

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITÉCNICA SUPERIOR DE GANDÍA

GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

---



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



**“La narrativa transmedia en los videojuegos.  
Estudio de caso de la saga Final Fantasy.”**

***TRABAJO FINAL DE GRADO***

Autor/a:

**César Boquera Solaz**

Tutor/a:

**Ariadna Fernández Planells**

***GANDÍA, 2019***

## Índice

<b>1. Introducción.</b>	5
1.1. Presentación del tema.	5
1.2. Objetivos.	6
1.3. Metodología.	6
<b>2. Marco teórico</b>	
2.1. ¿Qué es el transmedia?	7
2.2. La importancia de la audiencia.	9
2.3. Los medios, el espacio mediático y su modelo de negocio.	11
2.4. La narrativa transmedia en los videojuegos.	12
2.5. Los videojuegos RPG y sus subgéneros.	14
2.6. Estudio del caso: la saga Final Fantasy.	17
<b>3. Resultados</b>	
3.1. Productos lanzados por Square Enix.	20
3.1.1. Videojuegos.	20
3.1.2. Series y animación.	33
3.1.3. Final Fantasy y el cine.	36
3.1.4. Documentales “Inside Final Fantasy”.	37
3.1.5. Manga, libros y novelas.	38
3.1.6. Eventos oficiales.	41
3.1.7. Merchandising.	42
3.2. Productos lanzados por la audiencia (prosumidores).	44
3.2.1. Eventos.	44
3.2.2. Libros.	45
3.2.3. Fanart, covers y música.	46
3.2.4. Cosplays.	47
3.2.5. Comunidades y páginas web.	48
3.2.6. Fangames.	50
3.2.7. Fanfiction.	51
3.2.8. Creadores de contenido.	52
3.3. Mapas transmedia de la saga.	54
<b>4. Conclusiones.</b>	55
<b>5. Bibliografía.</b>	58

Resumen:

Este trabajo se centra en el análisis de la narrativa transmedia en los videojuegos de la saga de role playing game Final Fantasy. El objetivo principal es analizar la estrategia transmedia utilizada para expandir su universo y complementar el argumento de sus obras con diversos medios, ya sea a través de películas, novelas, series de animación o incluso conciertos donde se revela argumento mediante la interpretación de la banda sonora en directo. Para ello se realiza una revisión crítica de la teoría en torno al transmedia así como etnografía virtual. Los resultados apuntan a que toda la saga es transmedia, pues existen diversas novelas o series de animación y otros productos en distintos medios. Destaca la estrategia transmedia de la séptima entrega del videojuego, que además del propio título, cuenta con animación, novela y película; también la quinceava entrega que cuenta con una serie de animación, una película, juegos de móvil además del propio juego. Muchas más compañías y estudios están usando el transmedia en sus videojuegos, pero Final Fantasy es una de las primeras sagas en utilizarlo para expandir su universo y a día de hoy lo sigue haciendo. Por ello, puede considerarse una de las pioneras en aplicar la narrativa transmedia al mundo de los videojuegos.

Palabras clave:

Videojuegos, narrativa, transmedia, Final Fantasy, RPG (videojuegos de rol).

Abstract:

This work focuses on the analysis of transmedia narrative in the video games of the role playing game saga Final Fantasy. The main objective is to analyze the transmedia strategy used to expand the universe and complement the argument of the works with various means, either through films, novels, animation series or even concerts where argument is revealed by the interpretation of the live soundtrack. To this end, a critical review of transmedia theory and virtual ethnography is undertaken. The results to point to that the whole saga is transmedia, since there are several novels or animation series and other products in different media. Highlights the transmediate strategy of the seventh edition of the video game, which besides the title itself, has animation, novel and film; also the fifteenth edition that has a series of animation, a movie, mobile games in addition to the game itself.

Many more companies and studios are using transmedia in their video games, but Final Fantasy is one of the first sagas to use it to expand their universe and still does so today. It can therefore be considered one of the pioneers in applying the transmedia narrative to the world of video games.

Keywords:

Video games, narrative, transmedia, Final Fantasy, RPG.

Resum:

Aquest treball es centra en la narrativa transmèdia de la saga de videojocs de “role playing game” Final Fantasy. L’objectiu principal és analitzar l’ús de la narrativa transmèdia en la saga, la qual s’utilitza per a expandir el seu univers i complementar amb diversos mitjans l’argument de les obres. Aquests mitjans poden ser pel·lícules, novel·les, series d’animació o concerts on es revela l’argument mitjançant la interpretació de la banda sonora en directe. Per aquest motiu, es realitza una revisió crítica de la teoria al voltant del transmèdia que s’acompanya d’una etnografia virtual.

Els resultats apunten a que tota la saga es transmèdia, ja que en totes les entregues existeix alguna novel·la o sèrie d’animació posterior entre altres productes en diferents mitjans. Cal assenyalar que destaca l’estratègia transmèdia de la setèima entrega del videojoc que a més del propi títol, compta amb animació, novel·la i pel·lícula. Així mateix, la quinzena entrega també compta amb sèrie d’animació, pel·lícula, jocs per al telèfon mòbil, a més del propi joc. Moltes companyies i estudis estan utilitzant el transmèdia en els seus videojocs actuals, però Final Fantasy és una de les primeres en utilitzar-lo per a expandir els seus universos i fins avui en dia ho segueixen fent. Per aquesta raó es pot considerar la saga com una de les pioneres en aplicar la narrativa transmèdia en el món dels videojocs.

Paraules clau:

Videojocs, narrativa, transmedia, Final Fantasy, RPG.

## 1. Introducción

En este trabajo se realiza un análisis de la narrativa transmedia en los videojuegos. Actualmente, muchas compañías están utilizando este tipo de estrategias para expandir su universo y complementar con diversos medios el argumento de sus obras ya sea con películas, novelas, series de animación o incluso conciertos donde se revela argumento mediante la interpretación de la banda sonora en directo. Este estudio se centra específicamente en la saga de videojuegos Final Fantasy.

Siempre me han gustado los videojuegos. Desde que era un niño me ha encantado viajar a través de mundos narrativos. Los juegos RPG<sup>1</sup> (juegos de rol) me permitieron sumergirme en un mundo enorme y hacer que me identificase con el protagonista. Son aquellos en los que tenemos libertad de movimiento y decisión encarnando a un personaje. Cuando terminaba el juego una parte de mí quería seguir pasando tiempo con los protagonistas o seguir viajando por ese mundo. La aplicación de la narrativa transmedia permite precisamente eso. Expandir universos o continuar historias que parecía que no iba a seguir. Concretamente la saga Final Fantasy ha usado este recuerdo para expandir el universo de sus títulos. Los más destacables el VII y el XV, de los cuales tenemos serie de animación, películas, conciertos, novelas, etc, que expanden y siguen la historia de los videojuegos.

El uso del transmedia se ha consolidado y muchas compañías lo usan en sus estrategias de venta y comunicación. La primera apuesta transmedia podría considerarse Mario Bros, el clásico juego de plataformas de Nintendo o Pokémon con su serie de animación surgida en abril de 1997. Con este anime, acompañaba al jugador en su aventura, expandiendo este curioso mundo y dando otra visión que en el videojuego actual no se tiene. Son muchas las sagas de videojuegos que hacen uso de este tipo de narrativa, sobre todo las de RPG, así pues, como consumidor de este tipo de juegos, me parece interesante analizar el uso de transmedia en la narrativa actual de los videojuegos ya que, en mi opinión, aumenta el nivel de satisfacción por parte del consumidor puesto que la historia tiene más correlación en los diferentes medios en los que se trata, ya sean pelis, juegos, libro, anime...

---

<sup>1</sup> Juegos de rol en las que tenemos libertad de movimiento y decisión encarnando a un personaje

El universo transmedia de la saga Final Fantasy es un buen ejemplo de cómo hacer bien una narrativa en diversos medios y es una de las sagas más importantes del RPG, que lleva haciendo uso de este estilo de narrativa desde hace más de diez años, lo cual ha ayudado a que me decantase por esta opción.

## **1.2 Objetivos:**

A continuación, se plantean los objetivos de este trabajo de final de grado:

**Objetivo general:** Analizar el universo transmedia en la saga de videojuegos de role playing game [RPG] Final Fantasy.

### **Objetivos secundarios:**

1. Detectar principales referentes teóricos sobre transmedia en el mundo de los videojuegos;
2. Identificar los productos oficiales lanzados por la empresa creadora de los juegos de Final Fantasy que contribuyen a generar el universo transmedia de la saga;
3. Detectar los productos creados por los jugadores -productos no oficiales- que contribuyen al universo transmedia de la saga;
4. Aportar un mapa del universo transmedia de la saga.

## **1.3 Metodología:**

En primer lugar, se ha realizado una revisión crítica sobre la teoría transmedia y el mundo de los videojuegos que ha dado como resultado el marco teórico de este trabajo. En segundo lugar, se ha llevado a cabo una etnografía (offline y virtual) para analizar todos los productos relacionados con el universo transmedia de la saga, tanto oficiales como no oficiales.

Para ello, se ha visionado las películas y las distintas series, leído los distintos mangas, novelas y libros; y jugado a los videojuegos para profundizar en este universo y poder analizarlo con propiedad. También se han visitado diversas páginas webs, artículos y comunidades de fans como Final Fantasy Union, Capital Olvidada o para observar la respuesta de los fans hacia la saga.

## 2. Marco teórico

Este apartado se divide en seis subapartados. En el primero se profundiza en el concepto de transmedia; en el segundo se habla de la audiencia y su importancia; en el tercero se tratan los distintos medios, así como el espacio mediático y su modelo de negocio; en el cuarto se trata la narrativa transmedia en el mundo de los videojuegos; en el quinto se habla del género RPG y los subgéneros que lo incluyen y en el sexto y último punto se introduce la saga que centra este trabajo.

### 2.1. ¿Qué es el transmedia?

El transmedia supone dividir el contenido de una obra intencionadamente para así poder separarla y difundirla en diversos medios o plataformas para que cada fragmento de forma individual cuente una parte de esa obra. De esta forma, el consumidor puede interactuar con todas las partes de una obra para conocer todos los entresijos de esta. Algo muy distinto es la narrativa multiplataforma en la que se cuenta la misma historia, pero en distintas plataformas sin extender el universo. La narrativa transmedia se ha confundido a menudo con la narrativa crossmedia, en la cual también se expande una historia a otros medios, pero sin extender el universo de la obra. Con la narrativa transmedia se busca que sea algo diferente pero que a su vez se complemente, enriqueciendo así el universo de la obra y permitiendo al espectador introducirse en él en mayor medida. Pero uno de los factores más importantes y diferenciadores de esta es que los usuarios y consumidores participen en esa ampliación del universo de la obra. (Scolari, 2013). En los últimos años y gracias a las redes sociales y a internet, ha sido posible crear más posibilidades narrativas y además vincularlas entre si donde los consumidores tienen un papel a cumplir en el desarrollo de la historia.

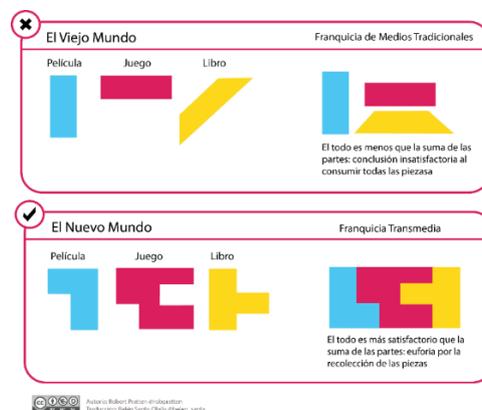


Figura 1. El viejo y el nuevo mundo de las Narrativas. Fuente: Pratten (2011)

El primero que habló de narrativa transmedia fue Henry Jenkins (2003) en su artículo publicado en *Technology Review* donde reflexionaba sobre cómo cada medio aporta lo que se le da mejor. Como ejemplo explicaba cómo una película puede tener una historia que se expanda en libros o cómics y se termine de abrir en un videojuego donde cada parte ayude a la audiencia a entrar en ese universo sin necesitar conocer las otras partes.

Por su parte, Jeff Gómez (2013) estableció ocho puntos claves por los que un producto u obra se puede considerar transmedia:

1. El contenido debe ser creado una o más personas que puedan idear diversas ramas argumentales.
2. Debe ser transmedia desde su inicio, es decir, tener clara la idea a desarrollar.
3. El contenido debería estar presente al menos en tres medios distintos para mayor pluralidad.
4. El contenido de la obra tiene que ser único en cada medio, ofreciendo a los consumidores nuevos elementos de expansión del universo.
5. El contenido debe mostrar una visión única de ese mundo narrativo.
6. Deben evitarse incoherencias dentro del universo narrativo. En muchas ocasiones se han encontrado contradicciones y sinsentidos en la historia que se pretende contar. Muchas veces son las propias comunidades de fans quienes se dan cuenta de estos fallos.
7. Todo el equipo debe ser participe del progreso del proyecto, todos deben compartir la misma meta.
8. Por último y uno de los más importantes es la participación del usuario, puesto que los usuarios deben tener un rol activo y que puedan debatir y complementar con sus propias ideas.

Según Robert Pratten (2011), las ideas nombradas anteriormente nacen con la intención de explotar el universo de la historia de la obra. Como es de suponer, este estilo de narrativa necesita de una larga planificación desde su nacimiento y su éxito dependerá del conjunto de seis elementos clave como se observan en la imagen posterior: narrativa, consumidores, experiencia, el modelo de negocio, los medios y la ejecución. (Pratten, 2011).

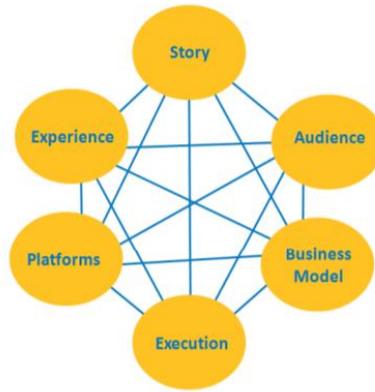


Figura 2. Proceso de desarrollo transmedia. Fuente: Pratten (2011)

## 2.2. La importancia de la audiencia

Como se ha dicho anteriormente, uno de los puntos más importantes y esenciales en una narrativa transmedia es la audiencia. En las investigaciones que se han hecho a raíz de estos temas, las cuales están resumidas en el portal online Brandwatch, siempre se destaca la participación de la audiencia. Esta audiencia se podría dividir en tres tipos según Robert Pratten (2011) como bien se aprecia en la figura 3.

1. La audiencia pasiva, que son los espectadores. Es la que simplemente consume el contenido en las distintas plataformas.
2. La audiencia comprometida es la que interacciona con la obra.
3. La audiencia productora es la que pueden producir más contenido, como, por ejemplo, el fenómeno *Fan fiction* entre muchos otros. Esta audiencia productora es también conocida como prosumidores<sup>2</sup> y son, quizá, los más importantes, aunque su porcentaje sea menor. Con su elaboración de contenido para la expansión del universo se amplía todo lo que la obra oficial ha contado. Los prosumidores crean todo tipo de contenido, desde parodias de sus historias más queridas con el fin de crear algo cómico, adaptaciones a través de un videojuego *fanmade*<sup>3</sup> o animación con dibujos propios o incluso finales alternativos en plataformas como Wattpad<sup>4</sup>.

