



Análisis: Kingdom Hearts III

Ya hace más de 15 años que el primer Kingdom Hearts vio la luz. Por el camino, no solo hay dos entregas numéricas más, sino otras “paralelas”, que no por ello menos importantes, pues algunas de estas lo son más incluso que alguna de las conocida como principales. Pero tras mucha espera, la última pieza del rompecabezas ya está aquí, veamos de lo que han sido capaces Sora y sus amigos en el final de esta gran odisea.

La unión de los corazones ha llegado

Tras haberlo pasado realmente mal en [Dream Drop Distance](#), Sora, acompañado como siempre de Donald y Goofy, se pone en rumbo de una nueva aventura donde tendrá que encontrar un poder realmente importante, tanto, que será la clave de todo el viaje. Por lo que parece ser, nuestros amigos se enfrentan esta vez a su aventura más peligrosa, con los enemigos más astutos y preparados que nunca.

DIVERTIDO DE PRINCIPIO A FIN

Una de las claves de esta franquicia ha sido siempre la diversión. Sin duda, uno de los elementos más importantes en un videojuego es siempre su jugabilidad. En este aspecto, Kingdom Hearts III cumple sobradamente. Esta entrega recoge muchos elementos de todas las sagas anteriores, algunas fusiones, el tiro certero, etc. A la hora de combinar todo esto el título lo hace realmente bien. **Diría que en este apartado por todas las opciones que nos da es el mejor de la franquicia.** Combinar todos estos elementos, con el añadido de las atracciones, lo hace muy entretenido de jugar en todo momento, es una cualidad realmente buena, y de mucho mérito en estos momentos en la industria.

El buen uso de la *verticalidad* y la magia

Hay que destacar un elemento nuevo que ya vimos desde los adelantos que nos han ido enseñando, la ***verticalidad***. Esto nos permitirá que en la mayoría de mundos podamos ir andando por los muro y también por los edificios, eso ya es algo que dependerá del lugar en el que nos encontremos. **Le da al juego un punto extra de innovación y diversión muy bueno.** Puede que haya sido un cambio u otra forma también de ver la exploración, al igual que lo fue el uso del *flowmotion* en el DDD.



Incluso han añadido algunas novedades como la **transformación y posibilidad de ir cambiando de llaves espadas, la mejora de estas e incluso algunas formas de hacer magia como los hechizos de agua.** Desde esto último dicho enlace con un aspecto que el juego hace realmente bien, la magia. Durante el juego podremos elegir si combatir haciendo más uso de la magia, o por el contrario con la lucha cuerpo a cuerpo. Diría que es el único título de la franquicia en el que no necesitaremos demasiado pelear directamente frente a nuestros rivales, no nos obligarán a hacerlo.

La Nave Gumi en su máximo esplendor

Aquí quiero dejar clara una cosa. Desde que comencé la saga, hace ya mucho tiempo, los viajes espaciales con la *Nave Gumi* nunca han sido de mi devoción. En las entregas en las que no existe esta parte de la serie no veo que sea una parte esencial o imprescindible. Pero **tal como lo han hecho, reconozco que es realmente divertido**. Tendremos misiones parecidas a las que ya hicimos anteriormente, pero esta vez han mejorado el viaje también. En algunas ocasiones, **podremos enfrentarnos a algunas especie de jefes finales**. Algo que hará que miremos la nave con la que viajamos y también su nivel, pues el de los enemigos irá aumentando a medida que avanzamos en el título. Personalmente pienso que no se le podría haber dado un mejor uso a este elemento del videojuego, por lo que **es un apartado en el que se ha mejorado notablemente**.

Podremos ser unos cocinillas

Esta es otra incorporación que no está nada mal. Aunque no creo que sea fundamental, **la implementación de la cocina resulta realmente divertida**. Después de que hayamos llegado a un punto de la historia, conoceremos a *mini chef* (Ratatouille), el cual tras haber recogido los ingredientes adecuados, nos permitirá preparar platos que ayudarán a que por un periodo bastante curioso el mejorar la vida, la magia, la potencia de ataque y la defensa. Para conseguir esto, tendremos que superar una especie de preparación, un minijuego en el que tras haberlo hecho, tendremos nuestra receta lista y preparada. **He de decir que resulta muy satisfactorio**, especialmente cuando conseguimos cascar los huevos.



Extremadamente fácil

Este, sin duda pienso que es de los grandes fallos del juego. **El título resulta extremadamente sencillo, no tendremos apenas dificultad alguna u oposición por parte de los enemigos a la hora de luchar en los combates.** No es que la saga se caracterice por tener una dificultad endiablada, pero en las demás entregas, si lo ponías en “experto”, tenía algunos picos muy interesantes, combates que se hacían épicos por lo mismo, porque te costaba superarlos.

