



Facultad de
Comunicación y Documentación

UNIVERSIDAD DE GRANADA

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

TRABAJO FIN DE GRADO



**VIDEOJUEGOS Y TRANSMEDIALIDAD:
EL HITO FINAL FANTASY VII**

Presentado por:

D^a. María Dudyreva

Tutor:

**Prof. Domingo Sánchez-Mesa Martínez y Prof^a Nieves Rosendo
Sánchez**

Curso académico 2014 / 2015

D. Domingo Sánchez Mesa Martínez y **Nieves Rosendo Sánchez** tutores del trabajo titulado *Videojuegos y transmedialidad: El hito Final Fantasy VII* realizado por la alumna **María Dudyreva** INFORMAN que dicho trabajo cumple con los requisitos exigidos por el Reglamento sobre Trabajos Fin del Grado en *Comunicación Audiovisual* para su defensa.

Granada, _____ de _____ de _____

Fdo.: _____

Por la presente deajo constancia de ser el/la autor/a del trabajo titulado ***El hito Final Fantasy VII*** que presento para la materia Trabajo Fin de Grado del Grado en **Comunicación Audiovisual**, tutorizado por los profesores Domingo Sánchez Mesa Martínez y Nieves Rosendo Sánchez durante el curso académico 2014 - 2015.

Asumo la originalidad del trabajo y declaro que no he utilizado fuentes (tablas, textos, imágenes, medios audiovisuales, datos y *software*) sin citar debidamente, quedando la Facultad de Comunicación y Documentación de la Universidad de Granada exenta de toda obligación al respecto.

Autorizo a la Facultad de Comunicación y Documentación a utilizar este material para ser consultado con fines docentes dado que constituyen ejercicios académicos de uso interno.

___ / ___ / ___

Fecha

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping, stylized strokes that form a cursive name.

Firma

ÍNDICE

RESUMEN/ABSTRACT	5
1.- INTRODUCCIÓN	6
2.-OBJETIVOS	7
3.- METODOLOGÍA.....	8
4.- CONTEXTO HISTÓRICO.....	9
4.1 LA LLEGADA DE FINAL FANTASY.....	9
4.2 EL ÉXITO DE FINAL FANTASY VII.....	11
5.- ANÁLISIS DE FINAL FANTASY VII.....	14
6.- FINAL FANTASY Y EL FENÓMENO TRANSMEDIA.....	26
7.- CONCLUSIONES.....	42
REFERENCIAS.....	44
ANEXOS.....	49
LISTA DE PROTAGONISTAS DE FINAL FANTASY VII.....	49
FICHAS TÉCNICAS.....	50
ÍNDICE DE GRÁFICAS.....	53

RESUMEN/ABSTRACT

Resumen:

El presente trabajo analiza uno de los títulos más influyentes y aclamados de la historia de los videojuegos, *Final Fantasy VII*, basándose en las guías de análisis de videojuegos propuestas por Sánchez-Mesa y Aarseth. También expone ordenadamente los precedentes títulos y orígenes de la franquicia. La memoria incluye además una reflexión acerca de su extensión transmedia, y presenta una visión global de su impacto en la industria mediática siguiendo las ideas de Jenkins y Scolari.

Palabras clave: videojuegos, Final Fantasy VII, transmedia *storytelling*, convergencia cultural, nuevos medios

Abstract:

This paper analyzes one of the most influential and acclaimed video games in history: *Final Fantasy VII*, getting based on the guidelines for video games analysis presented by Sánchez-Mesa and Aarseth. It also shows an ordered list of previous titles and the origins of the franchise. The memoir also includes a reflection about its transmedia extension, and provides an overview of its impact on the media industry following the ideas Jenkins and Scolari.

Keywords: videogames, Final Fantasy VII, transmedia storytelling, convergence culture, new media

1.- INTRODUCCIÓN

Este es el último escalón de la carrera, mi trabajo de fin de grado. Tras un largo camino he llegado a la recta final, donde tengo la suerte de poder hablar sobre uno de mis entretenimientos favoritos: los videojuegos. Un hobby que me acompañó desde mi infancia y que me hizo soñar con otros mundos, otras maneras de ver la vida.

Mi interés por ir más allá de mis gustos personales para este trabajo me llevó a investigar a cerca de los títulos más exitosos, impactantes o controvertidos en la corta vida de esta industria. Me llamó la atención *Final Fantasy*, que sigue en pleno auge en la actualidad tras casi 30 años desde el primer título, allá por el año 1987. La saga acumula más de 50 títulos a día de hoy. Su estudio completo abarcaría mucho más de lo que puedo hablar aquí. Esto me llevó a tener que elegir algún título concreto. *Final Fantasy VII* fue todo un hito en su momento y se convirtió en mi objeto de estudio principal.

Con todo lo que aprendí durante los cuatro cursos de carrera, me veo con conocimientos suficientes para adentrarme en el mundo de los videojuegos una vez más y analizar un título que ha pasado a considerarse por algunos como "el mejor juego de la historia". La asignatura *Gestión de la comunicación verbal en los medios* me ayudó a extender mi visión sobre la industria del entretenimiento, y especialmente sobre los videojuegos. *Cibercultura y narrativas interactivas* fue otra asignatura directamente relacionada con este trabajo, aunque no cursé en su momento. Gracias a mis tutores pude encontrar bibliografía útil en la que basarme.

El grado de Comunicación Audiovisual que estoy finalizando con este trabajo me aportó perspectivas muy diferentes que puedo aprovechar. Además, tuve la suerte de enriquecer esta experiencia durante mi último año de carrera estudiando en una universidad de Madrid.

Antes que nada, para comprender el impacto que tuvo *Final Fantasy VII* en su momento encuentro interesante contextualizar al lector explicando los precedentes de la saga a la que pertenece y repasar los primeros títulos. Tras ello pasará a analizar el juego original. Dado que vivimos en un mundo de convergencia mediática, es importante también señalar a qué otras plataformas se expandió el universo de Final

Fantasy, de qué manera y con qué objetivos, concluyendo con unas reflexiones generales.

Espero que este trabajo resulte pertinente y ameno, tanto para los lectores familiarizados con la industria de los videojuegos como para los que la desconozcan. Quisiera transmitirles aquí lo apasionante y curioso que puede llegar a ser algo que hasta hace poco solían llamar "juegos de niños", y que actualmente supera en facturación, conjuntamente, a las cifras del cine, el video y la música. (Sánchez-Mesa, 2010).

2.- OBJETIVOS

Mi trabajo de fin de grado se divide en dos partes: una de investigación sobre la saga de Final Fantasy y dimensión transmedia, y otra práctica, donde haré uso de mis competencias y conocimientos adquiridos durante la carrera para analizar el videojuego en cuestión. Los objetivos que propongo son los siguientes:

- Realizar un acercamiento a la franquicia *Final Fantasy*. Estudiar el origen de esta saga, y averiguar qué ha llevado a *Final Fantasy VII* a ser considerado por algunos como "el mejor juego de la historia".
- Analizar el videojuego original *Final Fantasy VII*, desde diferentes perspectivas y relacionadas con la intermedialidad (Sánchez-Mesa, 2010) y con la teoría ludonarratológica (Aarseth, 2012).
- Adquirir una comprensión del paisaje mediático global y del comportamiento de usuario-espectador-público en relación a los videojuegos y especialmente a la franquicia Final Fantasy.
- En relación con lo anterior, hacer evidente que estamos en un contexto de convergencia mediática e investigar a cerca del fenómeno transmedia y su impacto en los consumidores. (Jenkins, 2006) (Scolari, 2009).
- Hacer un breve recorrido por el contenido intermedial y transmedia más destacado a partir del videojuego original.
- Ejemplificar algunas ideas con imágenes para facilitar la comprensión del lector, ya que mi trabajo se basa en un producto audiovisual.

3.- METODOLOGÍA

Realizaré en primer lugar una contextualización del juego que luego analizaré. Aunque existe gran cantidad de contenidos recuperados y compartidos por los propios usuarios, muchos de ellos muy informados, me ha sido preciso detallar un enfoque propiamente académico, especialmente para un título que ha marcado un antes y un después en la historia de los videojuegos.

Para analizar *Final Fantasy VII*, nos basaremos en algunas ideas de Sánchez-Mesa (2011) y su *Guía de Análisis de Videojuegos* como parte de su artículo "Intermedialidad/Transmedialidad: El viaje de Alicia a Través de las Pantallas", y "A Narrative Theory of Video Games" de Espen Aarseth (2012). Se tratará de un análisis enfocado desde un punto de vista ludo-narrativo. Sánchez-Mesa reflexiona sobre las teorías de la intermedialidad y los retos que plantean las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para los estudios literarios. Aarseth se centra en estudios sobre videojuegos y literatura electrónica. Entre sus publicaciones destacan conceptos como textos no lineales o literatura ergódica.

Debido a los avances tecnológicos y el surgimiento del fenómeno transmedia que tienen cada vez más peso en nuestro modo de consumir el contenido audiovisual, pasaré a analizar el impacto que tuvo *Final Fantasy VII* en otras plataformas y su impacto en los usuarios. ¿Por qué los desarrolladores de *Final Fantasy* deciden llevar las historias de cada juego a otras plataformas?, ¿estudian y se adecuan a cada medio?, ¿se ha convertido la saga en un referente transmedia? son preguntas que trataré de responder. Mi enfoque partirá de autores como Henry Jenkins y Carlos Alberto Scolari. Trataré de descubrir hasta qué punto son aplicables sus teorías para analizar esta saga, tanto en el momento del lanzamiento del juego como en la actualidad.

Henry Jenkins es un académico de los medios de comunicación y fue director del Dpto. de medios Comparados del MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts) (Jenkins, 2006). Es autor de libros como *Convergence Culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*, donde reflexiona acerca del desarrollo de universos de ficción dentro de las franquicias transmedial. Publica muchos artículos en su página oficial¹. Por su parte, Scolari, nacido en Argentina, es investigador de

¹ <http://henryjenkins.org/>

comunicación interesado en las nuevas formas de comunicación nacidas a partir de la difusión de la *World Wide Web*, como la comunicación digital interactiva².

Asimismo, utilizaré libros que abarcan la saga o reflexionan sobre esta industria de los videojuegos y otras fuentes como revistas especializadas, declaraciones de profesionales implicados en el sector y colaboraciones destacadas procedentes del universo de los fans para aportar mayor diversidad y puntos de enfoque a mi trabajo.

4. CONTEXTO HISTÓRICO

4.1 LA LLEGADA DE FINAL FANTASY

Siguiendo a González Taobada, en 1981 un título norteamericano llamado *Ultima I: The First Age of Darkness* cosechó gran éxito mundial dentro del género RPG (*Role Playing Game*) para PC. Cinco años más tarde la compañía japonesa Enix lanzó para la novedosa NES (*Nintendo Entertainment System*) el videojuego que pasaría a ser el primer JRPG (*Japanese Role Playing Game*), *Dragon Quest*. Aquel mismo año Square se convirtió en una empresa independiente de *software* y tomó de referencia ambos juegos para apostar por la "fantasía final" o *Final Fantasy*, que apareció como respuesta a estos títulos el 18 de diciembre de 1987.

