

FIJER REVIEW



DEATH'S DOOR

Death's Door es un juego de Acción/Aventura con un toque Metroidvania (aunque realmente es para disimular un avance lineal, salvo para desbloqueo de secretos y extras). Juegas como un cuervo que es un segador de almas y tiene que abrir la Death's Door coleccionando 3 almas concretas.

Como en la mayoría de estos juegos, tienes diferentes armas y poderes mágicos que te permiten avanzar y luchar a tu estilo. Los enemigos tienen patrones reconocibles, así que también hay un cierto proceso de aprendizaje.

Tardó en hacerme clic, pero una vez lo hizo... qué maravilla. Ha sido una de esas veces que gracias al Retroclub he seguido jugando a un juego, ya que no le había cogido el punto, pero al ver a los demás avanzando le di otra oportunidad, y menos mal.



GÉNERO: ACCIÓN, AVENTURAS

AÑO: 2021

HLTB: 9H

Es un juego con una dificultad razonable, bastante generoso en general con la muerte (aunque no haya puntos de Spawn cercanos tiene bastantes shortcuts que abrir para no tener que recorrer todo el camino), y con secretos "fáciles" de conseguir (por ejemplo, solo tuve que mirar Walkthrough para conseguir 3 semillas, ya que tenía el resto, y de esas 3 tenía 2 localizadas pero no las recordaba/no sabía dónde estaban).

También me ha parecido muy ingenioso ese brillo de las puertas para recordarte que aún no has desbloqueado el 100% en ese área.

El juego invita a cierta comparación con otro juego que (muchos) hemos jugado este año, el Tunic, y... no queda nada mal respecto, lo cual dice muchísimo del juego.

En resumen, es un juego muy entretenido, con una curva de aprendizaje generosa y con secretos que hacen mucho más interesante la exploración. Recomendado.

GRÁFICOS: 8

SONIDO: 10

JUGABILIDAD: 9

DURACIÓN: 9

HISTORIA: 8.5

DIVERSIÓN: 9

NOTA FINAL: 9



FIJER
"¡AHHH, LA MUERTE!
NO, ABUELO, ES EL
CUERVO."