En el cine o los videojuegos es donde mayor presencia tiene el fenómeno de los prosumidores y no solo ayuda a expandir ese universo previo creado, sino que es

---

<sup>2</sup> Prosumidor: consumidor + productor. Acrónimo formado por la fusión original de las palabras productor y consumidor.

<sup>3</sup> Producido por fans

<sup>4</sup> Comunidad online para lectores y escritores

publicidad gratuita para los creadores de esa obra. En la figura 3 podemos observar un pequeño esquema de los tipos de audiencia y su participación explicado anteriormente.

Esto las empresas lo saben y lo utilizan a su favor para ampliar su público y fidelizarlo. A raíz de esto, se han creado comunidades de fans en torno a sagas y obras en las que la audiencia interactúa con otros fans. Muchas veces esto va más allá y son los propios fans los que crean cuentas en redes sociales, páginas web o foros. (Gutiérrez, 2013).

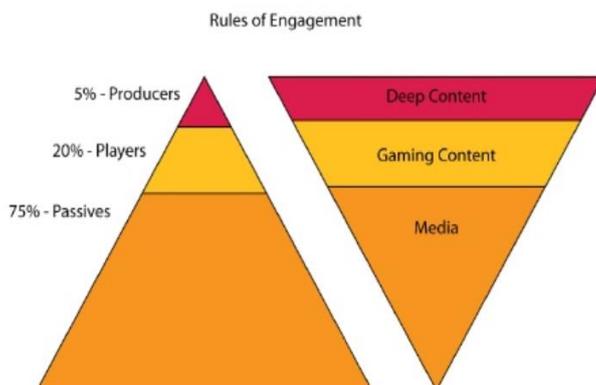


Figura 3. Participación de la audiencia con el contenido. Fuente: Pratten (2011)

Las redes sociales e internet han ayudado a que este fenómeno fan esté en auge, pero siempre han existido eventos en torno a comunidades (AEVI, 2018). Muchos eventos han sido en torno a sagas de comics, videojuegos o películas. La Comic Con de 1970 es un gran ejemplo de ello. Hoy en día existen eventos para obras o sagas concretas, por ejemplo, las Japan Week, dedicadas al anime y manga japonés y a toda su cultura en general. La Heroes Comic Con (antiguamente conocida como Expocómic) es una extensión de las Comic Con de Estados Unidos que se ha traído a España con eventos relacionados con obras de gran éxito como Juego de Tronos o Stranger Things entre muchas otras, y que traen invitados relacionados con los universos narrativos de videojuegos, series o comics. En el mundo de los videojuegos también existen esta suerte de eventos como la E3<sup>5</sup>, la Gamescom<sup>6</sup> o el Tokyo Games Show<sup>7</sup>, en los que muchos fans se reúnen, pueden probar diversos títulos y participar en numerosas charlas y eventos programados por las propias desarrolladoras o por comunidades de fans. En ocasiones se realizan anuncios importantes sobre el futuro de la industria, ya sean nuevas consolas o nuevos videojuegos.

<sup>5</sup> Evento de videojuegos organizado en Los Ángeles.

<sup>6</sup> Evento de videojuegos organizado en Alemania.

<sup>7</sup> Evento de videojuegos organizado en Tokyo

### 2.3. Los medios, el espacio mediático y su modelo de negocio

Como se ha dicho anteriormente, si la historia de una obra está pensada como producto transmedia, ya se procede a crear con la idea de que la historia se cuente en distintos medios/plataformas con intención de expandir el universo de la misma. Scolari (2013, p.87) apunta a que “este mapa expansivo debe ser flexible, ya que en muchos casos dependerá de los recursos obtenidos o de la respuesta de los consumidores”. Dependiendo de nuestros objetivos, habrá algunos medios más útiles que otros ya que “cada medio o plataforma genera diferentes experiencias con los usuarios” (Scolari, 2013, p.88). Las novelas por ejemplo podrían ofrecer una experiencia más singular, mientras que la cuenta de una comunidad en redes o un videojuego, tienen más presencia social. Scolari (2013) introduce una tabla a continuación en la que explica que es lo que hace mejor cada medio y sus diferentes usos posibles.

Televisión	Contar (eventos principales, precuelas, secuelas, spin-offs).
Cine	Contar (eventos principales o especiales, precuelas, secuelas, spin-offs).
Libros	Contar (eventos principales, precuelas, secuelas, spin-offs).
Cómic	Contar (precuelas, secuelas, spin-offs).
Webisodios	Contar (contenidos intersticiales, spin-offs), catar (avances), resumir (recapitulaciones), generar expectativa (anticipos).
Web	Informar, contar en forma no secuencial/multimedia, interactuar, participar, explorar.
Apps	Informar, compartir, geolocalizar, participar, ubicuidad.
Videojuegos	Desafiar, interactuar, planificar estrategias/tácticas, sumergir al usuario en el mundo narrativo, explorar.
Videojuegos en línea	Desafiar, interactuar, planificar estrategias/tácticas, sumergir al usuario en el mundo narrativo, cooperar/competir, explorar.
Redes sociales	Conversar, compartir, intercambiar, participar.
Wikis	Informar, compartir, aprender, archivar.
Juegos de realidad alternativa	Conversar, cooperar/competir, investigar, explorar, sumergir al usuario en el mundo narrativo.

Tabla 1: Usos del medio. Scolari (2013).

Existen múltiples formas de financiación para un universo transmedia. Scolari (2013) detecta cuatro tipos de financiación:

1. El primero de ellos sigue el sistema de pago, donde la audiencia paga por ese contenido.
2. Otro sistema es el llamado Freemium, donde hay una parte del producto gratuita al que acceden la mayoría de los consumidores, y otra parte de pago, en la que normalmente hay menos usuarios.
3. El sistema de Patrocinio es el que todos los gastos están cubiertos por otras empresas a cambio de publicidad de estas mismas en el producto final, en series o películas se suele utilizar el *product placement*.
4. Por último, encontramos el crowdfunding, el cual es una forma de financiación en la que los posibles consumidores y la audiencia donan cierta cantidad de dinero para que el proyecto siga adelante. Las más utilizadas a día de hoy son Kickstarter e Indiegogo y a nivel español, Verkami.

#### **2.4. La narrativa transmedia en los videojuegos**

El mundo de los videojuegos también ha sabido utilizar la narrativa transmedia para expandir sus ya amplios universos y convertirlos en auténticos fenómenos. Todos conocemos casos tan importantes como el de Resident Evil, la saga de Capcom de terror y zombis dentro del género survival horror<sup>8</sup>. El primer juego de la saga salió a la luz en 1996 y, a fecha de hoy, cuenta con siete entregas principales y varios spin-offs a los que se han sumado nuevas historias a través de distintos medios.

Además de los videojuegos cuenta con una novela publicada en 1997, *Resident Evil: The Beginning* y ocho películas desde el año 2002 hasta el 2012. El primer caso de un videojuego considerado transmedia es el famoso Super Mario Bros de Nintendo, que salió a la luz en 1983 llegando a vender más de 40 millones de copias, lo que es todo un hito y explicaría porque Nintendo lo tiene de imagen de marca. En 1990 se realizó una serie, *The Adventures of Super Mario Bros*, que expandía el universo creado en la tercera entrega. Además, también se produjo una película en 1993, *Super Mario Bros*, donde actores reales como Bob Hoskins, interpretaban a los personajes del videojuego.

Otro de los primeros videojuegos en utilizar una narrativa transmedia es el caso de Pokémon, otra de las sagas insignia de Nintendo que atrapó a millones de jugadores y que incluso a día de hoy sigue expandiéndose tanto con nuevos videojuegos como en el

---

<sup>8</sup> Subgénero de videojuegos que trata de causar miedo al jugador.

mundo del anime y cinematográfico. El primer videojuego de Pokémon tuvo dos ediciones, Rojo y Azul. Salió en 1996 y fue todo un éxito por el que Nintendo empezó a sacarle provecho. En abril de 1997 se estrenó el anime de este exitoso juego con el que se expandía su universo y trataba desde otro punto de vista la aventura que muchos emprendieron en el videojuego. En 1999 se estrenó *Pokémon: La película*, con la que se expandía todavía más este peculiar universo centrándose en otra faceta más adulta de la historia de este universo. Hoy en día, la saga Pokémon cuenta con 23 películas y con 47 videojuegos además de varias temporadas en el anime, lo cual es una prueba del gran éxito de esta franquicia. Otra de las primeras sagas de videojuegos en utilizar la narrativa transmedia ha sido la saga Final Fantasy. Esta saga vio la luz en 1987 y sigue estando presente a día de hoy. Más adelante este trabajo hablará en profundidad de la saga y sus diferentes productos transmedia como películas, novelas o series de animación.

El mundo del cine también ha aprovechado el mundo de los videojuegos para expandir su universo no siendo originalmente pensado de esta forma. Star Wars, es uno de los referentes en lo transmedia en el mundo del cine tal y como se puede observar en la figura 4 y también ha utilizado los videojuegos para extender su universo y explicar sucesos importantes de las películas canónicas como la creación de la rebelión contra el imperio. Casos más actuales como El Señor de los Anillos, ha expandido su universo al mundo de los videojuegos con videojuegos como el de Lord of the Rings: War in the North o Shadows of Mordor.

Otro ejemplo actual es la saga de libros del Brujo, Geralt de Rivia, la cual se expandió gracias a tres notables videojuegos que ayudaban a conocer e interactuar con el universo y saber más sobre sus personajes. Además, Netflix está rodando una serie basada en esta saga. Por último, destacar Overwatch, uno de los últimos juegos de Blizzard<sup>9</sup>, que demuestra como la historia de esta entrega puede desarrollarse en plataformas sin utilizar el propio juego.

En líneas generales, los videojuegos que más uso le dan a la narrativa transmedia suelen ser los RPG, ya que de por sí tienen un vasto universo, historias casi interminables y multitud de personajes diferentes.

---

<sup>9</sup> Desarrolladora y distribuidora de videojuegos



Figura 4. Universo transmedia de Star Wars. Fuente: Hubert (2018).

## 2.5. Los videojuegos RPG y sus subgéneros

El RPG es un acrónimo de Role Playing Game, es decir, un juego de rol. En videojuegos se trata de un género que se identifica por ciertas características comunes en todos ellos, como desarrollo de habilidades y stats<sup>10</sup> de los personajes protagonistas, cierta libertad de decisión y además un nivel de exploración libre que no suele verse en otro género de videojuegos. La experiencia que ganan nuestros personajes se suele conseguir luchando contra enemigos o completando tareas en las que las decisiones y la libertad del jugador es crucial. Este estilo de videojuegos bebe mucho del clásico juego de rol de mesa Dragones y Mazmorras, pero fueron surgiendo títulos que crearon escuela propia y un subgénero en sí mismo, como Dragon Quest (1986) y Final Fantasy (1987). Pero ¿dónde nació exactamente el género? Se considera su inicio en 1966 en la universidad de Boston donde el catedrático William A. Gamson ideaba pequeñas prácticas basadas en la improvisación teatral para explicar teorías y comportamientos humanos a sus alumnos. Estas prácticas son lo que hoy se conoce como SimSoc (Simulated Society) con el que imponía a sus alumnos un rol determinado, asignaba una situación y época al azar y estos debían interpretar correctamente ese papel. William A. Gamson publicó este “juego” recogiendo las normas que él mismo había ideado y gracias a las cuales, Dave Arneson, junto a Gary Gygax, ambos diseñadores de juegos, trabajaron juntos creando un juego que sería una referencia para todos los juegos y videojuegos del género de rol, Dungeons and Dragons, tal y como se observa en la figura 5.

<sup>10</sup> Los atributos de cada personaje.



Figura 5. Dave Arneson y Gary Gygax. Fuente: DMDavid (1974).

Dentro del género RPG encontramos numerosos subgéneros que, aunque comparten el mismo punto de partida y bases, se diferencian en ciertos aspectos ya sea por su sistema de combate, arquetipo de personajes o temática.

Los **WRPG** (Western RPG) son los juegos de rol occidentales. Se caracterizan por mundos y tramas más oscuras y maduras, generalmente en época medieval y un sistema de combate más enfocado a la acción en tiempo real. Como referentes actuales podríamos destacar las sagas Dragon Age, The Witcher o The Elder Scrolls.

Los **JRPG** (Japanese RPG) son los juegos de rol japoneses, Se caracterizan por historias más fantásticas, personajes muy trabajados con toques del anime japonés y un sistema de combate a turnos. Como referentes actuales podríamos destacar las sagas Final Fantasy, Dragon Quest o Persona.

Los **ARPG** (Action RPG) son juegos de rol que se basan en un combate frenético y con mucho movimiento. Los combos y habilidades del personaje son el punto fuerte de esta clase de videojuegos. Como referentes actuales podemos destacar las sagas NieR, Kingdom Hearts o Dark Souls.

Los **SRPG** (Strategy RPG) son videojuegos de rol táctico basados en juegos de mesa tradicionales. Tienen un combate más pausado en el que movemos a un grupo de personajes por un mapa con casillas en los que debemos vencer al enemigo haciendo uso de una estrategia aprovechando habilidades de cada tipo de personaje e incluso los recursos del propio escenario. Como referentes actuales podemos destacar las sagas Fire Emblem, Tactics Ogre o Disgaea.

Los **Shooter RPG** son videojuegos en los que las mecánicas de un juego de disparos han sido incorporadas y mezcladas con un sistema de progresión más clásico de un juego de rol tradicional. Como referentes actuales podemos destacar las sagas Mass Effect, Deus Ex o Fallout.

Los **MMORPG** (Massive Multiplayer Online RPG) son videojuegos que se caracterizan por la presencia de miles de jugadores online en los que formar grupos para afrontar las distintas misiones y mazmorras del juego. La cooperación e interacción entre jugadores es esencial para avanzar. Como referentes actuales podemos destacar World of Warcraft, Final Fantasy XIV Online y The Elder Scrolls Online.

Los **Dungeon Crawlers** son un tipo de videojuego RPG bastante clásico en su propuesta, pues su mecánica principal se trata de explorar diferentes y enormes mazmorras repletas de trampas y enemigos con algún jefe incluido a cada cierto tiempo. No suelen tener un argumento tan trabajado como otros subgéneros de RPG, además su estilo de combate suele ser la acción, aunque también hay alguno con un combate por turnos. Este subgénero es muy parecido a Dragones y Mazmorras, el juego de mesa. Como referentes actuales podemos destacar Diablo, Etrian Odyssey y Darkest Dungeon.

Los **Gacha** no son un subgénero del RPG propiamente dicho, pero si que se han abierto un gran hueco en el mercado al tratarse de juegos de dispositivos móviles normalmente gratuitos con muchas horas de contenido. No es de extrañar que sagas conocidas del RPG hayan querido formar parte de este movimiento dentro del género.

