

Ni No Kuni 2: El renacer de un reino. Impresiones finales para Ps4 y PC



Ni No Kuni 2 es uno de los platos fuertes de Bandai Namco para este año 2018 (después de su éxito con Dragon Ball FighterZ) y tanto en la distribuidora como en el estudio quieren que todo esté perfecto aunque signifique retrasar ligeramente su lanzamiento.

La continuación del querido RPG creado en conjunción con Ghibli (aunque para esta segunda entrega no ha existido dicha colaboración) es uno de los juegos más esperados por los amantes de los juegos de rol. Aunque todavía tendremos que esperar hasta el 23 de marzo para tener en nuestros hogares Ni No Kuni 2 hemos podido jugar el título en un evento organizado por Bandai Namco y nuestras sensaciones no podían ser más positivas.

Aunque ya hemos podido probar el título en alguna que otra

ocasión esta vez hemos podido disfrutar de un capítulo al completo, concretamente el tercero, y un buen trecho de su cuarto capítulo así como haber escuchado, de la mano de la voz de Evan en inglés, un amplio resumen de los primeros capítulos de Ni No Kuni 2. Aunque estamos hablando de una ínfima parte del contenido que promete ofrecer esta nueva entrega hemos podido hacernos una firme idea de las bases sobre las que asienta Level-5 esta nueva iteración de su franquicia que funcionará como puerta para todos aquellos que no hayan jugado previamente ninguna de sus entregas anteriores.

Ni No Kuni 2, aunque sin acuerdo ya con Ghibli, parece seguir asentado sobre las mismas bases estéticas y filosóficas de sus anteriores entregas. Aunque la mano de Miyazaki y los suyos ya no está detrás de cada fotograma lo cierto es que la influencia y su peso visual se mantiene en esta segunda entrega a pesar de haber abandonado la animación más tradicional para sus cinemáticas y haber trasladado algunos momentos a una estética más chibi y menos resultona.

Todo esto es gracias a la presencia, de nuevo, de Yoshiyuki Momose que se mantiene como diseñador de personajes en Ni No Kuni 2 (y que fue director de animación de Ni No Kuni: La Ira de la Bruja Blanca). Este aire Ghibliesco, perdón por el palabro, se sostiene también gracias a la labor de Joe Hisaishi (compositor habitual de Miyazaki y Takeshi Kitano) que vuelve a ponerse manos a la obra con esta entrega para mantener el tono y espíritu que tanto encandiló al mundo entero.

La historia de Evan, nuestro príncipe aspirante a Rey, comienza de manera trágica al ser expulsado de Ding Dong Dell por un ejército invasor y verse forzado al exilio acompañado por un extraño personaje, Rolan, que proviene, o al menos eso dice, de otro tiempo y lugar. Sobre esta premisa se asienta una historia de superación y crecimiento clásica; Evan tendrá que pasar de ser un simple crío a ser un monarca, pasar de la despreocupación e inocencia infantil a la madurez y responsabilidad que supone, al menos sobre el papel, ser Rey.

No es baladí que el subtítulo del juego sea El renacer de un reino y es que nuestra principal función será crear un reino lo suficientemente poderoso como para resistir el mal que muchos quieren causar en la tierra. Ese lugar será Evermore, nuestro reino, y seremos nosotros quienes gestionemos su futuro de diferente forma.

Durante las casi cuatro horas que pudimos jugar de Ni No Kuni nos pudimos hacer una idea del desarrollo narrativo del juego. Estamos ante un juego de rol de corte clásico y con un desarrollo lineal, aunque contará con misiones secundarias pero parecen más relegadas a la gestión (ya hablaremos de ello) que al avanzar de la trama, que se sostiene sobre diálogos, cinemáticas y fragmentos de exploración frente a sucesiones de combates.

Aunque sobre el papel no hay ninguna queja al respecto podemos llegar a pensar que el desarrollo narrativo de Ni No Kuni 2 se quede a un nivel demasiado superficial. Durante el capítulo 3 tuvimos que investigar a una monarca corrupto (Pugnacius, que es quizás el nombre mejor traído de la historia porque está representado como un perro carlino, pug en inglés). Esta investigación no fue más que una sucesión de diálogos, cortas cinemáticas e idas y venidas entre puntos marcados en el mapa.

