

Senran Kagura Burst Re:Newal, remake del original (PS4, PC)



Senran Kagura Burst se lanzó en Nintendo 3DS en 2011. No se puede decir que en este tiempo se haya convertido en una saga excesivamente popular , pero Tamsoft ha desarrollado varias secuelas e incluso spin-off con

temáticas tan diferentes como la cocina –Senran Kagura: Bon Appétit!– o la acción de disparos con pistolas de agua –Senran Kagura: Peach Beach Splash-.

Ahora la saga cuenta con una pequeña legión de fans y muchos querrían disfrutar del inicio de las aventuras que se perdieron en su momento. Qué mejor manera que hacerlo que con un remake que cambia lo suficiente como para ser algo nuevo.

Senran Kagura Burst Re:Newal nos llega ahora a PlayStation 4 y PC, y se trata de algo más que una remasterización en alta definición. Senran Kagura Burst era un juego de acción 2,5D, mientras que Re:Newal lleva la aventura a la exploración 3D. Al margen de otros cambios en contenido, historia o nuevos personajes jugables, es una novedad suficientemente importante como para que los aficionados a las ninjas de curvas rotundas descubran el origen de Senran Kagura con mejor aspecto que nunca.

La historia se cuenta desde varias perspectivas: Skirting Shadows –la Hanzo National Academy- y Burst –Hebijo Clandestine Girl’s Academy-, aunque la trama se amplía con dos contenidos extra –se centran en Yumi y Miyabi-. Básicamente consiste en la eterna lucha entre el bien y el mal, y la narrativa tiene un mayor peso que en posteriores juegos de la saga, aunque la manera de contarla no es la más cómoda –mucho

diálogo con cinemáticas bastante estáticas-. Nos llega con voces en japonés y textos en inglés.

Inicialmente se nos pedirá elegir una de estas campañas, aunque en cualquier momento se podrá cambiar a otra y seguir su progreso si lo deseamos. Sobre estas misiones, será posible cambiar su dificultad y la ninja a manejar salvo en la primera ocasión, donde se controla al personaje obligatorio por cuestiones de la trama. La pena es que muchas de estas misiones –con apenas unos minutos de duración- se repiten un poco con apenas algún cambio en el tipo o número de rivales.

Re:Newal es un slash'em up donde luchamos contra oleadas de numerosos enemigos, normalmente de una decena. Senran Kagura se beneficia de un control ágil y rápido, que hace el combate muy vistoso y divertido. Queda lejos de la profundidad y estrategia de las superproducciones del género –no aspira a competir con Devil May Cry V precisamente-, pero es más frenético que la mayoría de los musou.

Pocas sorpresas más encontrarán en la jugabilidad aquellos que jugasen a Estival Versus, que utiliza como base para el remake. El control no puede ser más simple, con un par de ataques básicos –débil y fuerte- que encadenados permiten elevar rivales y despedirlos contra los límites del escenario. La variedad de los combos se irá ampliando según progresamos, así que lo que al principio peca de ser un poco simple y no muy exigente, luego ofrece más alternativas y ataques especiales.

Si nuestra ninja está rodeada y necesita un pequeño descanso, podemos pulsar abajo en la cruceta de direcciones para sacrificar un 10% de la salud. Esto lanza una onda que repele a los oponentes cercanos y nos da unos instantes de invulnerabilidad. La cámara a veces es un poco caótica en cuanto se acerca a una pared –incluso fijando objetivos-, así que en los duelos más frenéticos conviene buscar una posición despejada.

Defenderse en el momento preciso recompensa con Ninja Art y paraliza a los enemigos de la zona. Puesto que la mayor parte del tiempo la partida es un divertido caos, se avisa de los ataques inminentes de estos rivales y el área que van a afectar. Es bastante útil para saber cuándo escapar de un ataque letal, ya que los rivales clónicos no son un gran reto pero de vez en cuando aparecen otros de mucho más poder y resistencia –a veces con sólo ver el tamaño ya se intuye.



En cuanto a mecánicas, disponemos de una transformación shinobi una vez recargamos un indicador. La transformación ofrece nuevas técnicas secretas muy útiles contra enemigos fuertes o grupos numerosos, pero consumen barra Ninja Art. Además, gran parte de la acción transcurre en el aire, algo muy útil porque una vez lanzamos a nuestros enemigos hacia arriba quedan indefensos; para aprovechar esta estrategia podemos rellenar el Burst, que al activarse aumenta nuestro daño de ataque y abre la posibilidad de infinitos Aerial Raves. Finaliza con un Burst Finish, que impacta en todos los enemigos cercanos.

Esto, más el desbloqueo de técnicas especiales –Yang Style y Yin Style- nos da suficientes de opciones para experimentar con cada ninja, que además se sienten diferentes según el tipo de arma que dominan, ya sean espadas cortas, una gran espada, cuchillos, etc., y su rango de acción también varía; no es lo mismo manejar a Asuka que a Ikaruga. Quien se tome en serio el sistema de combate descubrirá que detrás de este aspecto desenfadado se permite “jugar bonito” y evitar caer en la repetitividad, si bien es cierto que en dificultades bajas se puede abusar de machacar los botones sin mucho orden.



En la pausa entre las misiones podemos pasar por la pantalla intermedia para personalizar a las chicas, disfrutar de desbloqueables de arte, música –una banda sonora con los temas originales, remixes y nuevos-, o

ver escenas con el modo diorama –cambiar poses, gestos-. En el caso de PC también podemos interactuar con los personajes mediante Intimacy Mode, ausente en su versión de PS4. Os recordamos que esta última opción fue retirada por censura, y aunque el juego nunca llega a ser explícito, Senran Kagura es un juego eroticofestivo donde podemos esperar muchos planos que resalten la física de los pechos o la ropa interior de las ninjas. Una lástima la decisión de eliminar este modo, por intrascendente que sea para la jugabilidad.

Re:Newal ofrece bastantes horas con todas sus campañas, es rejugable y quizás un poco más rápido que Estival Versus. Al igual que pasados juegos, no es un título que brille especialmente en ningún apartado, pero tampoco sufre ningún problema serio. Y visualmente es similar a las últimas entregas, muy básico en cuanto a detalles, pero no luce mal para el estilo cartoon que busca. Mantiene la tasa de imágenes por segundo a 60 estables, que es lo mínimo que se le podría exigir –y en definitiva, tratándose de un juego de estas características, es una prioridad por delante de otro tipo de virguerías gráficas

Conclusiones

Senran Kagura Burst Re:Newal adapta la historia original a una jugabilidad más similar a las últimas entregas y añade nuevo contenido. A nivel jugable pocas sorpresas y mucho reciclaje, y el ritmo del juego a veces no es el correcto; no está mal que se profundice en los personajes, pero a veces esto desequilibra el tiempo que realmente pasamos jugando.

Por suerte hay tramos –como la recta final- donde mejora, y es una excelente oportunidad para que aquellos que deseen experimentar o descubrir el origen de Senran Kagura reinventado a la acción 3D.

Fuente: vandal.