

Análisis Final Fantasy XV

Comentar juegos con tanta historia y tanto peso sobre sus hombros no es fácil. Más de 10 años de sueños y expectativas están encima de la mesa, por no hablar de lo que supone representar el futuro de una de las sagas más icónicas y queridas del videojuego como es **Final Fantasy**. Hay juegos que por sus circunstancias, desarrollo o historia tienen una naturaleza especial y hablar de ellos una vez finalizados supone cierto vértigo. Más si cabe cuando nos encontramos un título de claros oscuros, que además rompe de manera brusca con la tradición en algunos aspectos, intentando reorientar la particular mutabilidad de la saga entre versiones a algo más en línea con algunos de los RPGs más exitosos mundialmente.

Final Fantasy XV: cambios, errores y aciertos

Hay un par de elementos que han sido claves en la historia del juego: el abrazar una estructura de juego más abierta, inspirándose en influencias occidentales y adoptar un estilo de combate en tiempo real, descartando el clásico **ATB**. De los dos se ha hablado largo y tendido, especialmente del segundo que ha dividido a los aficionados entre los que quieren darle una oportunidad y los que rechazan el cambio por los riesgos que implica, entre ellos el de la simplificación de las mecánicas y la pérdida de profundidad táctica y de desarrollo de personajes que puede suponer.



La búsqueda del cambio no es mala per se, pero atender a la **trayectoria de la saga** y preguntarse cuáles han sido las fortalezas constantes de la misma

tampoco está de más. En estos dos aspectos han habido decisiones cuestionables y fallos que no sólo van en contra de lo que ha sido este nombre, sino que van en contra del propio género que se le presupone a un Final Fantasy. No es un problema de resistencia al cambio, o de nostalgia por los turnos, es simplemente que no parece que se haya ganado nada interesante con esos cambios, dejándonos un título más plano que sus antecesores.

En el otro lado de la balanza tenemos un juego hecho con corazón y muy trabajado, obsesionado por los detalles, con un mundo atractivo a todos los niveles y unos personajes que superarán las expectativas y prejuicios de más de uno. Hay muchísimo esfuerzo puesto en este Final Fantasy, en lo que debe de haber sido una lucha titánica primero por readaptar la visión original de **Versus** y luego por tratar de superar los baches tecnológicos y de diseño que a buen seguro han existido en la realización de algo artística y tecnológicamente notable.



El mundo de Final Fantasy, libertad a bordo del Regalia

Nada más empezar se hace patente uno de los atributos de este Final Fantasy: la relativa libertad para moverse y realizar misiones a nuestro ritmo, contando con un amplio abanico de secundarias. No es un **sandbox** y el mapa no está inmediatamente accesible al completo en el comienzo, pero desde el principio aprendemos que tenemos misiones primarias que continúan la historia y misiones secundarias que obtendremos en grandes cantidades, ya sean cazas - una de las actividades que más haremos - como recados para toda clase de NPCs que nos pedirán ayuda en nuestro camino.

El mapa que se extiende a nuestros pies no tiene más limitaciones que las naturales y lo podremos recorrer libremente a pie si lo deseamos, aunque el principal medio de transporte será el lujoso Regalia, el coche del padre de **Noctis**, que nos permite viajar por las bien conectadas carreteras que recorren el territorio de Lucis. Como es habitual en esta clase de títulos, la primera vez que lleguemos a un sitio deberemos hacer el camino, pero una vez visitado podremos teletransportarnos a placer pagando una cantidad insignificante de Gils -aunque los tiempos de carga pueden ser considerables en todo caso-.



Al mismo tiempo, podemos bien conducir nosotros o dejar que Ignis lo haga. La conducción es semi-automatizada, así que nada de hacer el cabra con el coche estilo GTA y la verdad es que se disfruta más dejando que sea nuestro compañero el que la haga mientras disfrutamos del paisaje y la música. Al margen del coche, que deberemos de equipar con gasolina de tanto en cuando, tendremos también la posibilidad de ir en **Chocobo**, quizás el método de transporte más divertido. Los chocobos se alquilan al día y pueden mejorar sus prestaciones a medida que los usamos, además de no estar limitados a las carreteras por lo que siempre es útil alquilarlos unos días siempre que vayamos a hacer misiones, para acortar así los tiempos en llegar a los puntos que necesitamos.

