

FIJER REVIEW



TORMENT: TIDES OF NUMENERA

Torment: Tides of Numenera es un RPG clásico, sucesor espiritual del Planescape: Torment. En un futuro lejano, tomas el papel del "Last Castoff", el último recipiente del "Dios Cambiante", una entidad que descubrió la forma de salir de su cuerpo físico y tomar control de uno nuevo, pero dotando de consciencia de sí mismo a su antiguo recipiente. Como protagonista intentarás huir del enemigo del Dios Cambiante, "The Sorrow", mientras descubres tu papel en el mundo.

Como buen CRPG, es un juego que te permite una gran cantidad de decisiones, desde algo tan simple como escoger tus compañeros hasta poder resolver diversos enfrentamientos con la palabra o con el combate. La mecánica principal consiste en un conjunto de puntos (Might, Intellect y Speed), asignado en función de tu clase, equipo... y que puedes usar para aumentar tu probabilidad de éxito,



Género: CRPG
Año: 2017 HLTB: 27h

tanto para hacer acciones fuera del combate (convecer a alguien, entender un idioma) como dentro (probabilidad de golpeo, aumento de daño).

Personalmente me pareció una gran limitación, ya que sin usar puntos la probabilidad de éxito es bastante reducida, y estos puntos no se recuperan hasta que descanses (previo pago). Además, el combate (al menos en niveles bajos) me pareció bastante estándar y simple.

En cuanto a la historia y el "texto", han logrado construir un mundo muy rico, pero para mí poco interesante y denso. Creo que con menos texto hubiesen conseguido captar mi atención.

Recomiendo probarlo si os gustan los CRPGs y los mundos ricos, pero no lo recomendaría para gente que quiera pasar un rato distraído jugando sin tener que leer.

GRÁFICOS: 8

SONIDO: 8.5

JUGABILIDAD: 6

DURACIÓN: 6

HISTORIA: 8

DIVERSIÓN: 5

NOTA FINAL: 6.5



FIJER

**"UNA VEZ MATÉ A UN TÍO
EN EL FORTNITE ANTES DE
QUE ATERRIZASE"**