

TFG

FINAL FANTASY XIV: BEYOND THE LIFESTREAM

**PROTOTIPO JUGABLE DE UN VIDEOJUEGO RPG 2D
CON COMBATE POR TURNOS**

Presentado por Claudia Sanchis Marqués
Tutor: Francisco Martí Ferrer

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2019-2020



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

RESUMEN

El objeto de este trabajo es la producción de un prototipo jugable de un videojuego del género RPG con gráficos 2D, combate por turnos y navegación mediante mapas y portales basado en *Final Fantasy XIV: Heavensward*.

Se trata de un proyecto personal con el objetivo de plasmar la idea de una trama de mi invención, un *spin-off* que tiene lugar tras una cadena de acontecimientos que se produce en la historia de *Final Fantasy XIV: Heavensward*, perteneciente a la saga oficial, que narra la aventura de dos de sus personajes originales —lord Haurchefant Petrigris e Ysayle Dangoulain— en un mundo desconocido para descubrir por qué se vieron arrastrados a la situación en la que se hallan, al tiempo que resuelven misterios, se enfrentan a enemigos y forman equipo con dos nuevos aliados —Nhel Nhywx y lady Ahvis— creados por mí.

Debido a las características del proyecto, el juego está producido con *RPG Maker MV*. Actualmente puede jugarse en plataformas PC Windows, con el sistema de controles adaptado tanto para ratón como para teclado, si bien es susceptible de editar para otras plataformas de forma sencilla.

Esta memoria muestra el proceso de diseño de las mecánicas, la programación, el *concept art*, los gráficos y la narrativa interactiva que forman parte del proyecto e incluye una serie de reflexiones acerca del proceso y el producto resultante.

PALABRAS CLAVE

Videojuego; RPG; concept art; narrativa interactiva; programación; producción.

ABSTRACT

The aim of this work is the production of a playable prototype of a 2D RPG video game with turn-based combat system and map and portal navigation, based in *Final Fantasy XIV: Heavensward*.

It is a personal project with the objective of portraying an idea about a storyline of my own making, a *spin-off* that takes place following a chain of events that happens in *Final Fantasy XIV: Heavensward*, which is part of the official saga, and involves the journey of two of its original characters —Lord Haurchefant Greystone and Ysayle Dangoulain— in an unknown world to find why they were thrust into their situation as they solve mysteries, battle foes and chance upon two new allies —Nhel Nhywx and Lady Ahvis— that I created.

Due to the project's nature, the game is produced using RPG Maker MV. Though it is currently playable in PC Windows platforms and its control system is adapted to both mouse and keyboard, it would be easily possible to port it to different platforms.

These notes showcase the design process of mechanics, programming, concept art, graphics and interactive storytelling that comprise the project and includes several final thoughts about said process and the resulting product.

KEYWORDS

Videogame; RPG; concept art; interactive storytelling; programming; production.

ÍNDICE

1. Introducción	5
2. Objetivos y metodología	6
2.1. Objetivos	6
2.2. Metodología	6
3. Contexto y referentes	8
3.1. Contexto	8
3.1.1. <i>Juegos de rol</i>	8
3.1.2. <i>Videojuegos RPG</i>	9
3.1.3. <i>Final Fantasy</i>	9
3.1.4. <i>Final Fantasy XIV</i>	10
3.2. Referentes	11
3.2.1. <i>Yoshitaka Amano</i>	11
3.2.2. <i>Yoko Taro</i>	11
3.2.3. <i>Hironobu Sakaguchi</i>	12
3.2.4. <i>Naoki Yoshida</i>	12
4. Concepto, diseño y desarrollo del juego	12
4.1. Relato y contexto	12
4.1.1. <i>Contexto narrativo de Final Fantasy XIV</i>	12
4.1.2. <i>Historia de Beyond the Lifestream</i>	14
4.2. Narración interactiva	15
4.2.1. <i>Arcos argumentales</i>	15
4.2.2. <i>Conversaciones</i>	18
4.3. Jugabilidad y programación	18
4.3.1. <i>Mapa, navegación y controles</i>	19
4.3.1.1. <i>Zonas y portales</i>	19
4.3.2. <i>Eventos</i>	20
4.3.3. <i>Combate</i>	21
4.4. Gráficos	23
4.4.1. <i>Personajes</i>	23
4.4.2. <i>Escenarios</i>	24
4.4.3. <i>Props</i>	25
4.4.4. <i>Animación</i>	25
4.5. Sonido	26
4.6. Resultados	26
5. Conclusiones	26
6. Referencias	28
7. Anexos	28

1. INTRODUCCIÓN

Final Fantasy XIV: Beyond the Lifestream es un videojuego RPG para un solo jugador. Narrativamente, es una obra derivada (*spin-off*) del MMORPG *Final Fantasy XIV* y su expansión *Heavensward*.