A pesar de ello no podemos dejar de ver una historia muy interesante y potente debajo de esta sencillez. Akihiro Hino construye un cuento de corte Ghibli que promete ser un viaje de fondo en el que los personajes se irán sustentando como los verdaderos pilares narrativos de todo.

Hemos conocido también al resto de compañeros de Evan; Roland y Tami, a los que ya conocíamos, y a Batu, padre de Tami, junto a dos personajes más que aunque no hemos podido jugar con ellos hemos visto en vídeos y que se unirán en algún momento a la aventura de Evan. Akihiro Hino ha trabajado sobre un guión que promete viajar desde la inocencia del primer Ni No Kuni hacia un terreno más maduro y complejo para solventar

algunas de las quejas suscitadas por lo infantil o naif de su anterior gui3n.

Level-5 tambi3n ha tomado la decisi3n de modificar por completo el sistema de combate en Ni No Kuni 2: El renacer de un reino y seguramente haya sido una decisi3n m3s que acertada. Por lo que hemos podido jugar y explorar (en relativa profundidad) el nuevo sistema de combate se acerca mucho m3s a lo que podr3amos considerar un action-rpg que a un rpg al uso.

Nos desplazaremos por el escenario pudiendo cambiar en todo momento a cualquiera de los tres personajes de nuestro grupo y seleccionando con qu3 arma combatir entre tres armas cuerpo a cuerpo un arma a distancia secundaria. Combos de ataques fuertes y d3biles, esquivas, bloqueos, saltos... todo lo que caracteriza al action-rpg est3 presente en los combates pero Level-5 ha a3adido tambi3n un peculiar, y entra3able, sistema de habilidades que sustituye a los familiares del primer Ni No Kuni.

Los Higgledies son seres m3gicos que conviven con los humanos pero que solo pueden ser vistos por aquellos puros de coraz3n. Evan consigue, en alg3n punto del comienzo de su aventura, comunicarse con ellos y recibir su apoyo para su causa.

Es por eso que siempre que utilizamos habilidades secundarias estamos, en realidad, utilizando los poderes de estos seres que se podr3n equipar y desequipar como si fueran piezas de equipo. Adem3s, durante la batalla, diferentes Higgledies se reunirn3 en el cambo de batalla y si aparecen los suficientes podremos activar sus habilidades. Desconocemos de qu3 manera se reunen las criaturas en el campo de batalla, ni si depende de nuestras acciones pero lo cierto es que en m3s de una ocasi3n estos bichejos aleatorios nos han ayudado en alg3n duro combate.

Aunque no estamos, al menos por lo que hemos podido jugar,

ante un juego especialmente difícil lo cierto es que determinados jefes finales, o incluso criaturas del mapa, han supuesto un reto para Evan y sus amigos. Level-5 parece haber logrado suplir la falta de profundidad o intensidad que muchos notaban en el anterior Ni No Kuni a través de un sistema de combate algo más exigente e intenso.

Como bien hemos dicho Ni No Kuni 2 es la historia de Evan y de su intento por crear un reino donde no haya guerra y todo el mundo pueda convivir en paz. A pesar de lo inocente de su propuesta, como bien le hacen ver sus compañeros durante una de las cinemáticas que vimos, él está convencido de la bondad inherente al ser humano (o teriomorfo en este caso). Su intención es crear el reino de Evermore para que se convierta en un refugio frente a la maldad que asola el mundo.

Aunque desconocemos los detalles ya hemos podido entrever la existencia de un Malo, así con mayúscula, que trata de traer de vuelta a una criatura maligna llamada The Horned One (aunque el juego está en castellano durante buena parte de nuestra sesión de juego lo hicimos en inglés). Para ello este enemigo, del cual desconocemos nombre, está recorriendo los diferentes reinos y rompiendo el Vínculo de sus monarcas con sus Kinmakers (criaturas de gran poder que permiten la creación de los reinos). Evermore, nuestro hogar, deberá convertirse en un faro de esperanza para todo el mundo y eso dependerá enteramente de nosotros.

