



Análisis: Judgment

Acostumbrados a las reyertas entre yakuzas en la franquicia conocida por el mismo nombre, Yakuza, Sega en colaboración con el estudio Ryu Ga Gotoku Studio, nos hace llegar este spin-off ambientado, una vez más, en el peculiar distrito de Kamurocho, sumergiéndonos, en un thriller policíaco en la que participan importantes figuras del cine japonés, como es Takuya Kimura, en el papel del protagonista. Veamos cómo le ha sentado al estudio japonés esta nueva orientación con Judgment en nuestro análisis.

Un potente componente argumental

A diferencia de la saga Yakuza, en Judgment nos toca ponernos en el bando contrario de la temible banda de crimen organizado, la Yakuza. Nos pondremos en la piel de **Takayuki Yagami**, un **prestigioso abogado** famoso por conseguir dejar absuelto a un supuesto asesino. El caso, sonado en todo Japón, hizo ganar mucha popularidad al letrado del **bufete de abogados Genda**, hasta que su cliente, tras quedar en libertad, comete un nuevo delito, asesina a su propia pareja e intenta eliminar las pruebas quemando su domicilio.

Yagami, desconcertado ante tal atrocidad, comenzó a estar en el **objetivo de todas las críticas por parte de otros compañeros de profesión**, obligado prácticamente a apartarse de la abogacía y montando su propia **agencia de investigación**. Todo parece tranquilo hasta que un nuevo caso de asesinato hace tambalear a distrito de Kamurocho. **Kiohey Hamura**, miembro de la Yakuza de Kamurocho, es detenido como **presunto autor de un asesinato en serie**. Aun no ejerciendo como abogado, el bufete de abogados Genda se ocupa de la defensa del capitán del clan de los Matsugane, solicitando los servicios de Yagami con el fin de recopilar **pruebas** que conviertan al Yakuza en inocente.



Yagami, un ex-abogado dedicado ahora a la investigación privada.

Como podéis haceros una idea, Judgment contiene **un potente componente argumental** y no me cabe duda alguna de que lo es. Como si de una novela policíaca se tratara, este **drama legal del estudio Ryu ga Gotoku te sumerge poco a poco en la realidad de la Yakuza** y el contundente sistema judicial japonés e invitando, al jugador, a adentrarse en profundidad en los inquietantes casos de asesinatos del distrito de Kamurocho, hablando con sospechosos, residentes o buscando pruebas por el variopinto y peligroso distrito japonés, en donde cualquier paso en falso puede costarnos la vida.

Horas y horas de diálogos

Para muchos de vosotros puede que no lo sea, pero para mí se trata de un

apartado de vital importancia en un título de estas características. Judgment **contiene más de mil minutos de tiempo de grabación de diálogos** con los que nutrir la ambientación de esta historia, empezando con la voz del actor **Takuya Kimura** como **Yagami-san**. Pero no será el único, entre los actores doblaje encontramos un gran elenco; *Greg Chun* , *Crispin Freeman*, *Yuri Lowenthal*... **ambientando excelentemente las variadas e inquietantes situaciones** que nos esperan.

El único contra en este apartado se podría decir que es la **ausencia de audio en castellano**. Únicamente contamos con audios en japonés e inglés. Aunque este pequeño obstáculo se salva con subtítulos en nuestro idioma, además de inglés, francés, italiano y alemán.



La trama principal del título gira en torno al Capitán Hamura, un Yakuza perteneciente al clan de los Matsugane.

La investigación y el sigilo, sus puntos fuertes

Como ya he comentado anteriormente, el **gameplay de Judgment está centrado en la investigación**. Con **toques de aventura gráfica**, en los distintos casos, nuestro protagonista tiene que ir **buscar pistas para superarlos** y que, a cambio, se **nos premiarán con PH** que se podrán canjear por nuevas habilidades de Yagami.

Las acciones variarán según el tipo de caso: *asesinatos, infidelidades, pérdidas de objetos, robos...* En muchos Yagami tendrá que **visitar la escena del crimen** buscando pruebas, efectuando **fotografías** con el teléfono móvil o **espiando las ventanas de edificios mediante la utilización de un dron**. En otras, habrá que realizar **seguimientos a sospechosos** evitando que nos detecten usando coberturas, disfraces e intentando no llamar la atención a toda costa. De esta manera controlaremos la **barra de detección**, ya que, si esta llegase al límite, nuestro seguimiento se convertiría en un fracaso total.