La historia arranca tras un evento concreto que ocurre en *Final Fantasy XIV* y está protagonizada por dos de sus personajes, Haurchefant Petragris e Ysayle Dangoulain, a los que se unen sucesivamente dos nuevos personajes originales, que aparecerán en futuros niveles del juego.

A diferencia de *Final Fantasy XIV*, un MMORPG con combate en tiempo real y en 3D, *Final Fantasy XIV: Beyond the Lifestream* es un RPG por turnos con gráficos en *pixel art* al estilo de los títulos de la franquicia lanzados para la consola NES (Nintendo Entertainment System), es decir, de *Final Fantasy I* a *Final Fantasy VI*.

En esta memoria se exponen el proyecto, su desarrollo y las reflexiones derivadas de esta experiencia. Este relato se estructura en capítulos que, tras esta introducción.

En el capítulo 2 (*Objetivos y metodología*) trataré los objetivos que quise alcanzar a la hora de realizar el proyecto y la metodología empleada para dicho fin.

En el capítulo 3 (*Contexto y referentes*) trataré el contexto de los juegos de rol a lo largo de la historia, el origen del género RPG en los videojuegos, y de la franquicia *Final Fantasy* y en concreto de *Final Fantasy XIV*.

En el capítulo 4 (*Concepto, diseño y desarrollo del juego*) trataré el desarrollo del proyecto tanto a nivel narrativo como gráfico y de programación, pues cada uno de estos apartados afecta al diseño y desarrollo de los otros en su concepción y ejecución.

En el capítulo 5 (*Conclusiones*) trataré las reflexiones a las que he llegado tras la realización del proyecto.

Por último, el capítulo 6 incluye las referencias que he empleado para redactar este trabajo.

Adjuntos a esta memoria añado los anexos y su correspondiente capítulo en el cual se menciona su contenido.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1. OBJETIVOS

El objetivo general de este trabajo es diseñar y producir individualmente un videojuego RPG con un sistema de combate por turnos. En función de la metodología utilizada, de este objetivo general se desprenden los siguientes objetivos específicos:

- Planificar y plasmar la historia de *Beyond the Lifestream*.
- Elegir el sistema de mecánicas adecuado para su ejecución y programarlas de forma correcta.
- Integrar la jugabilidad y la programación en el contexto de la narrativa.
- Diseñar los diferentes escenarios y componer los elementos gráficos del juego.
- Introducir la música y el sonido apropiados en diferentes momentos, lugares y situaciones.

2.2. METODOLOGÍA

La metodología utilizada en este trabajo viene marcada por la condición de trabajo individual. Teniendo en cuenta mis competencias previas y mi escaso conocimiento de programación, decidí determinar en primer lugar el software principal que utilizaría para el desarrollo del proyecto. Elegí Game Maker Studio, una buena herramienta para la creación de prototipos que no exige una gran habilidad en este campo¹.

La idea del proyecto surgió, en origen, a medida que experimentaba con el programa RPG Maker MV, y se me ocurrió más como prueba que como proyecto serio, plasmar una idea personal sobre la historia de *Final Fantasy XIV*, y no fue hasta dos meses después de comenzar que me tomé la labor que estaba realizando como un trabajo como tal.

¹ Sobre Game Maker y el desarrollo de prototipos personales, ver Nielson, Jeffrey (GamaSutra). "Making it Work as a Solo Game Developer" (2017)

Empecé creando la zona de inicio y el mapa siguiendo la pauta de la zona correspondiente de *Final Fantasy XIV*, que me sirvió de plantilla. Esto fue lo primero que hice, y en ningún momento de la producción me desvié de esta directriz: no me puse a trabajar en la siguiente zona hasta una vez terminado de ubicar y programar lo principal en la anterior, siempre siguiendo el orden en el que la historia tiene lugar.

Esto también es debido a que, aunque tenía pensado un guión básico, lo que realmente tenía claro era el final de la trama, por lo que fui construyendo la historia a medida que iba desarrollando las zonas y los eventos, y redactando los diálogos en función de lo que se me iba ocurriendo, siempre con este final y la línea argumental básica en mente, pero dejando que fluyera por sí sola sin atarme a un guión cerrado.

A la hora de diseñar los mapas, el esquema que he seguido ha sido, a saber: componer el escenario primero ubicando los *tilesets* (baldosas) y posteriormente los *props*; añadir los elementos que activan eventos o con los que el jugador puede interactuar —PNJ (personajes no jugables), cofres, acertijos, etcétera— al mapa; ubicar las baldosas de eventos, programarlos y redactar los diálogos correspondientes de haberlos; por último, retocar detalles de ser necesario una vez probado el juego para ver qué posibles errores en el *script* pudiera haber.

