

Nioh, un Dark Souls con samuráis

la saga Dark Souls es uno de los más influyentes e importantes de la historia del género. Ahora incluyen como novedad en los personajes: samuráis

13 años después, varios cambios de estudio y de género y un salto generacional después, Nioh es una realidad. El nuevo trabajo de los creadores de Ninja Gaiden bebe de muchas fuentes. Solo el tiempo puede confirmar este tipo de afirmaciones pero creo que es lógico pensar, en pleno 2017, que el trabajo de From Software con Demon's Souls, Bloodborne y la saga Dark Souls es uno de los más influyentes e importantes de la historia del género. No solo por el hecho de hablar de algunos de los mejores RPG jamás creados si no por hacerlo casi de un género en sí mismo (hay gente que ya habla de los soulsborne como se hizo en su día de los metroidvania), un ejemplo de cómo en Japón podía nacer rol de corte más occidental y, sobre todo, una lección magistral en lo que a diseño de videojuegos se refiere.

Pero, pese a todo ello, es muy común que todo el trabajo del estudio dirigido por Hidetaka Miyazaki termine sintetizándose y definiéndose como 'difícil'. Hay mucho más, claro, pero por muy diversos motivos, de nuevo a golpe de buen game design, From Software dejó patente que en una época donde todo tiende a simplificarse y llegar a las masas, sigue habiendo una gran cantidad de público hambriento de experiencias que supongan verdaderos retos.

Y sí, no nos hemos olvidado, esto es un análisis de Nioh pero las semejanzas y la forma en la que la última obra del Team Ninja bajo el amparo de Koei Tecmo bebe del trabajo visto en los Souls y Bloodborne son tan evidentes que teníamos que quitarnos de encima cuanto antes la comparación. Y es que esto no es gratuito: desde el propio estudio han reconocido que el éxito y el planteamiento de los juegos dirigidos por Miyazaki sirvieron como principal punto de inspiración y vía de resolución del grave estancamiento en el que Nioh, un proyecto originalmente iniciado en 2004, había caído.

Y es que la historia del desarrollo del juego, es casi o tan más interesante como la que vivimos dentro del mismo: todo nace del borrador de un guión que el mítico director japonés Akira Kurosawa nunca pudo rodar y, desde entonces, la idea original no dejó de mutar en sus casi 13 años de historia y su paso por estudios como la propia Koei (después de la fusión, tras convertirse en Koei Tecmo, ejercerían como productores), Omega Force y, finalmente, el Team Ninja. En cuanto a la trama que se nos presenta, de forma mucho más lineal y tradicional aquí que en la saga en la que se inspira, ésta no deja de ser una excusa para repartir espadas y lanzar shurikens pero, en muchos tramos, consigue ser bastante curiosa e interesante. Con personajes reales como Edward Kelley o Hattori Hanzo (la precisión histórica, eso sí, brilla por su ausencia) involucrados, lo que empieza como la lucha entre países por conseguir amrita en medio de la guerra anglo-española, algo parecido a la piedra filosofal, deriva en disputas territoriales entre samuráis y la invasión del plano terrestre por parte de los Y?kai, demonios pertenecientes a la mitología japonesa.

La estructura por misiones mezcla lo excelente con lo mediocre
Haber dejado claras las cosas con respecto a la exagerada similitud la obra reciente de From Software sirve también para explicar el núcleo jugable del título de forma clara: en la aventura de William,

nuestro personaje, nos topamos con el equivalente de Nioh a las almas, a las hogueras, a las invocaciones (tanto de la IA como de otros jugadores) y tantas otras señas de identidad de los Souls que, aquí, funcionan igual de bien. Pero, por encima de todo ello, nos encontramos mecánicas propias y muy interesantes como las tres posturas de ataque distintas, la gestión del ki y los pulsos o los ataques especiales de la mano de nuestro espíritu protector.

Eso sí, en lugar de recorrer un mundo interconectado como el que podemos ver en Dark Souls, Rise of the Tomb Raider o los últimos The Legend of Zelda, Nioh apuesta por la división por misiones, tanto principales como secundarias, a elegir desde el menú que sirve como base de operaciones del título. Las principales, evidentemente, son aquellas que hacen avanzar la historia, nos llevan a nuevas regiones y presentan nuevos enemigos y jefes finales mientras que las secundarias reciclan esas fases ya utilizadas, con algunas modificaciones en su diseño de niveles, para ofrecernos retos algo más breves.

Es un cambio de enfoque que puede chocar a los que vengan de los títulos ya comentados pero que termina encajando y teniendo cierto sentido. Además, esa forma de potenciar la rejugabilidad de zonas y misiones (ahí están las bautizadas como 'Misiones del Ocaso', versiones mucho más complicadas y con mejores recompensas) es una de las formas en las que Nioh conecta con A-RPGs como Diablo III.

