

# RPG SAVRŠENSTVO Final Fantasy XIII

Autor Ticco  
 Āetvrtak, 14 SijeĀanj 2010

Jedna od najpoznatijih i najpopularnijih japanskih RPG franšiza dobila je svoj trinaesti nastavak Final Fantasy XIII æe se pojaviti i za konzolu Xbox360, što dosad nije bio sluĀaj jer je bio PlayStationova ekskluziva. Iako je igra veæ izašla u Japanu, i to sredinom prosinca prošle godine, u Europi i Americi bi se trebala pojaviti 9. ožujka. Final Fantasy je svoj ugled i veliku popularnost kod igraĀa stekao još davnih dana, od svojeg sedmog nastavka, da bi se nakon toga svaki novi Āekao s velikom pozornošæu i nestrpljenjem. Upravo je sedmi nastavak mnogim igraĀima ostao u sjeæanju kao jedan od najboljih iz te franšize, ali i kao jedna od najboljih RPG igara opæenito. Ono što je toliko privuklo igraĀe iz cijelog svijeta je zanimljiva priĀa koja u principu nije povezana s prošlim nastavkom i, naravno, sustav borbe, odnosno filigranski razraĀen RPG sustav napredovanja.

Ono što nam prvo padne u oĀi kod najnovijeg nastavka je njegova fenomenalna grafika. Kada kaŀemo fenomenalna, uistinu tako i mislimo. Toliko detalja i poligona ne samo na likovima, veæ i na okolini odavno nismo vidjeli u jednoj igri, a kamoli u jednom RPG-u. Njihova lica, odjeæa i obuæa, a ponajviše kosa, izgledaju kao da je grafika prethodno prerenderirana, a ustvari je to Āisti in-game! Prave prerenderirane sekvence, sukladno tome, izgledaju Āak pomalo zastrašujuæe dobro! Treba naglasiti da æe verzija igre za Xbox360 vjerojatno izaæi na dva dvostruka DVD-a i moŀda grafiĀki neæe biti toliko spektakularna kao na PS3, Āisto zbog ograniĀenog kapaciteta medija.

Nakon što smo grafiĀki aspekt igre apsolvirali, idemo se posvetiti gameplayu i samom sustavu borbe. Final Fantasy XIII se u usporedbi s prošlim nastavcima relativno promijenio u nekim segmentima gameplaya - i dalje vodite grupu svojih junaka, ali æete se ovog puta više koncentrirati samo na jedan lik kada su u pitanju borbe, što je pomalo razoĀaravajuæa Āinjenica, dok æe ostatak vaŀe grupe voditi odliĀan AI. Sama borba se izvodi u realnom vremenu, a koliko æete poteza moæi izvesti kada na vas doĀe red, ovisi o tome koliko imate tzv. action pointsa. Kako u igri ne vodite samo jednog junaka, nego ih u pravilu imate nekoliko, neke borbe, odnosno protivnike neæe biti moguæe pobijediti ako ne koristite comboe i summone. Summoni su sposobnosti vaŀeg junaka da prizove odreĀena pojaĀanja u obliku ŀivotinjskih ili sliĀnih kreatura, s kojima znaĀajno poveæavate svoju borbenu moæ. Onaj tko kaŀe da se u borbi ne treba taktizirati i razmiŀljati nekoliko koraka unaprijed laŀe, jer katkad mogu trajati i po pola sata ukoliko imate nekakvog jaĀeg protivnika ili bossa.

Igra teĀe vrlo linearno, ali u ovom sluĀaju to nije nikakav minus. Napredovanje kroz samu priĀu i bildanje vaŀeg junaka su linearni, no to vam, ponavljamo, ni u jednom trenutku neæe zasmetati iako moŀda sami više preferirate sand box vrstu igara. Da biste zavrŀili igru, uzimajuæi u obzir dosadašnje nastavke, slobodno moŀete raĀunati na minimalno pedesetak sati igranja, i to pod pretpostavkom da ste upoznati s mehanikom, jer ukoliko niste, trebat æe vam neko vrijeme da se uhodate i prokuŀite kako sustav borbe funkcionira. A sustav borbe je sve samo ne jednostavan i lagan. Zvuk je tipiĀan za japanske RPG

naslove - malo žešæi i brži tempo muzike za vrijeme borbe i laganiji i sporiji za vrijeme istraživanja dodatno naglašavaju visoku produkciju ovog naslova. Voice acting je bez mana, a tko razumije japanski, dodatno æe se moæi uživjeti u prièu.

Final Fantasy XIII je bez ikakve sumnje vizualno jedna od najljepših igara. Kada se tome dodaju sve ostale kvalitete, poèevši od same prièe pa do gameplaya, muzike, efekata, voice actinga, brzog uèitavanja, ne preostaje nam ništa drugo nego se nakloniti programerskom studiju Square Enix koji je napravio igru o kojoj æe se nakon njenog izlaska još dugo, dugo prièati...

Final Fantasy XIII

Final Fantasy XIII

(tportal.hr)