A lo largo de la producción de la demo, una de las partes más importantes del proceso era comprobar, una vez terminada la composición de cada zona, comprobar que todo funcionaba como pretendía, y no comencé a trabajar en la siguiente hasta asegurarme de ello. Por ende, esto supuso muchas comprobaciones que hice personalmente probando yo misma el funcionamiento, y que en gran parte abarcó el tiempo dedicado al desarrollo.

Una vez tuve la demo probada sin errores en los *scripts*, dediqué el resto del tiempo a repasar las diferentes zonas y pulir detalles, tanto gráficos como de programación, labor que a día de hoy sigo realizando antes de proseguir con el desarrollo, ya que no se trata de un proyecto finalizado en su totalidad.

3. CONTEXTO Y REFERENTES

3.1. CONTEXTO

3.1.1. *Juegos de rol*

Un juego de rol es un tipo de juego en el que los participantes asumen los roles de personajes y, a través de ellos, crean una historia. Los participantes determinan las acciones de su personaje basados en su caracterización y sus acciones pueden o no tener éxito en función de un sistema de reglas. Dentro de los límites establecidos por las reglas, se puede improvisar libremente. Uno de los participantes es el director de juego, que da forma a la dirección y al resultado de las sesiones.

La historia de los juegos de rol se inicia con una ya establecida tradición de interpretación de roles que, combinada con los reglamentos de *wargames* —juegos de guerra— de fantasía, da a luz al juego de rol moderno². En la Europa del siglo XVI, grupos ambulantes de actores presentaban una forma de teatro improvisacional conocido como *Comedia dell'arte*, con situaciones, personajes y diálogo improvisado³. Durante el siglo XIX y a principios del siglo XX, muchos juegos de tablero y juegos de salón, como “Jurado” incluían elementos de interpretación de roles. Surgieron también los *juegos teatrales* creados por Viola Spolin, simulaciones de juicios y de legislaturas, dentro de los cuales los jugadores tomaban los roles de personajes e improvisaban, pero sin las reglas formales que caracterizarían a los juegos de rol modernos¹.

En los 1960s, grupos de recreación histórica dieron lugar a los *juegos de historia creativa*, los cuales probablemente se originaron con la fundación en 1966 de la *Society for Creative Anachronism* (Sociedad para el Anacronismo Creativo)². Un grupo similar, *Markland Medieval Mercenary Militia*, empezó a organizar eventos en la Universidad de Maryland en 1969. Estos grupos estaban dedicados en gran medida a recrear de manera realista la historia y cultura medieval, con solo algunos débiles elementos de fantasía⁴.

3.1.2. *Videojuegos RPG*

² Spolin, Viola. *Improvisation for the Theater* (1988).

³ Keyes, William. *The Origins of the SCA*. (1980).

El género comenzó a mediados de los años 70, inspirado por juegos de rol de mesa como *Dungeons & Dragons*, publicado en 1974 por la editorial TSR, Inc. Otras fuentes de inspiración para los primeros videojuegos de rol fueron videojuegos de deportes, videojuegos de aventura, juegos de estrategia como el ajedrez, novelas de fantasía de autores como J. R. R. Tolkien e incluso antiguas epopeyas que seguían la misma estructura básica de emprender varias misiones para lograr un objetivo final.

Tras el éxito de algunos ejemplares de este género como *Dragon Quest* y *Final Fantasy*, el género se ramificó en dos estilos, los JRPG y WRPG, juegos de rol japoneses y juegos de rol occidentales respectivamente. Además, mientras que los primeros videojuegos de rol eran para un único jugador, la popularidad de los modos multijugador se incrementó durante la década de los 90, con videojuegos de rol de acción como *Secret of Mana* y *Diablo*. Con la llegada de Internet, muchos juegos multijugador han crecido para convertirse en juegos de rol masivos en línea, como *Lineage*, *World of Warcraft*, *Final Fantasy XIV* o *Ragnarok Online*.

Actualmente, predomina la propuesta de videojuego donde se controla y representa cabalmente a un personaje o varios, que deben cumplir con una serie de objetivos o misiones bien establecidos por los diseñadores; usualmente, se crea un mundo perteneciente a un tema de *fantasía épica*⁵. Para ello, se viene utilizando una interfaz gráfica cada vez más vistosa para utilizar un sofisticado inventario de poderes humanos y sobrenaturales que el jugador desarrolla poco a poco con práctica y muchas horas de juego, recursos monetarios y objetos diversos en propiedad comprados o encontrados de manera fortuita, para el logro de las metas.

3.1.3. Final Fantasy

El primer videojuego de *Final Fantasy*, desarrollado por Squaresoft y lanzado al mercado el 17 de diciembre de 1987, supuso un fenómeno cultural que salvó a la compañía de la bancarrota. Pese a que no fue el primer videojuego del género JRPG que vio la luz ese año —*Phantasy Star* de SEGA fue su mayor rival— sí que ha influido en el camino a seguir para títulos posteriores, no sólo para la propia franquicia sino para otras compañías que intentan alcanzar la repercusión cultural del producto y el prestigio de la compañía.