Misiones, cazas y otras actividades de Noctis

Siendo un juego de esta naturaleza abierta, una de las primeras preguntas que se hace necesario contestar es la naturaleza de las misiones. En este sentido

hay que decir que, desgraciadamente, **Square Enix** no sabido fijarse en los mejores ejemplos de diseño de esta clase misiones. Fuera de las principales que mueven la historia, nuestras tareas son las clásicas de ir al punto X a matar lo que sea, a recoger algún objeto o a darle algo a alguien. Tienen contenido narrativo muy escaso y su diseño es el más simple posible -además hay que dar dos viajes para poder cumplir los objetivos y obtener la recompensa-.



Algunas misiones consiguen elevarse un poco, especialmente cuando se usan para descubrirnos partes en el mundo que no hemos explorado y que están alejadas de circuito oficial del juego. Éstas nos permitirán descubrir mazmorras y lugares de interés en donde conseguir diversos objetos de interés para completar a Noctis y a su equipo. Pero el grueso de misiones son bastante sosas y poco inspiradoras, no hay arcos argumentales de mérito ni elaboradas construcciones de varias cadenas: todo bastante previsible, aunque también bastante opcional. No hay una exigencia manifiesta de hacer misiones secundarias sin parar y se adquiere experiencia de forma bastante natural, sin necesidad de obligarse a recolectar experiencia por necesidad. Con todo, los que no disfruten de la llamada “**estructura de MMO**” seguramente tendrán más de un problema con el planteamiento de la entrega.

Más allá de esto, hay una buena cantidad de actividades con las que mantenernos entretenidos si lo deseamos. Hay por ejemplo una gran cantidad de coleccionables, algunos de utilidad como las recetas de comidas que podremos preparar. También está el objetivo de coleccionar todas las armas espectrales de Noctis, encontrar los diversos discos de música disponibles, buscar todas las mejoras técnicas y estéticas del **Regalia**, jugar a Justice

Monster Five el mini-juego de “pinball” (no es exactamente eso, pero parecido), o dedicarse a pescar con Noctis e intentar conseguir las docenas de tipos de pescado que podemos encontrar en las aguas). Todo esto lo podremos hacer siempre que queramos ya que se han sacado una excusa para poder acceder a todo el contenido en cualquier momento, de forma que podremos avanzar la historia a nuestro gusto y dedicarnos a los complementos cuando queramos -si lo queremos hacer-.



FFXV, un mundo amplio y muy bello, pero con algunos “peros”

Uno de los grandes triunfos de Square Enix con esta entrega es sin duda la construcción del mundo, tanto desde el punto de vista técnico como artístico. Resuelta a superar los problemas de Final Fantasy XIII y a sacudir la fórmula más lineal de la saga, consciente además de la importancia de un escenario de altura para competir en el panorama actual, lo cierto es que el mundo de **Eos** en el que nos encontramos brilla con luz propia. El mapa se va desbloqueando progresivamente hasta alcanzar un tamaño considerable y en el proceso encontraremos mayor variedad de paisajes: lagos, costas, bosques, pantanos, praderas, ríos y diminutas zonas de parada.

Es ciertamente un mundo diseñado para ir en coche, no es la clase de mapa que esté planeado para ir andando de un lado a otro y no tiene tampoco la densidad de contenido como para hacer esto interesante o deseable. Ya comentaba el director, **Hajime Tabata**, que el mapa era “incomparable” con otros y jugándolo se entiende que no quisiera poner el foco en lo extenso frente a otros juegos, ya que es un diseño en el que las distancias entre los

sitios son importantes. Algunos lo encontrarán un mundo algo “vacío” y es verdad que más allá de la fauna, produce cierta sensación de desolamiento en ocasiones, pero entra dentro de la lógica interna con la que han querido dar sentido al viaje de Noctis y su amigos. El concepto de “Road Movie” que medio en broma, medio en serio se ha venido utilizando para describir Final Fantasy XV es en realidad clave para entender algunas de las decisiones de diseño.



