al día siguiente, en cuanto salí de trabajar me fui a GAME y lo compré. Realmente, no puedo expresar con palabras lo que este juego me transmite. Llevo desde ese día enamorada hasta la médula de Ellie y de Joel. Me encanta como se van conociendo, todo lo que viven juntos, sus tiranteces, su manera de estrechar lazos, como Ellie confía en él y Joel pone muros por el medio. Muros, que acaba derrumbando hasta el punto, en el que Joel deja parte de su pasado atrás, y se centra en un futuro con una chiquilla que aparece de repente en su vida dejándolo todo patas arriba.

"No se que ha pasado, debía llevarla con los luciérnagas , pero recorres más de medio país con alguien.." Así es como empieza Joel contándole a Tommy que pasó en aquel hospital.. Y así es como empieza esta nueva aventura. TLOU Parte 2, deja momentos muy dulces y otros muy amargos. Como os expliqué hace unos días.. Es un juego que te deja muchos sentimientos. He tenido momentos de alegría, momentos de rabia, momentos de tristeza, momentos de euforia, momentos de miedo, pero sobre todo, ha conseguido que dudara de muchas cosas. Y es que cuando todo parece que tiene sentido, llega algo que hace que lo pierda totalmente. En este juego no solo volvemos a ver a Ellie y a Joel. Se nos presentan nuevos personajes que hacen que toda esta historia se sienta más. Jesse, Dina, Yara, Lev... Pero conocemos a Abby. A esa mujer misteriosa que ha levantado tantas críticas y que tengo que decir.. que me encanta. Realmente, al inicio del juego me gustó muchísimo. La odié.. Aunque.. eso duró poco. Llega un momento en el que el juego da un giro que te rompe por completo. De repente, pasa algo que hace que veas todo desde mil puntos de vista diferente.. Y.. Quién ha hecho daño a quién..? Ellie y Abby, cargan con un dolor muy grande. Inmenso. Ambas llevan la carga de la pérdida en sus espaldas, la rabia y el peso de la venganza. Abby es un personaje espectacular que poco a poco te roba el corazón sin querer. Aunque no quieras. Aunque quieras odiarla, es imposible. No quiero entrar en mucho detalle, se que hay mucha gente que no lo ha jugado aun y no quiero chafarle el juego a nadie. Quiero que lo descubráis vosotr@s mism@s. No hagáis caso de reviews que inciten al odio. Tened criterio, y si os gustó el primero darle una oportunidad a esta segunda parte. No se si será el juego del año. Para mi lo es, el juego que para mi ha marcado un antes y un después, por todo. Jugabilidad, detalles, realismo, historia, banda sonora. 10/10.
y recordad, resistir y sobrevivir.



El fotón de Abby es de una de las mayores fans de TLOU que conozco! Os invito a ver su Instagram @rimaeternax



Paper Mario The Origami King

Por [@yex_gms](#)



Paper Mario The Origami King llegó a nuestras Switch hace unos días y voy a hablaros desde mi perspectiva.

Yo, que nunca jugué a un Paper Mario, de repente me encuentro con este juego tan adictivo!! Ya hace años que Paper Mario se encuentra entre nosotr@s, pero, por algun motivo, no tuve la oportunidad o bien, no me llamó tanto la atención para jugarlo. Pero, en esta ocasión, mi chica me insistió mucho en comprarlo, a ella le había gustado bastante el trailer. Y curiosamente, soy yo quien más está jugando con el! Paper Mario es un juego tremendamente adictivo, super divertido (como todos los juegos de Mario) pero con un humor muy muy bueno (es difícil que no te saque una sonrisa) y con una jugabilidad muy buena. Este Paper Mario ha conseguido que quiera hacerme con todos los juegos de Paper Mario para mi colección.

Tengo que reconocer que el sistema de combate.. meh. Me gusta a ratitos. Pero en líneas generales, es el juego ideal para estas vacaciones!!



GHOST OF TSUSHIMA

Escrito por [@trayectoriagamer](#)



Diseño y edición por [@lachicadeojosverdes](#)



GHOSH OF TSUSHIMA O CÓMO PONER EL BROCHE DE ORO A UNA GENERACIÓN INCREÍBLE.

Los chicos de Sucker Punch (Infamous o Sly cooper) venían sin hacer mucho ruido con su nueva IP... **Ghost of Tsushima**. Un juego de mundo abierto en el que la temática samurái parecía ser su mejor baza (lo es.. pero sólo una de ellas).

