

Te va a recordar tanto a Black Myth Wukong que será difícil no ilusionarse con este RPG de acción con artes marciales nacido de Shanghái

Swords of Legends se está desarrollando en Unreal Engine 5 por el estudio Aurogon Shanghái



El éxito de Black Myth: Wukong ha actuado como un referente para una nueva e ilusionante generación de **superproducciones chinas** que se inspiran en su propia mitología y que tienen una ambición global.

Artes marciales, elementos de fantasía y la temática **oriental** constituyen una estética con potencial para crear juegos AAA. En este panorama, un nuevo título con personalidad se está

cociendo a fuego lento, y ya tenemos un primer tráiler que asombra.

No hay que perder de vista a **Swords of Legends**

Wangyuan Shengtang y Aurogon Shanghai han revelado **Swords of Legends**, antes conocido como Gujian 4, para PC y consolas. Se trata de un juego de RPG acción para un jugado ambientado en un mundo inspirado por la **literatura clásica** china y el folclore del **Lejano Oriente**. Aunque lleve varios años en desarrollo, aun no hay fecha de lanzamiento, pero se sabe que el proyecto está construido sobre Unreal Engine 5 y apunta a ser una experiencia puntera en lo técnico.

Respecto a su jugabilidad, el estudio define (vía Gematsu) la estructura de **Swords of Legends** como un **juego lineal**, alejándose de las categorías de mundo abierto o soulslike y apostando por la aventura en amplias zonas para explorar a tu ritmo. Aunque no lo parezca, la **dificultad** busca ser **accesible** con una **progresión** tradicional tras mejorar al personaje. Se menciona también que podrás absorber el espíritu de ciertos monstruos para para invocarlos en combate y realizar ataques cooperativos.



Los desarrolladores aseguran que habrá misiones secundarias, habilidades flexibles y distintas configuraciones de **armas**. Aunque se trate de la **cuarta entrega** de una saga, no es necesario conocer las historias de los juegos previos. Tras recibir financiación en 2024, el tráiler sirve como atractivo para seguir contratando de cara a **finalizar el desarrollo** ahora que Swords of Legends está en fase de **producción activa**, por lo que todavía queda un tiempo para que lo veamos en el mercado.

Fuente: 3djuegos.