Visualmente está todo orquestado con esa obsesión por el detalle que hemos venido mencionando. **Square Enix** ha hecho auténtica magia y se nota la enorme evolución de las imágenes que veíamos hace unos años frente al juego que tenemos ahora en frente. Amplios parajes salpicados por la vida animal y las criaturas que habitan las planicies en donde destaca especialmente la espectacular iluminación y el cambio de ciclo día/noche. Es especialmente recomendable tomarse algo de tiempo con el mini-juego de pesca, no sólo porque resulta bastante entretenido sino porque nos permite también localizar algunos de los puntos más pictóricos del mapa y disfrutar de la transición del sol y el efecto de su luz bañando las infinitas vistas.

Con todo, y aquí empiezan los “peros”, sí tenemos algunas quejas. Una constante en un Final Fantasy es la sensación de estar viviendo un gran viaje gracias al abanico de localizaciones. Sin embargo, **Final Fantasy XV** ofrece un paisaje a la postre bastante homogéneo, que nos da más una sensación de estar explorando una parte concreta del mundo que la de estar ante una odisea que nos lleve de uno a otro confín del mundo. Juegos como The Witcher 3 combatían esto “rompiendo” el mapa en dos -tres si sumamos Toussaint en la expansión- para cambiar el ritmo y crear una más convincente ilusión de gran

viaje. Pero no podemos olvidarnos del contexto de la saga y un Final Fantasy numerado suele ser un festín de localizaciones, muchas veces pequeñas y con apenas unas pocas pantallas, pero que ofrecían la clase de contrastes que llenaban nuestra experiencia.



En ese sentido Final Fantasy XV se sigue quedando corto frente a sus antecesores en la saga. Obviamente no cae en los pecados del XIII, pero tampoco tiene la variedad de escenarios que este tenía -por diferencias radicales en el tipo de estructura del mapa-, mientras que sigue siendo insatisfactorio en el número de localizaciones “urbanas”. En el mapa principal donde pasaremos gran parte de nuestra aventura sólo hay una ciudad -más bien poblado- llamado **Lestallum**, siendo el resto pequeñas áreas de servicio -lo que contribuye a la sensación de desolación del mundo que hemos comentado-. La gran estrella urbana del juego está fuera de mapa: **Altissia**, y es un auténtico triunfo, una joya visual de gran tamaño e intrincado mapa que es todo lo que hemos soñado que debería ser una “ciudad Final Fantasy HD”.

A Altissia se accede de forma independiente en un momento de la historia y plantea una interesante cuestión sobre la necesidad de crear un “gran mapa abierto” para un Final Fantasy. La ciudad, una versión hipervitaminada de lo que sería **Venecia** ofrece la clase de localización memorable y diferente que echamos en falta en el juego para romper más el ritmo y crear una mayor sensación de “viaje”. Varias horas de contenido en forma de misiones, algunos entretenimientos divertidos como el Coliseo y el lujo de explorar en góndola una auténtica delicia de ciudad repleta de rincones con encanto. Para conseguir incluir esto en el juego, es obvio que el equipo tenía que sacar la ciudad del mapa porque parece claro que no es compatible añadir un escenario

de esta complejidad en el mapa abierto que caracteriza al juego. Y está bien que se haga, de hecho echamos mucho de menos que no se haya hecho más.



Quizás unas de las decepciones más importantes de **Final Fantasy XV** es la ausencia de algunas localizaciones que incluso hemos visto en tráilers y pantallas pero que por un motivo u otro se han caído y que hubieran añadido esta variedad que tanto echamos en falta. El hecho de que apenas pisemos Insomnia, la capital y cuna de Noctis, nos parece especialmente lamentable teniendo en cuenta que ha sido la gran protagonista desde el inicio del proyecto y la que ha marcado el tono en diferentes vídeos. El hecho de que apenas pisemos tampoco Tenebrae, la patria de Lunafreya, contribuye también a nuestra queja generalizada sobre este punto, entendiendo por otro lado que las exigencias del desarrollo son las que son. Si pudiéramos cambiar una parte del mapa principal del juego por una segunda localización como Altissia, creemos que el conjunto hubiera salido ganando, pero esto puede ser más fácil de decir que de hacer realmente.