Estos juegos utilizan mecánicas de los RPG más famosos con energía limitada, por lo que cada movimiento o cada batalla, nos cueste cierta cantidad de esta energía, obligando al jugador a esperar un número de horas para poder seguir jugando o pagar con dinero real esa energía. Cuentan con una enorme cantidad de personajes que pueden salir o no, según el azar. Suelen ser métodos que dan grandes cantidades de dinero a las empresas como se observa en la figura de abajo, cuando el coste suele ser bastante asequible. Sagas como Final Fantasy, Fire Emblem, Star Ocean o Kingdom Hearts, tienen su propio RPG Gacha.

## Digital Entertainment

### – Games for Smart Devices/PC Browser

Net sales, operating profit down YoY as many titles launched in previous FY underperformed, resulting in no additional revenue generated by existing games, and license income decreased.

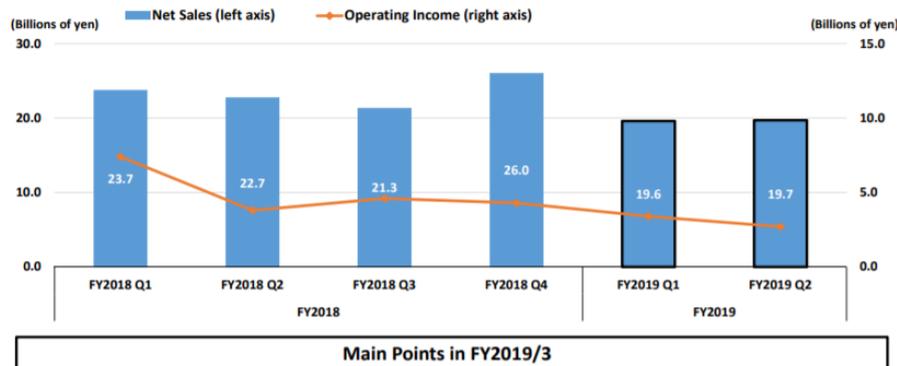


Figura 6. Extracto de los resultados financieros de los títulos de móviles de la compañía. Fuente: Square Enix (2018).

## 2.6. Estudio del caso: la saga Final Fantasy

Final Fantasy es una de las sagas referentes del JRPG. El primer título de la saga nació en 1987, cuando SquareSoft, con Hironobu Sakaguchi al frente, decidió que este título iba a ser su último intento de triunfar en el mundo de los videojuegos. A la compañía no le había ido demasiado bien y Final Fantasy fue todo un éxito (Atresmedia 2018), permitiendo la existencia de numerosas entregas principales y spin offs, llegando hasta la fecha a más de 50 juegos en el mercado. Las entregas numeradas o principales suelen tener la misma estructura, combate por turnos, historia protagonizada por jóvenes que se enfrentan a su destino o contra un mal mayor y una sensación de aventura constante.

Los spin-off han experimentado otros subgéneros del RPG, como *Final Fantasy Tactics*, tocando el SRPG, el Action RPG con *Crisis Core* o incluso el género de lucha en 3D como con *Dissidia Final Fantasy*. La saga no solo se ha quedado en videojuegos, sino que también ha dado el salto al cine, la animación, el manga o incluso la novela. En la primera película que la compañía produjo, *Final Fantasy The Spirits Within*, la compañía perdió más de 120 millones de dólares y tuvieron que fusionarse con Enix<sup>11</sup>, creando lo que conocemos actualmente como Square Enix. Desde entonces la compañía ha sufrido numerosos cambios, pero Final Fantasy siempre ha seguido adelante como una de las fortalezas de la compañía.

<sup>11</sup> Una de las compañías más famosas de Japón, desarrolladora de Dragon Quest

Desde 1987, los primeros juegos de la saga salieron en consolas de Nintendo. *Final Fantasy*, *Final Fantasy II* y *Final Fantasy III* salieron en la NES. Tenían una historia más sencilla debido a las limitaciones de la época. En 1991 *Final Fantasy IV* salió en SNES, la nueva consola de Nintendo. Fue el primer juego de la saga en incluir una historia más madura y profunda, ahondando en sus personajes. *Final Fantasy V* y *VI* también salieron en SNES pero mientras que el V fue un paso atrás a nivel de narrativa, el VI está considerado uno de los mejores JRPG de la historia. Tras unos años de desarrollo, en Japón la compañía Sony sacó en 1994 su consola Playstation. A Square le llamó la atención la consola y su mayor capacidad y potencia, por lo que apostaron por ella para su siguiente entrega.

Así pues, en 1997 *Final Fantasy VII* aterrizaba en consolas Playstation siendo el primer juego de la saga con unos gráficos en 3D y fondos prerenderizados. Su ambientación era más futurista que de costumbre, dejando atrás la fantasía medieval que tanto había enganchado a los fans pero tuvo un gran éxito tanto dentro como fuera de Japón, convirtiéndose en uno de los representantes del género indiscutibles. Un par de años más tarde, *Final Fantasy VIII* vió la luz, con unos gráficos todavía mejores que su antecesor, y una recepción igual de buena en la crítica profesional. *Final Fantasy IX* llegó un año después volviendo a las raíces temáticas de la saga con un mundo más medieval y clásico y considerado por la mayoría de los fans de la saga, el mejor Final Fantasy. Un año después llegó *Final Fantasy X*. Este salió en Playstation 2, lo cual mejoró enormemente la calidad gráfica e incluyendo por primera vez doblaje y cinemáticas. Para muchos fue el último gran Final Fantasy. En 2003, Sakaguchi abandonó la compañía y desde entonces, muchos fans de la saga de la vieja escuela consideran que la calidad de la saga empezó a decaer. *Final Fantasy X-2* fue el primero título de la saga principal sin Sakaguchi. Tras este llegaron *Final Fantasy XI*, que fue un MMORPG y *Final Fantasy XII*, un híbrido entre un combate a turnos y uno más enfocado a la acción, con toques más occidentales. *Final Fantasy XIII* fue el salto de la saga a la nueva generación, con gráficos realistas aprovechando la calidad de la nueva Playstation 3. Para muchos fue una decepción debido a la escasa libertad, pero sus dos secuelas lo arreglaban notablemente. *Final Fantasy XIV* volvió a apostar por el MMORPG y salió mal. Años después se rehízo con Yoshida al frente y arregló todos los fallos que tuvo la primera versión, convirtiendo a este juego en el segundo MMORPG más jugado del mundo. *Final Fantasy XV* dio el salto a la generación actual con la consola Playstation 4.

Fue la gran esperanza de los fans de siempre, pues el mismísimo Sakaguchi estuvo en contacto con Hajime Tabata, el director de esta entrega. La recepción fue bastante positiva, pero dejaron atrás muchos elementos que hacía propia a la saga, como el combate por turnos, sustituido por un sistema de combate que bebía de la acción. Hoy en día, con 32 años a sus espaldas, la saga sigue siendo la mejor de la compañía a nivel comercial, pues tiene más de 400 millones de juegos vendidos a lo largo de la historia.

### 3. Resultados

Para exponer los resultados, los he dividido en dos partes, por un lado, los productos lanzados por la empresa desarrolladora y por otro, los productos lanzados por los prosumidores.

#### 3.1. Productos oficiales lanzados por Square Enix<sup>12</sup>

Los productos oficiales que forman parte del universo transmedia de Final Fantasy pueden dividirse en: videojuegos, películas, series y animación, documentales, mangas, libros, novelas, eventos oficiales y merchandising.

##### 3.1.1. Videojuegos:



Figura 7. Los personajes de los videojuegos de Final Fantasy. Fuente: 3DJuegos (2016).

Desde SquareSoft hasta Square Enix la saga ha tenido numerosos títulos tanto los numerados (Final Fantasy I, II, III, etc.) que son los principales de la saga como spin-off secundarios que en muchas ocasiones han estado al nivel de la saga principal. En los numerados hasta Final Fantasy X han seguido la misma estructura con pequeños cambios en su sistema de combate, pero las bases siempre han sido las mismas. En los spin-off siempre se han permitido innovar introduciendo cambios y probando otros sistemas.

---

<sup>12</sup> Empresa productora de la saga

## **Saga principal:**

*Final Fantasy* salió en 1987. Este juego tenía una historia sencilla que trataba de cuatro guerreros de la luz que, con el poder de los cristales, tenían que derrotar a la oscuridad según indicaba una profecía. El combate utilizaba un sistema a turnos y encuentros aleatorios y los personajes no tenían personalidad propia, si no que el jugador escogía sus trabajos<sup>13</sup> (o clases) y les ponía nombre.

*Final Fantasy II* salió en 1988. Los personajes tenían nombre y personalidad propia y la historia estaba centrada en la rebelión contra un malvado imperio. El sistema de combate seguía siendo por turnos, pero en lugar de subir de nivel acumulando experiencia, subían características según utilizabas un arma en concreto o un tipo de equipamiento.

En 1990 llegó *Final Fantasy III*, que volvía a introducir el poder de los cristales y los cuatro guerreros de la luz que debían salvar el mundo. En la versión original de NES<sup>14</sup>, los cuatro personajes no tenían nombre propio, pero en el remake<sup>15</sup> de 2006 tuvieron nombre y personalidad propios, lo que ayudaba a empatizar con ellos. El combate seguía siendo por turnos con la novedad de que podías cambiar de trabajo (clase) en cualquier momento de entre 30 disponibles.

*Final Fantasy IV* llegó en 1991 con unos personajes con personalidad propia y que van apareciendo y participando en la historia a medida que esta avanza. La historia va sobre Cecil, un caballero oscuro de Baronia que siente que las ordenes de su rey no son correctas y acaba en conflicto consigo mismo para descubrir quien es realmente y lo que debe hacer. Por el camino conocerá a muchas personas que se convertirán en aliados y amigos que le ayudarán a detener un mal mayor. Los cristales también tenían un papel importante en la historia. Además, fue la primera historia en la saga con distintos giros de guión más elaborados. El combate seguía siendo a turnos con la diferencia de que se incluía un sistema llamado ATB<sup>16</sup> “diseñado por Hiroyuki Ito, agregando una dimensión de tiempo para los comandos.

---

<sup>13</sup> Los trabajos del juego son los clásicos en un juego de rol medieval, guerrero, mago, ladrón, etc.

<sup>14</sup> Nintendo Entertainment System, la segunda consola de sobremesa de Nintendo.

<sup>15</sup> Nueva versión.

<sup>16</sup> Sistema diseñado por Hiroyuki Ito que agregaba un factor temporal al combate.

El medidor ATB indica cuando van a actuar los miembros del grupo. Cuando el indicador está lleno, los personajes realizan una acción” (Fernandez, García, Martínez, 2018, p.25.). Final Fantasy IV tuvo una secuela directa, *The After Years*, en la que se contaba la historia del hijo de Cecil, Ceodore. El sistema de combate seguía siendo el mismo que su antecesor.

En 1992 salió a la venta *Final Fantasy V*. La historia volvía a la temática clásica de la saga, con los cristales como parte vital de la trama. En este caso, la luz de los cristales se estaba debilitando y los protagonistas, con personalidad y nombres propios, tenían que ir restaurando la luz de los cristales viajando por todo el mundo donde descubrían algo que les haría cambiar su objetivo. El sistema de combate seguía siendo el formato ATB, pero con una mejora de los trabajos de Final Fantasy III.

*Final Fantasy VI* llegó en 1994 y el propio Hironobu Sakaguchi afirmaba que era “el mejor juego del universo” (H. Sakaguchi. 1994). Cierta razón tenía porque fue muy aclamado en su momento y a día de hoy esta considerado como uno de los mejores juegos de la historia del género. La historia se sitúa mil años después de una cruenta guerra en la que el imperio Gestahl gobernaba. Así pues, tomamos el control de una joven que estaba controlada por el imperio y acabamos luchando al lado de los Replicantes, que buscan derrocar ese imperio. Fue el primer juego de la saga con una protagonista femenina.

La séptima entrega de la saga llegó en 1997 con una mejora notable a nivel gráfico y jugable. Por primera vez la saga se había pasado al 3D, lo cual costó un trabajo notable porque “Sakaguchi quería mantener la tradición del estilo gráfico pixel en los modelos poligonales, mostrando emociones en las secuencias de campo. Esto derivó en el estilo diferenciado entre lo que vemos al movernos por ciudades y los combates, donde los cuerpos son mucho más estilizados”. (P. González. 2013. Página 95). La historia es madura y trata temas como la política, la muerte, la crítica al daño que hacen las grandes empresas al planeta, como es el caso de la compañía Shinra, entre otras cosas. El sistema de combate sigue utilizando las bases de los turnos, pero los revoluciona gracias al sistema de materias, unas esferas mágicas que le permiten al personaje aprender magia y habilidades. Además, también están los límites, que son golpes muy poderosos que los personajes pueden usar cada cierto tiempo según el daño que reciben.

También se incluyeron numerosos minijuegos y actividades secundarias para que los jugadores pudiesen descansar de vez en cuando de la trama principal, lo cual se empezó a utilizar en entregas posteriores. Fue el primer Final Fantasy de la saga principal en llegar a Europa.

Es uno de los juegos de la saga más queridos por los fans y ha tenido diversas precuelas y secuelas en distintos medios bajo el nombre de *Final Fantasy VII: The Compilation*<sup>17</sup>. *Crisis Core: Final Fantasy VII* se encuentra dentro de la compilación de Final Fantasy VII sirviendo de precuela al mismo. Llegó en 2007 y nos cuenta los hechos que ocurren siete años antes de la séptima entrega. Nos presenta a Zack Fair y nos permite ahondar mejor en su historia, ya que en la entrega original aparece de forma muy breve. El sistema de combate apuesta por el ARPG manteniendo el sistema de materias de la entrega original pero adaptadas a la acción en tiempo real. El protagonista de esta entrega se ha convertido en uno de los personajes más queridos de la saga, lo que convierte a este spin-off en uno de los más importantes de la saga.

*Before Crisis* apareció en 2004 para móviles y también sirve de precuela al juego original desde el punto de vista de los Turcos, una organización secreta de Shinra que se ocupa de los temas más oscuros de la compañía, como asesinatos, secuestros, etc. En 2010 se intentó remasterizar el título, pero el proyecto se canceló.

*Dirge Of Cerberus: Final Fantasy VII* salió a la venta en 2006 y nos cuenta una historia situada tres años después del final del título original. El protagonista es un miembro del grupo principal de protagonistas de la séptima entrega, Vincent Valentine y profundiza en su pasado como Turco además de enfrentarse a una nueva amenaza contra el planeta. El sistema de combate apuesta por mecánicas shooter con ligeras pinceladas RPG, pero no las suficientes para catalogarlo como Shooter RPG. A nuestra disposición tenemos diversas armas que podemos modificar y aumentan el daño, la cadencia y otras características de esta.

Actualmente se encuentra en desarrollo *Final Fantasy VII Remake*, una versión del juego original de 1997 rehecho con la tecnología actual. En el E3<sup>18</sup> 2019 se confirmó que el juego saldrá a la venta el tres de marzo de 2020.

---

<sup>17</sup> Universo creado alrededor de la séptima entrega de la saga que engloba todo tipo de productos.