Cerrar la lista de Exclusivos de Sony esta generación no es moco de pavo, más cuando hemos tenido auténticas bestias como Uncharted 4, God Of War, Horizon y un largo etc. Estoy seguro, que tanto ellos como la propia Sony eran más que conscientes del potencial de este proyecto tan ambicioso, pues como decía antes.. no cualquier juego pone la puntilla a una consola como ps4. A día de hoy ya es la IP con **mejor estreno en esta consola**.

¿Y por qué está gustando tanto a crítica y usuarios este nuevo juego? Veamos:

Ghost of Tsushima nos pone en la piel de Jin, un samurái de la Isla Tsushima. En mis impresiones y/o análisis nunca suelo dar muchos detalles de la historia, pues creo que lo bonito de disfrutar un juego es que todo te sorprenda. Sólo os contaré que Jin se convertirá en la última esperanza de su pueblo ante la invasión mongol. A modo de curiosidad, os comento que está totalmente **basado en las invasiones históricas que tuvieron lugar entre 1274 y 1281**.

Después de unas primeras horas totalmente trepidantes, emotivas y épicas, Sucker Punch nos suelta en medio del mundo abierto. No tardamos prácticamente nada en **deleitarnos con sus maravillosos paisajes**, y no os exagero... Tsushima es realmente bella y os van a dejar estampas pocas veces vistas en un videojuego.

Aparte de tener un mapeado bonito este juego **destaca por su dinamismo** y ritmo. No hay tiempo para estarse quieto pues Tsushima ofrece muchísimas posibilidades; misiones secundarias con un nivel altísimo; asedios a asentamientos mongoles repartidos por el mapa; recolecta de materiales para poder mejorar nuestro equipamiento; mejora de nuestro personaje en forma de Santuarios; fuentes termales o puestos de bambú (cada uno sirve para subir cierto stat).. y alguna sorpresilla más, consiguiendo de ésta forma que hagas lo que hagas merezca la pena.



Primeras impresiones

GHOST OF TSUSHIMA

En cualquier rincón de Tsushima puedes toparte con algo de interés. Dicen que las comparaciones son odiosas, pero por ponerlos un ejemplo, no tiene nada que envidiar a un juego como Red Dead Redemption 2 en cuanto a calidad sandbox, y diría incluso que Ghost tiene un ritmo narrativo más frenético. Destacar que en vez de un minimapa tendremos el tan bien implementado viento, el cual nos guiará según donde pongamos nuestro marcador.

Otro punto destacable es su combate. Con una personalidad muy marcada todo gira alrededor del estilo samurái. Podremos elegir entre respetar el código y retar a nuestros enemigos con orgullo y honor u optar por el sigilo y darles una muerte... ¿deshonrosa?. Ambos estilos son válidos, pero os diré que el **combate directo es espectacular**. Podremos desbloquear hasta 4 poses de lucha con el que hacer frente a diferentes enemigos y según Jin vaya agrandando su leyenda ganaremos puntos con los que desbloquear nuevas habilidades. Parrys, Fintas, movimientos especiales, accesorios que nos ayudarán en la batalla... etc. Hay muchas y muy buenas. El juego deja momentos espectaculares sobre todo en esos duelos directos en los que **Sucker Punch saca su vena mas cinematográfica** en honor a las míticas películas de samuráis, con Akira Kurosawa como máximo exponente.



Sucker Punch hizo especial hincapié en la personalización de Jin. Es un aspecto en el que también cumple. Tendremos diferentes armaduras y armas a lo largo de nuestro viaje que incluso podremos mejorar en asentamientos con los recursos necesarios. Contaremos también con diferentes emblemas que podremos "insertar" en nuestro equipo para darnos ciertas ventajas. Personalización que, sin ser nada del otro mundo, cumple y nos brinda varias posibilidades.



Primeras impresiones

GHOST OF TSUSHIMA

Sin ser un portento gráfico Ghost of Tsushima sabe sacarse mucho partido para dejarnos boquiabiertos en más de una ocasión, sobretodo está **muy cuidado técnicamente el entorno** y se nota muchísimo. Su banda sonora es espectacular. Tal como pretendía Sucker Punch... nos dará la sensación de estar viendo una de las obras maestras del gran Kurosawa.