Actualmente, la saga oficial de *Final Fantasy* se compone de quince títulos principales, más un decimosexto anunciado el 16 de septiembre de 2020³,

³ O'Conner, James; Knezevic, Kevin; Barbosa, Alessandro. "Final Fantasy 16 Revealed At PS5 Showcase Event". (18/9/2020)

además de otros muchos *spin-off* y secuelas y compilaciones de las entregas numeradas.

A diferencia de otras entregas en capítulos, incluyendo otras tampoco consecutivas narrativamente hablando, cada juego posee una historia y un universo únicos, siendo una serie de elementos recurrentes —cristales, monstruos, magia y determinada terminología— lo que conectan todos estos juegos entre sí formando la marca de identidad de *Final Fantasy*. Es, por ende, difícil de definir la saga sin entrar en las particularidades de cada una de las entregas, pese a que sí hay temas que son tratados en numerosas ocasiones; sin embargo, de manera única en cada título, incluidos elementos tan clásicos como el simple concepto de los Guerreros de la Luz y los cristales, cimientos que han mantenido el espíritu de la franquicia desde el primer título de la serie.

Para más información sobre *Final Fantasy*, consultar el anexo 5.

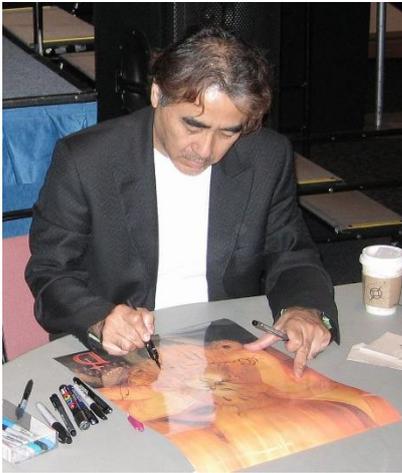
3.1.4. Final Fantasy XIV

La decimocuarta entrega de la saga, en la cual está basada este proyecto, es un MMORPG (juego de rol multijugador masivo), el segundo desde su predecesor *Final Fantasy XI* y un género que abarca juegos como *World of Warcraft*, *TERA*, *Guild Wars*, etcétera.

La turbulenta historia a nivel de desarrollo de *Final Fantasy XIV* comienza con su lanzamiento en septiembre de 2010 y su desastroso fracaso, tanto a nivel de jugabilidad como de programación de interfaz, lo que provocó críticas muy negativas. Hacia el final de la versión 1.0, el director del juego —Nobuaki Komoto— fue destituido y tomó las riendas del proyecto Naoki Yoshida, que trató de mejorar todo aquello de lo que adolecía el título. Sin embargo, la conclusión fue que tal y como estaba, el juego era insalvable, y el equipo decidió cerrar los servidores y comenzar desde cero.

El 27 de agosto de 2013, el juego fue relanzado como *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn*, conocido también como la versión 2.0. La trama tenía lugar cinco años después del final de su anterior versión, y en esta ocasión, el juego fue mucho mejor acogido gracias al cambio en todo cuanto había hecho al *Final Fantasy XIV* original tan impopular, en especial el énfasis en la trama y la narrativa, mucho más similares a *Guild Wars 2* que al enfoque de *World of Warcraft*.

Junto a la versión 2.0 se planeó la primera expansión, que fue lanzada el 23 de junio de 2015: *Final Fantasy XIV: Heavensward*. Es a raíz de ésta de donde



Yoshitaka Amano.

surge la trama de mi proyecto. Aún a día de hoy, la versión 3.0 y sus consiguientes parches de historia son valorados muy positivamente tanto entre críticos como entre la comunidad.

Debido al éxito previo, ya que el equipo no planeaba continuar si el proyecto resultaba fracasar como la versión original, el 20 de junio de 2017 se lanzó la tercera expansión, *Final Fantasy XIV: Stormblood*. Aunque ligeramente menos apreciada que su predecesora, las críticas del 4.0 fueron igualmente positivas, especialmente en lo que respecta al contenido adicional al margen de la historia principal, así como un novedoso sistema para los oficios (clases) que los diferenciaba dentro de sus roles y los hacía únicos en su utilidad.

Sin embargo, la ascensión a lo más alto de las valoraciones positivas tanto para los críticos en general como dentro de la propia comunidad fue la llegada el 2 de julio de 2019 de la cuarta expansión, *Final Fantasy XIV: Shadowbringers*. Pese a que a fecha de hoy aún nos hallamos en ella, la versión 5.0 y los parches siguientes han propulsado Final Fantasy XIV y a su equipo al reconocimiento general del mundo del videojuego por la sublime narrativa, redactada por la guionista Natsuko Ishikawa, y las mejoras que se implementaron en el nuevo sistema de oficios.