Por aquellos años Square no se encontraba en un buen momento. Hironobu Sakaguchi pasaba a tomar el cargo de la empresa tras Masashi Miyamoto, quien se había encargado anteriormente de sacar a la compañía adelante. A mediados de los ochenta la mayoría de sus juegos acababan siendo una decepción a nivel comercial, y necesitaban cambiar de rumbo antes de caer en la bancarrota. Sakaguchi decidió apostar por un juego más, que sería su última esperanza o "fantasía". Su arduo trabajo se vio recompensado y el juego funcionó magníficamente en el mercado. Él fue el responsable del diseño y dirección desde el primer hasta el quinto título de la saga, guionista del sexto, séptimo y noveno, y productor ejecutivo de casi todos los juegos. Tras él se esconde un grandioso equipo, con nombres como Hiroyuki Ito (principal diseñador de las emblemáticas batallas), Kenji Terada (guionista de los tres primeros juegos) o

² <http://hipermediaciones.com/>

Tetsuya Nomura (diseñador de personajes de *Final Fantasy VII* y más adelante director de la afamada franquicia *Kingdom Hearts*³).

Gracias al éxito del primer *Final Fantasy*, Square se convertía en una compañía muy conocida y respetada dentro de la industria. La saga FF⁴ se convertía en la novena más exitosa del mundo y segunda dentro del ranking RPG, siendo superada únicamente por Pokemon.

Final Fantasy se ha basado en ciertas normas no escritas de repetición de conceptos e ideas, formando un universo propio y característico, aunque cada capítulo presenta unos personajes y tramas diferentes. Algunos temas abordados remiten a razones sociales, religiosas o políticas adaptadas a un contexto fantástico. La representación de la magia es muy frecuente como parte intrínseca de la naturaleza, de la que hacen uso diferentes personajes y criaturas, y suele ir adherida a la presencia de los Cristales. Estas piedras elementales hacen referencia al viento, tierra, fuego y agua y mantienen el equilibrio del mundo. Han aparecido en todos los títulos de la saga y se inspiran en conceptos de la filosofía japonesa y china. Otras características que comparten los títulos de la saga puede ser el uso de la moneda propia (el *gil*), diferentes armas, o la repetición de nombres de objetos (como *poción* o *elixir*).

Los tres primeros títulos fueron lanzados para la plataforma NES, que disponía solo de 48 colores en su paleta. Los primeros juegos seguían las bases de *Dragon Quest* y lo enriquecían notablemente. Por ejemplo, el primer FF fue el primer juego del género que mostraba una estructura de batalla inspirada en el fútbol americano, donde los protagonistas se posicionaban a la derecha y los enemigos a la izquierda. La segunda entrega introducía cambios en batallas, personajes más trabajados o nuevos modos de transporte por el mapamundi. FFIII no revolucionó la saga, pero eligió las mejores características mecánicas de los anteriores e introdujo pequeños cambios. Se trabajó la interfaz, se desarrolló el inventario y apareció el personaje Moguri, que pasaría a ser uno de los más recordados de la saga.

³ *Kingdom Hearts* (2002) es una saga de videojuegos RPG, *crossover* de varios títulos de dibujos animados de Disney con personajes originales y otros pertenecientes a la saga *Final Fantasy*, desarrollada por Square Enix.

⁴ FF para referirnos a *Final Fantasy* desde ahora en adelante.

Los tres títulos siguientes estaban destinados a *Super Nintendo* y el equipo supo sacar provecho del sistema para crear escenas memorables y crear detallados escenarios y personajes. Introducían cambios en la batalla y permitían participar mayor número de personajes simultáneamente. La velocidad de los diálogos y mensajes ahora podía reducirse para aligerar la jugabilidad. El quinto título innovó en argumento, que presentaba toques cómicos, una rareza hasta el momento dentro de la saga. Aparecieron minijefes como nuevos enemigos, una de las señas de identidad de *Final Fantasy* desde entonces. El sexto logró imponer la trama a la jugabilidad, presentando un mundo corrompido por el poder de la ciencia, la revolución industrial y la explotación de los recursos mágicos. Fue el juego con más personajes controlables de toda la saga.

Las entregas séptima, octava y novena pudieron disfrutar de la llegada de la quinta generación de consolas, mucho más potentes. Aparecieron los gráficos poligonales y se daba la posibilidad de crear cinemáticas FMV⁵ o CGI⁶.

4.2 EL ÉXITO DE FINAL FANTASY VII

El 17 de noviembre de 1997 llegaba desde Japón a Estados Unidos y por primera vez a Europa *Final Fantasy VII*. Su desarrollo comenzó seriamente en 1995, e iba a lanzarse inicialmente para *Super Nintendo*. Más tarde se decidió diseñar para Playstation, debido a que Sakaguchi buscaba potenciar la narración a través de secuencias de vídeo, lo que era solo posible usando el CD-ROM como soporte. El juego se compone de 3 CDs y la mayoría del espacio es ocupado por innovadoras cinemáticas. Su éxito fue rotundo. Vendió tres millones de unidades en sus primeras 48 horas en Japón, y actualmente cuenta con más de diez millones de copias vendidas en todo el mundo solo en su versión original, el segundo con más copias colocadas en todo el catálogo de PlayStation2 (González Taobada, 2013:93). Incluso en 2015 seguía vendiendo copias - 11 millones en 2015. Se ha convertido en el título más vendido de la serie.

Fue el primer juego que usaba gráficos 3D totalmente renderizados y fondos pre-renderizados⁷. Su llegada a PlayStation marcó el devenir de la industria y ayudó a

⁵ Cinemáticas generadas con el propio motor del juego.

⁶ Cinemáticas generadas previamente por ordenador.

posicionar a la consola de Sony como líder del mercado mundial del videojuego. La séptima entrega de la franquicia popularizó el género del RPG japonés en otros países como Estados Unidos, y con el paso de los años se ha convertido en una auténtica obra de culto.



Figura 1: Portadas de *Final Fantasy VII*, para PS1 en Japón (izquierda) y Norte América (derecha)

Fuente: *Ocremix*

Sinopsis

Una historia compleja se esconde tras esta portada. Unos héroes que se denominaban *AVALANCHA* se encuentran en una despiadada lucha contra la corporación *Shin-Ra, Inc.* por absorber una energía vital llamada Mako de la Corriente Vital del planeta y acabar con innumerables vidas por el camino. La ciudad Midgar está dominada militar y económicamente por esta corporación, obsesionada con la Tierra Prometida, un lugar que creen que aportará felicidad absoluta a los que la encuentren. *Shin-ra* pretende utilizar sus células para crear humanos con los poderes de los *Ancianos* (también llamados *Cetra*). Para ello necesitan de la última superviviente de los *Ancianos*, que forma parte de *AVALANCHA* y que avanza en su lucha con sus compañeros Cloud Strife (un antiguo miembro de las fuerzas de combate de élite de

⁷ Renderización: interpretación de modelos en 3D a imagen en 2D para el consumo del contenido en pantallas. La pre-renderización implica que el contenido ya fue interpretado para mostrarse en 2D, sin necesidad de un trabajo por el sistema. Normalmente FFXVII no permite cambiar el ángulo de visión para enriquecer visualmente los escenarios en 2D.

Shin-ra), Barret Wallace y Tifa Lockhart. Más adelante se unen otros personajes como Red XIII, una criatura rescatada de un laboratorio con don del habla, o el robot Cait Sith⁸.

SOLDADO, organización de militares de élite que pertenecen a Shin-ra, dificultan los objetivos de *AVALANCHA* a lo largo de la trama, entre los que destaca Sephiroth, *SOLDADO* de primera clase, el villano más temido. Conforme avanza la trama, aparecen subtemas como la recuperación de antiguas reliquias, destape de experimentos secretos o venganzas personales.

Square no partió de cero para crear la trama. Aprovechó muchas ideas filosóficas y teológicas para añadir capas de profundidad al guion, como el judaísmo y la ascensión del espíritu a través de diferentes estados.

Desarrollo

El planteamiento inicial comenzó a barajarse por 1994. El equipo de Square planteaba basar el juego en dos dimensiones y vista isométrica que fue retocándose con el tiempo. Muchas ideas quedaron descartadas y el guion fue alejándose del original que proponía Sakaguchi, aunque su peso en la trama fue decisivo, ya que elementos como el fallecimiento del personaje Aerith tuvo mucho que ver con sucesos que le ocurrieron en la vida real, y buscó una manera de representar la pérdida de un ser querido de forma realista.

FFVII fue un RPG complejo y arduo de llevar a cabo. Más de cien artistas y programadores se unían a un proyecto masivo durante años, utilizando *PowerAnimator* y el *software* Softimage 3D, invirtiendo muchísimo dinero en marketing y creando gran expectación. Fue el título más ambicioso de todos los trabajos de Square, y el videojuego más caro producido en su momento. Se invirtió en su producción unos 45 millones de dólares, equivalentes a casi 70 millones en 2015⁹.

⁸ Una lista de personajes principales y la ficha técnica del juego se encuentran al final de este trabajo, en el apartado "Anexos".

⁹ Final Fantasy VII ha pasado a ser uno de los juegos más caros de producir hasta ahora. Para más información visitar Inquimero (2015). *Los 10 videojuegos más caros de la historia*. Inquimero. Recuperado el 10 de diciembre de <http://inquimero.com/10-videojuegos-caros/>

5. ANÁLISIS DE FINAL FANTASY VII

Tras las primeras y míticas creaciones como *Pong* (1972) o *Pac-man* (1980), los desarrolladores no tardaron en sentir interés por añadir jugosas tramas a sus juegos e, inevitablemente, sentirse influenciados por otras formas narrativas. "Los videojuegos se basan cada vez más en estructuras y argumentos narrativos y en los modelos del cine de efectos especiales, así como en la dinámica del llamado *celebrity-power* (Sánchez-Mesa, 2010:16). Los abusos del lenguaje narrativo cinematográfico en videojuegos está a la orden del día, en parte por la tratar de aprovechar los últimos motores gráficos para conseguir imágenes hiper-realistas e inmersivas. "Un videojuego puede parecerse a una película, nunca ser una película, porque eso implica la renuncia de la propia identidad." (Villalobos, 2014:65). Caer en estas imitaciones nos puede llevar a preguntarnos si no nos estamos dejando algo por el camino. Los videojuegos ofrecen demasiadas posibilidades narrativas para limitarlos a las convenciones de otros medios.

Desde hace unos años se han producido unos debates acerca de cómo acercarse al estudio y análisis de los videojuegos, y si pueden considerarse como un tipo de historias o no. "The last ten years have seen a number of comments on the so-called "ludology vs narratology" debate, but ironically, very few have actually engaged the question of the relation between games and stories through a properly narratological analysis." (Aarseth, 2012:129). Según Sánchez-Mesa (2010), Aarseth criticaba el abordaje teórico de los videojuegos siguiendo las disciplinas tradicionales, a su modo de ver agotadas en su relevancia cultural, siguiendo la ideología del "narrativismo".

La narratóloga Mary-Laure Ryan (Ryan, M. L. (2004). defiende la idea de que los videojuegos son distintos en su especificidad respecto a los medios narrativos tradicionales y por tanto es necesario expandir los límites de la narratología aplicada hasta ahora. Para los ludólogos el hecho de que se pueda contar una historia a propósito de la experiencia de un juego no lo convierte en narrativo. Son quienes hacen hincapié en combinar la mecánica del juego y los aspectos semióticos, tratando de precisar cuándo utilizar términos como "narratividad" o "historia". Ryan o Henry Jenkins prefieren quedarse en un lugar intermedio entre estas dos corrientes, aceptando su naturaleza dual. Jenkins considera que hay géneros que presentan más facilidad para adaptaciones en videojuegos a la hora de sacar máximo partido a su narratividad, como la ciencia ficción, historias de terror o bélicas. Otros investigadores como Bremond o

Chatman consideraban las estructuras narrativas como independientes de cualquier medio. Quizás la respuesta a si los videojuegos pueden triunfar como medios narrativos descansa en el ingenio de sus creadores y un buen conocimiento técnico de cada plataforma para plasmar adecuadamente las tramas, creando un equilibrio ludo-narrativo.

