

Publicado por skeith el 2012-08-16

Después de un largo periodo de ausencia aquí estamos con el análisis de un clásico de Playstation 2. Hablamos pues de *Final Fantasy XII* la última entrega de la saga que salió para ésta consola.

El juego fue desarrollado y publicado por **Square Enix** allá en el año 2007 con diseñadores como Hiroshi Minagawa (*Vagrant Story*) o Hiroyuki Itô (Creador del sistema de combate activo por equipos o "Active Team Battle" para el **Final Fantasy IV**, creación de Jobs en *Final Fantasy V* entre otros) y cómo no a Nobuo Uematsu como compositor.

*Final Fantasy XII* añadió grandes cambios a la hora de combatir como el sistema de Gambits, permitiendo así un control automático de los personajes o un sistema de licencias que permitirán a los personajes usar diferentes habilidades o equipamiento.

Pero no todo fueron novedades, también tomó elementos de sus predecesores como la existencia de moguris, chocobos o el tema de los barcos voladores (o naves).



**Ivalice está en guerra y sólo una princesa desterrada con la ayuda de piratas del aire podrá detener ésta barbarie.**

Nos encontraremos en el mundo de **Ivalice** donde durante años los 2 grandes reinos de Arcadia y Rozaria están en guerra. Durante la guerra el reino de Arcadia invade el pequeño reino de Dalmasca con el pretexto de que se encuentra en un punto estratégico entre los 2 reinos.

El motivo por la invasión al reino de Dalmasca va más allá del punto estratégico como veremos a lo largo de la aventura pues en Dalmasca se esconde un tesoro con el que podrán ganar la reina en un abrir y cerrar de ojos.

Será entonces cuando comenzará nuestra aventura manejando a un joven ladronzuelo llamado Vaan que vive en Rabanasta, capital del reino de Dalmasca que se gana la vida haciendo pequeños recados para un comerciante y cometiendo pequeños hurtos con el sueño de conseguir algún día ser un pirata del aire. Éste no tiene familia pues sus padres murieron por culpa de la guerra y su hermano murió en batalla en extrañas circunstancias salvo su amiga Penelo con la que comparte aventuras y desventuras.

Y será en una de esas aventuras en las que Vaan, tratando de robar preciados objetos en el castillo de Rabanasta para ganarse algunos Gils para comer se encontrará con 2 piratas del aire. Balthier, un buscado pirata del aire y Fran, su compañera de aventuras perteneciente a una raza de los bosques llamada Viera. Los 3 se verán atrapados por las tropas del imperio de Arcadia y siendo apresados.

Una vez apresados lograrán escapar encontrándose con un antiguo general del ejército de Dalmasca acusado de traición por haber matado al antiguo rey de Dalmasca que está apresado y por cosas del destino acabará uniéndose al grupo y salir de la prisión en la que se encontraban.

Por el camino conocerán a Ashelia B'nargin Dalmasca, también conocida como Ashe. La princesa del reino de Dalmasca que se creía muerta y juntos emprenderán un viaje por todo Ivalice tratando de parar la guerra entre ambos reinos y devolver la independencia a Dalmasca y resto de reinos que han sido tomados bajo el control de Arcadia.

La historia en sí es muy simple, pero está repleta de trasfondos políticos con algunos cambios de guión que nos pillarán por sorpresa y cada personaje contará con sus historias personales y motivos que le lleven a hacer lo que estén haciendo. De modo que enriquecerá la historia principal que en un principio se nos antojará típica y lineal.



**Por suerte tendremos más alicientes a parte de la historia principal.**

Una de las cosas que hacen que el juego sea entretenido y no se haga demasiado cargante es la posibilidad de cazar determinados enemigos. Éste tipo de cazas consisten en ir a los gremios de cazadores, tabernas, y buscar en los tableros trabajos pendientes. Una vez aceptado el trabajo nos tocará buscar al demandante y decirle que aceptamos el trabajo. Será entonces cuando comience la caza y tendremos que recorrer todo Ivalice en busca del monstruo que tenemos que cazar.

Una vez empecemos a cazar escorias entraremos en el clan Centauro e iremos ascendiendo de rango según cacemos escorias y obtengamos puntos de Centauro que se obtendrán al derrotar a cualquier enemigo que nos encontremos en el juego.

También podremos encontrarnos por diversas zonas distintos monstruos super complicados que hasta que no tengamos cierto nivel no podremos derrotar y que una vez lo consigamos ganaremos más puntuación, ya sea experiencia o puntos de licencia, que de un monstruo normal y nos saldrá un aviso de que hemos derrotado a tal monstruo.

Por si no fuera poco tendremos también que ir “cazando” las invocaciones como en muchos juegos de la saga, buscando sus escondrijos y derrotándolos para que éstos se unan a nosotros. En este caso tendremos que asignar las invocaciones a los personajes de modo que cuando asignemos a Vaan una invocación el resto de personajes no podrán usarla. De modo que le dará cierta exclusividad a los personajes pudiendo personalizarlos a nuestro antojo. Como si queremos que todas las invocaciones las tengan los mismos 3 personajes.