Debido a la pandemia de COVID-19 del año 2020 se han producido retrasos en el desarrollo de Final Fantasy XIV, pero tras el paso de la primera ola, Naoki Yoshida y su equipo están regresando progresivamente al calendario original de fechas tanto para los parches como para la futura expansión, que será la versión 6.0 y de la cual aún se desconoce el título.⁶

3.2. REFERENTES

3.2.1. Yoshitaka Amano

Yoshitaka Amano (26/2/1952) es artista, diseñador de personajes, ilustrador y escenógrafo. Se unió a la compañía Square-Enix como concept artista en 1987 y desde entonces ha creado ilustraciones para numerosos títulos, y es el artífice de los logos que constituyen una de las tradiciones más conocidas de la saga *Final Fantasy*. Sus influencias artísticas son los cómics occidentales, el orientalismo, el *art nouveau* y las impresiones en madera tradicionales japonesas.

⁶ The Lodestone of *Final Fantasy XIV*: Developers' Blog. (10/4/2020). "On the Impact of Novel Coronavirus (COVID-19) on FFXIV Service and Development".



Yoko Taro.



Hironobu Sakaguchi.

3.2.2. Yoko Taro

Yoko Taro (6/6/1970) es guionista y director de videojuegos. Comenzó en la ya extinta compañía Cavia antes de unirse a Square-Enix, y escribió y dirigió la trilogía de *Drakengard* y sus secuelas *NieR: Replicant / Gestalt* y *NieR: Automata*. La crítica ha destacado siempre el estilo único y poco ortodoxo de Yoko Taro diseñando y redactando tramas, y su manera de preparar el guión de sus historias ha recibido el nombre de “redacción invertida” (*backwards scriptwriting*)⁷, en la que primero se establece el final de la trama y se construye la historia a partir de él.

3.2.3. Hironobu Sakaguchi

Hironobu Sakaguchi (25/11/1962) es diseñador y desarrollador de videojuegos, y creador de la saga *Final Fantasy*. Co-fundó Squaresoft en 1983 y debido al fracaso de la compañía, decidieron lanzar un último juego como “última ilusión” del equipo, de ahí el nombre de *Final Fantasy*, y gracias al éxito instantáneo del título, la compañía reflató y el juego dio fruto a la franquicia que es hoy en día. Tras la fusión de Squaresoft con su rival Enix en 2003, creando Square-Enix, Sakaguchi se retiró de la compañía para crear la suya propia, Mistwalker, en 2017. En el año 2000, Hironobu Sakaguchi fue la tercera persona en entrar en la sala de la fama de la Academia de Artes y Ciencias Interactivas.

3.2.4. Naoki Yoshida

Naoki Yoshida (1/3/1973), conocido por el apodo de Yoshi-P, es productor, director y diseñador de videojuegos para la compañía Square-Enix, y el jefe de la división de desarrollo Creative Business Unit III, encargada actualmente de la producción de *Final Fantasy XIV* y *Final Fantasy XVI*. El método de Naoki Yoshida se basa en su pasión por la fantasía medieval y en estudiar los puntos fuertes de otros juegos para implementar las mecánicas y la estética que más apelan a los jugadores para mejorar la experiencia de juego, además de seguir una rigurosa metodología a la hora de presentar información y lanzar nuevo contenido en la fecha establecida.



Naoki Yoshida.

4. CONCEPTO, DISEÑO Y DESARROLLO DEL JUEGO

4.1. TRAMA

⁷ Cork, Jeff. “*Drakengard, NieR Director Talks About Making Weird Games For Weird People*”. (2014)

4.1.1. Contexto del relato en Final Fantasy XIV

En el mundo de Hydaelyn, en las tierras de Eorzea, un aventurero se ha convertido en un héroe que se ha ganado el epíteto de “Guerrero de la Luz”.

Tras unirse a la orden de los Vástagos del Séptimo Albor, consigue derrotar al Arma Artema y al legado de la XIV Legión del Imperio Garleano, Gaius van Baelsar. Pero los problemas siguen cerniéndose sobre las ciudades-estado de Eorzea, sobre todo a manos de los Primordiales, entidades deiformes que absorben el éter del mundo para mantener su presencia en el plano físico tras ser invocadas.

Incluso bajo esta amenaza, en la ciudad-estado de Ul'dah se gesta una conspiración para asesinar a la sultana Nanamo Ul Namo y culpar a los Vástagos y al Guerrero de la Luz. Durante el Banquete de Sangre, como se recuerda ese día, la sultana es envenenada, y dejando atrás a sus compañeros, el Guerrero de la Luz huye de Ul'dah junto a Alphinaud Leveilleur, Tataru Taru y el ingeniero Cid Garlond al norte, a las tierras de Coerthas, para pedir asilo político a la reclusiva ciudad-estado de Ishgard. Durante el tiempo que requiere conseguir el permiso, el Guerrero de la Luz, Alphinaud y Tataru permanecen en el Fuerte Testadragón, que recae bajo la jurisdicción de la noble Casa de Fortemps y está a cargo de un viejo amigo, el caballero lord Haurchefant Petrigris.

