



Análisis: Dragon Quest XI: Ecos de un pasado perdido

Muchos de los que hemos jugado a Dragon Quest XI, solo hemos jugado a Dragon Quest VIII, título que marcó una buena entrada en PlayStation 2 y que muchos recordamos con bastante cariño. Sin embargo, la saga de Yuji Horii no se dista mucho de aquella entrega en muchos aspectos, sigue habiendo similitudes, pero se nota que ha ido a mejor con el paso de los años con pequeños cambios.

DRAGON QUEST XI: ECOS DE UN PASADO PERDIDO LA VUELTA AL JRPG CLÁSICO EN PLENO 2018

La historia de esta entrega nos sitúa en Erdrea, un reino que se encuentra prácticamente en un combate continuo entre la luz y la oscuridad. Ha nacido una encarnación del Luminario (el protagonista) y por consiguiente, Mórdegon, antiguo señor de la oscuridad ha vuelto. Tras un ataque a palacio, el Luminario recién nacido acaba río abajo, siendo adoptado en un pequeño pueblo. Años más tarde, descubrimos nuestro auténtico origen y partimos con el objetivo de derrotar a Mórdegon. No quiero profundizar demasiado para no spoilear a aquellos que aún no hayan jugado o tengan pendiente acabarlo, pero de verdad aseguro que cuanto más avancéis, más locos os va a ir dejando.



A lo largo de nuestra aventura, conoceremos varios personajes que nos acompañarán aportando su granito de arena en nuestra lucha contra el mal. Hay que decir, que, pese a la premisa tan sencilla a primeras, a lo largo de las 60-70h que puede durarnos, da unos giros totalmente inesperados y nos mantiene continuamente con la intriga de que será lo próximo que pasará y la vamos a disfrutar de principio a fin.

EL SISTEMA DE COMBATE MÁS COMPLETO TANTO PARA NOVATOS COMO EXPERTOS

Lo primero a comentar es que los enemigos están visualmente en pantalla (como en DQ IX), por lo que podemos asestarles el primer golpe para ganar una pequeña ventaja en combate. El equipo estará compuesto de hasta 4 personajes a la vez, con la posibilidad de cambiar la formación incluso durante el combate. Hay 3 opciones para ejecutar el combate: manual, automática o mixta. La forma clásica sería la manual que es realizando las ordenes manualmente, la automática se basa en escoger tácticas de combate y los personajes actúen en base a esa táctica, y mixta, que se basa en mezclar personajes con comandos manuales y otros automáticos. Respecto a la cámara del juego, en los combates podemos movernos libremente o dejar la cámara fija como es costumbre, puesto que el movimiento libre no aporta absolutamente nada a nivel jugable.

Reconozco que me he pasado gran parte del juego con el método automático debido a que su dificultad base no es muy elevada, aunque si queréis una experiencia más dura podéis activar la misión draconiana al iniciar vuestra partida, mediante esto podéis activar modificadores como enemigos más fuertes, no poder comprar en tiendas o no usar objetos defensivos. Podéis desactivarlos en una iglesia si veis que estos modificadores os superan.



Retomando el combate. El desarrollo de habilidades y personajes es simple pero complicado y eficaz. Como en todo juego, ganarás experiencia al acabar los combates y los personajes subirán de nivel, haciendo que sus estadísticas mejoren y adquiriendo puntos de habilidad. Cada uno de ellos podrá usar diferentes armas y tendrá diferentes ramas de habilidades que se representarán en forma de

tablero, pudiendo resetearlas sin mucho problema en una estatua o en la iglesia, dejando algo más de libertad a la hora de estructurar nuestro grupo, aunque como siempre, cada personaje tiene un rol base más establecido. Luego está el equipamiento, que además de encontrarlo como recompensa al eliminar ciertos enemigos, encontrarlo en cofres o comprarlo, podemos fabricarlo. Llevamos con nosotros una fantástica forja portátil, en la cual crearemos el mejor equipamiento y lo mejoraremos, aunque los materiales no serán cosa fácil. Muchos de ellos se consiguen explorando los grandes mapas y otros eliminando enemigos, aunque algunos puedes hacer la trampita de comprarlos. Esto ultimo me lleva a contaros algo sobre el reino.