Uno de los principales añadidos de Ni No Kuni 2: El renacer de un reino es la inclusión de un nuevo sistema de gestión y creación para nuestro reino. Desconocemos qué peso real tendrá este modo de juego (por así decirlo) para el desarrollo del juego. Gestionaremos Evermore como si de un juego de móviles se tratara, en el mejor y peor sentido del término. Construiremos tiendas, granjas, barracas, herrerías, armerías... todo lo necesario para que nuestro reino avance y colocaremos a nuestros ciudadanos y héroes a realizar diferentes tareas en función de sus características y habilidades.

La construcción de estos edificios tendrá un coste en recursos, monedas (generadas por los propios comercios del reino y en tiempo real). La construcción del edificio en cuestión será automática pero toda acción que lleve a cabo, además de tener un coste y necesitar a un número determinado de aldeanos, tendrá que suceder en tiempo real; si nuestra nueva investigación en armamento tarda veinte minutos... pues tendremos que esperar veinte minutos como si de un juego de gestión móvil se tratara.

Nos interesará, al menos sobre el papel, hacer crecer nuestro reino porque desbloquearemos nuevos objetos, armamento e incluso habilidades al poder entender mejor a los Higgledies y sus poderes. Este modo de gestión del reino promete ser un pozo de horas para aquellos jugadores más propensos a este tipo de títulos y añadidos. De nuevo, con lo que hemos podido jugar, desconocemos qué profundidad y qué peso final tendrá en el desarrollo completo de la aventura de Evan pero podemos entender que si estamos en una aventura para construir un reino debemos centrarnos bastante en este modo.

Volvimos a probar el añadido más peculiar de Ni No Kuni 2; su modo escaramuza. En este tipo de batallas Evan se pondrá al frente de su ejército, nada de combates de rpg, y tendremos que seleccionar qué unidades nos acompañarán a la batalla.

Estamos ante una especie de piedra-papel-tijera en tiempo real que simplifica el concepto de RTS con una estética chibi y prácticamente sin mecánicas. No sabemos de qué manera mejorar ni aumentar nuestro ejército aunque nos aseguran desde Level-5 que, al igual que el modo de gestión, las escaramuzas tendrán un peso importante en el desarrollo de la aventura de Evan y que la captación de nuevos soldados y tropas será importante.

Por último no podemos pasar de lado la interesante propuesta de Level-5 para mejorar nuestro equipo de personajes. Aunque cada uno subirá de nivel de manera independiente y tendrá su equipamiento y Higgledies diferentes el título cuenta con un

sistema de Ecualizador (así se ha traducido) que nos permitirá modificar determinados aspectos de nuestras batallas y habilidades. Invirtiendo una serie de puntos de batalla que ganamos en los combates podemos trastear con este ecualizador para potenciar y, esto es lo interesante, penalizar determinados aspectos.

Level-5 ha creado un sistema que es un constante toma y daca en el que si, por ejemplo, queremos potenciar el daño que hacemos a criaturas de un tipo disminuirémos el daño que haremos a las del tipo contrario. Esta gestión se puede cambiar en todo momento desde el menú de personajes y nos permitirá adaptar hasta el milímetro diferentes aspectos de nuestro equipo. No hemos podido profundizar en su variedad y peso final pero de entrada supone un interesante añadido al concepto clásico de evolución de personaje en un rpg.

Todavía queda más de un mes para poder disfrutar de Ni No Kuni 2: El renacer de un reino y las cuatro horas de hands-on que hemos tenido terminan sabiendo a poco. Level-5 ha tratado de mantener la esencia que tanto gustó de su anterior entrega pero al mismo tiempo parecen haber buscado un salto en lo mecánico y narrativo para subir un peldaño más el listón. El próximo 23 de marzo por fin tendremos Ni No Kuni 2 en nuestra Ps4 y PC y saldremos de dudas.

Fuente: ign.