Como ya he dicho, sin ser una aventura gráfica, en Judgment habrá momentos donde **buscar pistas en la escena del crimen**. Usando la cámara en primera persona podremos realizar una **inspección ocular de la zona**, buscando pruebas o pistas con las que conseguir nueva información sobre los casos. Existen **habilidades que nos servirán** de ayuda mediante la vibración del gamepad cuando pasemos el cursor por encima de una prueba.

Misiones secundarias, carreras de drones y más...

Aunque la línea argumental está claramente fijada en Judgment, a Yagami se le encomendarán otras tareas. El variopinto distrito de Kaurocho está lleno de locales, personajes y eventos en donde **pasar el rato divirtiéndonos o realizando otras actividades** que a veces, **parece querer desviarnos de la trama principal**, perdiendo un poco el norte de la aventura, aun así y aunque no lo parezca, casi todos **los acontecimientos están perfectamente entrelazados** con el argumento principal, por lo que no es nada difícil volver a centrarnos y continuar nuestra investigación.

En ocasiones se nos encargarán **casos secundarios** que siguen la línea argumental, otros, aceptarnos quedarán a nuestra elección, aunque si queremos **conseguir PH, dinero u objetos es la mejor opción**. Algunos de ellos bastante insólitos, como la búsqueda de un peluquín de una importante estrella musical, realizando fotograficas a gatos o ayudar a mendigos que viven por la zona.



Al realizar seguimientos tendremos que estar pendientes a la barra de detección para no ser descubiertos.

Reviviendo la edad de oro de SEGA

Pero además, nuestro protagonista podrá liberar la presión de su peligroso oficio **recolectando PH ya sea compitiendo en carreras de drones**, haciendo **amistad** con los habitantes, **buscando novias**, completando retos en la aplicación **Kamurocho GO**, o pasando el rato ya sea en el **CLUB SEGA** jugando a recreativas clásicas o casinos clandestinos controlados por la Yakuza para ganar un buen puñado de yenes. Cada una de estas acciones **tendrán que ver con el desarrollo de la historia**, sobre todo los eventos de amigo, que llegado el momento siempre nos brindarán su apoyo en la investigación o abriendo nuevas misiones secundarias.

Y ya que hemos tocado el tema del CLUB SEGA, se trata de un **salón arcade donde jugar a grandes clásicos de SEGA**. A cambio de unos yenes tendremos la oportunidad de jugar a *Space Harrier*, *Virtua Fighter*, *Fantasy Zone...* o un shooter sobre reales ambientado en *Yakuza: Dead Souls* y desarrollado en Kamurocho titulado, *Kamurocho of the Dead*. Una excelente oportunidad para revivir aquellos maravillosos años en los que SEGA era una verdadera potencia mundial en el mercado de los videojuegos.

En cuanto a **Kamurocho GO**, se trata de una opción desde la que se puede entrar

desde el menú de opciones del juego. **Esta aplicación simula una especie de red social** cuya misión es fomentar la participación de los ciudadanos en actividades. Esta nos muestra, a modo de **retos en la comunidad**, la cantidad de veces que comemos en restaurantes o cantidad de dinero gastado en determinadas tiendas. A cambio se obtendrán obsequios, cupones Kamurocho GO o PH.

Acción típica de Kamurocho

En Judgment no todo se basa en investigar o buscar pistas por Kamurocho como pollo sin cabeza. Como todos sabemos el **distrito nipón está lleno de Yakuzas y matones** y la acción aparece en cada esquina. Por el simple hecho de cruzarnos con ellos nos verán como presa para recibir una paliza.

Aun así, **Yagami**, además de ser un refutado abogado **también domina las artes marciales**. Durante el desarrollo de la historia nos veremos **inmersos en más de una pelea**, por lo que es muy importante que sepamos dominar sus golpes en todo momento.



Además de ser un buen abogado, Yagami es todo un experto dominador de las artes marciales.

En cuanto a **los controles** de los combates nos encontramos que son **bastante clásicos**. Siguiendo la norma general de los videojuegos de lucha se dividen

en **golpes flojos, fuertes y botón para agarre**, tanto a los oponentes como elementos del escenario, como bicicletas, carteles, palos, bates de beisbol.. y golpear con ellos. Otro detalle es la carrera. Yagami podrá correr, tanto para intentar huir como para **realizar acciones de agarre o apoyarse en la pared** para realizar potentes **golpes aéreos**.