Ghost of Tsushima es el claro ejemplo de que aunque no innoves especialmente en nada, haciendo las cosas bien y sacando lo bueno de todo aquello que quieres implementar puedes conseguir un resultado espectacular.

Sucker Punch ha sacado un juego que **cumple con creces** en todos sus apartados y que nos brindará muchísimas horas de diversión. Quedaos con su nombre pues espero que sea el inicio de una leyenda y acabe codeándose con las grandes IPS de Sony... Sin duda se lo merece.

● ● ● ● ● ●
**SI TIENES UNA PS4... HAZTE CON ÉL.
UN MUST EN TODA REGLA.**



GAMES & EVENTS

PROXIMOS LANZAMIENTOS



OS DEJAMOS ESTE MEGA CALENDARIO
REALIZADO BY @LU2MADO PARA LA
COMUNIDAD

MES DE AGOSTO 2020

MARTES 4 AGOSTO



FALL GUYS ULTIMATE KOCKOUT
PS4/PSPLUS PC
PLATAFORMAS 3D/ONLINE/PARTY
DEVOLVER DIGITAL
WEBSITE
TRAILER
GAMEPLAY

RELICTA
PS4 **XBOX ONE** PC
PUZZLES
MIGHTY POLYGON
WEBSITE
TRAILER
GAMEPLAY



SKULLY
PS4 **XBOX ONE** PC **SWITCH**
AVENTURAS
MODUS GAMES/FINISH LANE GAMES
WEBSITE
TRAILER
GAMEPLAY

MIERCOLES 5 AGOSTO



STEAM TACTICS
XBOX ONE **SWITCH**
ESTRATEGIA POR TURNOS
SOMETIMES YOU
WEBSITE
GAMEPLAY

VIERNES 7 AGOSTO



FAST & FURIOUS CROSSROADS

XBOX ONE PS4 PC

CARRERAS

SLIGHTY MAD STUDIOS/BANDAI NAMCO

WEBSITE

TRAILER

GAMEPLAY



HORIZON ZERO DAWN

PC

AVENTURA TERCERA PERSONA/ACCION

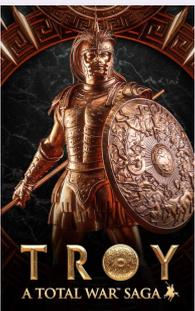
GUERRILLA GAMES

WEBSITE

TRAILER

GAMEPLAY

JUEVES 13 AGOSTO



A TOTAL WAR SAGA: TROY

PC

ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

CREATIVE ASSEMBLY / SEGA

WEBSITE

TRAILER

GAMEPLAY

MARTES 18 AGOSTO



MICROSOFT FIGHT SIMULATOR

PC

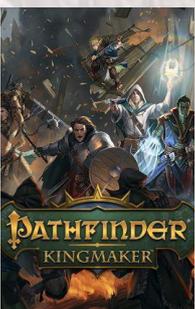
SIMULADOR DE VUELO

ASOBO/MICROSOFT/XBOX GAME STUDIOS

WEBSITE

TRAILER

GAMEPLAY



PATHFINDER: KINGMAKER

XBOX ONE PS4 PC

RPG OCCIDENTAL / ROL

OWLCAT GAMES / DEEP SILVER

WEBSITE

TRAILER

GAMEPLAY

VIERNES 21 AGOSTO



SAMURAI JACK: BATTLE THROUGH TIME

XBOX ONE PS4 PC SWITCH

AVENTURA / ACCION

SOLEIL / ADULT SWIM GAMES

WEBSITE

TRAILER

GAMEPLAY

MARTES 25 AGOSTO



DESCENDERS

XBOX ONE PS4 PC SWITCH

CARRERAS

RAGE SQUID / NO MORE ROBOTS

WEBSITE

TRAILER

GAMEPLAY



NO STRAIGHT ROADS

XBOX ONE PS4 PC SWITCH

ARCADE / RITMO / MUSICAL

METRONOMIK

WEBSITE

TRAILER

GAMEPLAY

JUEVES 27 AGOSTO



FF CRYSTAL CHRONICLES REMASTERED

PS4 SWITCH ANDROID IPHONE

ACTION RPG

SQUARE ENIX

WEBSITE

TRAILER

GAMEPLAY



TELL ME WAY

XBOX ONE PC

AVENTURA NARRATIVA

DONTNOD ENTERTAINMENT / XBOX

WEBSITE

TRAILER

GAMEPLAY

VIERNES 28 AGOSTO



CAPTAIN TSUBASA RISE OF THE NEW C.
PS4 SWITCH PC
DEPORTES / FUTBOL / RPG
BANDAI NAMCO
WEBSITE
TRAILER
GAMEPLAY



JUMP FORCE DELUXE EDITION
SWITCH
LUCHA
BANDAI NAMCO
WEBSITE
TRAILER