Finalmente, mediante la intervención de Haurchefant, el conde Edmont de Fortemps acepta garantizar al Guerrero de la Luz, Alphinaud y Tataru el asilo político como protegidos de la Casa de Fortemps. Sin embargo, al mismo tiempo se ven envueltos en las conspiraciones nobiliarias de Ishgard, y en la guerra milenaria que la nación libra contra los dragones de Dravania y la gente que apoya su causa, los llamados herejes, liderados por una joven de nombre Ysayle Dangoulain, conocida como lady Corazón de Hielo.

En un intento por poner fin a la Guerra del Cantar del Dragón, el Guerrero de la Luz y Alphinaud viajan a Dravania junto al dragontino Estinien Sangredraco y la propia Ysayle para conseguir una audiencia con el gran dragón Hraesvelgr y derrotar al vengativo Nidhogg, descubriendo en el proceso la verdad tras la guerra y la fundación de Ishgard como nación. Al enterarse de dicha historia, ser Aymeric de Borel, lord comandante de los Caballeros Templarios, decide confrontar a Thordan VII, el arzobispo de la Iglesia Ortodoxa de Halone, la máxima autoridad en Ishgard.

Esta decisión propicia una serie de desafortunados acontecimientos que desembocan en el asalto conjunto a la Sacra Bóveda para rescatar a ser

Aymeric de las garras del arzobispo y su Guardia Celestial, y en lo alto de las torres de la catedral, los recuerdos de lord Haurchefant parecen sumirse en la oscuridad cuando, súbitamente, despierta en lo que parece un promontorio coronado por una lápida solitaria, en medio de una ventisca y bajo un cielo extrañamente sombrío.

4.1.2. Historia de Beyond the Lifestream

Cuando Haurchefant despierta, se halla en el Pico del Mártir, un promontorio al norte. Encuentra una misteriosa lápida imposible de leer, y en el monolito del centro, una extraña gargantilla con forma de dragón. Tras abandonar el Pico del Mártir, sigue hacia el sur hasta una fortaleza en ruinas, conocida como Corazón Roto; al examinar una estatua de dragón, es atacado por dos monstruos: nihilos. Desconcertado y en busca de pistas, Haurchefant explora Corazón Roto, hasta que en uno de los edificios encuentra una siniestra carta manchada de sangre que, no obstante, decide conservar en caso de tratarse de una pista.

Tras abandonar la fortaleza, Haurchefant marcha hacia el oeste y se encuentra una pequeña población, el Refugio. Sus habitantes se hallan bajo la protección de los caballeros de la casa ishgardiana de Durendaire, y han construido un segundo Observatorio, pues al parecer el primero que se hallaba al sur fue destruido por los nihilos. En su búsqueda de pistas, Haurchefant recorre el Segundo Observatorio Dicasterial, y entre otros documentos encuentra una críptica misiva, la cual coge para consultarla con los astrólogos, pero de pronto se escucha un grito en el exterior y al salir, Haurchefant encuentra a un caballero herido y a un nihilos antropomorfo absorbiendo el éter de una lámpara antinihilos. El misterioso nihilos huye y Haurchefant, tras curar al caballero, sale en su persecución.

Los guardas del Refugio le dicen que vieron al nihilos huir hacia el oeste, y que en esa dirección se hallan las peligrosas Cavernas de Ébano. Decidido a perseguir a la criatura, Haurchefant se adentra en las cuevas. Da con el nihilos, pero éste vuelve a escapar y bloquea la salida, lo que obliga a Haurchefant a encontrar otro camino. Mientras explora, da con lo que parecen unos santuarios y unas pruebas para obtener un poder especial; Haurchefant consigue resolver los acertijos, y entonces aparece una luz que le transporta a un lugar hecho de cristal: la Cámara del Alba. Allí, el monumento del fondo de la estancia reacciona a la gargantilla de dragón que Haurchefant encontró en el Pico del Mártir, y una voz le habla, otorgándole el hechizo Día. De vuelta a las Cavernas de Ébano, Haurchefant utiliza su nuevo poder para deshacer la barrera puesta por el nihilos, y sigue avanzando hacia la salida de la cueva. Encuentra una segunda barrera que deshace fácilmente, pero resulta ser una

trampa y un nihil más poderoso de lo común le ataca. Sin embargo, Haurchefant consigue vencerlo, y por fin abandona las Cavernas de Ébano y sale a los vastos Páramos de Ébano.

