

北斗 無双: International / Fist of the North Star: Ken's Rage



Ficha técnica	
Plataforma	PS3/XBOX 360
Título	北斗 無双: International(Hokuto Musou)/Fist of the North Star: Ken's Rage
Fechas	2010/03/25 (JP), 2010/11/02 (AM), 2010/11/05 (EU)
Desarrollador	Omega Force
Publicista	Tecmo Koei Games
Numero de jugadores	1,1-2 Co-op
Género	Musou
Precuela	NA
Secuela	真 北斗 無双(Shin Hokuto Musou)/Ken's Rage 2
Elementos	
Origen	Manga

Introducción



Dos cosas a mencionar en este caso. La primera es que “無双 (Musou)” se ha convertido en todo un género que en muchas ocasiones se ha puesto como “Warriors”, ejemplos como *One Piece: Warriors*, *Hyrule Warriors*, *Fire Emblem: Warriors*, y *Dragon Quest: Warriors* son muestras de este género el cual tiene muy frecuentemente un estudio desarrollador y un publicista: Omega Force y Koei(Tecmo) respectivamente. Los cuales tienen una serie bastante larga que data desde la época del PlayStation 2 (aunque empezaron con el PlayStation 1 pero fue más un experimento que dista mucho de la serie actual) con su serie 三國 無双 (Sangoku Musou) localizado como “Dynasty Warriors”, a lo cual sus proyectos colaborativos tienden a poseer el subtítulo de 無双 originalmente y “Warriors” en localización.

Lo siguiente es, ¿Qué es el 無双 o warriors?. Este es un tipo de *Hack'-n-slash* que se puede traducir como corte y rebana cuyo mayores exponentes son “Devil May Cry” y “God of War” donde es común enfrentarse a una cantidad de enemigos considerable (10 al mismo tiempo, o incluso más) al mismo tiempo, y la necesidad de actuar rápidamente para ejecutar diversas combinaciones para cada ocasión son la clave para superar este tipo de género. En el 無双/Warriors se mantiene esta esencia pero también han agregado sus características que lo identifican que son:

1. Un mapa con diversos puntos interconectados.
2. Al menos dos ejércitos oponentes.
3. La cantidad absurda de oponentes en pantalla (a veces pueden llegar a existir más de 30 al mismo tiempo) que son fácilmente eliminados por el jugador.
4. En cada mapa existen bases y puntos intermedios controlados por un ejército y que a su vez pueden ser capturados al cumplir ciertos requisitos siendo el más común eliminar ciertos enemigos clave.
5. Dichas bases generarán personajes no jugables que atacarán y defenderán.

6. Hay principalmente dos tipos de personajes, los soldados comunes y generales. Los comunes son muy débiles y llegan a ser eliminados de un solo golpe por un general, mientras que los generales son capaces de realizar diversos tipos de ataques y combinaciones que pueden diezmar en instantes. Como es obvio, los jugadores siempre serán generales. También puede existir un tipo intermedio entre soldado y general.
7. Los personajes jugables pueden mejorar sus atributos al gastar puntos obtenidos en batalla o dinero del juego y/o uso de materiales reunidos. Estas mejoras pueden ser desde salud, ataque, barras para ataques especiales, movimientos y efectos especiales, o también por acumulación de experiencia. O también por obtención de equipamiento que también puede ser mejorado.
8. Los objetivos en cada partida varían en capturar cierta cantidad de bases, capturar una base en específico o eliminar a cierto general o unidad especial.

Son estos elementos que han hecho distinguible el género que ha distinguido a una desarrolladora de las demás con su propia franquicia conocida por su constante acción y estrategia requerida en cada título.

Pasando a la serie en sí en que se basa el juego, o la parte del 北斗(Hokuto) o "Ken". Esta es originalmente un manga del género Shounen que narra la historia de "Kenshiro", sucesor del arte asesino conocido como 北斗 神拳(Hokuto Shinken) que usa los puntos de presión para dañar a sus adversarios desde adentro, así como curar ciertos padecimientos o incrementar las capacidades de uno mismo, en su búsqueda de su amada Yuria en un mundo desolado por la guerra nuclear. Escrito por 武論尊 (Buronson) y dibujado por 原哲夫 (Hara Tetsuo) se considera la serie que definió todo el género Shounen y por tal el padre de series como Dragon Ball, Saint Seiya, Naruto, My Hero Academy, etc. A lo cual su influencia en su país de origen es tal que se ha reconocido nacionalmente como parte de su cultura y se le ha otorgado un día oficial.

