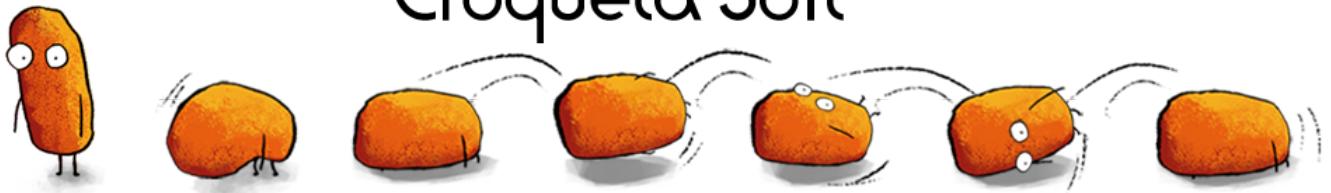


Croqueta Soft



Final Fantasy: Tripping Balls. Review de Final Fantasy Tactics Advance

Sinopsis

Varios niños con discapacidades mentales son reclutados por una serie de bandas criminales para llevar a cabo una violenta guerra de clanes bajo la influencia de narcóticos psicodélicos. **Estrategia táctica / RPG. 2003.**



Joer encima táctico

Lo que ocurre a continuación te sorprenderá

Final Fantasy Tactics Advance Plus

300mg tiene lugar en la ciudad invernal de San Ivalice. El juego comienza con un tutorial en el que los chavales de la clase de educación especial del señor Lesli aprenden a lanzar bolas de nieve. En nuestro equipo tenemos al protagonista principal, Merche, un jovencito confuso recién llegado a la ciudad, Ritz, una muchacha con problemas de confianza experta en ofenderse por los demás,

Mewt, un pobre desafortunado cuya mirada nublada por efecto de las drogas revela claros problemas domésticos y Samanta, un personaje de relleno totalmente random. En el equipo contrario están Guinness, Colin, Lyle y Vivian, todos ellos clásicos abusones del colegio que no pierden tiempo para insultarnos y recurren a argucias tales como introducir piedras en sus bolas de nieve.

Tras la refriega del tutorial y después de que le abriesen la cabeza al pobre Mewt, el señor Lesli interviene dando por terminada la clase y mandando a los chavales a casa.



Bien cortada y administrada mediante billetes de 50



Mewt, de mirada perdida y frente cual aeropuerto para piedras de abusones

Mewt nos propone que le acompañemos a hacerse con un libro. Por lo visto le va el ocultismo y ha encontrado un libro sobre magia y monstruos que debe ser muy interesante (obviamente este niño necesita más supervisión parental) Merche dice que no puede ya que tiene que recoger a su hermano Dóned del hospital, que tiene un problema de nacimiento y necesita cuidados continuamente, pero les invita a que lleven el libro a su casa más tarde,

pues seguro que a Dóned también le interesa y no se lo quiere perder.

De camino a casa, la panda se encuentra con una situación embarazosa. Vemos a un hombre de aspecto desaliñado siendo extorsionado por un par de guardias civiles. Se trata del señor Randell y no es otro que el padre de Mewt, que al ver a su hijo se muestra sorprendido y avergonzado, pues seguramente no esperaba que su hijo se enterase de las tramas de corrupción en las que anda involucrado, pero a Mewt parece no importarle en absoluto y le increpa preguntándole si no tiene algún trabajo que hacer. Después Mewt nos cuenta historias turbias sobre cómo su padre se echó a perder tras la muerte de su madre. Definitivamente hay problemas en ese hogar.



El abuso de la autoridad está a la orden del día en la ciudad de San Ivalice



Y si tu pudieras utilizar las piernas no estarías en silla de ruedas, tullido insolente

Más tarde, ya en casa de Merche conocemos a Dóned, su hermano pequeño, un niño lisiado y condenado a una vida de tratamientos médicos perpetuos, resignado a una vida de contemplación en silla de ruedas. Mewt y Ritz aparecen con el mencionado libro y juntos pasan una tarde entretenida hojeándolo, intentando leer sin mucho éxito algunos pasajes del mismo y fantaseando con mundos mágicos de

videojuegos como Final Fantasy a los que desearían escapar para huir de la triste realidad que les ha tocado vivir.

Esa noche sucede algo extraño mientras los chicos duermen. Por lo visto San Ivalice efectivamente se transforma en un mundo de fantasía y Merche despierta en una tierra extraña repleta de personajes fantásticos. Se supone que el libro que leyeron era realmente mágico, o eso es lo que se da a entender, pero viendo el lúgubre panorama que nos presenta la narrativa lo más probable es que sus páginas estuvieran impregnadas en LSD y todo fuera parte de un viaje psicodélico alimentado por las drogas.