<sup>18</sup> Electronic Entertainment Expo. Es uno de los eventos más importantes del mundo de los videojuegos.

El combate parece apostar más por la acción en tiempo real mezclando estrategia a turnos manteniendo las escenas del juego original y los elementos diferenciadores como las materias y el poder controlar a todos los personajes en combate.

*Final Fantasy VIII* llegó en 1999 y nos contaba una historia sobre guerras y brujas, donde se crean unas escuelas llamadas Jardines para formar a hombres y mujeres como soldados y enseñarles a actuar ante la amenaza de otra bruja. Por otro lado, tenemos otra historia en el pasado, donde se cuenta que ocurrió en el mundo dominado por la bruja Adel. Estas historias se acaban uniendo y avanzando de forma prácticamente conjunta. El sistema de combate seguía siendo a turnos con la novedad de que la magia se extraía de puntos naturales de la tierra y tenía un número limitado de usos. Además, podías ligarla a tus armas y equipos a modo de mejorar ciertos atributos.

La novena entrega de la saga vio la luz en el año 2000 y este volvía a la ambientación medieval que había caracterizado a los primeros juegos de la saga. Para Sakaguchi (2000), *Final Fantasy IX* era “su visión ideal de lo que debería ser un Final Fantasy”. La historia es madura y profunda y toca temas de radiante actualidad como la guerra, la depresión y el existencialismo. El sistema de combate es por turnos pero con la novedad de que las habilidades y los hechizos se aprenden al utilizar determinado equipamiento, es decir, si un bastón de mago dispone de la magia Hielo, al dominar el uso de ese bastón, aprenderemos ese hechizo permanentemente. Es uno de los juegos más aclamados de la saga y se alzó con el Doble Premio Platino en los Playstation User Awards (2001).

*Final Fantasy X* fue una revolución gráfica en la saga al ser el primero que salió en Playstation 2 en 2001. La historia se centra en el mundo de Spira, donde Sinh<sup>19</sup> castiga a los hombres por sus pecados y cada ciertos años, un invocador o invocadora, debe realizar un peregrinaje y derrotarlo hasta llegar a un periodo llamado la Calma<sup>20</sup> que termina cuando esta criatura resucita. El sistema de combate es por turnos, pero la progresión de los personajes ya no se mide en niveles, si no que existe un tablero de habilidades y se van adquiriendo canjeando puntos que obtenemos de los combates. Cada personaje tiene su propio tablero, pues cada uno tiene un rol único.

---

<sup>19</sup> Una criatura maligna dentro del universo del juego.

<sup>20</sup> Dentro de la historia del juego, una serie de años en la que Sinh ha sido derrotado.

Además, dentro del combate, los turnos pueden servir para cambiar a otro personaje e incluso cambiar nuestro equipamiento en mitad de un enfrentamiento, lo cual aporta un toque más estratégico. Fue para muchos fans de la saga, el último gran Final Fantasy.

Final Fantasy X tuvo una secuela directa en 2003. *Final Fantasy X-2* se sitúa en la época conocida como la Calma Eterna que sucede dos años después que su predecesor. El argumento es más desenfadado en su inicio, pero a medida que avanza se va complicando. El sistema de combate sigue siendo a turnos utilizando unas esferas que nos permiten cambiar de trabajo en mitad de combate. Además, se añadían combos para causar un mayor daño a los enemigos. Las protagonistas son un grupo de tres chicas, dos de ellas ya conocidas en el juego anterior. En su equipo también encontrábamos personajes secundarios vistos en su antecesor.

Con *Final Fantasy XI* rompieron la racha de los juegos para un jugador y crearon el primer MMORPG con elementos basados en la saga. Salió a la venta en 2002 tanto en Playstation 2 y PC siendo “el primer título del género en permitir juego cruzado entre varias plataformas” (González. 2013. Página 149). El sistema de combate ya no era por turnos, pues al contar con millones de jugadores jugando a la vez, se apostó por otro estilo que mezclaba el poder moverse libremente por el mapa y dentro del combate con la selección de comandos que servían como ataques y habilidades contra el rival. Al tratarse de un MMORPG, hay mucho contenido disponible además de la historia principal. Los jugadores se crean su propio personaje escogiendo tanto su raza como su clase/trabajo dentro del juego. El juego ha tenido cinco expansiones desde entonces y sigue activo en PC a fecha de hoy (2019).

Con *Final Fantasy XII* en 2006 crearon uno de los universos más grandes y ricos de la saga. Es una mezcla entre la narrativa de un jugador tan característica en la saga y un sistema de juego similar al MMORPG, pero sin ser online. “Las batallas ya no se producen cambiando de escenario, sino mediante el sistema ADB<sup>21</sup> visualizando a los enemigos sobre el terreno de juego, y gozando de libertad de movimiento durante el combate” (González, 2013). Por otro lado, se incorpora el sistema de gambit que controla automáticamente las acciones de los personajes, pudiendo dejar a la IA controlar todas las acciones.

---

<sup>21</sup> Active Dimension Battle

La historia se desarrolla en el mundo de Ivalice, donde tras una gran guerra entre el reino de Rozaria y el Imperio de Arcadia, estos últimos invaden Dalmasca. De aquí surgirá una resistencia que luchará contra el imperio para recuperar su libertad robada. Este mundo tiene diversas razas, mitología y historia propia descomunal, por lo que ha dado lugar a que se utilice en spin-off como Final Fantasy Tactics, ampliando de esta manera todo lo creado en Final Fantasy XII. La duodécima entrega fue el primer juego de la saga en obtener una puntuación perfecta en el medio Famitsu<sup>22</sup>. Fue tal el triunfo que justo un año después, en 2007, salió a la venta una secuela directa, Final Fantasy XII: Revenant Wings con la que nacía la Ivalice Alliance que incluía a todos los juegos de este universo como Final Fantasy XII o los posteriores Final Fantasy Tactics como A2 Grimoire of the Rift o The War of Lions. El sistema de combate cambió radicalmente respecto a su antecesor apostando por un estilo mucho más estratégico con cámara isométrica donde solo se puede configurar un gambit.

*Final Fantasy XIII* llegó en 2009 a Playstation 3 y Xbox 360. En esta entrega volvía una temática futurista donde el gobierno llamado Sanctum lo controla todo e intenta detener a los Fal'Cie, que son quienes crearon El Nido, que es como un falso planeta suspendido en el aire. El gobierno inicia una purga y en esta se verán envueltos distintos personajes que de una forma u otra acaban juntos enfrentándose a su destino. El sistema de combate era por turnos bajo el formato BTC (batallas en tiempo continuo). “Los enemigos aparecían en el mapa y podían esquivarse, pero una vez en combate se encontraban los menús tradicionales y un ritmo de juego bastante ágil, sin pausa entre la elección de comandos”. (González. 2013. Pg 172). Al igual que en Final Fantasy X, los personajes no subían de nivel, si no que usaban un tablero de esferas llamado Cristarium, con el que se iban añadiendo atributos al aplicar puntos ganados en combate. El juego presentó una linealidad excesiva para contar la historia de una forma más cinematográfica. *Final Fantasy XIII-2* seguía la historia de su antecesor en 2011 como parte del proyecto Fabula Nova Crystallis. Fue una evolución respecto al primer XIII impulsado también por los comentarios de los fans, ya que el mundo no era tan lineal, permitía la exploración, existía más contenido secundario y además diversos finales alternativos según las decisiones del jugador.

---

<sup>22</sup> Uno de los medios especializados en videojuegos más famosos de Japón.

El combate seguía teniendo las bases del primer XIII añadiendo la mesnada, un sistema con el que poder atrapar y usar monstruos en combate. Esta segunda parte del XIII fue el segundo juego de la saga en tener una puntuación perfecta en el medio Famitsu. Tras este llegó *Lightning Returns*, que podría haberse llamado Final Fantasy XIII-3, pues es otra secuela directa en 2013 que ponía fin a la saga Lightning (en honor a su protagonista) y cerraba la trilogía. El cambio en el *gameplay*<sup>23</sup> fue drástico. A nivel de exploración tenemos un mundo abierto enorme con multitud de actividades y misiones secundarias a realizar y en cuanto al sistema de combate encontramos un híbrido entre la selección de comandos y el ARPG, donde los combos y el saber cuando bloquear y esquivar son puntos clave.

En 2010 la saga volvió a apostar por el MMORPG<sup>24</sup>, esta vez en la nueva generación. Así nació *Final Fantasy XIV*. En su momento fue exclusivo para ordenadores, pero el juego y los servidores terminaron cerrando debido a que salió realmente mal. Años más tarde, en 2013, llegó *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* que mantenía la historia, las razas y el mundo. Arreglaba todos los problemas que tuvo la primera versión introduciendo enemigos clásicos de la saga y un sistema de batalla muy similar al de Final Fantasy XI. Hoy en día cuenta con tres expansiones, *Heavensward*, *Stormblood* y *Shadowbringers*, que expanden la historia, añaden zonas y clases para los personajes. *Shadowbringers* salió el pasado 2 de julio. El título cuenta con más de 16 millones de jugadores registrados.

*Final Fantasy XV* llegó en Playstation 4 y Xbox One a finales de 2016. El juego entró dentro del proyecto Fabula Nova Crystallis bajo el nombre Final Fantasy Versus XIII pero finalmente se desvinculó de él y llegó como la decimoquinta entrega. La historia nos sitúa en un tratado de paz entre dos potencias que han estado durante años en guerra, Lucis y Niflheim. Durante el tratado de paz, Niflheim ataca a Lucis e invaden la ciudad con lo que el príncipe Noctis que estaba fuera del país debe volver y reclamar su trono. Así pues, Noctis y sus compañeros de viaje empiezan un viaje lleno de peligros para cumplir su destino. El sistema de combate es un cambio radical respecto a toda la saga, pues se apuesta por el ARPG, con lo que no hay tanto componente estratégico, pero sí más movilidad y frenetismo.

---

<sup>23</sup> La jugabilidad del videojuego.

<sup>24</sup> Multijugador masivo. Cientos de jugadores colaborando para completar el juego.

Para complementar su historia y calmar el hype de los fans, antes del lanzamiento se publicó una serie de animación, *Brotherhood FFXV*, que se centra en el pasado de los protagonistas, y *Kingsglaive FFXV*, película que servía de precuela al juego y cuenta que ocurre durante las negociaciones de paz entre Lucis y Niflheim.

### **Spin-offs:**

*Final Fantasy Type 0* no es título de la saga numerada, pero es de los spin-off más apreciados por la comunidad. Entró dentro del proyecto Fabula Nova Crystallis como Final Fantasy Agito XIII pero finalmente salió a la luz en 2011 como Type 0 exclusivamente en Japón. En 2015 llegó al resto del mundo gracias a un remaster en alta definición.

La historia se sitúa en una guerra por los cristales en la que el Imperio quiere controlarlos todos y el único que les falta por poseer es el del país de Rubrum. En Rubrum existe una academia donde los jóvenes, gracias al poder del cristal son instruidos para luchar y la clase 0 es la más poderosa y por tanto, lidera la guerra contra el Imperio. El sistema de combate está más enfocado a la acción y podemos controlar a catorce personajes distintos, cada uno con mecánicas propias.

La subsaga *Final Fantasy Legend* salió en 1989 y fue el origen de otra saga de SquareSoft llamada SaGa. Estos spin-off de la saga numérica principal vendieron bastante bien en la época y seguían un sistema de combate tradicional en el momento, combates por turnos y entrada a combate de forma aleatoria.

La subsaga *Final Fantasy Adventure* también fue el inicio de otra saga de Square conocida como Mana. El primer título llegó en 1991 y en Europa se titulaba Mystic Quest. En esta saga siempre ha estado presente el árbol Mana y las mecánicas de exploración y combate eran similares a la de los primeros The Legend of Zelda de Nintendo. El segundo juego de la saga se tituló Secret of Mana y desde este en adelante todos han llevado el nombre Mana.

*Mystic Quest Final Fantasy* se estrenó en 2002 como un spin off más sencillo y asequible para nuevos jugadores. La historia trata de un joven que busca la luz de los cristales para luchar contra la oscuridad que amenaza al mundo. El combate es por turnos, pero a los enemigos los puedes ver en el mapa antes de entrar a combate.

La subsaga *Final Fantasy Tactics* comprende diversos títulos. *Final Fantasy Tactics* salió en 1997, *Tactics Advance* salió en 2003, *A2 Grimoire of the Rift* en 2007 y *War of the Lions* a finales del mismo. Es una subsaga que apuesta por el SRPG se basa en el mundo de Ivalice, universo en el que se desarrolla *Final Fantasy XII* y su secuela. El sistema de combate se basa en la estrategia, pudiendo mover a las unidades por el mapeado y colocándolas adecuadamente para poder hacer frente al ejercito enemigo.

La subsaga *Chocobo* comprende videojuegos de diversos estilos protagonizados por los Chocobos, criaturas de aspecto amigable que han estado presentes en la saga desde *Final Fantasy II*. Los Chocobos siempre han servido como montura para viajar por el mapa del juego, pero debido a su popularidad, acabaron protagonizando sus propios juegos como *Chocobo Racing*, un juego de carreras, *Chocobo Tales*, que se basa en exploración y en completar minijuegos o *Chocobo's Dungeon* que se basa en completar mazmorras utilizando un sistema de combate a turnos para avanzar la historia.

La subsaga *Crystal Chronicles* son spin-off de *Final Fantasy* que pese a mantener el nivel de exploración y muchos elementos característicos de los juegos numerados, se diferencian en que el combate tiende más a la acción. Además, tienen un modo con el que más de una persona puede jugar. El mundo en el que ocurren todos los juegos es el mismo, pero con tiempo de por medio para diferenciar cada época. Las razas también son las mismas en todas las entregas de la saga, cada una con características específicas para que el jugador pueda escoger la que más acompañe a su estilo.

El *Crystal Chronicles* original salió en 2003 y hasta *CC Ring of Fates* en 2007 no apareció otra entrega de esta subsaga. Más adelante llegaron *CC My Life as a King* en 2008 y *Echoes of Time, My Life as a Darklord* y *The Crystal Bearers* en 2009. Desde entonces no ha vuelto a llegar ningún título de esta saga pese a que esta anunciado el remaster en alta definición del primer *Crystal Chronicles* para este mismo año.

La subsaga *Dissidia Final Fantasy* (2008) fue una apuesta por realizar un juego de lucha en 3D que aunase a los protagonistas y antagonistas principales de la saga numérica en un solo juego. El resultado fue un juego similar a los *Dragon Ball Budokai Tenkaichi* con una historia sobre un conflicto entre dioses que escogían a sus campeones en una batalla infinita. La historia es simple, pero funciona y te permite conocer mejor a los protagonistas e interesarte por sus mundos.

Desde entonces la saga ha seguido adelante con *Dissidia Duodecim* (2011), con la que recordaba la historia del anterior sumándole una precuela y *Dissidia NT* (2018), que apuesta por ser un e-sport, con batallas por equipos de tres jugadores contra tres y que dispone de una versión free to play. Por otra parte, este *Dissidia Opera Omnia*, que es un gacha para teléfonos móviles en la que jugamos una historia paralela a los acontecimientos de NT, con muchos más personajes y combate por turnos. Este juego también es free to play pero cuenta con diversos micropagos opcionales.