Visto de una manera, esta serie es una cruce de la película *Mad Max* si fuera protagonizada por *Bruce Lee*, ya que Kenshiro es notable no sólo por su arte marcial, sino también por sus constantes gritos de combate por lo que es bastante común que en un capítulo sus diálogos tengan un alto porcentaje de "ATATATATATATATATATATA", así como su frase célebre お前はもう死んでいる (Omae wa mou Shindeiru) que se traduce como "Tú ya estás muerto".

Una serie bastante memética y ha influenciado a la cultura popular, siendo referenciada en muchas series (sobre todo si son del país del sol naciente) e imágenes que ya habremos visto sin darnos cuenta.

北斗無双/*Ken's Rage* sigue la historia principal o la más icónica que abarca el primer capítulo del manga contra Zeed, hasta la batalla final entre los dos hermanos del 北斗: Kenshiro y Raoh. Teniendo seis diferentes modos donde está el principal o modo leyenda que sigue la historia canon del manga, el modo retos para demostrar y mejorar las habilidades del jugador, el clásico de opciones de juego, uno para galería, uno de tutorial y el modo de ilusiones que narran historial originales a modo hipotético del canon y se desarrollan usando el esquema de juego característico del género *Musou/Warriors*.

Mecánicas de juego

- Hay tres modos principales de juego: leyenda, ilusión y reto.
- Modo leyenda está disponible para cinco personajes: Kenshiro, Rei, Mamiya, Toki y Raoh.
- Modo ilusión y reto está disponible para todos los jugables con sus respectivas rutas: Kenshiro, Rei, Mamiya, Toki, Raoh, Jagi, Shin y Thouser. Existe la modalidad libre que permite usar a cualquier personaje en la ruta de los demás personajes.
- En cada nivel o escenario hay siete misiones estrellas que requieren cumplir algún objetivo durante la partida. Al obtener cada estrella, se dan algunas mejoras temporales durante todo el nivel. También hay una octava que solo está disponible en el modo leyenda y se obtiene al utilizar una técnica especial específica sobre el jefe final en su última fase.
- Cuando aparece un jefe final de nivel, se mostrará su barra de vida en la parte inferior extendiéndose casi sobre todo el eje horizontal.
- En el modo leyenda los jefes se derrotan únicamente al completar una secuencia de botones aleatoria que aparecerán en la pantalla, estos pueden ser de tres hasta ocho botones y con unas cuatro a seis series. La longitud depende del número de nivel y en caso de obtener la octava estrella terminando el nivel más de una vez, aparecerá la más larga.
- Los personajes pueden mejorarse al desactivar sus puntos meridianos antes de cada partida. Estos necesitan de puntos de habilidad que se obtienen al juntar 150 (120 con una mejora) puntos karma, recolectando pergaminos guardados en cajas verdes en cada nivel. También al finalizar un nivel se otorgan puntos basado en la puntuación final. Las mejoras involucran aumentar daño, defensa, vitalidad, barras de espíritu, barras de movimiento final y ataques combo.
- Los personajes se desbloquean al avanzar en el modo leyenda o terminando todas las rutas de personajes disponibles en el modo ilusión. También así se desbloquean vestuarios alternativos (uno máximo).
- Al ser derrotado, en el modo leyenda se puede volver al punto intermedio guardado (sólo uno en todo momento), mientras que en el modo ilusión, se otorgan puntos habilidad y se termina por completo la partida, sin embargo es posible guardar la partida.

Impresión general



Pantalla de inicio

El juego comienza mostrando cinco opciones del juego, con el sexto desbloqueado tan pronto se completa el primer capítulo del modo principal llamado leyenda. Con la leyenda siguiendo directamente la historia del manga y permitiendo usar solamente a Kenshiro en el inicio, pero conforme se avanza en este modo también se desbloquean personajes que incluyen a Mamiya, Rei y Toki, los cuales al terminar sus respectivos caminos junto al de Kenshiro, desbloquean al último: Raoh, el antagonista principal de la serie y hermano mayor de los cuatro (Kenshiro, Jagi, Toki y Raoh).

En el modo leyenda el juego es completamente lineal y requiere de vencer a ciertos enemigos hasta llegar al jefe final que se caracterizara por tres cosas.

