



The Last Story

Publicado por skeith el 2012-03-31

Con un poco de amargura he terminado hoy el The last Story. Y digo con amargura porque me ha dado algo de pena el haberlo terminado ya con el poco tiempo que lleva.

Éste juego ha sido desarrollado por Mistwalker teniendo en plantilla a Hironobu Sakaguchi, creador de Final Fantasy, Lost Odyssey, Xenogears, Bahamut Lagoon o Blue Dragon entre muchos.

Con Kimihiko Fujisaka al cargo del diseño artístico y cómo no a Nobuo Uematsu como compositor de la banda sonora.

El juego fue lanzado en 24 de Febrero de 2012 en España con sus textos traducidos, no obstante en Japón lleva desde el 27 de Enero de 2011, y gracias a la buena cogida que tuvo salió de tierras niponas y pude hincarle el diente.



Una historia con amor, nobleza y mucho carácter.

La historia transcurre en torno a un joven llamado Zael que siendo pequeño un ejército de caballeros asolan su

aldea reduciéndola a cenizas siendo él el único superviviente y se encuentra a otro chico que le pasó lo mismo llamado Dagrán y se convertirá en su mejor amigo. De éste modo ambos forman un grupo de mercenarios con el fin de poder ascender a ser caballeros y luchar por la paz y la justicia y ser reconocidos.

Así pues, nosotros comenzaremos la historia con Zael que ya es todo un experto con la espada en unas catacumbas en medio de una misión para el conde de Arganan, actual líder de la familia que gobierna la isla Lázulis donde residen nuestros personajes y prácticamente casi toda la historia se desarrolla allí, con la idea de que éste los reconozca y puedan ascender así a caballeros.

La cosa se complica un poco al ser emboscados por unos esqueletos que resucitan y Zael obtiene un extraño poder en la mano por medio de una pared que le habla y sale una luz azul: una marca que hace todos los enemigos fijen su blanco en él y que además cuando un compañero caiga inconsciente éste al pasar por su lado con la marca activa pueda recuperarlo.

Con éste poder logran vencer a los esqueletos y otros enemigos que surgen después y salir de la cueva en la que se encontraban.

Después de todo lo ocurrido en la cueva, Zael sale a pasear y conoce a una chica con la que hace muy buenas migas llamada Lisa y pasan la noche juntos viendo una lluvia de estrellas. A la mañana siguiente el grupo de mercenarios es contratado por el conde para servir de guardias en la fiesta de compromiso de su sobrina Calista, princesa de la casa de los Arganan. Descubriendo así la verdadera identidad de Lisa, la joven que conoció Zael la noche anterior.

Una vez descubierto todo esto, el castillo es atacado por el ejército de una raza que antiguamente vivieron con los humanos en armonía pero que fueron desterrados llamada Gurak. Aquí es cuando hace aparición el antagonista del juego, Zangurak. El rey de los Guraks y deja K:O a Zael. De modo que los Guraks se llevan a Calista y aquí es cuando empieza la verdadera historia.

Así que lo siguiente es coger una wii y disfrutar de toda la historia que le precede y acontece.



Jugando al The Last Story...

Como en todo buen rpg, lo más importante de todo es subir de nivel a nuestros personajes. ¿Eso sería lo único que habría que hacer en un juego así?

No, en The Last Story manejaremos siempre un único personaje, Zael, y con él tendremos que dirigir a nuestro equipo indicándole por medio de funciones lo que tienen que hacer.

Es hora de luchar junto a nuestros compañeros.

Cuando estemos combatiendo tendremos que movernos por todo el mapeado buscando puntos que podamos derrumbar para machacar a los enemigos, zonas donde cubrirse y asaltarlos sin que nos vean y cuando una barra de habilidad se complete, podremos ordenar a nuestros compañeros qué habilidades usar. Como curación, ataques de fuego, jungla, hielo... además de la posibilidad de usar unos ataques especiales que conseguiremos según subamos de nivel. Cada personaje tendrá sus ataques. Una de las cosas que hacen que sea tan especial el modo de combate es que cada ataque que haga un personaje se quedara una esfera en el suelo que infligirá el daño a los enemigos (o sanará a los aliados) y con una habilidad de Zael llamada Ventisca, que se hace teniendo el botón A pulsado un tiempo, esparcirá el efecto a todos los de alrededor. De modo que si Yurik (Un aliado) usa su habilidad de fuego y con Zael esparcimos el círculo de fuego, todos los enemigos adyacentes sufrirán los efectos del hechizo.

También está el tema del ataque. Inicialmente con acercarse a los enemigos nuestro personaje golpea automáticamente. Así si se acercase otro enemigo por otro lado con dirigirnos en la dirección en la que se encuentra le golpearíamos también además de poder fijar el blanco en cualquier enemigo. Bloquear sus ataques o dar volteretas. Algo parecido a los Zeldas pero sin llegar a tener la misma movilidad. Pero también se puede cambiar el modo de manejo haciendo que nuestro personaje golpee a los enemigos cuando pulsemos el botón A.