*Final Fantasy The 4 Heroes of Light* se trata de un spin-off que es todo un homenaje a los clásicos de la saga. Salió en 2009 y trata de un joven que se embarca en el rescate de la princesa del reino y empieza una aventura en la que termina encontrándose con otros tres protagonistas.

El sistema de combate es por turnos, los enemigos no aparecen en pantalla, si no que nos los encontramos de forma aleatorio y, además, hay 28 trabajos/clases disponibles a elección. Pese a ser bastante clásico, también se incluyeron novedades como los puntos de acción, con los que usar varias acciones en un solo turno y el entusiasmo, con el que se hará mayor o menor daño según su estado de ánimo, indicándose por un aura amarilla si esta animado o un aura azul si esta deprimido. La saga *Bravely Default*<sup>25</sup> nació a partir de este videojuego.

*Final Fantasy Theatrhythm* es una subsaga muy diferente a lo habitual dentro de Final Fantasy pues se trata de juegos de ritmo con la banda sonora de los videojuegos, uno de los elementos más queridos de los fans. “Existen tres tipos de niveles, los Battle Music Sequences, vinculadas a temas bélicos en las que el jugador controla hasta a cuatro personajes y derrota a enemigos en función de los patrones rítmicos correctos con ayuda de invocaciones; las Event Music Sequences, que recogían montajes en los que se debe seguir el ritmo acorde a la música de la escena y las Field Music Sequences, con la música de los escenarios en las que el personaje recorre un camino”. (Fernández, García, Martínez. 2018. Pg 108, 109). El primer título de esta subsaga salió en 2012 y en 2014 salió a la venta *Theatrhythm Final Fantasy Curtain Call*, que aumentaba personajes, canciones y además añadía temas de otras sagas de la compañía.

---

<sup>25</sup> Saga JRPG que cuenta con dos títulos y se espera un tercero próximamente. Bebe del estilo de los Final Fantasy más clásicos.

*Final Fantasy Dimensions* es un título de la saga que salió en 2012 para dispositivos móviles exclusivamente. El mayor atractivo era el uso de la fórmula clásica de la saga. Además, el prólogo era gratuito y luego había que pagar por cada capítulo. Tuvo una segunda parte en 2015.

En 2014 llegó *Final Fantasy Explorers*, un título enfocado al multijugador tanto local como online siguiendo las bases jugables de la saga *Monster Hunter*<sup>26</sup>. Desde el inicio hay cierto nivel de exploración en el que podemos visitar diversas zonas del mundo, derrotar a numerosos monstruos e ir completando misiones. Además, el jugador puede personalizar su avatar y escoger trabajo/clase entre los que se encuentran los más clásicos de la saga. En 2018 *Final Fantasy Explorers Force* llegó como free to play a dispositivos móviles, pero cerró servidores el pasado febrero.

En 2014 llegó otro título free to play para dispositivos móviles, *Final Fantasy Record Keeper*. La historia es sencilla, se trata de salvaguardar y revivir los momentos más importantes de la saga principal. Existe una especie de museo donde se guardan todos los registros de todas las épocas. Los combates son por turnos y podemos jugar con prácticamente todos los personajes principales de la saga, ya sean héroes o villanos. A día de hoy, en 2019 sigue en activo y en plena expansión, actualizándose con los juegos que van saliendo.

En 2015 volvieron a triunfar con otro juego de móviles gracias a *Final Fantasy Brave Exvius*, un gacha RPG<sup>27</sup> con una historia al nivel de los juegos numerados y un sistema de combate a turnos con el que podemos controlar a muchos de los personajes que han aparecido a lo largo de toda la saga, ya sean los juegos numerados o los spin-off. Ya hay anunciada una tercera temporada para este mismo año. Además, el título realiza eventos jugables con videojuegos de la misma compañía como *Kingdom Hearts*, *Dragon Quest*, *Star Ocean* o *Nier*. También ha realizado eventos jugables en colaboración con títulos de otras compañías en la que, de forma temporal, se puede jugar con personajes de estas.

---

<sup>26</sup> Una saga basada en cazar criaturas gigantescas para sobrevivir y mejorar el equipo. Tiene toques RPG.

<sup>27</sup> Videojuegos con tiempo de juego limitado en el que los personajes o las armas son aleatorios, incitando al jugador a gastar dinero real para avanzar.

Por otra parte, *Mobius Final Fantasy* apostaba por un videojuego de móviles que pudiese compararse a uno de consola. El juego salió en 2015 y conecta con el primer Final Fantasy. Además, el combate es por turnos y tiene los trabajos o clases característicos de la saga además de numerosos elementos. En 2017 se lanzó de forma gratuita para ordenadores gracias a la plataforma Steam<sup>28</sup>. Curiosamente en el desarrollo de esta entrega se implicaron muchas personas presentes en los desarrollos de la saga principal.

En 2016 fue el lanzamiento de *World of Final Fantasy*, un spin-off que se sitúa en el mundo de Grymoire, donde dos jóvenes sin recuerdos de su pasado deben averiguar quienes son y que ha pasado con sus padres. Para sobrevivir en este mundo deben atrapar a muchos Mirages<sup>29</sup>, criaturas que les ayudarán en su aventura contra la Armada Bahamut, quienes intentan dominar el mundo. El sistema de combate es a turnos, pero los Mirage funcionan de forma similar a la saga Pokémon. Una vez los atrapas puedes usarlos en combate y crear formaciones con ellos que afectan a las fortalezas y debilidades del jugador.

Muchos de los personajes de la saga principal aparecen en esta aventura a modo *crossover*<sup>30</sup>. A finales de 2018 el propio juego seguía gracias a la expansión Máxima que añadía más historia, personajes y misiones secundarias además de un final secreto que dejaba caer que habría una segunda parte en desarrollo. Fue el propio director quien afirmó en una entrevista con el medio Famitsu que el guión de la secuela ya está totalmente escrito y que esperan la aprobación de Square Enix para empezar el desarrollo.

La saga *Kingdom Hearts* no es una subsaga como tal, sino que es una saga propia que cuenta con más de 10 juegos en el mercado. Se caracteriza por su alianza con Final Fantasy en todas sus entregas.



Figura 8. Personajes de Final Fantasy dentro del universo de Kingdom Hearts. Fuente: Amino Apps (2016).

<sup>28</sup> Plataforma de distribución digital de videojuegos creada por Valve.

<sup>29</sup> Criaturas con habilidades especiales, similar a lo propuesto en Pokémon.

<sup>30</sup> Cruce entre distintas obras audiovisuales. En este caso, los personajes de la saga se cruzan en un mismo juego.

Kingdom Hearts tiene una historia y personajes originales propios, pero durante el transcurso de la historia, se presentan personajes de la saga Final Fantasy e intervienen con datos de sus propios juegos, por lo que es una forma de expandir su universo. En Kingdom Hearts han aparecido personajes principales de Final Fantasy VII, VIII, IX y X tal y como se muestra en la figura siguiente. Además, hay muchos elementos en común, como ciertos nombres e incluso la magia, que se comparte entre universos. Tiene mucho que ver que diversas personas internas de la compañía trabajen en ambas sagas, como su director Tetsuya Nomura, diseñador de personajes de la saga Final Fantasy.

### 3.1.2. Series y animación:



Figura 9. Captura de Brotherhood: Final Fantasy XV. Fuente: The Verge (2016).

El universo transmedia de la saga comenzó a ampliarse casi desde su nacimiento, a pesar de que no se hablase todavía del término transmedia. Lo hicieron a través de series y animación. Concretamente, *Final Fantasy V: La leyenda de los cristales* se publicó en 1994. La serie constaba de cuatro capítulos que se sitúan argumentalmente 200 años atrás del videojuego Final Fantasy V. La protagonista, Linaly, es descendiente de Bart, uno de los cuatro héroes del juego original.

La técnica de animación de la serie es sencilla y su historia es bastante cliché del anime de la época y en líneas generales, no parece que sea un universo de la saga a excepción de la aparición de distintos elementos como los Chocobos o los Cristales. Por lo demás es una historia de jóvenes que absorbiendo el poder del cristal deben luchar contra la oscuridad y contra los Piratas. No fue muy bien recibido por los fans de la saga.

Con *Final Fantasy Unlimited* (2001) hicieron una serie de animación más extensa, con 25 capítulos de una media hora cada uno. Había planeados otros 27 pero final no se llevaron a cabo, quedando una historia inconclusa. Si que hay presentes más elementos de la saga reconocibles a la vista como los Chocobo con el diseño original, los Moguris o el Victory Fanfare<sup>31</sup>. Además, los personajes no abusan de los clichés del anime de forma tan desmedida como en *La leyenda de los cristales*. La historia trata de dos jóvenes que se adentran en una extraña columna negra que ha aparecido misteriosamente en el mundo y que es la responsable de la desaparición de sus padres. La intención de su aventura es encontrar a sus padres. La animación mejora respecto a su primer anime, pero mezcla elementos del 2D tradicional con el 3D.

*Final Fantasy VII: Last Order* es un OVA<sup>32</sup> de animación que expande los hechos acontecidos en el juego original. Salió en 2005 y se sitúa concretamente en la ciudad de Nibelheim 4 años antes del juego original. Sirve para explorar el pasado del protagonista de *Final Fantasy VII*, Cloud y además conocer todavía más a Zack, introducido en *Crisis Core*, la precuela del juego original. “Se incluyó en la edición coleccionista de *Final Fantasy VII Advent Children* en Japón”. (Fernández, García, Martínez. 2018. Pg 125).

*On the Way to a Smile -Episode Denzel- Final Fantasy VII* se publicó en 2009 centrándose en la historia de un joven llamado Denzel dos años después de los hechos ocurridos en el juego original. Es un OVA de animación basado en el primer capítulo de la novela con el mismo título que conecta con *Advent Children*, la película de *Final Fantasy VII*.

*Brotherhood Final Fantasy XV* se publicó en 2016. Se lanzó de forma gratuita de forma episódica antes del juego, de modo que los meses antes del lanzamiento se publicaba un capítulo en el propio canal de Youtube de la compañía o en Crunchyroll<sup>33</sup>. El anime tiene cinco capítulos centrados en sus personajes.

En el primero se introduce el conflicto en el que los personajes se encuentran actualmente y ya se introduce a modo flashback situaciones del pasado de cada personaje, con escenas de niño o en su adolescencia, desde cómo se conocieron, como entrenan o como Noctis, el protagonista, está preocupado por la carga de ser el futuro rey.

---

<sup>31</sup> Melodía clave de la saga que suena cada vez que conseguimos una victoria.

<sup>32</sup> Original Video Animación

<sup>33</sup> Plataforma online distribuidora de manga y anime.

Todo el anime sirve para contextualizar el videojuego y la película y conocer mejor al grupo de amigos protagonistas antes del lanzamiento del videojuego, en el cual esta relación se explora mucho más.

*Final Fantasy XV: Omen* es un cortometraje animado lanzado en 2016 a modo de promoción del videojuego. La historia de este cortometraje trata de una profecía sobre el futuro del mundo y del propio Noctis y que, en el videojuego, el padre de Noctis la evita. El nivel de animación es muy alto, pues se asemeja a la imagen real vista en la película que sirve de precuela al juego, Kingsglaive.

*Final Fantasy XIV: Dad of Light* es una serie de 2017 basada en el universo de Final Fantasy XIV que mezcla la imagen real con la animación, utilizando los gráficos del propio videojuego. La historia se basa en dos personajes, un padre y un hijo, que jugaban juntos a Final Fantasy III cuando el hijo era pequeño, pero con el tiempo se han distanciado y su hijo, decide regalarle el actual Final Fantasy XIV y conocer a su padre dentro del juego sin que él sepa de quien se trata para contarle después que todo el tiempo había sido él. Durante la aventura van hablando y congeniando más, dando un mensaje muy positivo sobre las amistades a través de los videojuegos. Hay numerosas referencias y guiños a la saga y al mundo de los videojuegos en general y además es la primera serie de la saga que publicó en Netflix.

*Final Fantasy XV: Episode Ardyn – Prologue* se publicó en 2019 a modo de introducción al propio Episodio Ardyn, el último contenido descargable del juego principal que está centrado en el antagonista del título, en el que conocemos los motivos que lo llevan a ser el villano de Final Fantasy XV. Este OVA cuenta quién es Ardyn, a que se dedica y nos presenta a su hermano Somnus y su amada Oráculo, Aera. El OVA se centra en la decisión de los dioses acerca del próximo sucesor del reino de Lucis y enseña el universo del videojuego miles de años antes de este, además del trono del reino y la implicación de los dioses en él

### 3.1.3. Final Fantasy y el cine:



Figura 10. Captura de Final Fantasy: La fuerza interior. Fuente: Slant Magazine (2001).

El cine también forma parte del universo transmedia de Final Fantasy. La primera película bajo el nombre Final Fantasy fue *The Spirits Within*, traducida en España como *La Fuerza Interior*. Llegó en el año 2001 bajo la dirección de Hironobu Sakaguchi, quien creó Square Pictures con la intención de introducirse en el mundo del séptimo arte. La historia transcurre en una ambientación futurista y postapocalíptica, en la que unos alienígenas fantasmas invaden el planeta y los humanos que sobreviven se esconden en unas ciudades escudo que sirven como último refugio de la humanidad. “La película planteaba temas recurrentes en la franquicia como la conservación de la naturaleza, la unión de los seres vivos con el planeta (...)” (Fernández, García, Martínez, 2018, p. 131-133). El coste de la película fue bastante elevado, llegando a los 137.000.000 millones de dólares y recaudó unos 85.000.000, lo cual supuso un golpe para la compañía y fue el motivo por el cual se unió a Enix dando así lugar al nacimiento de Square Enix. (González, 2013).

*Final Fantasy VII Advent Children* es una película que salió a la luz en 2005 y que esta basada en el universo de uno de los videojuegos más famosos de la saga, la séptima entrega. Concretamente la historia de esta película se sitúa dos años después del juego original, con lo que podemos ver que ha ocurrido tras los acontecimientos del juego tanto con el mundo como con los personajes. Forma parte de la Compilation of Final Fantasy VII y fue bien recibida por parte de los fans de la saga.

En 2009 salió una reedición en Blu-ray con 25 minutos más de película titulada *Advent Children Complete*. “Advent Children podía presumir de este honor al parecer una secuencia CGI dilatada de cualquiera de los juegos de la serie, irreprochable en el plano técnico”. (González, 2013, p. 255).

*Kingsglaive: Final Fantasy XV* salió el pasado 2016 y se basa en el universo de Final Fantasy XV, sirviendo de precuela al propio videojuego situándose concretamente en el capítulo 1 del mismo. La historia trata sobre las negociaciones de paz entre Lucis y Niflheim y de la traición de estos. Se centra en la guardia real de la ciudad y en su lucha contra las fuerzas imperiales para tratar de parar la invasión sorpresa del Imperio. Se nos presentan personajes que aparecerán posteriormente en el juego base, dándonos un mejor contexto a la hora de empezar a jugar a la entrega.