Para realizar un análisis, Aarseth propone una aproximación a los videojuegos teniendo en cuenta cuatro dimensiones independientes como parte de un enfoque ludo-narrativo: mundo, objetos, personajes y eventos.

1. Mundo.

Final Fantasy VII se compone principalmente de tres apartados: un mapamundi, escenarios locales y secuencias de batalla. Nuestro punto de vista será por tanto en tercera persona. Las dimensiones no son realistas; la visión mapa es un modelo tridimensional mostrando una escala reducida del mundo ficticio del juego a través del cual el jugador puede desplazarse a distintas localizaciones. Puede ser atravesado a pie o en distintos medios de transporte como dirigible, transporte marítimo o un buggy.



Figura 2: Vista mapamundi

Fuente: *Final Fantasy VII*

En los escenarios locales los personajes están superpuestos sobre entornos bidimensionales pre-renderizados, escalados de forma más realista, como pueblos o bosques. Inicialmente, el área de juego se restringe a la ciudad de Midgar, pero conforme el juego avanza el mundo entero se vuelve accesible. Pasamos entonces de escenarios arborescentes a un modelo de estructura hipertextual del estilo *free-roaming* o mundo abierto. Esto expande la libertad de los jugadores, aunque periódicamente

podemos encontrar a enemigos que pueden ralentizar el proceso, sin opción de huida. Estos acontecimientos podrían catalogarse de emergentes.

Un detalle a comentar es lo poco intuitivo a nivel visual que pueden resultar algunos escenarios en este segundo tipo de vista. Al ser pre-renderizados transmiten una excesiva sensación de bidimensionalidad, y los caminos pueden resultar difíciles de detectar o atravesar, en parte también a causa de unos controles en ocasiones problemáticos. Por suerte, para ayudar en estas tareas son comunes unas pequeñas flechas para indicar las puertas y un símbolo encima del personaje para que no lo perdamos de vista.

Parece que Sakaguchi quería mantener el estilo gráfico pixelado en los modelos poligonales pero innovar visualmente en los tiempos de batalla, lo que acabó derivando en un extraño vaivén entre un mundo miniaturizado y otro más realista. Este diseño se mantiene en los dos juegos posteriores. Para aportar variedad visual, en ocasiones se incluyen planos aberrantes, casi cenitales, o puntos de vista más naturales.



Figura 3: Ángulos de cámara inusuales

Fuente: *Final Fantasy VII*

El diseño y vista isométrica fue común en los años 90, y a día de hoy aun existen juegos que se inspiran en obras como esta, al estilo *old school*, comúnmente enfocados a redes sociales, amoldándose a los nuevos tiempos¹⁰.

Estos diseños clásicos, miniaturizados, podrían sorprendernos si tenemos en cuenta la trama, que trata sobre temas controvertidos como la manipulación genética, los conflictos bélicos o crítica social hacia las macro-corporaciones, todo envuelto en un contexto *cyberpunk*. Pero esto no fue inconveniente para que millones de jugadores

¹⁰ Un ejemplo puede ser [Software] Habbo. 2000. Obtenido el 10 de diciembre de <https://www.habbo.es/>

disfrutaran del título, probablemente porque en su momento los gráficos parecían toda una ensoñación. Gracias a la fuerza de la trama o su "galaxia narrativa" e innovaciones técnicas nadie parecía pedir más.

Por su lado, la clara influencia de la propia cultura japonesa en el videojuego es evidente en escenarios que parecen inspirados en las nuevas influencias juveniles del país. Esto se deja claro en el parque de atracciones *Gold Saucer*, ambientado con diseños coloristas e infantiles, recordando al fenómeno *kawaii* (tierno, mono), algo muy de moda en Japón ya por aquellos años¹¹.

El tercer y último apartado está dedicado a las batallas. Final Fantasy utiliza un sistema de batalla basado en turnos y controlado por un menú y presenta unas claras características diferenciadoras: los personajes y los escenarios de batalla del juego están realizados en 3 dimensiones y fondos completamente pre-renderizados. Los personajes presumen de diseño más realista y se introducen diferentes *travellings*, variación de ángulos y tipos de plano que aportan un toque cinematográfico.

Con todo esto observamos que el mundo de *FFVII* va evolucionando y expandiéndose, aportando mayor libertad de exploración a los jugadores a medida que avanza la historia.

2. Acontecimientos e influencia de *kernels* y *satelites*.

Es el estudio de la trama en sí. El autor Eugene Dorfman (1969) citado por Smith (2002) llama estos conceptos *narremes* y *marginal incidents*. Los *kernels* o *narremes* son los acontecimientos principales que conforman la trama, y los *satélites* o *marginal incidents* son eventos de apoyo que aportan mayor profundidad a la historia, en el caso de que la haya. Aarseth llegó a la conclusión de que puede haber muchas variaciones partiendo de estos conceptos, e insistió en que los videojuegos no precisan de trama (principal o secundaria) para ser considerados como tal.

En nuestro caso nos encontramos ante un género que oscila entre la ciencia ficción y la fantasía, bastante proclives de antemano para sumergir a los jugadores en una historia compleja y llena de misterios, y por tanto a la narratividad. De hecho, el

¹¹ Podemos observar cómo el fenómeno *Kawaii* se expandió en unas pocas décadas visitando Kirai (2009). *Kawaii*. Kirainet. Recuperado el 14 de diciembre de <http://www.kirainet.com/kawaii/>

planteamiento del juego puede recordarnos en cierta manera a la situación del mundo moderno actual, dependiente en gran medida de magnates con hambre de poder e intenciones cuestionables. *FFVII* presenta una alta dosis de narratividad, con unos *kernels* muy definidos de principio a fin del título.

Algunos teóricos como Markku Eskelinen se cuestionan la existencia de auténticos narradores y narratarios en los juegos. "So a mere story is not sufficient to make something a narrative, as there must also be a narrative situation implying the presence of narrators and narrates." (Eskelinen, 2001). No existe un narrador explícito en *FFVII*, pero es común que los propios personajes principales o secundarios tomen este rol indirectamente para aportar información al personaje principal, y de este modo a nosotros. Esta técnica informativa parece estar tomada del cine:

Anyone new to a town must be verbally informed about who the primary players in the town are, what their interrelationships are and the rules by which this particular society works. [...] Final Fantasy VII extends this typical cinematic strategy of providing a naturalistic way of audiences to get exposition by eavesdropping on an outsider's question-and-answer sessions. (Smith, 2002)



Figura 4: Narrador indirecto

Fuente: *Final Fantasy VII*

Aarseth introducía el concepto de literatura ergódica para diferenciar entre textos no lineales y que permiten la participación activa del lector, y los que no lo permiten, donde su esfuerzo es mínimo y trivial. A lo largo de la aventura nos encontramos con varias opciones a la hora de dialogar con los personajes. El juego plantea una sensación de libertad de elección, donde el jugador puede intervenir en la trama, pero nos damos

cuenta de que acaba siendo más bien una ilusión. "Only one choice maintains any kind of narrative consistency. Frequently we are given a choice between doing something that advances the plot or doing nothing ("No thanks", "I don't care")". (Smith, 2002). En muchas ocasiones, el juego nos acaba obligando a elegir una opción concreta para avanzar o recibir la información u objetos necesarios. Todo esto crea una sensación artificial de que estamos ante un juego con un planteamiento abierto. Al final, las opciones menos influyentes (y que tienden a aparecer en segundo lugar) suelen ser *satélites*, totalmente prescindibles dentro de la trama principal. Por tanto, posiblemente el juego pueda parecer un tipo de literatura ergódica, pero acabe siéndolo en un grado muy superficial.

Otros *satélites* podrían ser los numerosos minijuegos a lo largo la aventura, que aportan un aire más desenfadado y consiguen cierta ruptura con respecto a la oscura trama principal. El propio director, Yoshinori Kitase explicó que la inclusión de tantos minijuegos se debió a que el equipo de desarrollo tenía varios miembros nuevos con bastante tiempo libre, a los que se encargó crear estos extras como pequeños experimentos (González Taboada, 2014:101). Entre ellos encontramos hacer sentadillas para conseguir una peluca, jugar a juegos recreativos o revivir a un personaje llamado Priscilla ayudándole a respirar en una playa. Estas tareas ayudan a distraer a los jugadores de la trama principal, tanto por la jugabilidad como por el diseño visual.



Figura 5: Minijuego de baloncesto.

Fuente: *Final Fantasy VII*

A estos *satélites* se pueden añadir otras misiones secundarias, como la interminable búsqueda de material para disfrazar a Cloud de mujer para poder infiltrarse en el harem de Don Corneo y poder conseguir información valiosa, o los combates

contra jefes optativos. Su derrota era difícil, pero ofrecían grandes recompensas adicionales. Existen también subhistorias que añaden capas narrativas, desbloqueando escenas extra si conseguimos incluir en nuestro grupo a algún personaje como Yuffie, pero en absoluto eran necesarias para comprender la trama principal ni acabar el juego.

El ritmo de la narración es lenta, los datos que nos desvelan los personajes y los acontecimientos se toman su tiempo en llevarse a cabo. En su artículo sobre los diálogos en FFVII, Smith (2002) alaba cómo se han inspirado los desarrolladores en el cine para desvelar, poco a poco, detalles acerca del pasado de los personajes y la trama. Esto es visible tanto en diálogos a tiempo real como en cinemáticas pre-renderizadas para aportar información más densa. "One of the most polished achievements of Final Fantasy VII is the way it handles this gradual parceling out of plot information. [...] This [...] is one of the things that is most "cinematic" about the dialogue". Esto también puede ser un reflejo de la mentalidad nipona, que se traduce en escenas pausadas y silencios que pueden acabar cansando a los jugadores occidentales.

Vemos según esto que el juego nos propone una trama principal, con unos *kernels* predeterminados que conocemos a medida que acompañamos a los personajes durante su aventura, y que incluye muchos *satélites* para mejorar y enriquecer la experiencia de los jugadores.

3. Objetos.

La mayoría de los objetos de nuestro juego son estáticos, usables y cambiables. "A game which allows great player freedom in creating or modifying objects will at the same time not be able to afford strong narrative control." (Aarseth, 2012:132). Los objetos se reúnen a lo largo de las exploraciones de escenarios o se compran en tiendas especializadas. Por regla general no hay opciones para editar o personalizar estos objetos. Podemos diferenciar entre los objetos utilizados en batallas y los que ayudan a avanzar en la trama, o los que sirven como curiosidad o añaden un toque de humor. Son guardados en un inventario al que podemos acceder solo a través del menú.

- Dentro del primer grupo podemos encontrar las armas, armaduras, accesorios y materia; esto último fue el verdadero epicentro del sistema. Eran piezas divididas en cinco grupos que ofrecían a los personajes nuevas opciones en combate basándose en su propia naturaleza, y subían de nivel al igual que los personajes a medida que se libraban más batallas y se avanzaba en el juego. Estos objetos no varían la trama, sólo permiten derrotar con mayor rapidez a los enemigos.
- Dentro del segundo grupo podemos encontrar un mapa, una tabla de snowboard, e incluso ropa interior, entre muchos otros.

Para facilitar el uso de estos objetos, el juego innovó con nuevas interfaces, lo que permitía organizarlos automáticamente. Se añadieron también los "límites" a las batallas, unos medidores que ofrecían la posibilidad de realizar un ataque final mucho más potente, independientes y espectaculares para cada héroe, o permitir cambiar el grupo activo desde cualquier punto de guardado. Esto nos lleva al siguiente punto.