1. La barra de salud se mostrará en la parte inferior.
2. La barra tendrá ciertos puntos intermedios que significarán una “fase” nueva en el cual el jefe realizará una animación especial. Si el jugador sigue golpeándolo pasando el punto dentro de la salud, la salud no bajará sin importar el daño realizado, esta animación se debe siempre realizar y no hay forma de saltarse las fases.
3. Al reducirse por completo su salud, aparecerá instantáneamente la constelación de la osa mayor y el jefe estará arrodillado, momento en el que al entrar dentro de un círculo brillante a su alrededor, se indicará al jugador que presioné un botón en específico para iniciar una secuencia donde el jugador deberá presionar una secuencia de botones mostrados en pantalla dentro de un tiempo limitado. Se deberán ejecutar un numero de secuenciassm con cada secuencia variando principalmente en la dificultad,

nivel y si es la primera vez o repetición de nivel junto a la cantidad de misiones estrella colectadas. Si la secuencia no se completa en el tiempo asignado o se equivocó una sola vez, el jefe se recuperará junto con una parte de su salud y se debe volver a reducir su salud para repetir los pasos. El jefe morirá únicamente si se completa con éxito la secuencia.

En cada nivel se pueden completar ciertos objetivos fijos que otorgarán una estrella de siete que simbolizan a la osa mayor, así como una octava (la estrella de la muerte) que solo se desbloquea al golpear al jefe final con una técnica especial en específico durante su fase final. Dichas estrellas otorgan mejoras temporales durante toda la duración del nivel. Las estrellas obtenidas quedan marcadas a tipo de puntuación. La octava sólo se registra volviendo a jugar el nivel y hace que la secuencia sea la más complicada posible.



Después está el modo de retos que son escenarios a contra reloj contra una serie de jefes. Como el nombre, son para comprobar el nivel de habilidad del jugador por acabar lo más rápido posible cada reto. Los jefes se comportan siguiendo la reglas del modo leyenda. Igualmente hay escenarios del estilo 無双/warriors por medio de DLCs (DownLoadable Content: contenido descargable).

Por último está el modo de lucha ilusoria con escenarios hipotéticos para todos los personajes jugables y por tal, el que tiene más variedad de estos, además de agregar la opción de jugar cooperativo de a dos jugadores. Este modo se juega a forma tradicional de un Musou para los que estén familiarizados, lo que significa capturar bases, proteger ciertas unidades, y vencer generales. Este modo también cuenta con las siete misiones de estrellas que incrementan durante la partida atributos del personaje o le dan bonificaciones, faltando la estrella de la muerte y por supuesto, no existe la secuencia para eliminar los jefes de nivel del modo leyenda. En este modo también está la opción de “modo libre” que permite utilizar cualquier otro personaje dentro de la ruta de otro personaje, aunque los diálogos de la historia no cambiarán.



Como tal, los personajes jugables son bastante limitados considerando los generales y la historia en la que se basa. Por ejemplo están los cinco miembros del 南斗(nanto) dentro del juego, pero solo tres de ellos son jugables (Rei, Shin y Thouzer) mientras que los dos restantes (Shuu y Yuda) son no jugables, así como algunos otros personajes importantes como Ryuga, Juuza y Fuudo.

El juego hace noción de tres diferentes estilos de combate que son el 北斗 (Hokuto), 南斗 (Nanto) y 特殊 (Especial). Algunas diferencias radican en las animaciones de muerte de las unidades matadas por dicho personaje, en caso de los del Hokuto, estos estallan, con los del nanto son cortados en cachitos, y los del tipo especial no tienen animación especial. Igualmente hay otros pequeños detalles, como los del Nanto que en ocasiones al usar el ataque especial cuando lo indica la pantalla, entran en un estado de frenesí que les aumenta su daño y mejora sus ataques especiales en daño y alcance.

Durante las partidas, los ataques se pueden dividir en tres principales. Los ataques normales que pueden encadenarse, los fuertes que finalizan una combinación, y el de técnicas especiales que gastan barras de espíritu de pelea. También existe un tipo de técnica definitiva que usa de otro tipo de barra, todo personaje posee tres técnicas definitivas y se efectúan automáticamente según la cantidad de dicha barra acumulada (una a tres barras) al usar el botón de técnica especial mientras se encuentra en un estado especial que gasta todo el espíritu acumulado, evidentemente la mayor cantidad acumulada desencadena la más poderosa y de mayor alcance. En dicho estado se incrementa el daño y rompe cualquier defensa rápidamente, así como en ciertos casos, cambiar los ataques de combinación del personaje.



La mejora de personajes hace uso de puntos de habilidad que se obtienen de diferentes maneras. La primera es por acumulación cierta cantidad de puntos de Karma que se obtienen al matar o derrotar unidades enemigas. Otra es al encontrar pergaminos encontrados dentro de contenedores verdes esparcidos por todo el mapa. El último es al finalizar el nivel y se otorgan algunos puntos basados en la puntuación final del escenario. Tales puntos toman en cuenta el tiempo, daño recibido y estrellas obtenidas.