“La película destaca en su apartado técnico y la expresividad de personajes, además de que el guión resulta coherente con el inicio del juego (...) motivando la sensación de que la heroica y sacrificada gesta de la guardia real de Lucis habría sido un estupendo escenario para un juego”. (Fernández, García, Martínez. 2018. Pg 137).

Fue bien recibida por los fans y ayudó a calmar la espera para la salida del juego junto a la serie de animación *Brotherhood*. Se publicó en los cines japoneses y estadounidenses, pero en Europa tuvimos que esperar a la salida del propio juego, pues se vendió en DVD y Blu-ray además de ser el regalo que acompañaba a las ediciones Deluxe y Coleccionista del propio juego.

#### 3.1.4. Documentales “Inside Final Fantasy”



Figura 11. Captura del documental *Inside Final Fantasy VII*. Fuente: Canal de Youtube oficial (2019).

Los documentales son una novedad en el universo transmedia de la saga. De hecho, han surgido este mismo año (2019) de la mano del relanzamiento de algunos de los juegos de la saga en consolas como Nintendo Switch o Xbox One.

Es el caso de *Inside Final Fantasy*. Se tratan de diarios de desarrollo de entre 20 y 30 minutos donde se puede observar cómo personas reconocidas de la compañía involucradas en la creación de estos videojuegos hablan del desarrollo, de influencias, de arte y de momentos de la historia o combates.

Entre estas personas se encuentran Yoshinori Kitase, Shinji Hashimoto o Yusuke Naora entre otros. De momento solo están disponibles los documentales sobre Final Fantasy VII, IX, X/X-2 y Chocobo's Mystery Dungeon EVERY BUDDY!

### 3.1.5. Manga, libros y novelas:

Siendo una franquicia japonesa, no podía faltar el manga. *Final Fantasy II Muma no Meikyu* traducido como Laberinto de las pesadillas es una novela que expande el universo del segundo Final Fantasy centrándose más en sus personajes y añadiendo ciertos datos que en el juego no se nombraban. Un ejemplo es el nombre del antagonista, el Emperador, cuyo nombre es Mateus. Con *So no Kizuna* y *Unlimited After* expandían la historia que el anime *Unlimited* no pudo terminar. Se publicaron de forma gratuita en la propia web del anime, pero más adelante se publicaron como antología por una empresa ya extinta llamada DigiCube. Esta empresa vendió y distribuyó productos de Square. (Fernández, García, Martínez. 2018).

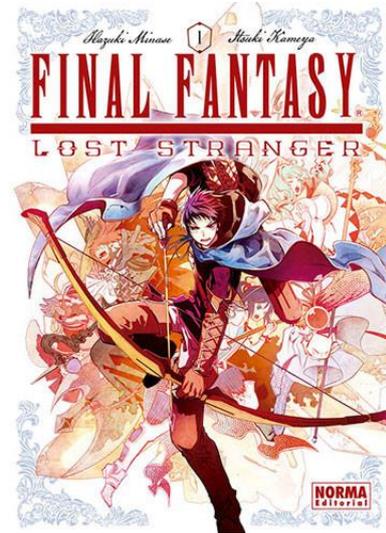


Figura 12. Portada del manga Final Fantasy Lost Stranger. Fuente: Norma Cómics (2017).

*Final Fantasy XI* tiene una serie de novelas que escribió Miyabi Hasegawa, pero solo están disponibles en japonés, francés y alemán. Empezaron a publicarse en 2002. *On the Way to a Smile* es una novela que forma parte de la compilación de Final Fantasy VII y se sitúa en los eventos que transcurren entre el juego principal y la película Advent Children, centrándose en la vida de cada protagonista y las acciones que realizan tras salvar el planeta. *Final Fantasy IV* y *The After* comprenden la historia del juego original y de su secuela, ofreciendo más datos del mundo y los personajes que comprenden los dos videojuegos. *Final Fantasy XIII Episode Zero: Promise* se publicó en 2009 a modo de precuela contando los acontecimientos que suceden trece días antes al juego original. *Final Fantasy Memory of Heroes* salió en 2012 y se trata de una reescritura de la historia de los tres primeros Final Fantasy de la saga a manos de Umemura Takashi. (Fernández, García, Martínez. 2018). *Final Fantasy XIII-2 Fragments After* se publicó en 2012 y se centra en los acontecimientos de diversos personajes protagonistas en el juego contando sus vidas y experiencias antes de los sucesos del propio juego. *Final Fantasy Type 0: Change the World – The Penultimate Truth* vio la luz en 2012 y es una adaptación de la historia del videojuego y su secuela a novela.

*Final Fantasy X-2.5 ~Eien no Daishō~* es una novela que continua la historia finalizada en el videojuego Final Fantasy X-2. Fue escrita por Nojima, quién también escribió el argumento de ambos videojuegos. Se estrenó junto al remaster en alta definición de los títulos.

*Final Fantasy XIII: Reminiscence – Tracer of memories* salió en 2014 y se sitúa tras los sucesos contados en el tercer juego de la trilogía de Lightning, Lightning Returns. Tiene diez capítulos narrados a modo de entrevista por el personaje Aoede, un joven periodista que busca ganar méritos. *Final Fantasy XV Prologue Parting Ways* es una novela basada en el mundo de la quinceava entrega que se publicó de forma gratuita en 2016 y cuenta los sucesos del inicio del juego, cuando el grupo de Noctis se dispone a salir de viaje antes de las negociaciones de paz entre Lucis y Niflheim. *Final Fantasy XV: Dawn of the Future* por otro lado es una novela lanzada este mismo año (2019) y de momento no ha salido de Japón, aunque hay confirmación por parte de Square Enix de que llegará a Europa y Estados Unidos. Esta novela cuenta la historia del material cancelado del propio juego que iba a llegar en forma de DLC. Así pues, en la novela encontramos capítulos centrados en algunos personajes como Luna o Aranea y un final alternativo con un final feliz para todos los personajes del juego.

*Yūkyū no Kaze Densetsu: Final Fantasy III Yori* traducido al inglés como *Legend of the Eternal Wind: from Final Fantasy III* es un manga basado en la tercera entrega de la saga que se publicó en 1991 y consta de tres volúmenes. Cuenta la historia de unos guerreros de la luz en su lucha contra la oscuridad de una forma más seria que en el videojuego. *Final Fantasy XI – The Out of Borders* salió en 2003 y es un manga basado en el mundo del MMORPG<sup>34</sup> de la onceava entrega. *Final Fantasy Crystal Chronicles Hatenaiki Sora no Mukō* ni traducido al inglés como *Beyond the Endless Sky* es un manga que vio la luz en 2004 y consta de tres volúmenes en la que se narra la historia del primer videojuego de esta subsaga. La duodécima entrega de la saga también dio el salto al manga en 2006, dividiendo la historia en cinco volúmenes en la que se cuentan nuevos detalles sobre los personajes y el mundo que no aparecían en el videojuego.

En 2007 apareció *Adventure Log*, que se basaba en el mundo del multijugador Final Fantasy XI. Se cuenta la historia de diversos aventureros adentrándose en las misiones de este mundo. Tiene un toque cómico sobre algunas características de este género de

---

<sup>34</sup> Multijugador masivo. Cientos de jugadores colaborando para completar el juego.

videojuegos. *Final Fantasy Crystal Chronicles Ring of Fates 4 Komaansoroji Komikku* se publicó en 2008 que cuenta con un solo volumen y esta basado en el universo de la subsaga Crystal Chronicles, concretamente en los hechos que ocurren en la entrega de Nintendo DS Ring of Fates. *Final Fantasy Type 0* tuvo dos mangas, uno basado en la historia del propio videojuego que se publicó en 2011 y otro titulado El verdugo de hielo, que vio la luz en 2012 y trata sobre el pasado de Kurasame, el profesor de la academia donde estudian y entrenan los personajes principales del juego principal. *Final Fantasy XV Official Comic Anthology* es un manga publicado el pasado 2017 y trata sobre el viaje que realizan Noctis y sus compañeros narrando diversas situaciones que tienen lugar durante todo el recorrido de su aventura. *Final Fantasy Lost Stranger* es un manga que se publicó en 2017 y la historia se sitúa en el mundo real, donde un empleado de Square Enix, la empresa desarrolladora de la saga muere. Entonces cambia de universo y este empleado resucita en un mundo muy similar a los de la saga de videojuegos Final Fantasy.

Las *Ultimania* son unos libros que sirven como guía de los videojuegos de Final Fantasy. Studio Bentstuff los escribe y edita y la empresa desarrolladora, Square Enix, las supervisa. Las japonesas originales se titulan *Final Fantasy 25th Memorial Ultimania* y la traducción a inglés se titula *Final Fantasy Ultimania Archive*. Existen tres volúmenes de cada uno, en el primero se habla de los seis primeros juegos, en el segundo, la trilogía de la Playstation original y en el tercero los siguientes cinco juegos. *Final Fantasy 20th Anniversary Ultimania* se lanzó a principios de 2008 y cubrió los primeros doce títulos y Final Fantasy X-2. En lugar de ser principalmente una colección de arte, la Ultimania se dividió en tres ediciones centradas en los personajes, el escenario y los sistemas de batalla.



Figura 13. Portada del primer volumen de Ultimania. Fuente: Final Fantasy Wiki (2008).

### 3.1.6. Eventos oficiales:



Figura 14. Fanfest de Final Fantasy XIV en París. Fuente: autor (2019).

El mundo transmedia de la saga se expande más allá de las pantallas a través de eventos oficiales. ES el caso de *Distant Worlds: Music from Final Fantasy* es una gira por todo el mundo donde se interpreta la banda sonora orquestada de los videojuegos principales de la saga Final Fantasy. La banda sonora es uno de los puntos más aclamados por la audiencia en cada juego y en 2002 tuvo lugar en Japón el concierto que impulsó la creación de lo que conocemos por Distant Worlds.

Fue en 2007 cuando se tituló a la gira de conciertos como tal y, a día de hoy, tras más de 10 años de vida, se han registrado más de 100 conciertos alrededor del mundo. (La Capital Olvidada, 2017). Con las interpretaciones de Distant Worlds se han puesto a la venta numerosos discos con las canciones de los conciertos, pudiéndose encontrar también en plataformas digitales como Spotify. Además, en 2017 la gira Distant Worlds aterrizó por primera vez en España dando conciertos tanto en Madrid como en Barcelona.

*Final Symphony* se trata de otro evento de conciertos que empezó en 2013. Se planteó a modo de que tuviese una “mayor duración y un storytelling más profundo” que Distant Worlds según ha explicado su productor Thomas Böcker (2013). Este concierto también ha estado en numerosos países como Londres, Japón, Alemania, Estados Unidos o Austria entre otros.



Figura 15. Portada del álbum *Final Symphony*. Fuente: Web oficial (2014)

A finales de 2014 lanzaron un álbum con varias canciones de distintos videojuegos de la saga como los de Final Fantasy VI, VII o X interpretadas por la orquesta sinfónica de Londres. El álbum fue bien recibido por los fans, descrito como “la cima absoluta de la montaña del mundo de las adaptaciones musicales de los videojuegos” (Meyerink, 2015).

Por otro lado, los *Fanfest* (fan festival) son eventos organizados por Square Enix completamente dedicado a fans. Actualmente existen los fanfest de Final Fantasy XIV, el MMORPG y del Brave Exvius, el gacha<sup>35</sup> RPG para dispositivos móviles. Ambos son eventos con multitud de actividades para los fans, concursos de cosplay, acciones dentro del juego, ya sea con otros jugadores o contra ellos y conciertos entre muchas otras actividades. Suelen ser varios días de evento en los que personas involucradas en el desarrollo o incluso los mismos directores, visitan el evento, anuncian novedades de sus juegos e incluso pasan tiempo con los fans.

### 3.1.7. Merchandising:

Finalmente, entre los productos oficiales, encontramos el merchandising que, en Final Fantasy, se compone de distintos elementos. Por un lado, encontramos las figuras de acción son de los más importantes. Existen varios



Figura 16. Figuras de los personajes de Final Fantasy XV. Fuente: IGN (2016).

tipos, pero las Bring Arts, Play Arts y las Play Arts Kai son las más importantes. Se diferencian entre ellas por tamaño y precio, pero todas representan fielmente a los personajes de la saga. También hay que considerar los peluches de las mascotas oficiales de la saga o personajes con aspecto chibi. Otra parte común en el merchandising es la ropa, encontrando camisetas, sudaderas, gorras y otros accesorios como pendientes, collares, etc.

---

<sup>35</sup> Videojuegos con tiempo de juego limitado en el que los personajes o las armas son aleatorios, incitando al jugador a gastar dinero real para avanzar.

También se puede adquirir llaveros con símbolos importantes de los videojuegos como el logo de algún personaje o de alguna de sus armas. Algo bastante común son los posters, algunos centrados en personajes concretos y otros en el grupo principal o algún lugar en concreto de los videojuegos. Otro de los productos con más éxito son los libros de arte, donde se centran en los concept art y diseños de personaje de distintos juegos de la saga junto a los discos de música, con recopilaciones sobre la banda sonora de los distintos juegos de la serie. Con Final Fantasy Master Arms se recrearon varias armas representativas de la saga a un tamaño similar al de las figuras de acción. Square Enix también se apuntó a la moda de las bebidas energéticas sobre el 2006, lanzando las “Pociones” que hacen referencia a los brebajes que los personajes toman en los videojuegos de la saga para recuperar vitalidad. En 2018 se lanzaron unas bebidas energéticas similares con el lanzamiento de Dissidia NT. En 2011 Square Enix lanzó Final Fantasy Trading Card Game (TCG), un juego de cartas de la saga similar a Magic de los que actualmente existen torneos y diversos tipos de barajas.

### **3.2. Productos no oficiales lanzados por los seguidores de la saga**

Entre los productos no oficiales, es decir, aquellos creados por los seguidores de la saga, podemos encontrar eventos, libros, fanarts, covers, cosplays, comunidades, webs, fangames, fanfictions y creadores de contenido. A continuación, analizamos cada uno en detalle.

#### **3.2.1. Eventos:**

La *Kupocon* es un evento por y para fans de Final Fantasy. Se organiza totalmente por fans sin ningún tipo de apoyo por parte de la compañía desarrolladora, Square Enix.



*Figura 17. Kupocon 2018. Fuente: Petits Pois Photography (2018)*

Pese a ser un evento organizado por fans, cada año se organiza en diferentes zonas. El evento se ha movido sobre todo por Europa y

Estados Unidos, puesto que siempre han querido llegar a la mayor cantidad de fans posibles. Hay diversas actividades que ocupan prácticamente todo el día para que los fans se conozcan entre ellos.