4. Personajes.

Los personajes se dedican a explorar las localizaciones, charlar con otros personajes para conseguir información u objetos y enfrentarse a enemigos. En esta entrega el número permitido de acompañantes se limitaba a dos, a diferencia de los juegos anteriores. La relación entre ellos era dinámica: a medida que los conocíamos, solían formar parte de nuestro grupo. Además, al final de la trama se ofrece la posibilidad de cambiar de líder del equipo, originalmente el protagonista Cloud Strife, a otros como Tifa o Cid.

En lo referente al desarrollo y número de personajes, "the most effective way of creating ludo-narrative content is to invest in character-creation, by making the characters rich, deep and interesting". (Aarseth, 2012:129). FFVII destacó por su rico plantel de personajes principales y secundarios, y con un trasfondo envidiable. Por su parte, existen otros personajes planos o *bots*¹² que pueden incluir a los soldados de la corporación *Shin-ra* o transeúntes y mercaderes de las ciudades, normalmente sin peso

¹² El concepto de *bot* es una aféresis de robot, un *software* que actúa como un personaje animado sin trasfondo narrativo.

dramático. Para añadir un toque personal a los personajes principales podemos cambiarle el nombre como venía siendo común en muchos títulos que le preceden.

Algo a destacar es que, al igual que en las entregas anteriores, existe la carencia de las voces durante todo el juego (tendríamos que esperar a *Final Fantasy X*¹³). Al comienzo de los diálogos se incluye una indicación con el nombre del locutor. Esto puede restarle profundidad a los personajes, ya que no podemos relacionarlos con timbres específicos, o comprender todos los dobles sentidos que pueda haber. También debe limitar el desarrollo de los personajes por parte del equipo creador. Los personajes quedan más planos, ya que al leer los diálogos cada jugador puede imaginar a su manera, perdiendo identidad, aunque aportando algo personal a la experiencia de cada uno. Esto trata de solucionarse en algunos casos con un vocabulario característico, cambios en el ritmo de aparición de frases o expresiones que se repiten como el bastante común '*Not interested*' del protagonista. Más adelante veremos que los contenidos transmedia creados a partir de este título aprovechan estas carencias para desarrollar con mayor profundidad a los personajes.

Señalo también en este apartado la extraña fusión visual que se produce entre varios personajes a la hora de la exploración del mundo en escenarios locales, guiados comúnmente por el protagonista principal. Así, para los jugadores poco acostumbrados a esta saga puede resultar confuso que periódicamente aparezcan y desaparezcan varios personajes, seguramente para evitar un trabajo extra por parte de los desarrolladores para guiar automáticamente a los acompañantes durante nuestra exploración. Esto fue cambiado en los juegos posteriores, donde vemos a los demás miembros del grupo seguir físicamente y con naturalidad al personaje principal que controlamos e interactuando con él.

¹³ Aprovechando la potencia de la plataforma *PlayStation2*, mayor capacidad de almacenamiento del DVD, y por primera vez la posibilidad de incluir voces a las escenas, *Final Fantasy X* incluía largas cinemáticas FMV con un lenguaje fílmico aunque cuestionable en calidad. Villalobos José, M. (2014). *Cine y videojuegos. Un diálogo transversal*. Sevilla: Ediciones Héroes de Papel S.L.



Figura 6: Fusión de personajes

Fuente: *Final Fantasy VII*

Sería interesante dedicar un momento a reflexionar sobre algunos estereotipos que he ido observando a lo largo de la trama, y que puede incluirse en este apartado (y también en el apartado de simulación de la guía de Sánchez-Mesa sobre la ética de representación social e histórica). Debemos recordar que estamos ante un videojuego japonés que se lanzó al mercado hace 20 años, desde un país bastante arraigado a las tradiciones pese al desarrollo tecnológico. Quizás por ello aparecen frases como "This place is scary in a lot of ways. Specially for a girl. So we've got to find Tifa fast", o se deje entrever el sexismo cuando en ciertos momentos se menciona que alguna protagonista se queda fuera de una conversación por ser 'asunto de hombres'. El personaje Aerith parece encajar bastante en el ideal de mujer en Japón, siendo una joven muy femenina e indefensa. Llama también la atención el hecho de que algunos personajes femeninos principales no utilicen armas tradicionales como espadas o armas de fuego, si no que opten por la lucha cuerpo a cuerpo o con armas de diseño más parecido a varitas mágicas.

Relacionado con esto, es obvio que el número de personajes masculinos en la trama es muy superior. Diversos estudios han demostrado que desde los años 90 el porcentaje de personajes femeninos en los videojuegos se ha mantenido en un constante 15%. Y según datos más recientes, tan solo un 4% de los personajes principales de los 25 juegos más vendidos en 2013 fueron mujeres, e incluso cuando los hay, su representación es distorsionada¹⁴. Estos datos no resultan sorprendentes, teniendo en

¹⁴ Glitteson, K. (2014). ¿Por qué es sexista la industria del videojuego? LA NACIÓN. Recuperado el 2 de diciembre de <http://www.lanacion.com.ar/1701811-por-que-es-sexista-la-industria-del-videojuego>

cuenta que el primer personaje femenino apareció en 1981, unas tres décadas más tarde desde el nacimiento de los videojuegos, y actualmente solo un 5% son programadoras en la industria del videojuego¹⁵.

Square también se enfrentaba a otra limitación: la censura al trabajar para Nintendo. Una vez el equipo comenzó a trabajar con Sony la compañía tenía manga ancha para saltarse la censura y tratar temas más controvertidos o usar lenguaje más soez (aunque en este caso no explícito). Anteriormente a este título, quizás fuera más complicado retratar algunos personajes también estereotipados como Don Corneo, al que se enfrenta Cloud ya al principio del juego - un ricachón con sobrepeso con obsesión por las mujeres.

Pero es obvio que no son los únicos estereotipos. Barret Wallace, un hombre con una ametralladora por brazo y padre de la pequeña Marlene, parece expresarse de modo muy coloquial y ser bastante impulsivo; probablemente los desarrolladores del juego se basaron en ciertas ideas a cerca de los occidentales y afroamericanos guiados por prejuicios para hacerlo más natural y creíble. Físicamente también es más corpulento. O quizás su intención era la identificación de mayor número de jugadores occidentales.

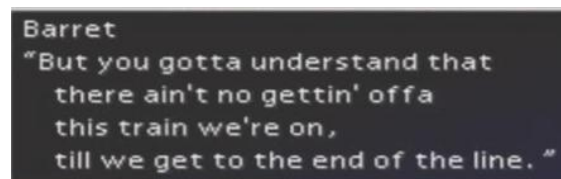


Figura 7: Intervención de Barret Wallace

Fuente: *Final Fantasy VII*

Según lo analizado, probablemente podamos situar el juego dentro de la categoría *linear game* propuesta por Aarseth.

15 Galious (2015). Mujeres y videojuegos, ya en Youtube. El pixel ilustre. Recuperado el 2 de diciembre de <http://www.elpixelilustre.com/2015/07/mujeres-y-videojuegos-ya-en-youtube.html>

Otros elementos a destacar y que aparecen como parte de la guía de análisis de Sánchez-Mesa son:

- Música y efectos sonoros.

- Los efectos sonoros son bastante similares a los que podemos encontrar en dibujos animados, en cierta manera estereotipados. En ocasiones pueden chocar con la seriedad de la trama y en cierto modo aportan un toque inocente y se convierten en un detalle característico del juego. Puede justificarse por el uso de personajes miniaturizados.
- Las pistas musicales se estructuran en función de los escenarios, personajes o emociones que incluye la trama. Como es común en este medio, funcionan en bucle sin un final predeterminado. Los cambios de pistas suelen fusionarse. Existen algunas melodías características, como la que podemos oír cuando elegimos la opción "pasar la noche" en un escenario como una casa u hotel. A veces no oímos música ni efectos, que contribuye a cargar las escenas de mayor dramatismo.

- Temporalidad.

FFVII está repleto de saltos temporales. Flashbacks incluso con posibilidad de interacción (muy básica) tienen cabida en este juego. Parece que la historia era demasiado compleja para dejarla en manos de unos personajes y que abusaran de largos diálogos. En algunos momentos podemos preguntarnos ¿vale la pena una trama tan compleja para un videojuego de estas características? ¿Quedan justificados tantos saltos en el tiempo? Sin ellos sería complicado comprender las motivaciones de los personajes, pero en ocasiones pueden pecar de demasiado cinemáticos y narrativos, dejando los componentes lúdicos en segundo plano. En general, el ritmo de narración oscila entre escenas con fuerte carga de información y dramatismo y un descenso en nuestra interactividad, un descanso lúdico; y periodos de exploración y batallas, donde nuestra interactividad aumenta y el avance en la trama es más lento.

- Otra idea a mencionar es acerca de las traducciones de videojuegos a la hora de exportarlos a otros países. Este fue un tema especialmente problemático en el caso de *FFVII*. Por aquel entonces se utilizó una herramienta llamada *Simple*

DirectMedia, una librería de términos que reemplazaba las palabras automáticamente, sin respetar el contexto, contratando únicamente a dos traductoras sin acceso al texto original, basándose en la traducción inglesa (y que tampoco quedó exenta de críticas). Toda una pena teniendo en cuenta la complejidad de la trama y el propio idiomas japonés, muy complicado de traducir por su característico vocabulario, expresiones hechas, etc. En España esto se vio especialmente afectado, y el juego quedó repleto de errores tipográficos y traducciones literales que estropeaban un largo trabajo. (González Taboada, 2014:100). Actualmente existe mayor inversión en traducciones de videojuegos, pero sigue siendo un tema debatido.

6. FINAL FANTASY Y EL FENÓMENO TRANSMEDIA

Henry Jenkins describe la narración transmedia como "un proceso en el que los elementos integrales de una obra de ficción se esparcen sistemáticamente a través de muchos canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada." (Jenkins, 2012). Las compañías modernas tienden a lanzar al mercado toda clase de productos, tratando de relacionarlos entre sí para atraer mayor número de audiencia y recaudar el mayor beneficio posible. Square no quedó atrás y ha desarrollado un complejo entramado multimedia y transmedia que sigue aumentando día tras día.

Final Fantasy

Las tecnologías empleadas para la generación de imágenes digitales o por ordenador para el cine empiezan a ser las mismas que se utilizan en la producción de videojuegos, de tal modo que cada vez es mayor la movilidad registrada de artistas y técnicos entre ambos dominios e industrias."(Sánchez-Mesa Martínez, 2010:16).

Sakaguchi, aprovechando su experiencia en Square y desarrollo de muchos títulos, quiso darle una oportunidad al proyecto *Final Fantasy: The Spirits Within* (H. Sakaguchi 2001), una de las primeras películas con imágenes generadas por ordenador en 3D. Su bajísima repercusión fue un golpe duro para Square Pictures; apenas recuperó 85 millones de los 137 invertidos. El guión distaba mucho de los videojuegos, alejando el público más potencial, pese a un trabajado apartado técnico. Los desarrolladores

comenzaban a darse cuenta de que conocer las fortalezas de cada medio empezaba a ser primordial si querían recuperarse; Square estaba al borde de la quiebra y necesitaba nuevas ideas para recuperar el rumbo.