También se dispone de una galería que permite ver la estadísticas del juego como el tiempo jugado, porcentaje completado y cantidad de enemigos eliminados, información sobre personajes, técnicas, lugares y términos de la serie. Así como repetición de las secuencias de vídeo.

Entrando al tema de los DLCs, estos ofrecen dos personajes: Heart y un rufián común del juego. Desafortunadamente no tienen sus propias ilusiones y sólo se pueden usar en el modo libre y de retos. Otro más son trajes para los personajes base del juego y estos se basan en el diseño original de la serie. El último tipo son los escenarios o niveles extras disponibles en el modo reto y como tal son más difíciles que en el modo ilusión, también otorgan puntos karma por lo que pueden usarse para mejorar un personaje evitando repetir los mismos escenarios o si se desea tratar de superar retos superiores.

Hablando de la historia, esta sigue el manga lo más fiel posible con muy ligeros cambios sin importancia en la trama. Si se ha visto el Anime o leído el Manga, no hay cosas nuevas. Para la novedad se encuentran en el modo ilusión o sueño que se centra más en la guerra del Nanto contra el Hokuto desde el punto de vista del personaje elegido. Todas convergen, o más específicamente, siguen

una misma trama pero cambiando los resultados a uno favorable para dicho personaje al final de la ruta. Esto hace que la estrellas se obtengan muy similarmente en cada escenario para todos los personajes con algunas excepciones. El más notable es Raoh cuyo último nivel es único de entre todos y toma un reto contra-reloj para conseguir las siete estrellas de misión.

Y tratándose de los personajes, como era de esperarse, Raoh es el más fuerte contando con ataques para cada ocasión que es para eliminar grandes grupos de enemigos, derrotar generales y atacar a distancia. Y tratándose de distancia, es notable que los personajes que cuentan con este tipo de ataques tienen mayor ventaja en combates uno contra uno, siendo Mamiya y Jagi los oponentes que pueden ocasionar más problemas de entre todos, sobre todo porque la evasión no está tan bien establecida siendo muy pocos los que pueden usar movimientos efectivos de evasión, quizá el mejor en ese aspecto es Rei por su distancia de desplazamiento y velocidad.



También existen niveles que cuentan con una motocicleta para un desplazamiento más rápido y pueden derribar enemigos, sin embargo el mejor es Kokuoh que además puede matarlos con arremetidas. Y como elemento extra están las armas de escenario que ocasionan un mayor daño y alcance. Otro factor son los muros y vehículos destruidos en el escenario que provocan un daño extra si el oponente es lanzado sobre ellos. Y otro elemento son los barriles explosivos y ocasionales misiles que explotan al impacto, explosión que además puede dañar enormemente al propio usuario pero extrañamente no a los aliados, los vehículos ya mencionados también entran en la categoría de explosivos por lo que se debe tener cuidado siempre que se encuentren cerca.

Entre los extras están algunos trajes secundarios obtenidos al terminar el modo ilusión del personaje. Además de que los personajes principales al llegar a cierto nivel en su barra de vida (como a la mitad) se empieza a desgarrar.



Cerrando este es un título para seguidores como era de esperarse. Quizá no llame tanto la atención por la falta de personajes disponible para uso, además de su naturaleza repetitiva en el modo ilusión disminuye un poco su recepción y la carencia de estrategia ya que no es posible ordenar a las tropas aliadas y prácticamente todo depende del jugador, pues la inteligencia artificial no está bien desarrollada por lo que es posible perder bases contra un solo enemigo común y corriente (no general) y se vuelve necesario limpiar con todos para asegurar dichas bases. Otro factor es la batalla contra jefes que cuentan con espíritu infinito por lo que tienden a abusar de técnicas especiales que además

北斗 無双: International

Don Gamer Tako

les proporcionan invencibilidad temporal que aparte aturden al jugador dejándolo completamente expuesto a cualquier ataque. Esto es un gran desbalance que se habrá implementado para compensar la baja habilidad de la computadora. Por tal es un juego que quizá solo valga la pena terminar el modo historia e ilusiones de personajes que interesen. El factor de completar no es llamativo, sobre todo en el modo leyenda en modo de rejugabilidad para obtener las ocho estrellas, puesto que la última implica completar una secuencia de eliminación de jefe muy larga que aporta una recompensa nada atrayente (un error que merece “despidan al que se le ocurrió”). Así que si se es seguidor de Hokuto no Ken, valdría la pena, pero no tanto para los seguidores del género 無双/warriors que podrán encontrar mejores títulos.



Fin

Capturas