Enhorabuena, ahora eres un señor de la guerra

Tras el tripi de la sección introductoria, Merche es reclutado como parte de un clan por una especie de peluche llamado Montblanc y en seguida llegamos a lo que es el bucle principal del juego. Desde la pantalla del mapa podremos acceder a distintos hubs y a las zonas en las que transcurren las misiones que harán progresar la historia. A medida que completemos misiones nuestro clan irá subiendo de nivel y tendremos que gestionarlo. Podremos enviar a integrantes del clan a realizar misiones por su cuenta, contratar nuevos integrantes, equiparles, entrenarles en distintos oficios... Y llegados a cierto punto podremos enfrentarnos a otros clanes en una guerra para controlar o «liberar» distintas áreas de Ivalice.



Todo sale acorde al plan en el clan SuperFlan

A partir de aquí es cuando Fungal Fantasy Topic Analgesic viene con todo el peso de la ley (literalmente) pasando de ser un concepto interesante a convertirse en una pesadilla burocrática diseñada para sadomasoquistas amantes de la legislación. Y es que **el juego no explica para qué sirven la mayor parte de sus mecánicas, obligándote a descubrirlas en base a ensayo y error**. Que si al menos fueran mecánicas divertidas no sería ningún problema, pero lamentablemente la mayor parte del tiempo no es el caso.



¡Huele como la camiseta de Otto!

Pongamos un ejemplo. Enhorabuena, ahora eres un señor de la guerra y debes administrar tu clan. Acabas de reclutar a un nuevo personaje y como ya tienes varios soldados en tu grupo, decides probar a asignarle otro oficio, en este caso el de ladrón. El juego nos da la opción de cambiar de oficio a cualquier integrante del clan, pero no explica los requisitos para cada oficio ni cómo funcionan sus habilidades. Los personajes no son

capaces de usar sus propias habilidades hasta que no suben algún nivel, obligando a usarlos como carne de cañón hasta que lo consiguen. Pues bien, al igual que todos los nuevos reclutas, tu recién contratado ladrón es un auténtico masilla que no trae ni la pegatina de anís del mono así

que debes equiparle correctamente antes de llevarlo a ninguna misión. Entonces recuerdas que tienes varias espadas cortas de misiones anteriores que lógicamente piensas aprovechar, y cuando te dispones a equiparle una de ellas, para tu sorpresa, el juego no te deja hacerlo y no te da ninguna pista de por qué. Lo que ocurre es que todos los ítems en el juego están restringidos por el sistema de oficios y razas con lo cual, si un personaje no entra en una combinación de oficio y raza concreta no podrá usar determinados ítems. ¿Cómo puedes saber qué equipar entonces a tus compañeros? Muy sencillo, basta con ir al hub más cercano que disponga de una tienda, entrar en la sección de comprar, pasar por cada ítem disponible y pulsar SELECT, A, A y de nuevo SELECT y entonces aparecerá una pantalla con las abreviaturas de todos los oficios para los que ese ítem concreto está disponible. Rápido y sencillo, claramente.

Una mecánica particularmente curiosa es que las localizaciones del mapa no están prefijadas, sino que el juego nos pide que las coloquemos en cualquiera de los puntos disponibles. ¿Qué sentido tiene esto cuando el juego te pide hacerlo la primera vez? Haber estudiado. Para entender el sentido de esa mecánica necesitamos conocer también cómo funciona del sistema de leyes. En Ivalice cada día cambian las leyes. Éstas son una serie de prohibiciones o recomendaciones que hay que tener en cuenta en cada batalla. Si violas la ley serás amonestado y si lo haces repetidamente irás a la cárcel.



Aprender como equipar a tus compañeros es tan sencillo como sacarse una oposición



Cyril, a sólo 8 días de viaje de Sprohm, el hub más cercano, gracias a mi propia ineptitud

Cada movimiento que hagas en el mapa hace que pase un día en el juego y las leyes cambian a las siguientes según una lista. Si necesitas ir a una zona concreta para realizar una misión, puedes comprobar las leyes que van a estar vigentes en dicha ubicación antes de moverte allí o cambiar de casilla repetidamente hasta que cuadren leyes que te convengan, pero a medida que el juego avanza y el mapa se va

completando las opciones se van restringiendo, ciertas misiones tendrán límite de días para ser completadas y los movimientos pueden resultar arriesgados. Especialmente a partir del punto en el que la guerra de clanes se activa, ya que los otros clanes aparecerán y se moverán por el

mapa causando enfrentamientos al coincidir en la misma casilla, haciendo que debamos vigilar cada movimiento para evitar posibles encuentros no deseados.

First Reality Tedium Retreat

Visualmente el juego es decente, a veces incluso bonito, con un chulo pixel art estilo anime muy Square, pero la ambientación que me transmite particularmente en las batallas es... Extraña. Es como ver un programa tipo Grand Prix del Verano presentado por Ramón García en el que dos equipos compiten en un ridículo juego del gato y el ratón disfrazados con trajes de colores chillones, acompañados por una música festiva digna de las fiestas de tu pueblo.