Por ello, con los avances tecnológicos y el creciente interés por el multimedia y *cross-media* o transmedia, la compañía comprende cuán interesante y rentable puede resultar expandir la saga a otras plataformas partiendo de la saga principal, que incluye catorce títulos como base. Así, prácticamente todos sus juegos han sido editados y re lanzados al mercado, comúnmente incluyendo nuevo contenido. Ejemplo de ello es un lanzamiento por el 20º aniversario de la saga de una recopilación de videojuegos para PSP (*PlayStation Portable*) en 2007 en Japón y un año más tarde en Estados Unidos, que incluía unos escenarios extra sin cambiar la trama principal, gráficos mejorados y una nueva versión de las bandas sonoras.

Otros proyectos como *Compilation of Final Fantasy VII* o *Fabula Nova Crystallis Final Fantasy* fueron lanzamientos multiplataforma que expanden el universo partiendo del juego base, profundizando en la historia o los personajes. Algunas compilaciones incluyen otros juegos localizados en el mismo mundo pero en épocas diferentes, o comparten diseños y jugabilidad similares. Algunos de estos contenidos nunca salen de Japón.

Compartiendo unos diseños y jugabilidad similar, unos juegos independientes desarrollados por Square forman una lista secundaria que parte de la saga principal. Entre ellos se encuentra la sub-saga *Final Fantasy Crystal Chronicles*, que incluye títulos para diferentes plataformas y un manga.

Además de este contenido puedo destacar:

- Películas o series de animación que completan o añaden información adicional a la trama, a veces incluyendo *easter eggs*¹⁶. Este es uno de los campos menos explotados por la saga. Además de la ya mencionada primera película *Final*

¹⁶ Huevos de pascua virtuales son mensajes ocultos en productos audiovisuales como películas, CDs, DVDs, programas informáticos, o videojuegos. Suelen hacer guiños a otras producciones, personajes o personas implicadas en su desarrollo. El primer huevo de pascua virtual se dio en el videojuego *Atari Adventure* en 1978.

Fantasy: The Spirits Within, tenemos *Legend of the Crystals*, un OVA (*Original Video Animation*) o *anime* como secuela de FFV del año 1994. Llegó a Estados Unidos en 1998.

En 2001 apareció *Final Fantasy: Unlimited*, un *anime* para televisión de 25 capítulos, el único que se basaba en diferentes juegos de la saga aunque no ampliaba ningún universo establecido. Salió de Japón sólo para lanzar una colección de DVDs en Estados Unidos. Debido al poco éxito de la primera película, *Unlimited* quedó se quedó en 25 episodios en vez de llevar a cabo 52 originalmente. La última película fue *Final Fantasy VII: Advent Children* de 2005, con una versión actualizada en 2009 de la que hablaremos más adelante.

- La historia del *anime Unlimited* pudo llevarse a otros medios para su finalización, como novelas, radio dramas, un manga y dos videojuegos para móviles. Otros pocos títulos también forman parte de estos medios, que no se llegaron a explotar con gran éxito.
- Lanzamientos oficiales de bandas sonoras, especialmente en Japón. Con estos CDs es común encontrarse con las *sheet music*, partituras para los interesados en interpretar las míticas melodías con otros instrumentos.
- Relacionado con esto encontramos conciertos y giras orquestrales por diversas orquestras sinfónicas, que comenzaron en 2002 con el primer concierto original llamado "20020220 Music from Final Fantasy".
- Merchandising. La lista no estaría completa sin material adicional de peluches, llaveros, disfraces, accesorios, tazas, cartas de juego y un largo etcétera . Una vez más, muchos de estos productos solo se venden en Japón. Unos ejemplos de esto son el *Final Fantasy VII ~Cloud Strife~ eau de toilette*, aprovechando el argumento de la trama de FFVII, donde Cloud se infiltraba vestido de mujer en la mansión de Don Corneo, o la *Poción* de FFXII, una bebida energética que se comenzó a comercializar en 2006 en Japón en botellas de 120ml, o diferentes

grupos de figuras como *Final Fantasy Play Arts*, *Final Fantasy Trading Arts* o *Final Fantasy Cold Cast Collection*.

- Guías oficiales para completar videojuegos. Con los años, la jugabilidad y los mundos de *Final Fantasy* eran cada vez más complejos, y se comenzaron a publicar guías muy completas para revelar los mayores secretos. Partiendo de *Final Fantasy VII*, estos pequeños libros fueron evolucionando a auténtico material coleccionista. Hace unas décadas pocos imaginarían diseños tan sofisticados.

En España la empresa PiggyBack fue la que se encargó de las guías oficiales desde FFVIII en adelante.

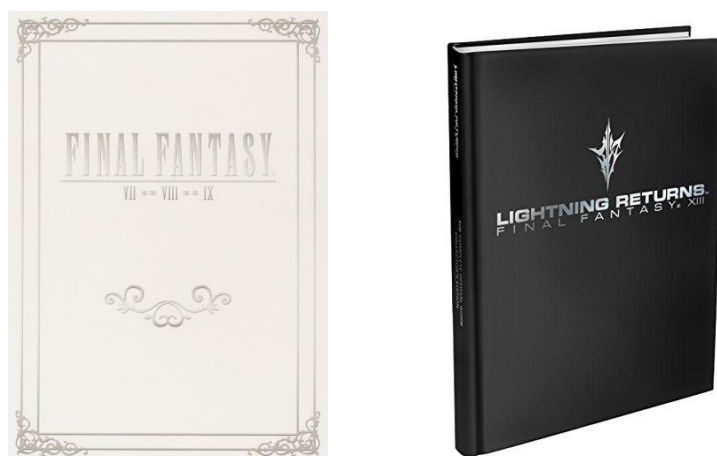


Figura 8: Diseño de guías: *FINAL FANTASY Box Set* (FFVII, FFVIII, FFIIX) (izquierda) y *Lightning Returns: Final Fantasy XIII: the Complete Official Guide* (derecha)

Fuente: *Amazon*

El objetivo de estas revistas o libros es profundizar en los aspectos del juego tratando enriquecer al máximo la experiencia lúdica. Quizás no entren estrictamente en el apartado transmedia definido por Jenkins, pero sí puede expandir la visión del universo del juego a muchos jugadores que no hayan descubierto todos los secretos. Además, estas guías a veces incluyen pistas o trucos, o algún contenido informativo sobre personajes o localizaciones que los juegos no siempre exponen explícitamente.

Final Fantasy VII

A diferencia de los primeros juegos de la saga, FFVII se convirtió en una base transmedial con mucho impacto, incluso hasta el día de hoy. Tras la publicación del título original para Sony en 1997 se lanzó una versión para *Microsoft Windows* un año más tarde. En 2009 apareció para *PlayStation Network*¹⁷, en 2012 como descarga digital para PC realizada por Square Enix¹⁸ junto a Eidos Interactive, y en 2013 para *Steam*¹⁹. En 2014, fue publicado para dispositivos *iOS* y *Android* a través del servicio exclusivo japonés "Dive In", y un año más tarde otra versión a nivel mundial solo para *iOS*. Todos estos relanzamientos aprovechan las diferentes plataformas para recordar su lanzamiento inicial, pero no aportan nada al juego original, por lo que el concepto transmedia queda descartado en estos casos.

Desde mediados de los 2000, existe una llamada "Compilación de *Final Fantasy VII*", una sub-franquicia dentro de la serie *Final Fantasy*, que continúa directamente la historia de FFVII e incluye juegos *spin-off*, películas, *animes*, novelas... que están relacionadas con ella. En esta compilación se incluye contenido como el siguiente:

- *Tech Demo Final Fantasy VII Remasterizada para PS3*. En 2005, durante la E3 de California²⁰, Square Enix hizo una demostración técnica de las capacidades de PS3 con el vídeo introductorio de FFVII en alta calidad, remodelando los escenarios y personajes. La *Tech Demo* se renderizaba a tiempo real durante el transcurso de la cinemática, mostrando una nueva versión del vídeo introductorio

¹⁷ *PlayStation Network* es una plataforma desarrollada por Sony Computer Entertainment para la venta de contenidos digitales y el soporte del juego en línea accesible mediante los sistemas *PlayStation3*, *PlayStation4*, *PlayStation Portable* y *PS Vita* así como desde la web *PlayStation.com*.

¹⁸ Square se fusionó con la compañía Enix en 2003. El primer título de la saga dentro de esta fusión fue *Final Fantasy X-2*.

¹⁹ *Steam*, es una plataforma de distribución digital, gestión digital de derechos, comunicaciones y servicios multijugador. Es utilizada por pequeños y grandes desarrolladores para la distribución de videojuegos y material multimedia.

²⁰ E3: es la convención de videojuegos más importante de la industria presentada por ESA (*Entertainment Software Association*). La exposición sólo permite la entrada a trabajadores de las empresas y periodistas mayores de edad.

del original FFVII. La escena fue recreada con transferencia de datos a alta velocidad e innovadoras capacidades de cálculo del sistema *PlayStation3*.

El vídeo recibió mucho interés pero la compañía aseguró por aquel entonces que no había una nueva versión a la vista y todo era una prueba para desarrollar *Final Fantasy XIII* para *PlayStation3*.



Figura 9: *Tech Demo Final Fantasy VII*

Fuente: *IGN*

Con los años las demos técnicas tuvieron bastante impacto y fueron comunes en otras presentaciones, como la demo *Agni's Philosophy*, revelada en la *E3 2012*, adelantando cómo podrían verse los próximos títulos de *Final Fantasy* usando la producción de Square Enix *Luminous Engine*. Su objetivo principal no es aportar algo a las tramas, si no dar a conocer los avances tecnológicos con los que se desarrollan los próximos títulos.

- *Before Crisis: Final Fantasy VII* fue un RPG de 2004. Fue el primer juego original producido por Square Enix exclusivamente para teléfonos móviles. No ha salido de Japón, aunque existen versiones subtituladas en inglés. Esto fue debido a que presentaba características innovadoras como el modo online o gráficos demasiado avanzados para los teléfonos occidentales. Su banda sonora fue compuesta como de costumbre por Nobuo Uematsu. Como precuela, abarca seis años antes de la historia hasta su comienzo, ampliando bastante la trama principal. El argumento se centra en el grupo de los Turcos y el comienzo de su rivalidad contra *AVALANCHA*. El juego tuvo mucho éxito tras su lanzamiento y se convirtió en el juego de móvil más vendido del momento.

- *Crisis Core - Final Fantasy VII* es un RPG de acción desarrollado por Square-Enix para la consola PSP y sacado al mercado en 2008. Su objetivo también es ampliar y completar la historia contando lo acontecido 7 años antes. Basado en el OVA *Final Fantasy VII: Last Order*, *Crisis Core* centra el protagonismo principal sobre el *SOLDADO* de primera clase Zack Fair, amigo Cloud Strife. El fallecimiento de Zack da inicio a la trama de *Final Fantasy VII*. El juego incluye tras su finalización una cinemática muy similar a la *Demo Tech* para *PlayStation3*.

En este caso vemos cómo tres medios complementan la trama: el videojuego original para PS1, un OVA y un videojuego para PSP. Además, este juego también ayuda a recrear el mundo de FFVII al hacer uso de gráficos mucho más realistas o incluir voces.