Hay un apartado dedicado a artistas, concursos de cosplays y charlas a las cuales han acudido representantes de la saga como Ali Hillis (voz de Lightning en Final Fantasy XIII, XIII-2 y Lightning Returns), Ray Chase (voz de Noctis en Final Fantasy XV) o Jon Campling (Regis en Kingsglaive). Como es lógico, al ser un evento organizado por fans, no buscan obtener ganancias, pues podrían tener un problema legal con la empresa desarrolladora. Sin embargo, Square Enix si conoce la existencia del evento y permite su realización, por lo cual están muy agradecidos según cuenta Alex Maine en una entrevista en *La Capital Olvidada* (2017). En esta entrevista, Alex Maine reveló que quería incluir sagas de la compañía como Kingdom Hearts o Bravely Default pero que Final Fantasy nunca dejaría de ser el foco principal.

### 3.2.2. Libros:

Existen numerosos libros y textos académicos sobre la saga y en España hay grandes libros que hablan y analizan la saga desde diversas perspectivas. La Leyenda de Final Fantasy se trata de una serie de libros sobre la saga que analiza la creación del juego en cuestión, su



Figura 18. La leyenda de Final Fantasy X. Fuente: Héroes de Papel (2018).

universo y analiza diversos aspectos del argumento y sus temas principales. Estos libros los ha traído a España la editorial Héroes de Papel, conocida por los numerosos libros acerca de videojuegos, consolas o distintos artistas. Sobre la saga Final Fantasy hay cuatro libros.

*La leyenda de Final Fantasy VII* (que habla tanto del juego original como de la compilación), *La leyenda de Final Fantasy VIII, IX y X* (que incluye también algunos textos dedicados a su secuela). Suelen venir con portadas especiales dedicadas a un personaje a elección y otros regalos de reserva.

*Final Fantasy La leyenda de los cristales* es un libro que trata de acercar la saga a los más fans y a quién esté interesado en ella y habla de su evolución desde sus inicios hasta esta generación. El escritor es Pablo González, periodista de videojuegos que ha estado en uno de los medios españoles más importantes, Meristation. Además, tiene un canal de YT en el que habla de videojuegos en general centrándose muchas veces en novedades de la saga. Lanzó una sección de entrevistas a otros Youtubers, “Hablando de Final Fantasy” donde preguntaba sobre algunos asuntos y curiosidades a otros fans.

*Explorando Final Fantasy, un análisis de la leyenda* es un libro donde se analiza y explora muchas de las facetas que hicieron grande a la saga. Analiza todo lo relacionado con la saga además de otros aspectos como el arte, sus diseñadores, temas recurrentes, mitología, etc. También se habla de temas más técnicos como los distintos sistemas de batalla y su evolución. También se habla de argumentos universales aplicados a la saga, narrativa y psicología de personajes y leyendas que se han creado alrededor de la serie. Está escrito por L. Carlota Fernández, Marta García Villar y Miguel Martínez.

*Final Fantasy Cristales y Guerreros de la Luz* se trata de un libro monográfico con ilustraciones originales que habla de los elementos y temas recurrentes de la saga y profundiza en su universo. Cada capítulo se centra en el tema principal de cada videojuego numérico junto a un microrrelato como introducción. Se tratan temas como la revolución, el arte, la luz y la oscuridad, el amor, la muerte o el paso del tiempo, ejes temáticos principales en alguno de los juegos principales. Este proyecto se ha lanzado a través de Kickstarter donde en pocos días alcanzó más dinero de su objetivo principal. La editorial es GTM Ediciones y la autora es Marta García Villar, periodista redactora en GTM (Games Tribune Magazine) y profesora de Narrativa de Videojuegos en los programas de formación de EVAD y Save Games Studio además de coautora de los libros *Mi vecino Miyazaki*, *Antes de Mi vecino Miyazaki* y *Explorando Final Fantasy*.

*Final Fantasy and Philosophy: The Ultimate Walkthrough* es un libro escrito por Jason P. Blahuta y Michel S. Beaulieu. Blahuta es un profesor de filosofía en Lakehead University y Beaulieu es un profesor de historia en la misma universidad.

En este libro se analizan los problemas que plantea el propio juego profundizando en un nivel más allá, tratando temas la locura, el nihilismo, la ética ambiental, el sintoísmo, el propósito de la vida y mucho más enfocándose en la mente de algunos personajes y sus motivaciones.

### 3.2.3. Fanart, covers y música:

Los prosumidores realizan artes basados en sus personajes favoritos, ya sea recreándolos fielmente o incluso haciendo rediseños reimaginados por el propio artista. Hay miles de fanarts de la saga, ya que se trata de un fenómeno muy relacionado con el mundo audiovisual, más común en manga, cómics, anime y videojuegos.

Hay muchos fans que realizan covers (versión propia) para reinterpretar un tema vocal o instrumental de la saga. Desde covers cantadas hasta otras a piano, violín u otros instrumentos.

En ocasiones, las cuentas oficiales comparten estos contenidos en sus redes sociales e incluso a veces llegan más lejos, realizando concursos dentro del propio videojuego y exponiendo las obras de los ganadores en ciertos lugares del mundo virtual.



Figura 19. Fanart de @Haruaeternum.  
Fuente: Twitter (2019)

Otro ejemplo es el Gear Design Contest de Final Fantasy XIV en el que los fans diseñan estilos de armaduras y equipamiento y los ganadores se introducen en el juego junto a un premio para el usuario ganador. También se dedica un día entero, el lunes, para compartir en redes fanarts que los jugadores envían. A esto se le conoce como Fan Art Monday.

### 3.2.4. Cosplays:



Figura 20. Cosplay de Aranea de Final Fantasy XV. Fuente: Darka & Bmz Studio (2018)

El cosplay es otro de los elementos más famosos en eventos relacionados con el manga, anime, comics y videojuegos. El término en si proviene de costume play y se basa en representar disfrazado a un personaje de alguna saga. Respecto a la saga Final Fantasy, existen numerosos fans que practican el cosplay en eventos específicos de la saga como el KupoCon o los Fanfest. También es común encontrar algunos en otros eventos más genéricos como la Games Week o los salones del manga.

En los eventos oficiales se realizan concursos oficiales de cosplay premiando al ganador con dinero. Los concursos pueden ser individuales, donde el cosplayer tiene que representar al personaje con alguna escenificación o grupales, donde el grupo interpreta a cada personaje del equipo de protagonistas original (por ejemplo, un grupal de Vengadores, cada miembro hace el cosplay de un vengador). Estos suelen ser más llamativos, pero no tan habituales. Pese a que lo habitual es hacerse los cosplays uno mismo, también se pueden comprar en tiendas especializadas, incluso hay usuarios que graban tutoriales para realizar un cosplay en concreto.

### 3.2.5. Comunidades y páginas web:



Figura 21. Banner de la comunidad "La Capital Olvidada". Fuente: La Capital Olvidada (2019)

Las comunidades de fans son algo muy común en sagas consagradas y que lleven años existiendo. Estas comunidades son comunes en videojuegos, animes, comics e incluso series y películas con universos extensos (Star Wars, DC o Marvel). En la saga Final Fantasy existen diversas comunidades alrededor del mundo.

Nova Crystallis es una de las más importantes y activas hoy en día. En su cuenta de Twitter cuentan con casi 24 mil seguidores en la que realizan una cobertura diaria de todas las noticias de la saga. Su nombre se basa en la mitología que envolvía a la trilogía de Final Fantasy XIII, Type 0 y al que iba a ser Versus XIII. Cuenta también con una página web muy completa y bien organizada en la que se cubren noticias de otras sagas de la compañía.

Final Fantasy Union cuenta con 8 mil seguidores en Twitter y una página web dedicada a informar de todas las novedades de la saga. También tiene apartados dedicados al cosplay, personajes y un glosario con armas y monstruos de la saga. Tienen canal de Youtube donde hablan de numerosos temas en relación con la saga además de realizar retrospectivas de personajes.

Final Fantasy Dream es una comunidad francesa que cuenta con 8200 seguidores en Twitter donde además de compartir las novedades de la saga, hace menciones y comparte contenido de los fans, ya sean covers o fanarts. Final Fantasy Dream dispone de una página web en la que además de redactar las noticias de la serie, escriben artículos de opinión y dedican apartados a sagas como Nier o Kingdom Hearts.

Final Fantasy World es una comunidad francesa que dispone de una cuenta de Twitter con más de 8 mil seguidores y una página web en la que tratan todas las novedades de la saga además de artículos de opinión y un apartado dedicado a la propia Square Enix donde se explican las divisiones comerciales además de sus principales licencias y sagas.

Fabula Nova es una comunidad española que dispone de cuenta de Twitter y página web. En Twitter cuentan con 1400 seguidores y en la web se centran en el universo de la trilogía XIII, Type 0 y el extinto Versus XIII que acabó siendo XV. Lleva un tiempo inactiva tras la salida de Final Fantasy XV, pero hasta el momento cubrió todas las noticias de la saga.

Comunidad Final Fantasy es una comunidad española creada por el autor del trabajo que se encarga de transmitir las novedades de la saga además de compartir contenido de los fans o artículos de opinión relacionados con la saga. En Twitter cuenta con casi 7500 seguidores y desde hace un mes tiene disponible un servidor en la plataforma Discord<sup>36</sup> que sirve a modo de foro donde debatir sobre la saga y compartir contenido de todo tipo además de ser un lugar para conocer a otros fans.

Final Fantasy Spain es una comunidad española que dispone de cuenta de Twitter con casi 9 mil seguidores y dispone de una página web donde además de tratar las noticias y novedades de la saga Final Fantasy, también hablan de otras series de la desarrolladora. Actualmente tienen más presencia en redes sociales que en la propia web.

La Capital Olvidada es una comunidad de Final Fantasy española con casi 10 mil seguidores en su cuenta de Twitter. Tienen cuentas en otras redes sociales, pero en Twitter tienen una mayor actividad. Además, disponen de una página web que funciona a modo de foro y en la que se pueden encontrar numerosos artículos de investigación que amplían el lore de la saga, título por título, centrándose tanto en personajes como en los países y reinos del propio videojuego. Tratan la actualidad de la saga además de otras series de la compañía como Nier, Dragon Quest o Kingdom Hearts. El nombre de esta comunidad proviene de uno de los lugares más importantes y simbólicos de Final Fantasy VII. “En agosto de 2009 hicimos beta privada y el 18 de diciembre de ese mismo año, abrimos la Capital al mundo” (Asensio, 2019. Entrevista propia).

---

<sup>36</sup> Aplicación gratuita de voz sobre protocolo de internet diseñada para comunidades de videojuegos.

Base Avalancha fue una comunidad que supuso un precedente para las comunidades actuales. Funcionaba a modo de foro, donde numerosos usuarios debatían y compartían opiniones de todo tipo, se ayudaban entre ellos con guías y consejos y tenían apartados dedicados a cada Final Fantasy y otro para otras sagas de Square como Kingdom Hearts, Dragon Quest o Star Ocean entre otros. Por si fuera poco, en la web disponían de apartados para los fanarts, fan fiction, para la música, el cine o el manga y el anime. Desgraciadamente llevaba un tiempo inactiva y cerraron hace un mes, causando un gran revuelo en la comunidad de fans española.

### 3.2.6. Fangames:

Los fans de la saga han creado numerosos fangames, ya sea con historias originales e incluso secuelas de algún título principal que no llegaron a seguir. Normalmente se usan programas como Unity o RPG Maker, como se observa en la figura de la derecha.

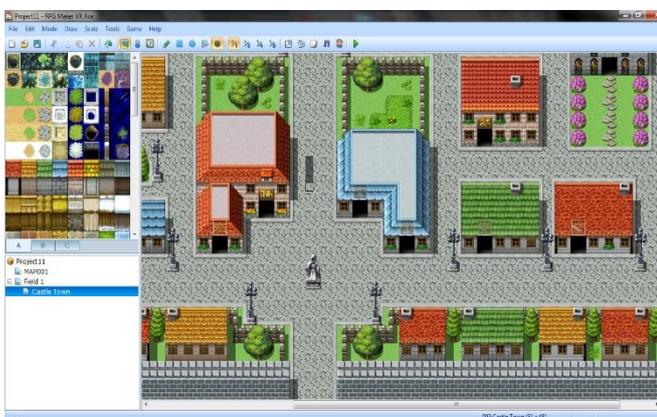


Figura 22. RPG Maker, de donde provienen numerosos fangames.  
Fuente: RPG Maker

*Final Fantasy VIII Sleeping Lion*

*Heart* es uno de esos ejemplos. La

historia sigue dos años después de los acontecimientos ocurridos en el juego original. En este mundo salvado por Squall y compañía no tarda en estallar una nueva guerra que acaba enfrentando a los SeeD contra otros SeeD y de fondo, va creciendo una nueva amenaza que pondrá al mundo en peligro. El sistema de combate es a turnos, muy similar al del Final Fantasy VIII original con un diseño de menús acorde a la entrega de Playstation. *Final Fantasy Blackmoon Prophecy* es un fangame que pretende recordar los primeros seis juegos de la saga, pese a que se enfoca en el IV, V y VI. El sistema de combate es por turnos y el sistema de habilidades similar a los clásicos de la saga. Además, hay doce personajes jugables, tres de ellos secretos, más de veinte aldeas y pueblos para visitar y una duración aproximada de entre 20 y 30 horas. Este fangame tuvo cierto éxito entre la comunidad y se desarrolló una segunda parte, *Blackmoon Prophecy II*.

*Final Fantasy Discovery* es un fangame que combina las mecánicas de la saga en un solo juego. Es una historia original que trata de que los cristales del mundo están en peligro. Aúna muchos nombres y lugares de toda la saga en el mismo mundo como Figaro de la sexta entrega, Palamecia de la segunda o Ivalice de la duodécima. El sistema de combate es a turnos utilizando un sistema similar al ATB. *Final Fantasy Dreams* es un fangame con una historia original en la que participan tanto Cloud, protagonista de Final Fantasy VII, como Squall, protagonista de Final Fantasy VIII. Tendrán que defender el pueblo en el que se encuentran de la amenaza de los Minotaurs. El sistema de combate utiliza los turnos junto al ya conocido ATB. *Final Fantasy VII: Re-Imagined* es un fangame que reimagina la historia de Final Fantasy VII y lo convierte en un juego de acción en 2D como Streets of Rage. Por el momento solo está disponible una demo con dos personajes jugables y se han incorporado las materias y las invocaciones al juego.

### 3.2.7. Fanfiction:

Numerosos usuarios escriben sus historias a modo de fanfic, desde historias originales, hasta continuaciones de las mismas o relatos que expanden la historia del propio juego. Suele ser un fenómeno muy ligado a sagas de ficción, pero se ha extendido incluso a personajes famosos reales.

Con la expansión de internet se han abierto plataformas donde es más fácil encontrarlas como Wattpad.



Figura 23. *Dead Silence*, fanfic basado en FFXV.  
Fuente: Wattpad (2017)

*Those Who Fight* es un fanfic que relaciona el mundo de Final Fantasy X y VII. Introduce un nuevo personaje llamado Christie que ha salvado Spira y viaja a Gaia para salvarlo también.

*The Return, the Responsible and the new War* se trata de un fanfic que habla sobre Tidus, el protagonista de Final Fantasy X y que pasa durante su ausencia en el juego. El fanfic recoge las bases del final de la décima entrega para escribir un relato que lleva a un nuevo final ignorando la secuela del X, Final Fantasy X-2.