Por terminar con el mapa y la estructura de mundo, resulta bastante interesante ver lo que **Square Enix** ha hecho con el ciclo de día, ya que ha asociado la noche a “peligro”, creando por un lado un escenario de oscuridad real que produce bastante respeto en medio de la nada y en el que veremos mayor cantidad y peligrosidad de las criaturas a nuestro alrededor. De hecho, hay criaturas que sólo veremos en la noche, lo que incide también en algunas cazas. Por alguna razón que se nos escapa, el juego original en la versión analizada no contaba con ninguna opción para adelantar el tiempo, lo que nos forzaba a esperar hasta que se posara el sol para poder iniciar estas misiones. Afortunadamene, se ha corregido en el último parche y ya tendremos más

libertad para cambiar de ciclo y poder disfrutar de los peligros de la noche a nuestro gusto.



Combate: muy diferente en Final Fantasy XV

Versus nació como algo asociado pero diferente a Final Fantasy, su idea original era romper las convenciones de la saga y ofrecer algo distinto en numerosos aspectos. El convertirse en un **Final Fantasy** “oficial” no puede borrar este hecho y está claro que el estudio ha sufrido para intentar crear, desde esa posición inicial, algo que pueda sentirse cercano al espíritu de la saga. Son bien conocidos los numerosos ajustes en el sistema de juego y en la evolución de las distintas demos buscando un buen equilibrio -lo que por otra parte resulta de agradecer y es un mérito a este estilo más abierto con el público que parece buscar Tabata-.

El resultado final se puede analizar por tanto desde dos puntos de vista: desde la tradición de la saga o desde la perspectiva de que es algo nuevo y diferente. Se puede argumentar que debería ser lo segundo única y exclusivamente, pero no se puede olvidar el nombre que porta y la tradición que conlleva, aunque solo sea por respeto a los jugadores que pueden llegar aquí con ciertas expectativas y que pueden sentirse decepcionados si no son cumplidas. Nuevamente, no es tanto una cuestión de **turnos Vs tiempo real**, sino de si con el nuevo sistema en tiempo real se llega a la profundidad del combate en pasadas entregas, o gana algo propio que le de una delantera. La respuesta a eso es un rotundo no, y eso es algo que los aficionados tienen que valorar, especialmente los que tienen una historia con este nombre.



El sistema de combate que se ofrece aquí es ágil, sencillo, muy móvil y satisfactorio en más de un sentido, pero no es variado, ni profundo, ni tácticamente interesante. Controlamos directamente a Ignis, que tiene como capacidad más representativa la de teletransportarse libremente usando sus poderes, que puede usar tanto para buscar una posición diferente como para “embestir” enemigos. Su otra capacidad característica es la de **invocar armas**, que pueden ser normales o espectrales, un tipo de arma especial que hereda de sus antepasados. Su capacidad de salto -y hacer ataques aéreos- y la posibilidad de protegerse automáticamente de los ataques presionando el botón de guardia terminan de definir sus habilidades básicas de combate.

El tipo de arma a usar es una de las principales características y decisiones que debemos tomar. Tenemos cuatro posiciones asociadas al D-Pad que podemos intercambiar a placer para conseguir nuevos combos. Hay una buena variedad de tipos de armas: hachas de dos manos, mandobles, espadas con características diferentes, lanzas, dobles cuchillos, armas de fuego... Cada una tiene ritmos y animaciones muy distintas, por lo que sirven para diferentes contextos de batalla. Por otro lado, hay diferencias entre armas normales y armas espectrales. Las armas espectrales suelen ser más poderosas y tienen asociaciones especiales con los poderes de **Noctis**, pero por otro lado, las armas normales pueden tener atributos interesantes -como la capacidad de robar vida o hacer daño elemental- y además tienen la virtud de permitirnos realizar ataques combinados con nuestros compañeros.