- En 2005 la compañía lanzó *Final Fantasy VII: Snowboarding* para teléfonos móviles. Los gráficos apenas se retocaron, siendo un lanzamiento rápido, tratando de aprovechar y revivir las ideas y experiencias de antaño. Algo parecido ocurrió en 2014 con *Final Fantasy VII G-Bike*, un remake para móviles con gráficos estilizados del minijuego de la moto de *Final Fantasy VII*, que podía disfrutarse siempre que se quisiera en el juego original, dentro de la localización llamada *Gold Saucer*. Tras unos meses del lanzamiento en Japón llegó a Occidente para terminales *Android* e *iOS*. Igual que el anterior, no aporta nada a la trama, por lo que su lanzamiento es un básico reciclaje del juego original. Su motor gráfico parece reutilizar el modelo del Cloud de la *Tech Demo Final Fantasy VII Remake*, seguramente ahorrando muchos costes de producción.
- La *Demo Tech* para PS3 causó revuelo en los medios y seguidores de la saga, que esperaban ansiosos una nueva versión de *Final Fantasy VII*. Para gran sorpresa de todos, en la E3 de 2015 se anunció un remake del juego para *PlayStation4*. Anticipándose un año, ya se encuentra en pre-venta en algunas páginas web.



Figura 10: Tráiler de *Final Fantasy VII Remake*

Fuente: *Canal oficial de PlayStation en Youtube.*

Desconocemos si la trama variará, pero parece que la nueva versión incluirá cambios importantes en todos los aspectos. Según Tetsuya Nomura,

There are certain plot points we don't want to interfere with or disturb. [...] My goal with the remake is to make it apply to [...] the current generation of players that are going to be coming into contact with or playing FFXVII for the first time through this remake.²¹

Existe debate acerca de esta innovadora versión, ya que muchos se preguntan cómo se adecuará a la era moderna, casi 20 años tras su lanzamiento original. Uno de los aspectos más controvertidos es el paso de mecánica de combates por turnos (ATB o *active time battle*) a batallas en tiempo real o BTR, lo que puede disgustar a los más apegados al formato clásico del RPG.

Square mantiene la expectación constante sobre este remake, compartiendo nuevos tráileres y tratando de no revelar demasiada información. Según las últimas noticias, el juego parece estar dividido en varias partes, algo que se ha vuelto común en la saga. Con el título aun en desarrollo, la compañía cuenta con la ayuda de programadores y otros miembros pertenecientes a empresas como *CyberConnect2*.

²¹ Para más información sobre esta noticia, visitar Kamen M. (2015). *Final Fantasy VII director: remake won't be a direct upgrade*. Wired. Recuperado el 15 de diciembre de <http://www.wired.co.uk/news/archive/2015-06/23/final-fantasy-vii-remake-different>

Debido a que las narraciones transmediáticas requieren un alto grado de coordinación entre los diferentes sectores mediáticos, hasta ahora ha funcionado en proyectos independientes donde el mismo artista da forma a la historia a través de todos los medios. (Jenkins, 2013)

FFVII no es ni mucho menos un proyecto independiente, pero sí mantendrá la mayoría de cabezas del equipo a la hora de desarrollar el remake. Con suerte, la nueva versión no perderá la magia con la que cautivó a medio mundo tiempo atrás.

- Este remake puede recordarnos con facilidad a la película llamada *Final FantasyVII: Advent Children* (Nomura y Nozue 2005), estrenada en Japón tras solo unos meses desde la *Tech Demo*. Apareció en Estados Unidos y Europa en abril un año más tarde, en formato DVD y UMD para PSP. El film fue galardonado con el premio honorífico *Maria* en el *Festival Internacional de Cinema de Catalunya* el 15 de Octubre del 2005.



Figura 11: Poster oficial de *Final Fantasy VII: Advent Children*

Fuente: *Comic Vine*

La trama se ubica dos años después del juego *Final Fantasy VII*, centrándose en el protagonista Cloud Strife, quien atormentado por sus fracasos del pasado termina aislándose de sus amigos. Debe hacer frente a tres misteriosos hombres que comienzan un sorpresivo ataque en la ciudad de Edge buscando pistas para revivir a Sephiroth.

Incluía además un OVA llamado *Last Order*, una precuela de FFVII, incluido en la versión de Norte América. De apenas 20 minutos de duración, narra los hechos acontecidos en Nibelheim, pueblo natal de Tifa y Cloud y en el que el temido antagonista Sephiroth descubre su oscuro pasado. Algunas partes de la historia son ligeramente modificadas, lo que pudo haber llevado a confusiones respecto a la trama original.

Aprovechando su éxito se estrenó *Final Fantasy VII: Advent Children Complete*, una versión extendida en formato *Blu-ray* que incluye unos veinte minutos extra. Aprovechando las posibilidades de *Blu-ray*, los desarrolladores decidieron enriquecer las escenas con detalles, incluyendo más manchas de suciedad y sangre, lo que volvía más violentas algunas escenas. Sólo en Japón se añadía a esta versión una demo para *Final Fantasy XIII* y un OVA, *On the Way to a Smile*. La versión occidental sufre modificaciones respecto a la banda sonora. La película tuvo bastante éxito, pero recibió críticas uniformes. "Each franchise entry needs to be self-contained enough to enable autonomous consumption. That is, you don't need to have seen the film to enjoy the game and viceversa." (Jenkins, 2003). *Advent Children* flojeaba al carecer de un guion uniforme, muchas veces incomprensible para personas que desconocían la historia original. Constantes saltos temporales y la falta de contextualización hacían complicado seguir la evolución de la trama y de sus personajes.

La película contó con su propia banda sonora: *Final Fantasy VII: Advent Children Original Soundtrack*. Incluye pistas de la película y del juego original. También contiene la canción llamada *Calling*, interpretada por un cantante de rock japonés, Kyosuke Himuro. Las pistas de piano fueron tomadas directamente de la Piano Collection: Final Fantasy VII.

- *Dirge of Cerberus -Final Fantasy VII-*. Juego para la plataforma PlayStation 2. La trama se ubica un año después de *Final Fantasy VII: Advent Children*. El juego es un *shooter* (juego de disparos) en tercera persona, el único juego de este tipo en toda la saga *Final Fantasy*. Desarrolla un personaje secundario que estuvo a punto de no ser incluido en el juego original por falta de tiempo. A través de una serie de flashbacks, el juego muestra unos eventos de treinta años antes de *Final Fantasy VII*, desvelando el misterioso pasado del personaje Vincent Valentine y su combate contra una organización de *SOLDADO* llamada *Deepground*. La versión japonesa incluye modo online, con una historia original dedicada solo para este modo. Cuenta con una versión para teléfonos móviles llamada *Dirge of Cerberus Lost Episode -Final Fantasy VII-*.
- FFVII tiene su propia guía oficial ya del año 1997, vendiéndose en Japón.. En vez de optar por un libro, se trataba de una guía interactiva, conocida como el cuarto disco de *Final Fantasy VII* por los fans. Un híbrido entre videojuego y guía tradicional que no acabó de convencer al público. Aportaba información muy variada sobre las localizaciones, armaduras, accesorios, materia, entre otros. Se puede acceder a este contenido a través de *Playstation Network en Playstation3, Playstation Vita y Playstation Portable*.
- El libro *La leyenda Final Fantasy VII*, una obra con más de 300 páginas en las que se repasa de forma exhaustiva la historia del juego, su universo y su proceso de creación y desarrollo. Un *must have* para los mayores seguidores de la entrega.
- *Merchandising*, con packs como: *Final Fantasy VII Advent Children Advent Pieces: Limited*.



Figura 12: *Final Fantasy VII Advent Children Advent Pieces: Limited.*

Fuente: *Play Asia*

- También existe una banda sonora original, entre las que destacan canciones como *Main Theme of Final Fantasy VII*, *Aerith's Theme*, y *One-Winged Angel*, Una vez más, fue fruto del trabajo de Nobuo Uematsu y es considerada por muchos una de las mejores de la saga. Está compuesta por 85 pistas divididas en cuatro discos. El equipo planeó la repetición de canciones a lo largo del título como característica intrínseca de los videojuegos, aunque inspirándose en ciertas dinámicas cinematográficas para escenas de mayor intensidad dramática, cambiando el tempo o la intensidad. Varias de estas creaciones fueron usadas posteriormente en otras producciones de Square y Square Enix, como *Kingdom Hearts* o la mencionada película *Final Fantasy VII: Advent Children*, destacando como otro tipo de transmedia menos habitual. Salió al mercado también una versión limitada de la banda sonora, que incluía contenidos como un set del espacio de trabajo del compositor Uematsu o algunos mensajes para fans junto a otros desarrolladores como Tadashi Nomura o el director musical Kensuke Matsushita. Esta versión es una de las más complicadas de encontrar.

- Encuentro interesante también hablar sobre el reutilización de personajes a lo largo de diferentes juegos y plataformas. El protagonista Cloud Strife ha aparecido en licencias de todo tipo desde su estreno. Le vemos en títulos de videojuegos *Kingdom Hearts*, a veces como rival y otras como aliado, u otros como *Ehrgeiz*, un juego de lucha 3D desarrollado por *DreamFactory* y distribuido por Namco en 1998. En el nuevo *Dissidia Final Fantasy*, un juego de acción y lucha, volverá a aparecer junto a más de otros cincuenta protagonistas y villanos. La trama gira en torno a una lucha para recuperar el equilibrio entre luz y oscuridad, representados por los dos dioses Cosmos y Caos.

Si bien cada capítulo numerado ha tenido lugar en universos diferentes, son comunes las apariciones de ciertas criaturas, a menudo manteniendo sus nombres y características. Entre ellas están las bestias o enemigos a derrotar o los Chocobo y Moguri, verdaderas mascotas de la franquicia.

- Los Chocobos son unos simpáticas pájaros de gran tamaño que han aparecido en todos los juegos de la saga desde el segundo título, y han llegado a hacer cameos en otros títulos de la compañía o ser protagonistas de sus propios videojuegos, como la recopilación *Chocobo Collection* o *Chocobo Racing*. En algunos de ellos aparecían otros personajes de la saga en forma de cameo, como el personaje Squall de FFVIII. Los lanzamientos aprovechaban distintas plataformas como *PlayStation*, *Nintendo Wii* o *iPad*, aunque de nuevo algunos de estos títulos tuvieron oportunidad de salir de Japón.



Figura 13: El personaje Chocobo en *Final Fantasy VII* y *Final Fantasy XIII-2*.

Fuente: *SoftPedia* y *NovaCristallis*

- Moguri o *Moogle* son pequeños mamíferos cuyo aspecto ha ido mutando a lo largo de los títulos de la saga principal y en las subsagas. Su papel ha ido alternando, desde personajes principales a regentes de tiendas o luchadores.

Existen otros personajes que han aparecido en varias entregas. Entre ellos están Cait Sith, un pequeño felino, una criatura con orejas de conejo llamada Nombrandt o Cid, un prototipo de personaje que varía según las entregas, normalmente relacionado con los barcos voladores. Debutó en un rol de soporte desde el segundo juego, haciendo periódicas apariciones en la saga principal y en las secundarias.

Asimismo, quisiera señalar que algunos personajes, elementos personalizables o guiños a la saga aparecen en otros juegos como *Little Big Planet 2*, *Tekken 6* o *The Simpsons Game*, o dibujos animados y películas como *Rompe Ralph* o *The Big Bang Theory*.

Con todo esto, vemos que el universo de FFVII y en general de la franquicia se extiende a multitud de plataformas, en la mayoría de las ocasiones buscando aportar algo nuevo a la trama o desarrollar los personajes. Pero noto una carencia de interés por aprovechar las características de cada medio para cumplir estos objetivos, un punto clave para conseguir eficientemente el efecto transmedia. Incluso nos encontramos con la imposibilidad de exportar algunos títulos como *Before Crisis*.