El Team Ninja mezcla mecánicas de A-RPG y hack n' slash distintos con mucho tino. Aquí, por ejemplo, nos tenemos que olvidar de las armas únicas repartidas de forma concienzuda y meticulosa por el mapa y nos topamos con un sistema de looteo que recuerda directamente a la obra de Blizzard o los recientes The Division y Destiny. Al derrotar enemigos y jefes finales, saquear cadáveres y cofres y terminar misiones, recibiremos objetos de distintas calidades que irán influyendo en la forma en la que desarrollamos nuestro personaje, habiendo bastante variedad al respecto. Pese a elegir nuestros dos tipos de armas predilectos al comenzar la aventura y comprar habilidades y ataques para dichas armas, algo muy propio de los hack n'slash, siempre podremos toparnos con otro arma de gran nivel que convenga llevar un tiempo debido a sus potentes afijos y ventajas.

De estos RPG de acción centrados en el loot y la mejora enfermiza de las estadísticas del personaje y su equipo también se heredan conceptos como la forja de armas y armaduras con los distintos materiales que deberemos recolectar (este es otro de los motivos por los que repetiremos misiones), la posibilidad de reforjar armas existentes con la intención de obtener mejores potenciadores y atributos o, desde el lado más estético, poder aplicar la apariencia de cualquier arma o armadura que hayamos recogido al equipamiento que estemos utilizando. Un set de opciones que, como decía, parecen heredados directamente de Reaper of Souls, la expansión de Diablo III.

Y creo que todo ello funciona, en mayor o menor medida, de cara a diferenciar Nioh de su competencia directa. Aquí las partidas, pese a que hay niveles que pueden irse a las tres horas fácilmente, se sienten más contenidas y menos diluidas. Casi siempre, de una forma u otra, es fácil sacar provecho del tiempo que invertimos en el juego y las múltiples y diferenciadas formas de progresión funcionan en consonancia y nos permiten construir builds muy distintas.

Pese al atractivo apartado artístico, Nioh no brilla en absoluto en lo gráfico y técnico

Los problemas al respecto, vienen casi siempre desde el diseño. La dificultad nace de la necesidad imperiosa de gestionar de forma eficiente nuestro ki, el equivalente a la energía o stamina, y de lo tremendamente peligroso que puede resultar cualquier enemigo (verse aniquilado de apenas dos golpes aún llevando más de veinte horas jugadas es un buen ejemplo) pero, en ocasiones, este alto nivel de reto cruza la frontera de lo injusto con ataques que nos dan cuando no deberían hacerlo o jefes finales complicados por sus desorbitadas cifras de vida y daño y no sus mecánicas.

Por último, pese a que es algo que no empaña demasiado la experiencia, sí debe ser mencionado: que Nioh lleva alrededor de una década en desarrollo, entre parones y saltos generacionales, queda claro al echar un ojo a sus apartados técnico y gráfico. El juego pone a disposición del jugador dos modos de vídeo distintos (tres en PlayStation 4 Pro) en los que anteponer resolución, frames por segundo o calidad gráfica. El problema viene cuando ni siquiera los 60 frames por segundo son del todo estables en dicho modo o cuando, en el modo centrado en resaltar lo visual, el aspecto gráfico no parece mucho mejor que juegos de última hornada de la pasada generación. El trabajo aquí podría y debería ser mucho mejor. 8Un Dark Souls con samuráis. Ese ha sido el sanbenito que se le ha colgado desde su resurrección en la PlayStation Experience de 2015 y desde el Team Ninja no solo no han escapado a tal etiqueta si no que han reconocido en más de una ocasión la inspiración del trabajo de From Software. Y sí, el esqueleto de Nioh está influenciado de forma sumamente evidente por Dark Souls y Bloodborne pero también por obras como Onimusha, Diablo III o, claro, sus Ninja Gaiden. Más allá hay mucho más, entre la mezcla de ideas y referentes hay un juego con una identidad propia.

Mecánicas jugables como las distintas posturas de ataque, la gestión del ki o los ataques especiales funcionan a la perfección y aportan una capa más de profundidad a un ya de por sí complicado y retante título y, en general, Nioh nunca deja de ser un videojuego disfrutable. Es una pena que un del todo mejorable aspecto técnico, un diseño algo vago en demasiadas misiones y enemigos y una dificultad mal diseñada en ciertas ocasiones empañen una experiencia que podría haber sido sobresaliente. - La mezcla de géneros y referentes funciona de forma notable. - El sistema de mejora y progresión. - La ambientación de la mayor parte de la aventura. - Gráfica y técnicamente es un juego muy mejorable. Por momentos parece un título de PlayStation 3. - El diseño de jefes finales y misiones mezcla lo excelente con lo mediocre demasiado a menudo. - En ciertas ocasiones, se confunde lo difícil y retante con lo injusto y mal diseñado.

El presente comunicado fue publicado primero en hipertextual.com

Datos de contacto:

Nota de prensa publicada en:

Categorías: [Sociedad](#) [Juegos](#) [Ocio para niños](#) [Innovación](#) [Tecnológica](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>