

Dissidia Final Fantasy NT.

Avance para PS4



Hemos podido ver el último juego de la franquicia en movimiento.

Hace unos días conocimos otra de las muchas filtraciones de cara al E3 de 2017; la llegada de **Dissidia Final Fantasy NT** de manera exclusiva a **PlayStation 4**. La versión de recreativas de la franquicia llegará por fin a consolas de sobremesa. La franquicia siempre ha estado en el terreno de las portátiles de Sony con esta excepción.

En Dissidia Final Fantasy NT podemos mezclar personajes de las diferentes entregas de la franquicia. **Team Ninja** se ha encargado del desarrollo del juego y han diseñado una plantilla de más de **20 luchadores** entre los diferentes Final Fantasy. Los escenarios también serán algunos lugares conocidos de la franquicia.

Dissidia Final Fantasy NT nos permitirá enfrentarnos en **combates de 3 contra 3** utilizando a diferentes personajes de la franquicia Final Fantasy. Tendremos un modo offline de juego con una campaña que nos permitirá jugar acompañado por personajes controlados por la IA.

El objetivo principal es reducir la vida de nuestros oponentes a cero. Pero, y aquí está el núcleo de Dissidia, no es tan sencillo como en otros juegos de pelea y tendremos que aprender a manejar su sistema de combate, **el bravery**, para lograrlo. Utilizaremos el botón X como base a la vez que lo combinamos con diferentes ataques. Estos primeros intercambios de golpes no dañarán al oponente sino que nos harán ganar puntos de "bravery". Una vez recolectamos los suficientes

podremos utilizar, ahora sí, ataques capaces de restar puntos de salud a nuestro oponente. Si conseguimos derrotar tres veces a algún personaje enemigo (no importa si es tres veces al mismo) habremos ganado la partida.

En el video superior, que nos muestra un gameplay de Tidus, podemos ver un cristal al que podemos atacar para desbloquear alguna habilidad. **Es un cristal de invocación.** Si lo destruimos conseguiremos potenciar nuestro poder de invocación para traer al combate a las invocaciones clásicas: Shiva, Bahamut...

Las líneas que conectan a nuestro personaje con otros personajes nos dan mucha información sobre el combate. Si la línea es azul significa que ha centrado su atención sobre ti y si la línea se vuelve roja significa que te están atacando.

Si nos fijamos en la parte baja de la pantalla, a la izquierda, podemos ver tres iconos que corresponden a **diferentes habilidades que podemos equipar** a cada personaje antes de un combate. Estas habilidades modifican ligeramente el gameplay de cada personaje por lo que cada jugador llevará de una manera especial a su personaje aunque sea el mismo. De esta manera incluso si escogemos un personaje por puro gusto podemos modificar ligeramente sus habilidades para tratar de encajarlos en nuestra manera de jugar. Hay **cuatro clases de personaje diferentes** en Dissidia.

El jugador que venga del terreno de las portátiles puede sentir alguna que otra diferencia respecto a lo que ya conocía. Obviamente el hilo conector entre los personajes de la franquicia y los escenarios se mantiene y el sistema de combate Bravery es, en esencia, el mismo. Sin embargo, **encontrará muchas sorpresas en Dissidia Final Fantasy NT.**

Algunos de los personajes, como Lighting, tendrán peculiaridades en su forma de combatir relacionado con su presencia en sus respectivos juegos. En este caso **Lighting es**

capaz de cambiar entre dos formas diferentes de combatir con diferentes movimientos. Una más centrada en el combate cuerpo a cuerpo y otra en el combate a media distancia a través de hechizos. Cloud, por ejemplo, tendrá una variante sacada de la película Advent Children con modificaciones cosméticas pero sin efecto en su gameplay.

Hemos podido ver en los **diferentes mapas** mostrados que tendremos muchas situaciones muy variadas. Escenarios más bien planos ubicados en llanuras u otros que buscan potenciar el juego vertical de los personajes. Los escenarios tendrán una buena cantidad de recovecos y lugares sobre los que adaptar nuestra forma de jugar y, obviamente, su hilo musical dependerá del juego del que proceda.

Las **invocaciones** son, como en todos los Final Fantasy, un aliciente a la hora de jugar. De entrada pueden confirmar que existen seis invocaciones diferentes y que cada una de ellas influirá de una manera determinada en el escenario y en la forma de jugar. Cada una posee una habilidad y se verá afectada de una manera u otra por el escenario. **Ramuh**, por ejemplo, es capaz de extender su ataque por todo el escenario. Una vez cada miembro del equipo ha elegido su personaje cada uno de ellos tendrá que elegir una invocación; si dos eligen la misma esa será la que tendremos en nuestro bando pero si cada uno elige una diferente se seleccionará al azar.

Square todavía no quiere confirmar los diferentes modos de juego que habrá en Dissidia Final Fantasy NT pero sí sabemos que habrá al menos un modo de juego en solitario y offline. De la misma manera todavía no pueden confirmar ninguna estrategia posterior al lanzamiento del título. Probablemente sabremos algo más de diferentes modos de juego o personajes a lo largo del presente E3.

Fuente: ign.