



# Ys VIII: Lacrimosa of Dana: Un RPG como los de antes que nos enganchará por horas

*Tras su lanzamiento el año pasado en PlayStation 4, Ys VIII: Lacrimosa of Dana llega finalmente a Nintendo Switch. Este JRPG es desarrollado por Nihon Falcom, y cuyo lanzamiento supuso el regreso de una veterana franquicia que no veíamos desde hace unos cuantos años ya, por lo que los fans del género y la saga disfrutaréis varias decenas de horas combatiendo y explorando en esta nueva aventura.*

Lo primero a destacar en este videojuego, es que Ys: Lacrimosa of Dana es una entrega que busca atraer a un nuevo público sin olvidar al fan de toda la vida, es decir, nos cuentan una historia completamente nueva y nos hace unos cuantos guiños a la historia de los juegos predecesores, entre ellos, veremos y controlaremos al personaje principal de la saga, Adol Christin y cómo no, harán acto de presencia alguno que otro igual de conocido.



# **NAUFRAGIO EN UNA ISLA RODEADA DE MISTERIOS**

El juego comienza con Adol en el Lombardia, un navío lleno de carismáticos personajes que iremos conociendo mientras avanzamos por el prólogo/tutorial. Durante una conversación con Barbados, el capitán del barco, nos habla de la legendaria isla de Seiren, una isla rodeada de unas misteriosas aguas en las que todo barco que navegaba cerca de la misma desaparece y como podrás adivinar, no seremos la excepción.

Una vez estamos en la isla, Adol y los demás supervivientes levantarán la aldea de los náufragos, como único resguardo en la isla de los peligros que le rondan. La aldea irá creciendo conforme vayamos rescatando más supervivientes y estos aporten distintos servicios como la herrería, medicinas y más. Todo con el fin de equiparnos lo suficiente y conseguir escapar de la isla, si es que nos deja, porque un kraken ronda las aguas que rodean la isla. Además, la historia da un giro inesperado cuando Adol empieza a soñar con Dana, una joven doncella que puede interactuar con el mundo de nuestro protagonista.



## **LOS COMBATES ESTÁN CARGADOS DE ACCIÓN Y LA EXPLORACIÓN RESULTA GRATIFICANTE**

Ys VIII: Lacrimosa of Dana es un Action JRPG por lo que los combates se llevan en tiempo real como ya es marca de la saga con algunos añadidos, como la esquivas y el bloqueo flash, que provocará que el tiempo se ralentice y aprovechemos de hacer todo el daño posible al enemigo. Los combates son rápidos y sumamente accesibles, con un botón dedicado a los golpes, uno a los saltos y otro a rodar para esquivar. Sin embargo, los combates se pueden complicar si no tenemos cuidado y sobre todo si no tomamos en cuenta las fortalezas y debilidades de nuestros enemigos.

En cuanto a los enemigos, hay una gran variedad de ellos por toda la isla y cada uno de ellos cuenta con distintas características. Tanto en patrones de ataque como defensa, y aquí es donde debemos prestar atención, pues cada uno de nuestros personajes utiliza un tipo de ataque que puede vulnerar la defensa del

enemigo, por ejemplo, Adol utiliza ataques de corte y estos dañan a todas las bestias no voladoras y sin coraza. Laxia, una joven noble que nos acompaña a lo largo de la aventura, cuenta con un ataque de tipo perforante con su estoque y este hace especial daño a las bestias voladoras. También nos acompaña un pescador llamado Sahad, quien blande un ancla enorme y utilizará ataques devastadores que hacen especial daño a las bestias acorazadas. Además, también contaremos un con un gran ataque devastador que solo podremos utilizar al llenar un medidor especial y nos volverá invulnerables mientras lo ejecutamos, realmente facilita demasiado el combate, salvo durante las luchas contra jefes especialmente duros, donde podríamos estar obligados a repetirlo en cada oportunidad.



Por otro lado, la exploración fue un apartado que disfruté bastante más de lo que creí en un inicio, principalmente porque el mapa está dividido en distintas zonas que requieren de una pantalla de carga que, a pesar de ser bastante rápida, sigue estando allí interrumpiendo la experiencia. Pero explorar siempre incita a descubrir algo nuevo, seres prehistóricos que si nos llegan a alcanzar nos matarían en un instante, sobrevivientes al naufragio que aportaran sus servicios en la aldea o bien nos ayudarán a abrir las zonas inaccesibles. Sí, hay zonas inaccesibles que aguardan con alguna recompensa importante y para acceder a ellas requeriremos de un objeto determinado o de un numero específico de aliados en la aldea para, por ejemplo, mover una gran roca.

## **UNA BANDA SONORA “INCREÍBLE”, AUNQUE A NIVEL VISUAL SE QUEDA CORTO**

La banda sonora es de lejos uno de los mejores apartados de Ys VIII: Lacrimosa of Dana, desde que entras al juego y estamos en el menú principal escucharemos una melodía que aun tarareo sin darme cuenta, es increíblemente adictiva y tiene una amplia variedad que va desde melodías clásicas hasta el más agudo heavy metal. Sin embargo, a nivel visual no resalta, sí que cumple y utiliza una paleta de colores muy vivos, que de vez en cuando resaltan en algunos planos muy concretos. Pero, generalmente se observan las deficiencias en las texturas, en las sombras, en los paisajes y sobretodo en las animaciones de los personajes demasiado toscas.



En cuanto al idioma es posible colocar el doblaje tanto en inglés como en japonés, mientras que los subtítulos estarán en inglés o francés. Si te preocupa este aspecto, debes saber que esta entrega no cuenta con diálogos demasiado complejos, como podría pasar con otros títulos en la misma situación, en este caso, se encuentra a un nivel asequible para las personas que tengan cierta familiaridad con el idioma, sin necesidad de dominarlo por completo.

## **UN GRAN JRPG A TENER EN CUENTA CON UNA GRAN HISTORIA**

Siempre es un placer envolverte en una gran historia como solo los JRPG saben hacer, la saga de Nihon Falcom ha vuelto con más luces que sombras en Ys VIII: Lacrimosa of Dana, que destaca por su historia y el ritmo en que nos presenta los arcos, sus personajes, el cómo evolucionan y estrechan poco a poco sus relaciones, su más que increíble banda sonora que no logro olvidar y aun me encuentro tarareando.

Aunque no todo podría ser bueno, a nivel visual palidece frente a otros títulos contemporáneos que saben hacerlo mejor sin llegar a una carga grafica altísima, pues, aunque esto no es lo que buscamos en un RPG, sí que hay unos niveles mínimos que esperamos encontrar. Las animaciones bastante más toscas de lo que esperaba, salvo momentos muy concretos y que no se dan a menudo.

Teniendo en cuenta estos matices, que pueden ser más o menos relevantes para cada jugador, Ys VIII es una digna entrega de la saga que se disfruta de principio a fin, abraza al jugador de toda la vida y recibe con los brazos abiertos a quien descubre la saga en esta más que recomendable aventura.

Si queréis leer más noticias e información variada sobre videojuegos, visita [PowerUps](#), tu web independiente sobre videojuegos.