Personalmente, a mi al principio no me convencía mucho lo de que el personaje golpease solo. Se me hacia extraño pero al cabo de un par de horas jugando me empezó a gustar y la verdad es que es todo un acierto porque así mientras golpeas a los enemigos puedes ir planeando la estrategia y pensando a quién golpear después.

Como último detalle, tendremos 5 vidas por cada personaje, es decir, tanto nuestros compañeros como Zael podrán morir 5 veces. Si nuestros compañeros mueren 5 veces no resucitarán más mientras que si nosotros perdemos las 5 vidas se acabará la partida. Más adelante una de nuestras compañeras conseguirá una habilidad que nos sumará una vida pero

En conclusión, los combates en este videojuego no son llegar y pegar a los enemigos. Necesitaremos crearnos una estrategia e indicarle a nuestros compañeros lo que tengan que hacer.



Isla Lázulis un buen sitio para pasear

Sin duda, una de las mejores cosas que tiene el juego es la temática.

Caballeros, Mercenarios, Princesas, Castillos... un estilo medieval pero sin llegar a ser muy medieval.

Lo que viene siento cualquier final fantasy, que no me extraña que tengan cierto parecido.

Cuando paseemos por la ciudad de isla Lázulis nos encontraremos en una ciudad llena de vida, con su bazar y tiendas para comprar tintes para las ropas de nuestros personajes, tienda de flechas, de mejora de armas y vendedores ambulantes con ofertas del día. Todo eso con unas calles de piedra y edificios antiguos, muy medieval y con un pequeño toque barroco en ciertas partes tales como el patio del castillo y algunas zonas más del mismo.

Sin duda, la ciudad es uno de los paisajes más trabajados del juego, por la vida ya mencionada y la cantidad de historias que podemos encontrarnos allí. Pero no es el único sitio que rondaremos. Tenemos más sitios como un camino que lleva a la ciudad donde podremos plantar en un huerto y vender la cosecha a cualquier vendedor pero es más aconsejable a los vendedores ambulantes que son los que se encargan de vender fertilizantes y semillas, entre otras cosas.

El resto de zonas también estarán bien trabajadas como las catacumbas de isla Lázulis, hogar de los réptidos, las guaridas de los Guraks o el resto de zonas que nos encontraremos en los capítulos opcionales o misiones secundarias con su estilo propio tomando siempre las ya mencionadas unas cuantas veces influencias medievales.



Una banda sonora épica para una historia épica.

Como era de esperar en una obra de tal magnitud y con la presencia de Nobuo Uematsu en el apartado musical nos encontraremos en un mundo armónico con melodías majestuosas.

Tanto como si vamos paseando por la ciudad, con tonos alegres o cuando nos acercamos al Coliseo dentro de la ciudad cómo suena melodías más animadas.

También en las cuevas de los réptidos o guraks sonarán canciones ajetreadas con guitarreros y una cantidad ingente de instrumentos. Las melodías de las batallas son tan animadas que nos meterán de lleno en todo el follón.

No todo serán melodías “cañeras” en las batallas o alegres en la ciudad, dispondremos de un amplio abanico de melodías y cada cual más emotiva que la anterior. Como el tema principal que se encuentra presente en la mayoría de las canciones a modo de estribillo o intro.

Cuando Zael esté a solas con Calista sonarán melodías tranquilas y calmadas, que a parte de hacer que disfrutemos más de las escenas, nos acercarán más a los personajes y les cogeremos más cariño al ver su pequeña historia de amor.

En definitiva, una banda sonora de calidad y no defrauda, además la edición limitada del juego viene con un cd con unas cuantas canciones en las que se puede apreciar la calidad y todo el entusiasmo que han puesto para hacerla.



The Last Story es sin duda alguna uno de los grandes de Wii

Como conclusión final me gustaría añadir algunos detalles que he encontrado curiosos en el juego.

Para empezar, me ha encantado el detalle de que la pantalla de carga al comienzo del juego cambia según avancemos en la historia o la cantidad de pequeñas submisiones que nos encontramos en el juego como buscar ingredientes para recetas, el cultivo en el huerto, ayudar a un chico a que una joven se enamore de él...

Y que al terminar el juego podemos empezar una partida nueva conservando todos los objetos y armas además de los niveles de los personajes.

Otra cosa que he de añadir es que tiene modo online en el que podremos jugar de modo cooperativo misiones secundarias del juego junto a nuestros amigos pero éste modo no lo he trasteado ya que yo suelo ser mas offline para éste tipo de juegos.

The Last Story es un juego que recomiendo a todo aquel que le gusten los jrpg.



Análisis generado en Metalskeith