Publicado en Madrid el 07/09/2017

# [Horns of the Reach, la nueva extensión del videojuego The Elder Scrolls](http://www.notasdeprensa.es)

## Morrowind ha aportado muchas cosas a The Elder Scrolls Online. Además de volver a la icónica localización, se han añadido gran variedad de misiones, mazmorras públicas y nuevos trials, pero las mazmorras de grupo no se incluyeron. Horns of the Reach corrige esto agregando dos nuevas mazmorras para que los jugadores exploren en grupo

 La nueva expansión Horns Of The Reach a The Elder Scrolls Online ya está disponible tanto para PC como para consolas (PS4 y Xbox One). Esta expansión añade dos grandes mazmorras, Falkreath Hold y Bloodroot Forge, así como un buen número de nuevos contenidos a la experiencia del MMORPG de Zenimax y Bethesda. Esta expansión trae consigo una actualización que incluirá mejoras de forma gratuita que incluyen aspectos importantes para la jugabilidad, así como un nuevo Modo Battlegrounds PvP, Chaosball y un nuevo mapa, la Universidad Arcana. Estos contenidos afectan principalmente a los usuarios que hayan adquirido la última expansión, The Elder Scrolls Online: Morrowind. Morrowind ha aportado muchas cosas geniales a The Elder Scrolls Online. Además de voler a la icónica localización, se han añadido gran variedad de misiones, mazmorras públicas y nuevos trials, pero las mazmorras de grupo no se incluyeron. Horns of the Reach corrige esto agregando dos nuevas mazmorras para que los jugadores exploren, pero de un modo diferente a lo que veíamos en expansiones anteriores. En lugar de añadir mazmorras de primer nivel como la Torre de Oro Blanco o las Ruinas de Mazzatun, una de las mazmorras es corta y diseñada pensando en jugadores casuales, siendo la otra un poco más difícil. La más fácil de las dos mazmorras es Falkreath Hold. Con un número modesto de jefes y de mecánicas, es una mazmorra de bajo nivel que da a los recién llegados algo por lo que entusiasmarse. La mecánica más difícil en esta mazmorra consistirá en utilizar una sinergia sobre cuerpos muertos o moverse para alcanzar un cierto lugar. Es de agradecer que un juego que lleva tanto tiempo en activo siga cuidando a los recién llegados para hacer que su integración sea fácil y sencilla, y puedan disfrutar desde el primer momento. Todos los jefes cuentan con una mecánica similar, la dificultad normal es fácil y esto hará que los recién llegados y veteranos disfruten por igual, ya que es accesible. En el lado más complicado, tenemos Bloodroot Forge, una mazmorra con mecánicas más complicadas pero más excitantes. Aquí los jugadores necesitan superar la lava, algunos minotauros brutales y mucho más, lo que hace que este lugar sea escalofriante incluso en el modo normal. Aunque las mecánicas no necesitan ser seguidas al pie de la letra, sin una cierta comprensión básica de lo que se ha de hacer, los jugadores fallarán con facilidad. Lo que hace a esta mazmorra particularmente difícil es Galchobhar, un minotauro en una isla, que causa un daño considerable a los jugadores, es capaz de matar con sólo tocar una vez, y además está en una pequeña isla sin nada de refugio. Es sencillo morir debido a cualquiera de estas características y también será difícil revivir a los compañeros de equipo, lo que hará las delicias del jugador experimentado que quiere probar sus capacidades. Horns of the Reach no ofrece el tipo de mazmorras que veíamos en Imperial City y Shadow of the Hist pero es ideal para ofrecer contenido nuevo para los recién llegados a Morrowind, y que cuenten todavía con un nivel bajo.

**Datos de contacto:**

Ana Calleja

637730114

Nota de prensa publicada en: [https://www.notasdeprensa.es/horns-of-the-reach-la-nueva-extension-del](http://www.notasdeprensa.es/educalivecom-disfruta-de-cursos-presenciales-y-clases-particulares-a-traves-de-internet)

Categorias: Juegos Gaming



[**http://www.notasdeprensa.es**](http://www.notasdeprensa.es)