*Dead Silence* es un fanfic basado en los personajes de Final Fantasy XV. Es un relato original en el que uno de los cuatro protagonistas tiene una depresión y solo hace que empeorar. Serán sus amigos quienes lo ayuden a superarla con moraleja incluida.

*By the Dying Inferno* forma parte de la historia de Final Fantasy VII ampliando los sucesos que ocurren antes del juego y que en el título se comentan de forma superficial. La historia es original pero fiel al videojuego, utilizando a dos personajes secundarios de la séptima entrega como protagonistas.

### 3.2.8. Creadores de contenido:

Hoy en día los Youtubers e influencers son una gran parte del marketing en muchas compañías. A nivel audiovisual, los Youtubers mueven a muchas personas y las compañías cuentan con ellos para promocionar muchos de sus productos. La saga Final Fantasy cuenta con diversos youtubers especializados, ya sea en uno de sus juegos concretamente o en la saga general.

*The Night Sky Prince* es un youtuber fan de la saga que habla en general de ella cubriendo todo tipo de novedades y noticias además de vídeos dedicados a su opinión sobre ciertos temas relacionados como la cancelación de un DLC<sup>37</sup> por ejemplo. Los últimos juegos que más ha tratado son Final Fantasy XV, debido a que es el último lanzamiento numérico principal reciente y las noticias del VII Remake, que esta en camino. De vez en cuando habla de otras sagas de Square como Kingdom Hearts debido a su relación y cercanía con Final Fantasy.

*Final Fantasy Peasant* es un youtuber que trata toda la saga, tanto los títulos principales como spin-off. Cubre las novedades de cada juego además de realizar vídeos explicativos y comparativos entre juegos de la saga, como por ejemplo como se trata el amor en la décima entrega en contraposición de como se trata en la quinceava. También sube reacciones en directo a trailers, teorías y gameplays jugando a un juego de la serie.

*Larryzaur* es un youtuber que se especializa en Final Fantasy XIV. Al ser un MMORPG hay cambios y actualizaciones prácticamente continuos, por lo que este youtuber los trata detalladamente en diversos videos.



### 2020!?! Final Fantasy 7 REMAKE & Square Enix Fisc...

Figura 24. Miniatura del canal Final Fantasy Peasant. Fuente: Youtube (2019).

<sup>37</sup> Contenido descargable que añade algo al videojuego, desde personajes hasta nuevas historias jugables.

También dedica otros a cada clase o trabajo del propio juego explicando sus habilidades o como jugar con ellos. Habla también sobre las mazmorras y raids que se van añadiendo y de vez en cuando de otros juegos de la saga, como es el caso del inminente Final Fantasy VII Remake.

*Final Fantasy Union* es una comunidad, pero su presencia en Youtube es lo suficientemente grande e importante para considerarlos creadores de contenido. En su canal realizan todo tipo de videos que apoyan tanto en su página web como en Twitter. Sus videos con más visualizaciones son los que explican el origen de distintos personajes de la serie o los que tratan de hechos y curiosidades de los juegos de la saga.

### 3.3. Mapas transmedia de la saga Final Fantasy

A continuación, se presentan los mapas transmedia de la saga Final Fantasy. En primer lugar, en la figura 25 tenemos el mapa de los productos oficiales lanzados por Square Enix.



Figura 25. Mapa transmedia de la saga por parte de la desarrolladora (elaboración propia).

En segundo lugar, se presenta el mapa transmedia de los productos lanzados por los fans hacia la saga, tal y como se puede observar en la figura 26.



Figura 26. Mapa transmedia de la saga por parte de los prosumidores (elaboración propia).

Ambos mundos están unidos mediante el punto principal de esta saga, los videojuegos. De los videojuegos nacen tanto los productos oficiales que expanden estas historias en distintos medios, como los productos de los fans que las complementan de forma tanto online como presencial. Sin los videojuegos, ninguno de los dos mapas sería posible. La relación principal entre ambos mundos se da sobre todo en las redes sociales, desde las cuales, la cuenta oficial de la propia saga comparte todo tipo de contenido del mundo transmedia desarrollado por los prosumidores, desde los cosplays y los fanart (e incluso organizar concursos de estos) hasta organizar sorteos o eventos con las diferentes comunidades. Muchas veces estos eventos son presenciales, pero también los hay de otros modos, por ejemplo, dentro de algún videojuego online.

#### 4. Conclusiones:

Final Fantasy es un claro ejemplo de narrativa transmedia en el mundo de los videojuegos. Desde su creación siempre han existido numerosos productos que expandían su universo, como novelas y manga. Más adelante se adentraron en el terreno de la animación y el cine y hoy cuenta con incontables producciones de todo tipo (eventos, cómics, webs, fanfictions, etc.). El fenómeno fan que ha generado la saga es



Figura 27. Autor junto a Hajime Tabata y el equipo de arte de Final Fantasy XV (2016)

enorme, con comunidades en prácticamente todos los países que aportan su grano de arena al transmedia de la saga. La serie tiene una presencia mediática importante, pues tiene productos en prácticamente todos los medios existentes en distintos formatos. La importancia de la audiencia es abismal, pues sin los prosumidores, muchas historias, misterios y productos de la saga no habrían visto la luz. Las comunidades de fans son muy importantes, puesto que además de informar y compartir de los productos oficiales de la saga, comparten todo tipo de contenido de los prosumidores para darlos a conocer y acercarlos al resto de fans. Con la última entrega siguieron una estrategia como producto transmedia desde sus inicios, llamando al proyecto Final Fantasy XV Universe.

La producción que se propuso fue la del lanzamiento de la película, la serie de animación de forma gratuita antes del lanzamiento del videojuego principal y posteriormente el propio videojuego para que, al empezarlo, los jugadores ya se hubiesen adentrado en este mundo. Los fans respondieron bien, realizando numerosos fanart y fanfics propios solo con la información de la película y la serie de animación, construyendo teorías e historias antes del lanzamiento del videojuego. Las similitudes entre los productos de los fans y los oficiales suelen ser los personajes y el universo o mundo en el que se desarrollan los hechos, la diferencia suele ser el aspecto jugable, donde la gran mayoría de los prosumidores, no tienen acceso a estos conocimientos. Así pues, Final Fantasy no es solo un éxito en el mundo de los videojuegos, sino que también lo es en la generación de un universo transmedia.

Para terminar, me gustaría destacar que este trabajo no se ha reducido al análisis académico. De la mano a las motivaciones expuestas al principio de este trabajo, previamente ya había conseguido generar una comunidad en Twitter que empezó sin apoyo ni recursos y que ha crecido hasta conseguir prácticamente 7500 seguidores<sup>38</sup> y

apoyos entre otras comunidades y la distribuidora de la saga en España, Koch Media<sup>39</sup>. En la cuenta de Twitter comparto todo tipo de información sobre la saga, desde noticias y novedades, hasta contenido creado por la comunidad como cosplays, fanarts o

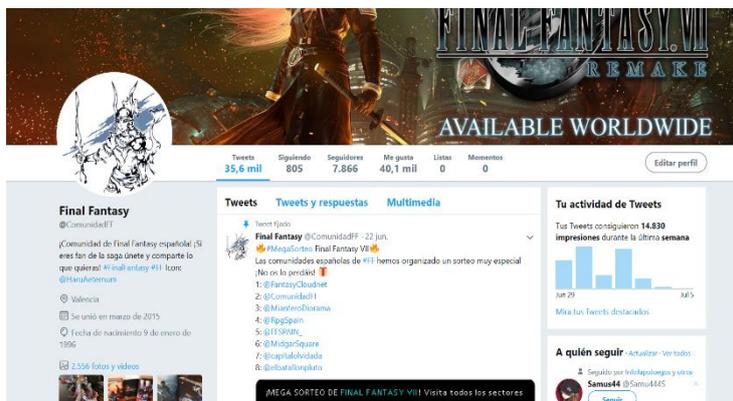


Figura 28. Perfil de Twitter de mi comunidad. Fuente propia (2019)

covers, entre otras cosas. También he asistido y cubierto a eventos relacionados con la saga como lanzamientos de algún título de la serie o eventos relacionados como Barcelona Games World o Madrid Games Week, en los que pude conocer a personas relacionadas directamente con la saga como Hajime Tabata, director de Final Fantasy XV entre otros spin-offs o a Ichiro Hazama, productor de varios juegos de la serie (Figura 27).

<sup>38</sup> <https://twitter.com/ComunidadFF>

<sup>39</sup> Distribuidora europea de videojuegos.

Mi pasión por los videojuegos, unido a una voluntad de dinamizar la comunidad de jugadores y de unir mi pasión y mi trabajo, me ha llevado a cubrir estos eventos de la mano del medio especializado “Legión de Jugadores”, para el que trabajo desde hace 4 años. Aprovechando esta pequeña comunidad en Twitter, mi visibilidad en el medio especializado y el desarrollo de este proyecto, he querido llevar un paso más la investigación y aplicar la investigación acción a través de un foro. Coincidiendo con el auge de la plataforma Discord<sup>40</sup> y sus distintas funcionalidades, he abierto un servidor que funciona a modo de foro con chats de voz y chats de texto divididos en temas generales en los que debatir y hablar de los juegos de la saga y otros más específicos para dudas, noticias, memes, etc.

Además, hay un chat de texto bloqueado en el que un bot que he programado publica automáticamente todos los tweets que se publiquen en la cuenta de la comunidad. Los 57 usuarios activos del servidor interaccionan entre ellos con respeto y buen ambiente, dando bastante vida al servidor, aunque los usuarios están más activos ante un anuncio o fecha importantes o cuando el lanzamiento de alguno de los juegos es cercano. De este modo, este trabajo y la comunidad que mantengo a través de mi propio universo transmedia (Twitter, eventos, dicord, blog, etc), me han permitido hacer mi pequeña aportación al universo transmedia de la saga Final Fantasy. Esto me ha permitido conocer con mayor profundidad la saga, así como ha contribuido a mi futuro laboral ya que me ha abierto las puertas de un mundo más grande todavía, el de los videojuegos y ahora mismo estoy trabajando en prensa, cubriendo lo relacionado con videojuegos y distintos eventos, me invitan a convenciones y eventos de *preview* donde probar los lanzamientos antes de su salida oficial e incluso a participar en torneos. Una de las limitaciones de este trabajo ha sido el propio límite de páginas del trabajo, pues la saga Final Fantasy tiene más de 30 años de carrera y hay demasiada información como para ser condensada en cincuenta páginas. Otro problema ha sido la enorme cantidad de contenido que los fans producen hacia la saga, que es difícil de clasificar y ordenar, pero finalmente he podido seleccionar los más importantes y los que más aportan a este universo. Para futuras investigaciones acerca de la saga, añadiría los nuevos títulos que vayan saliendo en todos los ámbitos y plataformas del universo y además sería interesante ahondar en la interrelación e interacción de ambos mundos transmedia de la saga, el oficial y el no oficial.

---

<sup>40</sup> Aplicación gratuita de voz sobre protocolo de internet diseñada para comunidades de videojuegos.

## 5. Bibliografía

### Libros utilizados:

Courcier, N, El Kanafi, M. (2014). *La leyenda Final Fantasy VII*. Héroes de Papel.

Courcier.N, El Kanafi.M, Lucas.R, Mellado. F. (2017). *La leyenda de Final Fantasy IX*. Héroes de Papel.

Fernández, C., García Villar, M., Martínez, M. (2018). *Explorando Final Fantasy. Un análisis de la leyenda*. 1a ed. Diabolo Ediciones.

Gamson, W. (2000). *Simsoc Coordinators Manual*. 5a ed.

González, P. (2013). *Final Fantasy. La leyenda de los cristales*. 2a ed. [Palma de Mallorca]: Dolmen.

Lopez, R. (2016). *La leyenda Final Fantasy VIII*. Héroes de Papel.

Mecheri. M. (2018). *La leyenda de Final Fantasy X*. Héroes de Papel.

Pratten, R. (2011). *Getting started with transmedia storytelling*.

Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. 1st ed. Deusto.

### Sitios web:

Araújo, M. (2015). *13 formatos de narrativa transmedia: estrategias de marketing*. Blog de Marketing & Turismo | Manaira Araújo. Recuperado de: <http://www.manairaaraujo.com/formatos-narrativa-transmedia/>

Asociación Española de Videojuegos. Recuperado de <http://www.aevi.org.es/>

Atencio, E. (2017). TRANSMEDIA. *¿Qué entendemos por narrativa transmedia?* Issuu. Recuperado de: <https://issuu.com/edwardatencio/docs/transmedia>

Blog de IEBSchool. (2017). *Qué es la narrativa transmedia: principios básicos*. Recuperado de <https://www.iebschool.com/blog/que-es-la-narrativa-transmedia-social-media/>

Final Fantasy Dream. Recuperado de <https://www.ffdream.com/>

Finalfantasy.fandom.com. Final Fantasy Wiki. Recuperado de: [https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Final\\_Fantasy\\_Wiki](https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Final_Fantasy_Wiki)

Final Fantasy Spain. Recuperado de <https://ffspain.com/>

Final Fantasy Union. Recuperado de <https://www.finalfantasyunion.com/>

Guardiola, È. (2019). *Transmedia Storytelling. Los 8 principios según Jeff Gómez*. Recuperado de: <https://www.eliaguardiola.com/transmedia-storytelling-los-8-principios-segun-jeff-gomez.html>

Hartlage, D. (2016). *Basic and Advanced—the time Dungeons & Dragons split into two games*. DMDavid. Recuperado de: <https://dmdavid.com/tag/basic-and-advanced-the-time-dungeons-dragons-split-into-two-games>

IGN. Recuperado de <https://es.ign.com/>

Jenkins, H. (2013). *T is for Transmedia...* Recuperado de: <http://henryjenkins.org/blog/2013/03/t-is-for-transmedia.html>.

La Capital Olvidada. (2009). Recuperado de: <http://www.lacapitalolvidada.com>.

Lmdesk.blogspot.com. (2016). *El Transmedia de Final Fantasy XV*. Recuperado de: <http://lmdesk.blogspot.com/2016/10/el-transmedia-de-final-fantasy-xv.html>

Neox Games. (2018). *De la bancarrota al éxito: la historia oculta tras Final Fantasy*. Recuperado de: [https://neox.atresmedia.com/games/noticias/videos/de-la-bancarrota-al-exito-la-historia-oculta-tras-final-fantasy\\_2017021558a4d73a0cf2f719cbf65519.html](https://neox.atresmedia.com/games/noticias/videos/de-la-bancarrota-al-exito-la-historia-oculta-tras-final-fantasy_2017021558a4d73a0cf2f719cbf65519.html)

Scoop.it. (2016). *Transmedia: Storytelling for the Digital Age*. Recuperado de: <https://www.scoop.it/topic/transmedia-storytelling-for-the-digital-age/?tag=Video-Games>

Viola, F. (2014). *Transmedia Videogames*. Slideshare.net. Recuperado de: <https://www.slideshare.net/akiraa/transmedia-videogames>

3DJuegos. Recuperado de <https://www.3djuegos.com/>