"A good transmedia franchise attracts a wider audience by pitching the content differently in the different media." (Jenkins, 2003). Todo esto se traduce en un *target* muy específico – los jugadores-, y la dificultad para atraer a nuevas audiencias y obtener mayores beneficios. Quizás un uso del *multilayer text*, concepto mencionado por Alberto Scolari, (2009:592) podría captar la atención de un mayor rango de audiencia. Esta estrategia implica diferentes lectores narrativos implícitos en la misma trama, creando dos o más capas interpretativas, para las que cada segmento del público hará uso de sus propios conocimientos. Esto puede verse por ejemplo en las invocaciones de criaturas en las batallas a lo largo de la saga, comúnmente basadas en

leyendas, mitología o religiones, pero su peso en la trama es tan insustancial que tiende a pasar desapercibido entre los jugadores, especialmente los más jóvenes.

Hemos observado también por ejemplo que FFVII incluía contenido que actualmente ha pasado a ser de pago, ofreciendo atuendos de los personajes para otros juegos o lanzamientos de minijuegos para móviles. En la era de las multiplataformas se imponen nuevos modelos de negocio, donde se generan infinidad de contenidos adicionales para completar la trama o personalizarla. "Las narraciones transmedia expanden lo que se puede saber sobre un mundo ficticio [...] asegurándose de que ningún consumidor lo sabe todo [...]. Los consumidores se convierten en cazadores y recolectores, intentando hilar la información dispersa." (Jenkins, 2012). La expansión transmediática parece un imperativo económico. Los jugadores pueden quedarse siempre con la sensación de que les falta algo si no lo adquieren por completo.

En relación a esto, y analizando este fenómeno desde diferentes perspectivas, la transmedia puede afectar negativamente a los usuarios que no estén muy familiarizados con la informática. Hace una o dos décadas, para jugar a un videojuego no era necesario entender mucho más de controles básicos. Las plataformas necesitaban un disco o cartucho y la diversión estaba asegurada. Actualmente debido al boom digital aparecen nuevas versiones para distintas plataformas, y unos conocimientos mínimos de informática suelen ahorrar más de un dolor de cabeza. Están a la orden del día los parches y las actualizaciones. Resultan muy apreciadas las características de los nuevos productos que incluyen, como ejemplo, el modo *Cross-Save*, que permite a los usuarios combinar su partida salvada de las versiones de *PlayStation3* y *PlayStation Vita* para que tengan la oportunidad de jugar cómodamente en cualquier lugar y momento. Este modo es utilizado en *Final Fantasy X/X-2 HD REMASTERED* para *PlayStation4*, un producto de versión limitada que incluye contenidos adicionales respecto a los juegos originales, vendidos en su momento por separado.

Las nuevas opciones multimedia y transmedia conllevan la personalización y la democratización informativa y creativa. "It is in transmedial play that the ultimate story agency, and decentralized authorship can be realized. Thus the VUP (viewer/user/player) becomes the true producer of the Artwork." (Dinehart, 2008). Se está expandiendo la idea de que los usuarios tienen el verdadero poder sobre el contenido. Una aplicación o un videojuego que permita personalizar parámetros,

personajes, diseño de escenarios o interfaz, y un largo etcétera suelen ser características casi obligatorias para que los usuarios se sientan satisfechos, como ocurre en las últimas entregas de la saga analizada. Están de moda los intercambios de contenido en distintas webs, foros, redes sociales o los *mods*²². Para hacerlo aun más sencillo, prácticamente todos los videojuegos modernos incorporan herramientas y manuales para que exista la posibilidad de modificarlo al gusto del jugador. Basándose en la versión de FFVII de 2012 para PC, hay usuarios que crean complejos *mods* como el caso de *Final Fantasy VII Advent Children Mod*, donde se introducen cambios como personajes con la estética de la película, ventanas transparentes, posible resolución a 1280x720 o 1920x1080, etc. También es común crear contenido para otros videojuegos basándose en escenarios o personajes de la saga y compartirlo en la red. Existen innumerables manuales creados por los propios usuarios para ayudar a otros jugadores a mejorar su experiencia modificando los juegos a su antojo o creando contenido similar.



Figura 14: Comparación entre versión original y versión modificada de FFVII.

Fuente: *ModDB*

Esto puede ser un ejemplo de conceptos como "inteligencia colectiva" y las sociedades basadas en el conocimiento, propuestas por el pensador reconocido en el campo de la "cibercultura", Pierre Lévy (2007). Las narraciones transmediáticas pueden funcionar como activadores textuales, permitiendo la producción, evaluación y almacenamiento de importantes cantidades de información entre usuarios en una sociedad conectada. Los individuos con ideas similares se atraen y nacen nuevas comunidades de conocimiento.

²² Los *mods* son modificaciones del videojuego original, que proporcionan nuevas posibilidades como diferentes localizaciones, personajes, diálogos, objetos, etc, comúnmente creados por aficionados con alto conocimiento informático.

Las producciones transmedia permiten asimismo asumir por parte del público una serie de roles recreados a partir de la historia, como a través de la venta de figuras o trajes, muchos de ellos creados por la propia comunidad de fans o terceros. Otro incentivo para que los jugadores se pongan manos a la obra y creen contenido personalizado pueden ser un desarrollo demasiado ambicioso de las historias, lanzando al aire muchas ideas y añadiendo personajes o localizaciones que no se acaban de desarrollar, dejando en el aire una "microhistoria". Los fans más creativos pueden aprovechar esa información para crear historias nuevas, aportando nuevos enfoques o rehaciendo las tramas al completo.

Algo que también llama la atención es el retraso que se suele dar entre el lanzamiento de los juegos en su país de origen y otras partes del mundo; en algunos casos nunca llega a ocurrir. Entre una fecha y otra es común que se filtre contenido desde Japón. A esto hay que añadir que al comienzo de la saga la compañía puso todo su énfasis en el mercado japonés debido a una distribución bastante pobre en Norteamérica. Esto derivó en que el tercer título original llegara a Occidente como el primero, y así sucesivamente hasta el séptimo título. Gracias a la globalización se produce un intento de acercar las fechas de lanzamiento y unificar los títulos, pero parece que aun nos queda camino por recorrer para que nadie se sienta en segundo lugar.

7. CONCLUSIONES

Final Fantasy pudo nacer como un título más, pero con el paso de los años se ha convertido en todo un referente lúdico y mediático, tendiendo hilos hacia una multitud de frentes más allá de su origen. Square adoptó sin miedo la tendencia del llamado *transmedia storytelling*, sacando el máximo partido a *Final Fantasy*, expandiendo la saga para satisfacer a los nuevos y los más veteranos fans, y sus estrategias intermedia y transmedia son un gran ejemplo a seguir. Se produce una especie de continuo diálogo entre los diferentes juegos, que comparten personajes y enemigos, localizaciones, jugabilidad, temática, entre otras muchas referencias. Además la comunidad de fans que ha llegado a desarrollar esta saga es inmensa, y sus participantes expanden su universo y

comparten sus creaciones personales con mucho orgullo gracias a las oportunidades que ofrecen las nuevas tecnologías.

Sin embargo, y como se ha visto en las páginas anteriores, la teoría de Henry Jenkins no siempre se ha visto reflejada en los proyectos de la saga, especialmente en el apartado de la adecuación del contenido para cada medio, explotando al máximo sus características y fortalezas. A veces el interés económico parece imponerse ante calidad artística o técnica. *Animes* que cambian la trama, películas adaptadas sin un guión potente o relanzamiento de títulos a otras plataformas totalmente carentes de modificación pueden ser ejemplos de ello. Quizás por esto Square tuvo que hacer frente a algunos fracasos notorios que marcaron su futura trayectoria. Aun así, esto no impidió a la saga para influenciar o inspirar otros títulos y para aparecer en muchas historias y diferentes medios como referente cultural.

Por su parte, realizando el análisis del juego he podido descubrir nuevos conceptos y autores que desconocía. Llegué a la conclusión de que el juego seguramente se encontraría en la categoría *linear game*, propuesta por Aarseth, señal de que estamos ante una producción con un fuerte componente narrativo, que a veces llega a cobrar mucho más peso que el lúdico. Quizás esto, junto a la innovación técnica, un potente marketing y la llegada del título a Europa fueron precisamente algunas de las razones por las que *Final Fantasy VII* cosechó tanto éxito. Respecto a las guías de análisis, ambas plantean enfoques muy diferentes pero a la vez complementarios. Puede que sea necesario replantearse cómo de efectivos son para realizar un análisis en profundidad, teniendo también en cuenta el contexto histórico del título que se tome como objeto de estudio.

Gracias a esta investigación y análisis pude ampliar mi visión acerca de esta inmensa saga, del contexto histórico que le rodea y el peso del fenómeno transmedia en la industria de los videojuegos. El futuro que nos aguardan las nuevas tecnologías es incierto, pero sin duda muy apasionante, lleno de retos, y nuevas experiencias. Con esto finalizo mi carrera de Comunicación Audiovisual que, sin duda, me ha aportado muchos conocimientos y habilidades que me serán muy útiles en el futuro.

REFERENCIAS

- Aarseth E. (2007). Investigación sobre juegos: aproximaciones metodológicas al análisis de juegos. UOC. Recuperado el 20 de noviembre de <http://www.uoc.edu/artnodes/7/dt/esp/aarseth.html>
- Aarseth, E. (2012, May). A Narrative Theory of Games. In Proceedings of the international conference on the foundations of digital Games (pp. 129-133). ACM.
- Eskelinen, M (2001). The Gaming Situation. Game Studies. Recuperado el 10 de diciembre de <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Gonzalez Taboada, P . (2014). *Final Fantasy: la leyenda de los cristales*. España: Dolmen Editorial.
- Islas, O. (2009). La convergencia cultural a través de la ecología de medios. *Comunicar*, 33, 25-33. Recuperado el 2 de diciembre de <http://dx.doi.org/10.3916/c33-2009-02-002>
- Jenkins, H (2014). Transmedia 202: Reflexiones adicionales. Henry Jenkins. Recuperado el 28 de noviembre de <http://henryjenkins.org/2014/09/transmedia-202-reflexiones-adicionales.html>
- Jenkins, H (2013). Transmedia 101 and Other Posts En Espangnol. Henry Jenkins. Recuperado el 28 de noviembre de <http://henryjenkins.org/2013/11/transmedia-101-en-espangnol.html>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de Comunicación*. Barcelona. Paidós
- Jenkins, H (2003). Transmedia Storytelling. MIT Technology Review. Recuperado el 3 de noviembre de <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling>
- Lévy, P., & Medina, M. (2007). *Cibercultura: La cultura de la sociedad digital*. Barcelona; México: Anthropos.

- Sánchez-Mesa Martínez, D. (2010). ¡Jugad, jugad, malditos! Videojuegos y cine. Deslindes teóricos para un estudio intermedial. En *Reescrituras fílmicas: nuevos territorios de la adaptación* (pp. 295-318). Ediciones Universidad de Salamanca.
- Sánchez-Mesa Martínez, D. (2011). Literatura aumentada. Intermedialidad/Transmedialidad o El viaje de Alicia a través de las pantallas. En S. Montesa (ed.), *Literatura e Internet*. Nuevos textos, nuevos lectores. Actas del XX Congreso de literatura española contemporánea (pp.109-129). Málaga: Universidad de Málaga, pp. 109-129.
- Ryan, M. L. (Ed.). (2004). *Narrative across media. The languages of storytelling*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press.
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas Transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Centro de libros PAFP.
- Scolari, C. A. (2009). Transmedia storytelling: Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International Journal of Communication*, 3, 21. Recupearado el 20 de noviembre de <http://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/477>
- Smith M. Greg (2002). *Computer Games Have Words, Too: Dialogue Conventions in Final Fantasy VII*. *Game Studies*. Recuperado el 29 de noviembre de <http://www.gamestudies.org/0202/smith/>
- Villalobos José, M. (2014). *Cine y videojuegos. Un diálogo transversal*. Sevilla: Ediciones Héroes de Papel S.L.