Resulta difícil encontrar epicidad en un juego que te lo pone tan fácil en todo momento. Sin exagerar, he llegado a tener hasta 5 comandos entre las habilidades con los compañeros, los ataques potentes de magia y las atracciones. ¿Se debe evitar usar todo esto? Pienso que no, **el juego te pone estos elementos para que sean usados, no para evitarlos.** Además de que resulta divertido hacerlo, pero parte de esa diversión se minimiza al ver unos enemigos que no te ponen en demasiados apuros. Si a esto también le sumamos el uso de *Kupo Monedas* (objeto que al usarlo nos revivirá), lo hace aún más sencillo si cabe.

Con todo esto, recomiendo encarecidamente ponerlo en “experto”, de lo contrario todo se hará más sencillo aún. Aún así, la diferencia será poca, pero al menos en alguna que otra ocasión nos pondrán en algún apuro, que no reto.

Combates muy bonitos

Eso si, lo que no se puede negar es lo bonito que resultan a la vista de los combates. **Poseen una coreografía que nunca antes se había visto en la saga.** Son muy dinámicos y no frenan para nada el avance en la aventura, disfrutaremos peleando, de eso no cabe la menor duda.

También hay que decir que algunos de los enemigos que ya pudimos ver en 0.2 estarán aquí de nuevo. **Más allá de estos, hay una buena cantidad de Sincorazón nuevos.** Algunos, serán parecidos a los que estamos acostumbrados a ver, y otros diseños totalmente originales. En este aspecto el juego está muy

logrado y trabajado.



Nuevas Invocaciones

Entre las invocaciones tendremos algunas muy clásicas de la saga como Simba, y otras totalmente nuevas como **Ralph** (Rompe Ralph). **El uso de estas es similar al de los anteriores títulos.** Nos prestarán su ayuda mediante el uso de nuestros puntos de magia y luego pues se irán.

Maquinitas

Otros de los minijuegos que tendremos, serán los pequeños juegos que iremos encontrando en algunos cofres. Estas se basan en las antiguas “maquinitas” portátiles, como las [game & watch](#) que sacó Nintendo hace ya muchos años. **He de decir que algunas resultan muy divertidas de jugar, otras no tanto.** Aquí depende de cada uno, y del tiempo que le quiera echar lógicamente.

MUNDOS REALMENTE GRANDES

Siempre que estamos ante una nueva entrega de la saga estamos deseosos de saber como van a ser los mundos Disney del juego. En esta ocasión, desde el Coliseo del Olimpo (Hércules), el juego nos muestra como van a ser los mapeados por donde transcurran nuestra aventura. Nos encontramos con **los mapas más grandes y explorables de toda la serie.** En esta faceta podemos decir que es el título que mejor lo hace. Cada nueva parte de la serie ha ido ampliando este concepto cada vez más. No tendremos solo los típicos cofres, algunos de ellos están bastante escondidos, y no todos podremos conseguirlos en cualquier momento, sino que también **tendremos que buscar losportafortunas.** Sin ir

más lejos, son marcas de *Mickey* que deberemos buscar por todos los mundos, y entonces echarle una foto con el *gumífono*, en ocasiones nuestros amigos nos indicarán que estamos cerca de una.

Y diferentes entre sí

No todos los mundos son igual de grandes. Por ejemplo en *Toybox* (Toy Story) **nos encontraremos con un espacio aparentemente no demasiado grande, pero en el que podremos explorar bastante. También hay que mencionar a El Caribe (Piratas del Caribe), donde tendremos todo el mar para nosotros**, algo que está muy bien hecho, resulta ser de los mejores mundos, una muy grata sorpresa.

Por otra parte, tendremos mundos que aprovechan otras características. **En algunos de estos si que podremos explorar con libertad como en Arendelle (Frozen), y en otros iremos demasiado guiados como en Reino de Corona(Enredados)**. El que literalmente veamos la película en alguno de estos casos, tampoco pienso que sea algo en lo que acierta demasiado el juego. Ojo, se ve muy bien, pero le quita originalidad a nuestro paso por cada lugar.

¿Qué hay del post-game?

La duración del juego es algo que tiene bastante que ver en todo esto. Podemos decir que esta aventura **nos durará lo típico en esta franquicia**. No nos vamos a encontrar un título extremadamente largo. Completando todo, puede decirse que su duración supera las 50 horas, lo que no está nada mal. También hay que decir que si lo han desarrollado así es para que se aproveche en su totalidad, aunque ya eso depende de cada uno.

Una vez que hayamos finalizado la historia, **el contenido que nos quedará dependerá de como hemos explotado y aprovechado el videojuego**. También

tendremos una serie de desafíos en las que es cierto que la dificultad sube un poco más, aunque nada fuera de lo normal.