Aunque a simple vista no parezca para tanto, el tema de explorar todo Ivalice buscando invocaciones o escorias alarga muchísimo la duración del juego y aligera el juego no cayendo de lleno en la monotonía que sería seguir únicamente la historia principal corriendo el riesgo de cansarse o aburrirse del juego.



**Subir de nivel no nos será tan útil si no sabemos cómo ni con qué combatir.**

Lo que en un principio no me hizo mucha gracia y el motivo por el que dejé abandonado el juego durante años, después de darle un poco de caña es una de las mejores cosas, por no decir lo mejor que tiene ésta entrega. Me refiero al sistema de combate y cómo subimos de nivel.

Atrás se quedaron los RPGs por turnos, nos encontramos con un Action Rpg en el que los enemigos vagan según sus anchas por los mapeados y una vez nos acercamos a ellos comenzará la pelea sin necesidad de transportarnos a un escenario para la batalla. De modo que si no queremos pelear bastará con salir por patas alejándonos hasta que se cansen de perseguirnos o cambiar de zona.

Si decidimos comenzar el combate desenvainamos las armas y listo. Manejaremos a nuestro personaje que sea líder del grupo y el resto del equipo (de 3 personajes en total) atacarán según una serie de órdenes que les especificaremos nosotros llamadas gámbits. Éstos se encuentran en un menú y podremos personalizarlos para que ataquen a los mismos enemigos que el líder, a los más cercanos, que sanen a un personaje en concreto o a todos... hay infinidad de combinaciones.

Con nuestro personaje escogeremos las habilidades, magias, técnicas que queramos y nos moveremos a nuestro antojo. También se le pueden activar los Gambits al líder del grupo pero de éste modo pelearía solo y nosotros no participaríamos en nada. Como poder se puede.

Una vez vencemos a los enemigos obtendremos Puntos de Experiencia con los que subiremos de nivel mejorando los estados de fuerza, destreza, inteligencia... y Puntos de Licencia.

Éstos es la mayor novedad que tiene ésta entrega. Pues con los puntos de licencia aprenderemos licencias nuevas, que vienen a ser habilidades, todo tipo de magias, mejorar las destrezas con determinadas armas, aprender a usar armas tales como espadas, ballestas, arcos, lanzas... y poder activar a las invocaciones.

Ésto también alargará la duración del juego pues lleva bastante tiempo conseguir aprender todas las licencias. Por suerte tras llegar a cierto punto de la aventura podremos hacernos con unos accesorios que doblarán los puntos de experiencia o de licencia para ahorrar tiempo.





La banda sonora correrá a cargo del prestigioso Nobuo Uematsu.

Por suerte para nosotros estaremos acompañados por una magnífica banda sonora.

Con todo tipo de melodías para cada momento, y contará también con algunas de las canciones sonadas en otros Final Fantasy anteriores pero retocadas dándole aspecto más nuevo y moderno.

No obstante, cuando estemos de paseo por zonas poco importantes o desérticas la música de fondo es, para mi gusto, algo pobre y peca de monótona. Sin embargo, en las ciudades cuanto más pomposas sean más impecable será la melodía, paseando por el barrio de los mercaderes y sentirnos como si de verdad estuviésemos allí.

Notaremos la presencia de Nobuo Uematsu en todas sus melodías, donde más lo notaremos serán en las de las cinemáticas que es ahí donde más he disfrutado de la banda sonora.

En definitiva, tendremos un acompañamiento musical de lo más completo pegando a veces de monótono y otras de estar un poco sobrecargado pero bien compensado en general.



## Final Fantasy XII, el último Final Fantasy de PS2.

Y es que, en realidad, fue el último juego que salió de la saga para ps2, siendo el siguiente para Xbox360 y Ps3 sin tener en cuenta las distintas remasterizaciones o crossovers que hayan salido para las diversas consolas, ya sean de sobremesa como portátiles.

En aspectos generales, ésta entrega ha sido una de las más trabajadas por la extensa cantidad de terreno disponible para nuestras aventuras y un gran número de enemigos y equipamiento para usar.

También he de añadir que me ha sorprendido bastante la enorme cantidad de hechizos que hay en este juego poseyendo casi todas las magias aparecidas en todas las entregas de la saga y la cantidad de estados alterados ya sea para nuestros personajes como para los enemigos.

Lo que menos podría decir que me ha gustado ha sido la banda sonora que como ya he mencionado antes es un poco floja pero tampoco es para decir que no está bien trabajada ni que desagrada escuchar.

Pero lo mejor de todo ha sido sin duda las cacerías y obtención de objetos extraños vendiendo con mercaderes y pudiendo comprar cosas nuevas, obtener todas las licencias y encontrar las armas legendarias y sus armaduras a juego. Una gozada pues si ya la historia principal rondaba las 80 horas aproximadamente lo alargué hasta las 150 horas ni más ni menos.



---

Análisis generado en Metalskeith