Prosiguiendo su camino hacia el oeste, Haurchefant se encuentra con el Campamento de los Convictores, unos caballeros que se dedican a cazar nihilos en los páramos. Al entrar por accidente en la tienda de mando, Haurchefant conoce a ser Anienne, caballera de la Casa de Hailenarte, quien le explica que su hermana Anuinne vio el nihil que él ha estado buscando persiguiendo a una joven elezén de cabello plateado, y que para tratar de salvarla se adentró en la fortaleza del Sueño Quebrado. Haurchefant se ofrece a ir a buscar a ambas mujeres y a encontrar al nihil. Para ello necesita la llave del Sueño Quebrado, la cual obtiene de una caballera en una de las atalayas de vigilancia de los Convictores.

Haurchefant cruza la fortaleza en ruinas del Bastión de Ébano y llega a las puertas del Sueño Quebrado. Después de abrirse paso entre escombros y grietas, en un patio exterior encuentra a la líder hereje, Ysayle Dangoulain, enfrentándose a duras penas al nihil que busca, y a ser Anuinne inconsciente y herida. Haurchefant se interpone entre Ysayle y el nihil, y éste ataca a ambos. Haurchefant e Ysayle unen sus fuerzas para derrotarlo, pero finalmente la criatura se teletransporta y escapa de nuevo. Después de curar a Anuinne, Haurchefant le propone a Ysayle acompañarla hasta el Campamento de los Convictores, y ella accede. De vuelta allí, ser Anienne les expresa su agradecimiento por haber salvado a su hermana y, cuando preguntan dónde puede haber ido el nihil, el único lugar que se les ocurre es Rocazaína, el paso de montaña al oeste, pero el puente que lleva hasta allí está roto, por lo que si quieren continuar han de buscar una forma de cruzar. Al salir de la tienda, Ysayle le pregunta a Haurchefant si no le resulta extraño todo lo que está sucediendo, y revela que ella cree que sabe lo que está pasando, en parte. Propone explorar la Arboleda de Rubí, al sureste; allí fue donde ella despertó, y sintió la presencia de un poderoso ente arcano, pero no fue capaz de comunicarse con él, y piensa que tal vez con ayuda de Haurchefant puedan hacerlo. Ambos se dirigen a la arboleda, y tras un sinuoso camino, llegan a un lago que parece un santuario. Descifran el modo de invocar al espíritu, y ante ellos aparece Rubí, el Señor de las Gemas. El excéntrico espíritu les revela que ya no se hallan en el plano físico, y que por eso todo cuanto están experimentando se les antoja tan extraño. Rubí les propone un pacto: a cambio de restaurar su fuerza mágica, él les concederá nuevos poderes, mediante los cuales podrían llegar a lugares antes inaccesibles. Tras entregarles la llave de un santuario al norte donde yace uno de estos poderes, Rubí desaparece.

4.2. NARRACIÓN INTERACTIVA

4.2.1. Arcos argumentales

Debido a que mi proyecto es un juego cuya idiosincrasia implica que la progresión esté muy vinculada a la narrativa, no podemos hablar de niveles propiamente dichos, sino que se progresa —tanto a nivel de narrativa como de objetivos del juego— en función de diferentes arcos argumentales que se superponen a medida que la historia avanza.

Un arco argumental es el componente esencial de un relato episódico. A diferencia de una narración lineal, cada arco es narrativamente autónomo a la vez que presenta elementos que afectan a la narrativa del resto de arcos.⁸

En literatura y televisión se emplea en las series para definir un conflicto que agrupa un número de episodios dentro de la historia principal. En el ámbito de los videojuegos predominantemente narrativos, los arcos argumentales se superponen y se enlazan de forma que un determinado conflicto lleva al siguiente, conformando así las diferentes etapas de la trama conforme se avanza en el juego en sí.

En la demo jugable de *Final Fantasy XIV: Beyond the Lifestream*, encontramos cuatro arcos argumentales principales en la narrativa.

EL DESPERTAR: este arco argumental comienza al inicio del juego con Haurchefant recobrando la consciencia en el Pico del Mártir. En su afán por averiguar dónde está y qué ha sucedido con sus compañeros, llega al bastión en ruinas de Corazón Roto, donde tiene lugar el primer combate real contra los nihilos y se halla la misteriosa carta ensangrentada.

LA BÚSQUEDA DE PISTAS: Haurchefant llega al Refugio, donde en busca de respuestas acude al Segundo Observatorio Dicasterial, además de reunir información sobre la situación del mundo en el que ha despertado. Al encontrar otra misteriosa carta, se escucha un alboroto desde el exterior del edificio, lo que lleva al siguiente arco argumental.