Blogs y artículos de prensa

- CD, A. *Esto es todo lo que sabemos sobre Final Fantasy VII Remake*. *Vida Extra*. Recuperado el 7 de diciembre de <http://www.vidaextra.com/rpg/esto-es-todo-lo-que-sabemos-sobre-final-fantasy-vii-remake>

- FF7 Tech Demo (Remastered)*. IGN. Recuperado el 1 de diciembre de <http://www.ign.com/videos/2005/08/11/final-fantasy-vii-technical-demo-for-ps3-playstation-3-feature-behind-the-scenes-ff7-tech-demo-remastered>
- Final Fantasy VII Advent Children Complete Mod*. ModDB. Recuperado el 1 de diciembre de <http://www.moddb.com/games/final-fantasy-vii/downloads/final-fantasy-vii-advent-children-complete-mod>
- Final Fantasy VII. OC Remix*. Recuperado el 10 de diciembre de <http://ocremix.org/game/7/final-fantasy-vii-ps1>
- FINAL FANTASY XIII-2 to Feature Casino, Chocobo Racing, and More*. Nova Crystallis. Recuperado el 2 de diciembre de <http://www.novacrySTALLIS.com/2011/09/final-fantasy-xiii-2-to-feature-casino-chocobo-racing-and-more/>
- Galiou (2010). *10 motivos para odiar: Final Fantasy VII*. El Pixel Ilustre. Recuperado el 20 de noviembre de <http://www.elpixelilustre.com/2010/03/10-motivos-para-odiar-final-fantasy-vii.html>.
- Galiou (2015). *Mujeres y videojuegos, ya en Youtube*. El pixel ilustre. Recuperado el 2 de diciembre de <http://www.elpixelilustre.com/2015/07/mujeres-y-videojuegos-ya-en-youtube.html>
- Glitteson, K. (2014). *¿Por qué es sexista la industria del videojuego?* LA NACIÓN. Recuperado el 2 de diciembre de <http://www.lanacion.com.ar/1701811-porque-es-sexista-la-industria-del-videojuego>
- Gallego (2015). *Cloud, cansino, estás en todas partes*. Vida Extra. Recuperado el 2 de diciembre de <http://www.vidaextra.com/rpg/cloud-cansino-estas-en-todas-partes>
- Inquimero (2015). *Los 10 videojuegos más caros de la historia*. Inquimero. Recuperado el 10 de diciembre de <http://inquimero.com/10-videojuegos-caros/>

Kamen M. (2015). *Final Fantasy VII director: remake won't be a direct upgrade*. *Wired*. Recuperado el 15 de diciembre de <http://www.wired.co.uk/news/archive/2015-06/23/final-fantasy-vii-remake-different>

Kirai (2009). *Kawaii*. Kirainet. Recuperado el 14 de diciembre de <http://www.kirainet.com/kawaii/>

Landervincent27 (2015). *El nuevo gameplay de Final Fantasy VII remake durante la playstation experience ha vuelto a reabrir el debate sobre el remake de este clásico. ¿habrá acertado square enix?* Poweups. Recuperado el 8 de diciembre de <http://powerups.es/nuevo-trailer-de-final-fantasy-vii-remake-en-movimiento/>

Stanescu A. (2008). *Final Fantasy VII*. Soft Pedia. Recuperado el 2 de diciembre de <http://www.softpedia.com/reviews/games/psp/Final-Fantasy-VII-psp-76022.shtml>

Otros enlaces de interés:

- *Compilation of Final Fantasy VII*. Final Fantasy Wikia. Recuperado el 2 de diciembre de http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Compilation_of_Final_Fantasy_VII
- *Final Fantasy*. Final Fantasy Wikia. Recuperado el 2 de diciembre de https://es.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy
- *Final Fantasy VII*. Final Fantasy Wikia. Recuperado el 2 de diciembre de http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Final_Fantasy_VII
- *Final Fantasy in Popular Culture*. Final Fantasy Wikia. http://finalfantasy.wikia.com/wiki/Final_Fantasy_in_Popular_Culture

Multimedia:

- [Software] Final Fantasy VII. (1997). Shibuya, Tokyo: Squaresoft
- [Software] Before Crisis: Final Fantasy VII. (2004). Shibuya, Tokyo: Squaresoft
- [Software] Final Fantasy VII: Snowboarding. (2005). Shibuya, Tokyo: Square Enix
- Final Fantasy VII: Advent Children. (2005). [DVD] Japón: Tetsuya Nomura, Takeshi Nozue.
- [Software] Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII. (2006). Shibuya, Tokyo: Square Enix
- [Software] Crisis Core: Final Fantasy VII. (2008). Shibuya, Tokyo: Squaresoft
- [Software] Final Fantasy VII G-Bike. (2014). Shibuya, Tokyo: Square Enix
- [Software] Habbo. 2000. Obtenido el 10 de diciembre de <https://www.habbo.es/>

ANEXOS

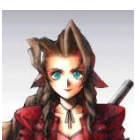
LISTA DE PROTAGONISTAS DE FINAL FANTASY VII



- **Cloud Strife:** personaje principal del juego. Es miembro del grupo *AVALANCHA*. Serio y poco hablador.



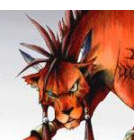
- **Tifa Lockhart:** Amiga de infancia de Cloud, es miembro de *AVALANCHA*. Optimista y valiente, experta en artes marciales. Propietaria y camarera de un bar llamado "El Séptimo Cielo", ubicado en Midgar.



- **Aerith Gainsborough;** Florista de los suburbios, la última de los Ancianos. Es perseguida por ser la única persona que puede utilizar una materia muy preciada.



- **Barret Wallace:** Líder de *AVALANCHA*. Lucha contra Shin-ra por destruir el planeta y atacar su ciudad natal, Corel. Tiene una hija adoptada llamada Marlene.



- **Red XIII:** Un animal muy inteligente y con capacidad de habla. Pertenece a una longeva raza en extinción que juró proteger un lugar llamado Cañón Cosmo.



- **Cait Sith:** Un gato robot que suele ir montado en un muñeco gigante similar a un conejo. Está controlado por Reeve, uno de los principales directivos de Shinra.



- **Cid Highwind:** Cid Highwind es un piloto de Ciudad Cohete que soñaba con ir algún día al espacio. Decide unirse al grupo *AVALANCHA* al verse engañado por el grupo Shin-ra.



- **Yuffie Kisaragi:** Es una joven ninja adolescente. El grupo *AVALANCHA* debe encontrarla para recuperar unas materias que ella les robó. El rastro les lleva a una ciudad llamada Wutai.



- **Vincent Valentine:** Ha sido sometido a los más crueles experimentos y es capaz de transformarse en seres monstruosos y modificar su cuerpo a voluntad. Fue miembro de los Turcos en la antigüedad, y estaba enamorado de Lucrecia, la científica que dio a luz a Sephiroth.

FICHAS TÉCNICAS (FFI – FFVII)

- **Final Fantasy I**

- Desarrolladora: Squaresoft
- Distribuidora: Squaresoft, Micro Cabin (MSX2), TOSE (WSC, PS, GBA, PSP)
- Director: Hironobu Sakaguchi
- Diseñador: Hironobu Sakaguchi
- Año de lanzamiento: 1987
- Plataforma: NES, MSX2, WonderSwan Color, PlayStation, GBA, NTT DoCoMo FOMA 901i, PSP, Virtual Console, Teléfonos móviles
- Número de jugadores: un jugador

- **Final Fantasy II**

- Desarrolladora: Squaresoft
- Distribuidora: Squaresoft
- Director: Hironobu Sakaguchi
- Diseñador: Hiromichi Tanaka, Akitoshi Kawazu, Koichi Ishii
- Año de lanzamiento: 1988
- Plataforma: Famicom,2 WonderSwan Color, PlayStation, teléfonos móviles, Game Boy Advance, PlayStation Portable, Consola Virtual, PlayStation Network, iOS, Android
- Número de jugadores: un jugador

- **Final Fantasy III**

- Desarrolladora: Squaresoft, Matrix Software (remake)
- Distribuidora: Squaresoft
- Director: Hironobu Sakaguchi, Hiromichi Tanaka (remake)
- Diseñador: Hiromichi Tanaka, Kazuhiko Aoki
- Año de lanzamiento: 1990
- Plataforma: Famicom,2 Nintendo DS, Consola Virtual, iOS, Android, PlayStation Portable, Ouya, Windows Phone
- Número de jugadores: un jugador

- **Final Fantasy IV**

- Desarrolladora: Squaresoft
- Distribuidora: Squaresoft
- Director: Hironobu Sakaguchi
- Diseñador: Takashi Tokita, Hiroyuki Itō, Yasushi Matsumura
- Año de lanzamiento: 1991
- Plataforma: Super Nintendo, PlayStation, WonderSwan Color, Game Boy Advance, Nintendo DS, Consola Virtual, FOMA 903i / 703i, PlayStation Portable, iOS, Android
- Número de jugadores: un jugador

- **Final Fantasy V**

- Desarrolladora: Squaresoft, TOSE (PS, GBA), Square Enix (iOS, Android)
- Distribuidora: Squaresoft
- Director: Hironobu Sakaguchi
- Diseñador: Hiroyuki Itō
- Año de lanzamiento: 1992
- Plataforma: Super Famicom,2 PlayStation,3 Game Boy Advance, Consola Virtual, PlayStation Network, iOS, Android, PC
- Número de jugadores: un jugador, multijugador

- **Final Fantasy VI**

- Desarrolladora: Squaresoft, TOSE (PS, GBA)
- Distribuidora: Squaresoft
- Director: Hironobu Sakaguchi, Hiroyuki Itō
- Diseñador: Hiroyuki Itō
- Año de lanzamiento: 1994
- Plataforma: SNES, PlayStation, Game Boy Advance, Consola Virtual, PlayStation Network, Android, iOS
- Número de jugadores: un jugador, multijugador

- **Final Fantasy VII**

- Desarrolladora: Squaresoft, Square Enix (remix)
- Distribuidora: Squaresoft, Square Enix, Eidos Interactive
- Director: Yoshinori Kitase
- Productor: Hironobu Sakaguchi
- Año de lanzamiento: 1997
- Plataforma: PlayStation, Microsoft Windows, iOS, PlayStation 4
- Número de jugadores: un jugador

ÍNDICE DE GRÁFICAS

FIGURA.1.- Portadas de <i>FINAL FANTASY VII</i>	12
FIGURA.2.-Vista mapamundi.....	15
FIGURA.3.-Ángulos de cámara inusuales.....	16
FIGURA.4.-Nnarrador indirecto.....	18
FIGURA.5.- Minijuego de baloncesto.....	19
FIGURA.6.- Fusión de personajes	23
FIGURA.7.- Intervención de Barret Wallace.....	24
FIGURA.8.-Diseño de guías.....	29
FIGURA.9.- <i>Tech Demo Final Fantasy VII</i>	31
FIGURA.10.-Tráiler de <i>Final Fantasy VII Remake</i>	33
FIGURA.11.-Poster oficial de <i>Final Fantasy VII: Advent Children</i>	34
FIGURA.12.- <i>Final Fantasy VII Advent Children Advent Pieces: Limited</i>	37
FIGURA.13.- El personaje Chocobo en <i>Final Fantasy VII</i> y <i>Final Fantasy XIII-2</i>	38
FIGURA.14.- Comparación entre versión original y versión modificada de FFVII.....	41