

Inicio > Nintendo > Artículos Nintendo > Blade of Darkness para Nintendo Switch



[Impresiones] Blade of Darkness para Nintendo Switch

Por David Leon - 14/12/2022

Me gusta 12



Hace unos días os anunciábamos la llegada por sorpresa de *Blade of Darkness* a la híbrida de Nintendo. El título se lanzó en 2001 para PC de la mano de *Rebel Act Studios*, y fue pionero en la mecánica heredada por *Dark Souls*.

Encontramos una ambientación oscura, combates difíciles donde el enemigo puede matarte enseguida y escenarios donde la exploración gana su protagonismo.



Artículos recientes



SEGA lanza un nuevo cómic animado que anticipa la actualización Final...

Javitxu - 13/09/2023

SEGA publicó hoy un nuevo cómic animado de Sonic Frontiers, que nos ofrece un vistazo a la narrativa adicional introducida en la actualización de...



El juego español Crisol: Theatre of Idols estrena su página de...

Probé este título que llegó por sorpresa y ahora no puedo parar

Voy a ser sincero, el juego tiene sus años y se nota en lo visible y en lo jugable, pero también soy honesto cuando os digo que **nunca antes lo había jugado y me mantiene bien agarrado al mando**. Las mecánicas de rol son prácticamente nulas y no tenemos el control en la progresión de niveles del personaje.

Aun así, **el juego se las apaña bien** en pleno 2022 para ofrecerme una buena experiencia retro bastante disfrutable.

Un viaje al pasado

Como bien digo, el juego **llega con sus mecánicas desfasadas y obsoletas**, con lo que jugar a este título supone un salto en el tiempo de más de veinte años, tiempo que algunos considerarán demasiado lejano, pero para otros (me incluyo) supone recordar otras tendencias del mercado del entretenimiento.



El juego inicia con una cinemática bastante escueta y una voz en off en perfecto castellano reconocida en otras entregas. Enseguida llegamos al menú principal donde ojearemos rápidamente las opciones a configurar. Y de pronto llegamos a la **elección de personajes**, cuatro para ser más precisos, cada cual con su propia disciplina de combate.

Elijo a la Amazona, impulsado por mi irrefrenable elección de jugar con personajes femeninos si se me da la oportunidad. A pesar de que el personaje es diestro en el uso de la lanza, puedo empuñar otras armas, aunque con torpeza.

Cada personaje ofrece su propia historia y ambientación, y observo que la buena de Zoe inicia su campaña colándose en un templo con buena iluminación. Pronto, me doy cuenta de que necesito activar cuatro interruptores para abrir una puerta que me bloquea el camino, pero el lugar está plagado de orcos que amenazan mi existencia.



13/09/2023



[Análisis] Atomic Heart + Annihilation Instinct

★★★★☆



Blaziken está de camino a Pokémon UNITE y Oddish invadirá Pokémon...

12/09/2023



Warhaven se expande y se estrena en formato comic en WEBTOON

12/09/2023

Golpeo a lo Kratos contra mi primer enemigo, como si no existiera otra cosa en el mundo que la muerte de mi rival, salgo victorioso, pero con la mitad de la barra de vida consumida. Entonces veo que **lo de ir a lo Dios de la Guerra no va a funcionar** y para el siguiente enemigo adopto una actitud más defensiva. Golpeo, esquivo y vuelvo a golpear.

El resultado de la batalla es mucho mejor que el anterior y apenas me ha hecho daño. Avanzo por el templo, postulándome como amo y señor de todos los seres vivos, pero una flecha sale disparada de una pared y me da de pleno, quitándome lo que me quedaba de vida de un plumazo y provocando mi repentina muerte. El juego me devuelve a la pantalla de carga y me veo obligado a reiniciar el nivel. Sorteó de nuevo a mis dos rivales, esta vez siendo más prudente, activo el primer mecanismo y burlo la trampa que me diera muerte antes. Había logrado esquivar mi destino, pero un enemigo mejor protegido aparece, asestándome un golpe cargado que resulta letal y vuelvo a morir.

Llegados a este punto me percaté en que el juego en ningún momento me advertía de autoguardado. **Las partidas han de guardarse de forma manual e ir de valientes es de insensatos.**



Decido reiniciar el nivel y aprender de mis errores, me froto las manos y vuelvo a la carga. Miro el reloj y observo que tengo tiempo de sobra. Tenía intención de invertir mi tiempo libre en aquel juego retro de aspecto añejo.

La aventura continua

Blade of Darkness fue un juego cuyo estreno **no fue todo lo esperado y resultó un fracaso** comercial para *Rebel Act Studios*. Pero en él veo las buenas intenciones por ofrecer una jugabilidad distinta y cuyo sistema de exploración me ha recordado a mi época pasada con juegos como *Tomb Raider* (Llaves por aquí, cerraduras por allá, palancas de activación y puertas bloqueadas por algún mecanismo oculto).

La subida de nivel nos otorga más poder y vitalidad, lo cual nos engrandece, nos vuelve más valiente y menos prudente, pero ya hemos aprendido a guardar partida a menudo y la muerte ya no nos da tanto miedo. Además, hemos encontrado otras armas más poderosas con las que librar batallas y seguir avanzando.



En lo personal **recomendaría este juego a los gamers más veteranos**, pues dudo mucho que la gente joven pueda apreciar las bondades de este título, incluso que ese salto en el tiempo no tenga el mismo significado

que quienes recordamos una época maravillosa repleta de polígonos y voxels.

Yo, por mi parte, no puedo sentir otra cosa que agradecimiento a la distribuidora por rescatar este juego y llevarlo a mi plataforma favorita. Si estáis interesados lo encontraréis por solo 8,99 euros en la [eShop de Nintendo Switch](#) y 12,49 euros en [Steam](#).



Artículo anterior

Microsoft habría ofrecido a Sony incluir Call of Duty en Playstation Plus

Artículo siguiente

Geralt más guapo que nunca... The Witcher 3: Wild Hunt - Complete Edition ya está a la venta

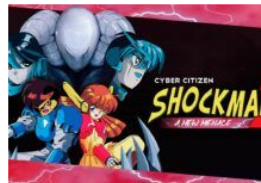
Artículos relacionados Más del autor



[Análisis] Atomic Heart + Annihilation Instinct



Blaziken está de camino a Pokémon UNITE y Oddish invadirá Pokémon GO



Cyber Citizen Shockman 2: A New Menace llegará a consolas



FACEBOOK



INSTAGRAM



TELEGRAM



TWITTER



YOUTUBE

