

Portal Knights. Análisis para PS4



Seamos realistas: Minecraft ha sido un antes y un después en este mundo de los videojuegos. No lo digo yo, lo dice cualquier título de este estilo posterior a la aparición del juego de crafteo que ha dado lugar a

grandes ejemplos como *Quadrilateral Cowboy* o el reciente *Birthdays: The Beginning*. *Portal Knights*, el título de Keen Games, un estudio alemán ambicioso como él solo, es el mejor ejemplo de que la fórmula puede emplearse en muchas direcciones. Vamos a ver la más centrada en el género RPG en esta ocasión. ¿Resultará épico?...

No, la verdad es que no. Pero nos vamos a explicar, o este análisis estaría cojo. tras analizar la aventura en su versión para PS4, nuestras sensaciones están fuertemente encontradas. Y es que salvando las distancias, el título no consigue deshacerse de sus orígenes de Minecraft de ninguna manera. De hecho, su argumento bien podría haber sido un modo aventura del juego de Mahjong que elimina algunos elementos propios de la jugabilidad.

Tampoco es que queramos hablar de *Portal Knights* como un juego que copia a Minecraft “capando” algunas de sus funciones, pero la realidad es que buena parte de la jugabilidad nos lo recordará sin remedio. Bien, centrémonos en lo que nos ocupa: estamos ante un RPG que nos sitúa en un entorno variable (de generación procedural en cada uno de sus escenarios) dentro de un mundo que ha quedado reducido a un conjunto de territorios o “islas” flotantes que se conectan mediante portales (valga el ejemplo). Estas “puertas cósmicas” están construidas con un

material especial que debemos emplear para pasar de una zona a otra. ¿Cómo hacerlo? Pues vamos a explicarlo.

Lo primero que hay que saber es que este interesante y colorido RPG centra su contenido en dos apartados bien diferenciados: el del combate y el del crafteo. La búsqueda de materiales es esencial, tanto para mejorar nuestro equipo como para fabricar nuevos elementos, y por supuesto, para reconstruir y activar las citadas “puertas” que nos darán paso a nuevos entornos.

Nuestro personaje sigue una progresión que va en función de nuestro avance y nuestro interés por el entorno. Puede ser confuso, pero a la vez resulta excelente ya que hará que ninguna partida sea igual que la anterior, y no sólo porque nunca veremos un escenario como el de cualquier colega que esté enganchado también al título, sino porque vamos a potenciar el apartado que más nos interese del personaje.

Aunque el primer “ramalazo” de rol nos lo da la elección de clase. Esto ya va en función del jugador, y marcará cual será nuestra experiencia. El caballero es más directo, es “tanqueo” puro, mientras que el cazador va a distancia, el mago puede conjurar... elecciones diferentes para un fin común: pasar de un escenario a otro sobreviviendo, mejorando y enfrentándonos a todo lo que nos rodea. ¿Y sabéis qué? Que resulta adictivo. Pero como todas las monedas, también tiene otra cara: la desastrosa: también es una repetición sin fin del mismo sistema hasta que acabemos por cansarnos. Y es que da igual que nos acabemos una partida, porque la siguiente siempre nos ofrecerá la misma experiencia. es lo que tienen los juegos procedurales: no hay fin.

Claro, esto significa que la duración del juego es infinita... y a la vez, que consiste en ver qué aguante o deseo tiene cada jugador. Una tarea básica es conseguir materiales, que emplearemos para mejorar nuestro arsenal y para avanzar. El sistema de crafteo unido a los combates es lo más importante a

la hora de mejorar a nuestro personaje, si bien llegados a un punto, todo parece reducirse a lo mismo: luchar hasta limpiar una zona, conseguir los bloques para completar la puerta interdimensional y seguir. Una pena, y a la vez un sistema que provoca un vicio exagerado en según qué situaciones.

Hablemos del uso del juego en PS4: el mando de la consola funciona perfectamente con un juego que se emplea de manera similar a la de cualquier exponente de rol dentro de la máquina. No obstante, las diferentes en cuanto a crafteo y demás, se han resuelto de manera excelente. Todo funciona, y no podemos quejarnos, salvo que seamos unos puristas y deseemos fervientemente elegir materiales o dar órdenes con un ratón.

Pero centrémonos en el apartado técnico... veamos: Portal Knights luce muy bien. Colorido, con personajes bien definidos, con entornos llenos de elementos, texturas... un juego eso sí, que como hemos dicho ya, hereda tan fuertemente el estilo Minecraft que en ocasiones sentimos que no tiene ni personalidad propia (ojo, en lo visual, no en la jugabilidad). Todo es cuestión de gustos: si nos va el estilo de bloques, nos parecerá encantador. Si nos repele, no podremos verlo. En gran parte la falta de un "relato" como tal hace que todo se centre en los diferentes entornos, y puesto que tienen todos un patrón común, la sorpresa es mínima.

Qué decir a nivel sonoro: que estamos ante un juego que sale del paso bien. Sale bien parado, sin ningún alarde, todo cumple. Ni es un título con diálogos para tener en cuenta, ni nada por el estilo. El audio es un mero telón de fondo, como el "argumento", para salir del paso. El multijugador, para hablar del cual quien suscribe da las gracias a cierto viejo compañero, junto con muchos otros aspectos, permite que compartamos la experiencia, haciendo mucho más dinámico el sistema de juego. A partir de aquí le toca al jugador elegir: ¿Os gusta el estilo de juego? Si queréis crafteo, mejorar a vuestro personaje y avanzar, estáis ante la experiencia

perfecta para dedicar vuestras horas. Si no, siempre podéis ver vídeos de spinners, que parece que están de moda...

El veredicto

Portal Knights es buen juego, pero a la vez es una apuesta tan cerrada y concreta que no llega a suponer una verdadera sorpresa. Reutiliza elementos visuales y jugables de Minecraft para meternos en un entorno de aventuras procedurales. No es que veamos falta de originalidad, pero sí es cierto que la sorpresa apenas “asoma” en nuestro cerebro. Un buen juego para los fans del género, y un título a tener en cuenta para los curiosos.

Fuente: ign.