GAMEPLAY



PROJECT CARS 3
PS4 XBOX ONE PC
SIMULACION / CARRERAS
BANDAI NAMCO / SLIGHTY MAD STUDIOS
WEBSITE
TRAILER
GAMEPLAY



WASTELAND 3
XBOX ONE PS4
RPG TACTICO
INXILE / KOCH MEDIA
WEBSITE
TRAILER
GAMEPLAY



WINDBOUND
PS4 XBOX ONE PC SWITCH
AVENTURA / RPG
5 LIVES STUDIOS / DEEP SILVER
WEBSITE
TRAILER
GAMEPLAY

JUEGOS SIN FECHA OFICIAL:

EVER FORWARD (PC)
SERIOUS SAM 4 (PC)
WEST OF DEAD (SWITCH/PS4)
SHAKEDOWN HAWAII (WIIU)

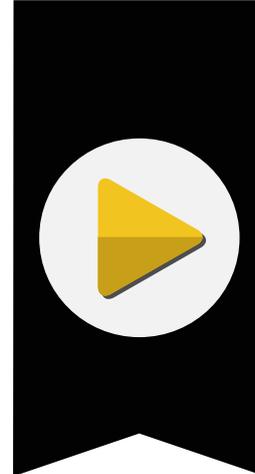
ESTAS FECHAS ESTÁN SUJETAS A CAMBIOS Y SON LAS QUE LAS
COMPAÑÍAS DISTRIBUIDORAS COMUNICAN A LA PRENSA

DALE AL PLAY

Y NO TE PIERDAS NADA



EL CONTENIDO DE VIDEO DE LA COMUNIDAD @INSTAGAMERSPAIN



Click en la imagen e irás a ivoox

EL PODCAST DE INSTAGAMERSPAIN

@Javigeek, @Koke.barker, @gigantkilling y @Cristiano_mad comentan todos los Viernes la actualidad de los videojuegos. Ya son 6 programas los que llevan ¡y tienen cuerda para rato!

Pero... ¿quieres también participar tú? Siempre hay sitio en el podcast para tí, ¡contacta con ellos y podrás participar! Los puedes encontrar en Youtube, Ivoox, y próximamente en Spotify.

Los directos los verás en el Twitch de @Javigeek



Tras escribir un post en instagram sobre un cómic que me gusta aunque está cancelado, se me ocurrió la idea de hacer un vídeo con algunas de mis colecciones a las que le ha sucedido lo mismo.

Así que en este vídeo os dejo con 2 mangas y 1 cómic europeo que fueron cancelados.

Espero que os guste este vídeo lo apoyéis con un like y me dejéis un buen comentario con vuestras opiniones.

¿Conocías alguno de estos?¿Los comprarías?



[Clic aquí para verlo](#)



#PASATIEMPOSIGS

¿SABES IDENTIFICAR CADA BOSS?



OS DEJAMOS ESTE MONTAJE REALIZADO BY @XAVPAS PARA VOSOTROS



Seguro que los conoces todos ¿no?

¿Serás el primero?
#pasatiemposigs



GRACIAS
por estar ahí
INSTAGAMERSPAIN



LA MAYOR COMUNIDAD
HISPANA DE
Videojuegos®
EN INSTAGRAM



Edición por @mysecondplayer
WWW.MYSECONDPLAYER.COM

THE OFFICIAL NEWSLETTER OF #INSTAGRAM



Check Point

Agradecimientos a

Lu2, Aldous, Yes, Lachicadejosverdes y Srbarher por ser la base de este proyecto. Es un trabajo gratuito no remunerado para todos y es difícil encontrar gente que de manera altruista se preste a colaborar.

También a, Iberican, Valdory, Tony, Trayectoria y Xavpas por haber querido colaborar y recibir material minutos después de informarles de la idea renovada. Y en definitiva muchas gracias a todos los que han participado en este proyecto de revista online.

Maquetación

Entre todos, hemos trabajado en equipo. Si quieres participar ponte en contacto con nosotros y nos podremos manos a la obra para el siguiente número.

¡Te esperamos!