TÉCNICAMENTE INTACHABLE

En un principio Kingdom Hearts III empezó a ser desarrollado con el motor gráfico [Luminous Engine](#), pero Square Enix reconoció que el desarrollo no iba todo lo bien que esperaban y decidieron cambiar al [Unreal Engine 4](#). He de decir que fue una decisión muy acertada. No se como hubiese sido el acabado final del juego con el otro motor, **pero si puedo decir que con este el acabado en términos gráficos es increíble, se ve mejor de lo que esperaba.**

Si acompañamos esto a un **rendimiento excelente, tenemos entonces un juego muy vistoso y con unas caídas de fps casi inapreciables.** Como se supo días antes del lanzamiento, el título llega con la opción de poder ser jugado a 60 o a 30 fps, donde se prioriza la resolución y un mejor rendimiento. **Yo recomiendo encarecidamente si tenéis una PS4 standard que prioricéis rendimiento.** De esta forma, puede que sea el título que mejor rendimiento tiene en la consola de Sony más allá de los exclusivos, y eso es mucho decir. Si no tenéis una Pro no lo hagáis, pues las caídas serán constantes y no se podrá disfrutar en su plenitud. Sería una pena, como digo el acabado general en este aspecto es prácticamente perfecto, que no es poco a día de hoy.

LA ÚLTIMA PIEZA DEL ROMPECABEZAS



Hace unos meses, en [este pequeño artículo](#), hablé de como fueron los comienzos de la franquicia. Unos comienzos que significaron unos pilares muy bien colocados, de lo que sería después una de las mejores sagas del mundo de los

videojuegos. No voy a negar que seguir de cerca el rastro a esta serie haya sido una tarea fácil, con diferentes entregas en distintas plataformas y con múltiples entregas.

Era una misión muy difícil de realizar esta misión con total éxito. **Digamos que Kingdom Hearts III lo ha logrado de una manera bastante eficiente, pero es mejorable la forma en la que ha acabado el arco de Xehanort.** Hay que ponerse en la piel de los creadores; de Nomura, y de todo el equipo creativo y reconocerles que era algo muy difícil. Una cosa que personalmente me ha gustado, es que desde el comienzo, esta entrega nos pone en situación, da por hecho que estamos al día en la saga.

La franquicia siempre se ha caracterizado por haber sabido introducir bien el *fanservice*. **En este aspecto, es algo donde este título tiene margen de mejora.** Era muy difícil cerrar todas las tramas que estaban abiertas, pero la forma correcta **no es abusando de cinemáticas muy largas** y dándole a los seguidores todo lo que ellos quieren ver. El ver escenas en esta saga es algo que personalmente me gusta, pero en este capítulo de la serie se ha usado este medio más de lo que debería.

RECICLA DEMASIADO EN LO MUSICAL

Musicalmente, esta franquicia siempre nos ha dado temas realmente alucinantes y que nos han hecho sacar más de una lágrima. Hablamos de unas de las mejores bandas sonoras del mundo de los videojuegos, con temas muy potentes como *Hikari*, *The Other Promise* y *Musique pour la Tristesse de Xion* entre otros. En esta entrega, yo esperaba que la gran [Yoko Shinomura](#), la autora de la banda sonora, nos dejase ensimismado escuchando nuevos temas. Finalmente no ha sido así, poco podemos decir en este aspecto, pues la verdad es que aparte de las dos nuevas canciones de Utada Hikaru, ***Chikai*** (Don't Think Twice) y ***Face My Fears***, no tenemos temas instrumentales destacables que nos dejen sin habla. Sobre los dos temas nuevos de la cantante japonesa he de decir que encajan perfectamente

en la saga. No los considero de los mejores de la serie, pero cumplen muy bien su papel.

El problema principalmente, está en que **recicla demasiados temas instrumentales de la saga**. Es cierto que tienen algunos arreglos si, pero no dejan de ser en esencia los mismos que ya habíamos escuchado varias veces anteriormente. Siempre se puede mejorar y es cierto que en este apartado era muy difícil, pero si que podrían haber sido más originales. Insisto, no es malo para nada el *score*, solo que no ha sorprendido como en otras ocasiones, y eso es algo raro tratándose de la saga que es.

CONCLUSIONES DE UN PORTADOR

Dar un veredicto final a Kingdom Hearts III no es una tarea nada sencilla. No solo es el juego que servidor más tiempo llevaba esperando en muchos años, sino el de toda una generación. Las producciones muy esperadas siempre tienen un problema, que se les pide demasiado, pero también es normal. Ante una saga que ha dado juegos tan buenos como *Kingdom Hearts II* o *Birth By Sleep*, es normal que se le pida tanto. Podríamos decir que esta entrega es la mejor en cosas como la jugabilidad, la exploración. También hay que reconocer sus cualidades técnicas, pues está realmente logrado en esas facetas. Viendo esos elemento podríamos decir que es el mejor en algunas cosas, pero no acierta en otros aspectos fundamentales de saga como la narrativa, una banda sonora que aún siendo buena recicla demasiado y algunos mundos demasiado lineales.

Kingdom Hearts III es un juego muy bueno. Significa el capítulo final de la saga de Xehanort, un cierre que no ha estado nada mal, pero que pienso que se le podría haber sacado algo más de jugo. No obstante, tenemos un buen cierre, eso es de agradecer, pues no siempre ocurre esto en la industria, aunque pienso que el equipo podría habernos dado un título más redondo aún si cabe.

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