Yagami a priori domina dos estilos de combate; «**estilo grulla**» y «**estilo tigre**». El **primero** de ellos está orientado al combate **con más de un enemigo**. Yagami utiliza ataques más rápidos y dinámicos, golpes de puño y patadas giratorias con un mayor radio de acción. En cambio, **el estilo del tigre es bastante más mortífero**, aunque más limitado al **ataque directo hacia un solo enemigo**. Con este estilo Yagami realiza potentes golpes contundentes principalmente usando los puños.

Finalmente, durante los combates se podrán realizar **acciones EX**, que básicamente se trata de la ejecución un **poderoso ataque al enemigo** pulsando el botón triángulo cuando nos lo indiquen en pantalla.



Dominar los dos estilos de combate: tigre y grulla, será crucial para salir airosos de los numerosos combates.

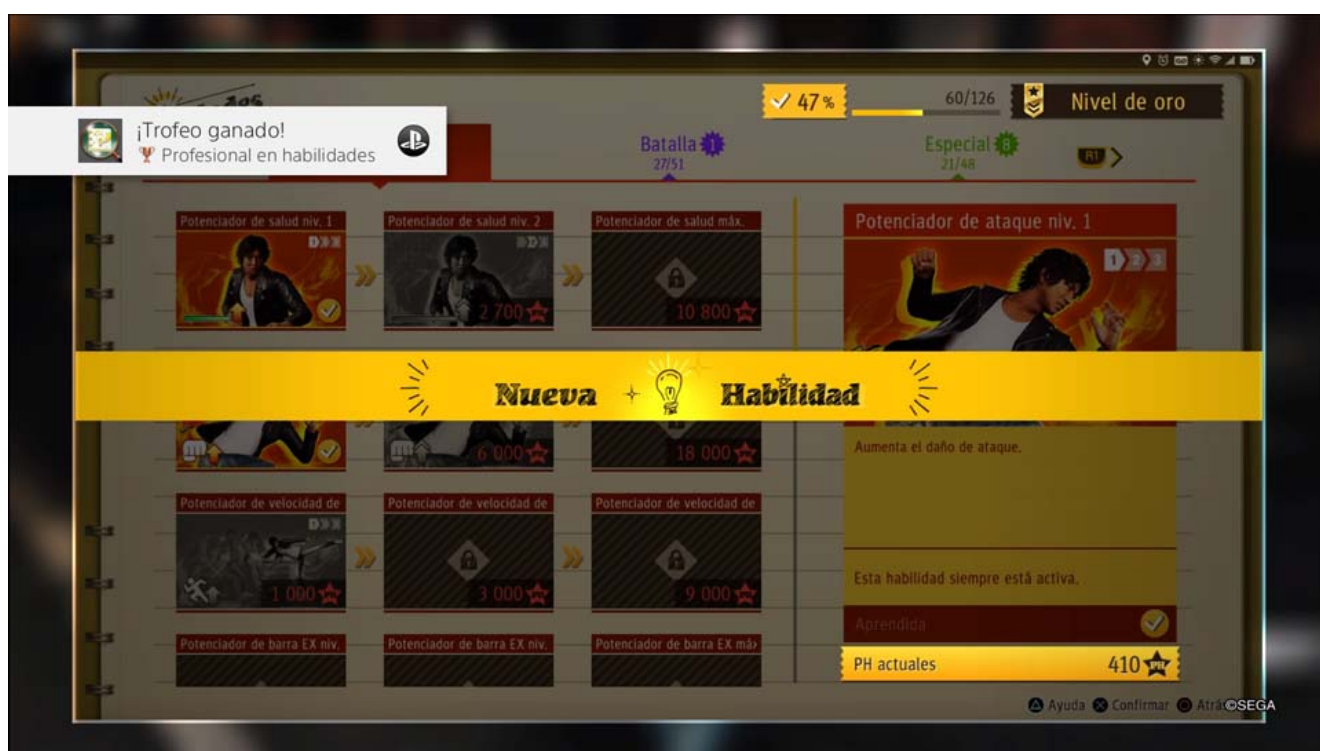
Yagami, el Jackie Chan de Kamurocho

Como ya he comentado anteriormente, **a medida que vayamos realizando misiones** y/o acciones durante la aventura, ya sea buscando pistas, realizando

misiones secundarias, luchando con matones del distrito de Kamurocho o estableciendo amistad con PNJ del distrito, **se nos recompensará con puntos PH**. Estos puntos nos servirán para mejorar las «**habilidades de supervivencia**» de Yagami, que están divididas en tres apartados: **Destreza, Batalla y Especiales**. Cada una de ellas tiene su función, y muchas de ellas nos serán de vital importancia para continuar la aventura:

Empezando con el apartado de **destreza**, estas aumentan los **atributos básicos del protagonista**, tales como la salud y ataque. Este apartado también mejorará otros atributos tras cumplir unos requisitos.

En cuanto a las habilidades de **batalla** poco tengo que explicar. Al adquirir estas habilidades Yagami podrá **ejecutar más y más potentes acciones de combate cuerpo a cuerpo**. También se mejorarán tanto los movimientos EX como los movimientos de remate.



Invierte tus PH en mejorar las tres destrezas principales de Yagami.

Finalmente, las habilidades **especiales** nos ayudan a **explorar, seguir o relacionarnos con los habitantes** de Kamurocho. Algunas de ellas nos serán de gran utilidad de manera inesperada, por lo que es interesante que también le dediquemos algunos PH en mejorarlas.

Impecable en su apartado técnico y sonoro

Llegado a este punto es innegable que el trabajo técnico realizado por **Ryu Ga Gotoku Studio** con Judgment **es impecable**. El motor gráfico **Dragon Engine** **rinde perfectamente** tanto en las escenas cinematográficas como en el gameplay en sí del videojuego. Incluso en los momentos de más acción, como son los combates, donde más problemas podríamos llegar a tener. Lo mismo ocurre con las luces y sombras, todas ellas tienen un excelente comportamiento. Detalles como cuando nos deslumbra la luz exterior al salir de un local oscuro enriquecen aún más la experiencia de juego.

En ningún momento de los nombrados anteriormente he notado bajadas de frames y eso que en las peleas callejeras son muchos los elementos que se muestran en pantalla. Las calles de Kamurocho son muy transitadas y en todo momento hay viandantes por los alrededores grabando con el teléfono móvil, o simplemente observando.



Lo mismo pasa con el **mobiliario urbano**, que es **bastante abundante e interacciona con nosotros** y los enemigos durante el combate. Se pueden utilizar para gopear o lanzarlos por los aires de algún golpe. Si que es verdad que dependiendo de la zona **he notado que algunos están mejor diseñados que otros**, pero en sí el trabajo está bastante por encima de la media.

Detalles que saltan a la vista

Sin embargo, saltan a la vista **pequeños fallos de rendimiento o la desaparición espontánea de los enemigos** derribados tras los combates. En ocasiones experimenté momentos de **congelación de pantalla de un par de segundos tras ocurrir evento**. Nada demasiado importante pero que si **incomoda** un poco la experiencia de juego haciéndonos creer más de una vez que el juego se ha colgado.

En cuanto al **apartado musical** tengo que decir que el **resultado final es completamente positivo** y la banda de rock japonesa **ALEXANDROS** en parte es la causante. El videojuego cuenta con una música completamente licenciada con una **magnífica interpretación del tema central y principal**. Lo mismo tengo que decir con la música de ambientación. Esta siempre nos acompaña en los momentos más trascendentales de la historia, como en los momentos de acción (combates) **aderezando perfectamente la situación**.

Conclusión

Con Judgment nos encontramos ante un título muy variado con una buena base de investigación y altas dosis de acción, en el que tenemos un buen montón de cosas que hacer. Su consistente historia nos mantiene en vilo durante todo el desarrollo de la aventura, poniéndonos en bandeja una intrigante historia principal de unas treinta horas de duración. A esta duración hay que añadirle alguna más gracias a la cantidad de horas extras que ofrecen las misiones secundarias, minijuegos y demás actividades que nos ofrece el distrito de Kamurocho. Una excelente oportunidad para sumergirnos un nuevo título de la franquicia donde no es necesario haber jugado anteriormente a la saga Yakuza.

Análisis realizado por Alberto

Si queréis leer más noticias y análisis de videojuegos, visita PowerUps. Web independiente de videojuegos