El combate en Flexi Fentanil Tablets Ansiolytic es tedioso y repetitivo. No hay apenas riesgo ni tensión salvo que te adentres en una batalla de nivel más elevado del que te corresponda, y de hacerlo, el juego te presenta enemigos con 2 o 3 veces más vida que tus personajes y que a veces son misteriosamente inmunes a muchos de tus ataques lo cual hace esos enfrentamientos aun más lentos y dolorosos. **La manera más efectiva de**

progresar es a base de triturar misiones de bajo nivel para mejorar el rendimiento de nuestros masillas. Los escenarios tienden a ser simples y no dan apenas oportunidad para usar tácticas. De poco sirve poder elegir la orientación de una unidad al final del turno si no hay cobertura posible y al siguiente turno la IA se va a posicionar a tu espalda sin importarle que acto seguido hagas tú lo mismo.



Hoy se recomienda usar armas de señor que son como las armas de mujer pero más peludas. Prohibido tocar la gaita



Luisito, bangaa. Afiliado al clan SuperFlan. Tenencia ilícita de armas. Tráfico de drogas. Explotación de menores.

Visto para sentencia.

Los ataques mágicos o de habilidad, que afectan a varias casillas en forma de cruz son una de las pocas herramientas tácticas interesantes. Pero más que por poder planear una estrategia, por el componente de puzzle básico aleatorio en el que se convierte cada vez que se mueven los enemigos y te toca buscar el hueco en el que puedes atacar a más de ellos sin causar fuego amigo, cosa que cuando hay muchos personajes juntos es algo a tener en cuenta, pues éstos se

apelotonan haciendo difícil ver con claridad la casilla que está seleccionada, o si hay algún personaje oculto detrás de otro, dando lugar a catástrofes si no se tiene cuidado.

Final Conclusions Tacit Advocating

Fiber Falafel Tarts Avocado es un giro narrativo de 360 grados con tirabuzón hacia una fantasía tan extrema que se vuelve realidad dejándote exactamente en el mismo sitio en el que empezaste. Es un juego sobre la adultez, sobre ser niño y querer ser adulto sin saber lo que esto supone y cuando te obligan a hacer las tareas propias de uno imaginar que estás disfrutando con ello.

Mecánicamente hablando, Finnish Fashionable Tickle Antics es un funcionario que te mira desde el otro lado de la ventanilla haciéndose el indiferente cuando no conoces el procedimiento protocolario a seguir para cumplimentar un formulario pero deleitándose secretamente mientras saca de debajo del mostrador el impreso 27-B/4 que te falta como si se tratase de la carta de reverso en una partida de Uno.

Ahora ya en serio, intentando ser lo más objetivo posible, si eres capaz de tolerar todas las trabas técnicas que el juego se pone a sí mismo y el concepto de «darle a la manivela» es de tu agrado, Final Fantasy Tactics Advance ofrece horas y horas de entretenimiento. Y aunque en mi partida no llegué a los niveles más avanzados, diría que de tener la paciencia suficiente para llegar, el juego podría llegar a tener los elementos necesarios para resultar entretenimiento competente.



Que haya un mercado de reventa de tesis robadas es indicativo de lo degenerado y cruel que puede ser el mundo de Ivalice

En cuanto a la historia, si nos quedamos con lo que ofrece de manera literal, hasta donde yo llegué parecía bastante sencilla y disfrutable. Si nos ponemos a analizar la ambientación, ya no sé si fue algo intencional, o simplemente les salió así, pero la verdad es que de serlo, calificaría de admirable el esfuerzo dedicado a crear una ambientación realista si bien un tanto siniestra, en el trasfondo de los personajes.

Para un neófito como yo, Final Fantasy Tactics Advance resulta duro e inaccesible, con pocos alicientes para motivarme a vadear hasta llegar a la parte en la que se vuelva interesante. Puedo imaginarme a mí mismo si lo hubiera jugado en su día teniendo el tiempo infinito de un adolescente, pensando que estaría ante una obra maestra de aventura épica con su cantidad de

personajes y sus miles de opciones de gestión, sin importarme mucho que en esencia estuviera dándole a la manivela durante horas y horas. Pero como adulto no puedo evitar sacarle alguna reflexión, tal vez leyendo demasiado subtexto donde no lo hay, por ejemplo cuando tras unos pocos días en su mundo fantástico Merche se reencuentra con Ritz y ésta en lugar de querer volver al mundo real, nos rompe el corazón diciéndonos que se quiere quedar aquí, en su fantasía psicotrópica, fingiendo ser una persona adulta, dándole a la manivela. Me imagino que ese podría ser mi hipotético yo del pasado, enganchado a tope al mismo juego para huir de la realidad, como si se tratase de una especie de broma que el juego hace sobre sí mismo. Y tal vez sólo por eso, podría darle la razón a mí yo imaginario del pasado al calificar a Final Fantasy Tactics Advance como esa obra maestra.

Puntuación

4 formularios 303 para la declaración del IVA sin cumplimentar y una caja de medicación antipsicótica.

