

北斗の拳：世紀末 救世主 伝説



Ficha técnica	
Plataforma	PS1
Título	北斗の拳：世紀末 救世主 伝説 (Hokuto no Ken: Seikimatsu Kyuuseishu Densetsu)/El puño de la estrella del norte: la leyenda del salvador del fin de siglo
Fechas	2000/10/26 (JP)
Desarrollador	Natsume
Publicista	Bandai
Numero de jugadores	1,1-2 Competitivo
Género	Beat'em Up, Hack'n'slash
Precuela	NA
Secuela	NA
Elementos	Artes marciales, Pos-Apocalipsis
Origen	Manga

Introducción



El único título disponible para esta consola de la serie Hokuto no Ken. Siguiendo la historia de forma lineal y sin modificaciones, se toma control de Kenshiro, así como de otros personajes ocasionales como Bat, Rei y Toki.

En un formato Beat'em Up se deberá eliminar a los enemigos en pantalla para poder proseguir a la siguiente sección en un ambiente de tres dimensiones. También se puede considerar un tipo que empezaba a entrar en los Hack'n'Slash.

El tiempo para terminarlo es muy corto llegando a poder ser terminado en un sólo día por lo que se ofrecen algunos extras que incluyen peleas contra otro jugador como si se tratase de un juego de peleas y una especie de modo teatro que permite reproducir las escenas animadas del modo historia.

Mecánicas de juego

- Completamente lineal.
- Los jefes de nivel se pueden derrotar únicamente al completar exitosamente una secuencia en pantalla dentro de un tiempo límite.
- Vidas infinitas.
- Uso de otros personajes temporalmente.
- Modos extras a) Jugador contra Jugador. b) Teatro para reproducir las secuencias animadas.
- El desbloqueo de personajes para Jugador contra Jugador requiere de completar ciertos capítulos sin usar una continuación o perder una sola vida.

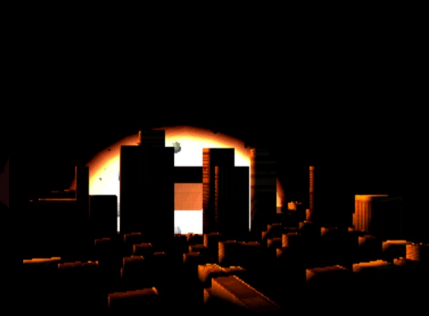
Impresión general



Pantalla de inicio

Lo primero es que este es uno de aquellos títulos que usan el elementos del anime para complementar el juego. Para empezar se replica la apertura u opening original con modelos 3D y con el tema original, “愛を取り戻せ” (Ai wo Torimodosse: trae de vuelta el amor). Como tal, durante el juego se podrán escuchar varias canciones de la banda sonora original del anime, y por supuesto muchas de las animaciones parecerán replicadas.

El modo principal, la historia sigue los eventos exactos del manga empezando con el narrador contando los eventos que dieron inicio a la trama con la guerra nuclear para luego mostrar a Kenshiro caminando sobre el desierto para encontrarse con un grupo de bandidos, dando inicio al gameplay y sirviendo como tutorial autodidacta. Por supuesto el primer jefe a enfrentar es “Zeed” y de ahí se seguirá toda la trama hasta la batalla final contra Raoh.



Kenshiro será el personaje a utilizar, sin embargo habrá algunos puntos en los cuales se podrá utilizar un personaje diferente. Claro que estos casos serán

escasos y por tal serán muy pocos personajes extras. El primero es Bat cuando debe abrir las puertas de “Souther Cross”, y al no ser un peleador, este será una misión de infiltración donde no será posible dañar a los enemigos y se limitará a huir de ellos. Mientras tanto estarán Rei y Toki disponibles, Rei siendo opcional la primera vez. Toki por su parte será el protagonista durante su batalla contra Raoh y el escenario previo a la batalla.



El modo de juego es un Beat'em Up en 3D (“Double Dragon” o las “Tortugas Ninja”), aunque también se puede tomar como parte de los primeros Hack'n Slash con las combinaciones de ataques y movimientos especiales. También existirán momentos en los que los enemigos empezarán a brillar con tonos amarillos a lo cual al golpearlos se iniciará un evento en el cual se deberán presionar los botones direccionales indicados para recuperar la salud. Este mismo evento sucederá contra todos los jefes de nivel al reducir su vitalidad a cero y en este caso es necesario completarlo con éxito en el tiempo límite para eliminarlo, de lo contrario el jefe recuperará parte de su vitalidad y se deberá repetir todo el proceso. Y para dificultar las cosas, conforme se progresa en la historia, este evento se complicará al esconder la secuencia completa al girar la dirección de los puños en puntos posteriores de la secuencia. La única ventaja es que la secuencia será la misma en cada reintento por lo que memorizarlo es una opción.

Otra mayor característica es que hay una gran cantidad de secuencias animadas para contar toda la historia. Estos se pueden volver muy largos y llegan a interrumpir bastante el ritmo del juego, así como no poseer mejoras de personaje de manera que es el modo clásico sin elementos RPG.



Posee un modo contra otro jugador a estilo de peleas con la posibilidad de elegir varios personajes. Sin embargo para obtenerlos se deben completar condiciones que se puede resumir en terminar todos los escenarios sin recibir derrota alguna en cada uno. Lo curioso es que existen varios personajes sin usar en el modo historia pero al existir en este modo, podría haber sido posible ampliarlo al agregar niveles con otros personajes como Mamiya o Shuu. O la falta de un “nuevo juego +”, que pudo permitir el uso de cualquier personaje

北斗の拳：世紀末 救世主 伝説

Don Gamer Tako

jugable en el modo historia, que hubiera dado un mayor agregado al juego. En su lugar es posible elegir cualquier capítulo una vez terminado.

Por último es la existencia del modo teatro que es la reproducción de las escenas animadas de la historia con la diferencia de que se pueden intercambiar los diálogos de todos los personajes por líneas de cada uno. Este modo podría ser gracioso al poder generar diálogos sin sentido y más aún porque se toman los audios tal cual, eso es tener a Raoh hablando como Rin o hasta Jagi con las líneas de Mamiya, no será posible cambiar los personajes ni escenarios de las animaciones.



En general es un juego bastante corto que posee mucho diálogo en formato de secuencias animadas que rompen cualquier ritmo y puede hacer que una partida de principio a fin dure más tiempo en dichas secuencias que en el juegos. Como tal es más un “fan-service” y no llegaría a sobresalir sobre otros del género, y el modo pelea es únicamente contra otro jugador por lo que se pierde este modo si no se cuenta con otra persona.



El fin

Capturas