ERDREA, UN MUNDO VIVO Y COLORIDO

Desde el primer momento que abandonamos nuestro pueblo, vamos a ir descubriendo que Erdrea es increíblemente grande y muy colorido, sabes que hay vida en él solo con mirarlo. En cada mapa que vamos a patear podemos apreciarlo, además que el apartado artístico es bestial (gracias Akira Toriyama por tus diseños) y recurre a diseños anteriores (nostalgia de anteriores entregas), los monstruos, la vegetación, la fauna y pequeños campamentos ayudan a esto. Las ciudades son por lo general algo grandes, dejando lugar a que nada más llegar perdamos nuestra media horita dando una vuelta, visitando cada rincón y encontrando los pequeños secretos que nos aguardan en cada una de ellas. Otro gran extra es el tiempo, hay ciclo de día/noche, haciendo que los monstruos que nos encontremos y el ambiente en las ciudades cambie ligeramente.

Otro claro ejemplo de que Erdrea es un reino, es que cada zona tiene su propia cultura y acento al hablar, siempre demostrado de manera cómica mediante su perfecta localización al español. En general es increíble el mundo que han conseguido crear en esta entrega, dan ganas casi de vivir en Erdrea.



Sin embargo, hay un gran punto donde falla el juego. Es rara la vez que nos podemos encontrar un jrpg con una banda sonora mala, pero aquí es el caso. La banda sonora que disfrutamos en occidente es una versión midi algo sosaina y que en muchas ocasiones crea un bucle horrible, haciendo que tras unas cuantas horas de juego nuestra decisión sea bajar el volumen a 0. Ya digo, es una desgracia que un juego tan redondo falle precisamente en esto, cuando todo lo

demás cumple a la perfección.

POSTGAME, OTRO PEQUEÑO JUEGO ENTERO

Antes de comentaros mis conclusiones de Dragon Quest XI: Ecos de un pasado perdido, me gustaría destacar otro buen apartado, el contenido una vez que hemos acabado el juego. Cuando creemos que el juego acaba, no os dejéis engañar, hay una subtrama que resolver y una enorme cantidad de misiones secundarias que hacer, así como objetos por conseguir. Me arriesgo a decir incluso que el juego empieza una vez derrotamos a Mórdegon, por lo que si teníais pensado echarle horas, os aseguro que vais a superar las 100h con todo el contenido.

CONCLUSIONES

Yuji Horii consigue traernos una nueva entrega llena de emociones con una historia que nos mantendrá continuamente atentos con una duración más que perfecta. Los cambios de interfaz, la posibilidad de correr y el añadido de un doblaje al inglés, hace más amena la experiencia. Recupera muchos elementos tradicionales del Jrpg en el combate y el desarrollo, pero sabe cómo modernizarlos sin perder la esencia. Por otra parte, la exploración de los niveles, búsqueda de secretos y cumplir con los objetivos secundarios, es un relleno que complementa perfectamente la aventura en vez de ser un mero añadido. Y, como no podía ser menos, el contenido final como ya he comentado es para seguir echándole horas a largo plazo hasta tener todo completado. Podría considerar este Dragon Quest como el más completo de todos y una obra casi perfecta.

Si nunca has jugado a un Dragon Quest, ya sea por que falta de atrevimiento o respeto hacia los Jrpgs clásicos, deberías echarle un ojo y dar una oportunidad al maravilloso mundo de Erdrea y las aventuras de nuestro héroe. Te puedo asegurar que acabarás enamorado de todo su esplendor.

Si queréis leer más noticias e información variada sobre videojuegos, visita **PowerUps**, tu web independiente sobre videojuegos.