LA PERSECUCIÓN DEL NIHILO: Haurchefant encuentra un misterioso nihilo humanoide absorbiendo el éter de una lámpara antinihilos que huye al verle, como si le reconociera. Decidido a proteger a las gentes del Refugio, el caballero marcha en su persecución. Este arco abarca una gran parte de la demo y se divide en dos subarcos a su vez:

⁸ Flanagan, Mark. "How a Narrative Arc Structures a Story". (2019)

- LAS CAVERNAS DE ÉBANO: la primera mazmorra propiamente dicha del juego la conforma esta red de cuevas entre las montañas que dividen el mapa en este y oeste. Haurchefant las atraviesa en persecución del nihilo, que fuerza al caballero a resolver una serie de enigmas para deshacer los obstáculos puestos en su camino mediante un nuevo poder, el hechizo Día. Cabe destacar la voz misteriosa que habla a Haurchefant en la Cámara del Alba, un espacio de cristal donde obtiene dicho poder.
- EL SUEÑO QUEBRADO: tras salir de las Cavernas de Ébano y llegar al Campamento de los Convictores, Haurchefant recibe la petición de los mismos para rescatar a una mujer a la que el nihilo al que busca estaba persiguiendo y a la caballera que acudió en su ayuda. La antesala del bastión en ruinas del Sueño Quebrado sirve como minimazmorra previa al encuentro con el segundo personaje jugable, Ysayle, y el combate de jefe contra el nihilo misterioso.

LA REVELACIÓN: tras la huida del nihilo, Haurchefant e Ysayle regresan al Campamento de los Convictores, y tras barajar Rocazaína como posible lugar adonde podría haber ido el nihilo, Ysayle comparte con Haurchefant sus sospechas sobre lo que puede haberles sucedido tanto a ella como a él. Propone buscar respuestas en la Arboleda de Rubí, una minimazmorra al final de la cual se halla el Santuario de Rubí, un espíritu arcano ligado a los puntos focales de energía del mundo. Rubí les revela que, en efecto, ellos ya no se hallan en el plano físico, y les ofrece ayudarles si ellos restauran su energía, concediéndoles el poder necesario para cruzar el puente que lleva a Rocazaína.

Así pues, aunque la demo termina en este punto, con este último arco argumental comenzaría uno nuevo centrado en la travesía a través de la mazmorra de Rocazaína en persecución del nihilo misterioso.

Al margen de los arcos argumentales principales de la historia, y pese a no estar todavía implementados en esta demo en su mayoría, existen subarcos en forma de misiones secundarias que desvelan tramas paralelas en torno a sucesos no relacionados tan estrechamente con la trama⁹. El más destacable es la restauración de los puntos focales de energía de Rubí, siendo su primera parte necesaria para continuar con la trama principal, pero opcional una vez obtenido el poder para proseguir.

Al mismo tiempo que se suceden los cambios en la trama, también lo hacen en los personajes, tanto en su percepción del mundo como en sus motivaciones. Estos arcos de evolución de personaje que muestran su

⁹ Meadows, Mark Stephen. *“Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative”*. (2002)

transformación en el transcurso de la historia fueron acuñados por la teoría del “viaje del héroe” de Joseph Campbell¹⁰, si bien a lo largo de los años se han hecho multitud de variaciones y subversiones de su esquema.

Al tratarse de una demo y no del juego en su totalidad, es complicado apreciar los arcos de personaje, pero sí existe un cambio en la motivación de Haurchefant durante el transcurso de la demo (reunirse con sus compañeros → eliminar la amenaza del nihil misterioso → descubrir la causa de su situación) y también en Ysayle, aunque en su caso está más relacionado con su evolución durante el juego original (recelo hacia los caballeros de Ishgard → aceptar colaborar con Haurchefant).

4.2.2. Conversaciones

Las conversaciones en *Final Fantasy XIV: Beyond the Lifestream* han sido todas ellas redactadas por mí, en su mayoría sin seguir un guión establecido sino según se desarrollasen los acontecimientos. Podemos distinguir dos tipos de conversaciones: las constantes y las cinemáticas.

CONVERSACIONES CONSTANTES: son aquellas líneas de diálogo asignadas a los PNJ (personajes no jugables) del mapa con los que el jugador puede interactuar. Pueden variar en función de la etapa de la historia en la que nos hallamos o según la respuesta que demos si nos aparecen opciones, pero siempre serán unas líneas constantes que se repetirán cada vez que interactuemos con dicho PNJ.

CINEMÁTICAS: estos diálogos suceden en sucesión al activar determinados eventos, en los que los personajes intervienen sin interacción del jugador para explicar o exponer los sucesos que han tenido o tienen lugar en la historia. Sólo tienen lugar una vez en el transcurso del juego, pues están ligados a eventos determinados que no pueden repetirse. Durante estas conversaciones, se identifica quién está hablando entre los presentes por el retrato y/o el nombre del personaje en la caja de texto.

4.3. JUGABILIDAD Y PROGRAMACIÓN

Debido a que no tengo conocimientos muy amplios de programación, y para realizar el proyecto me interesaba más plasmar de forma eficaz la trama del juego sin tener que invertir más tiempo y esfuerzo del necesario con programas como Unity, me decanté por RPG Maker MV, ya que aplica por sí

¹⁰ Stuttaford, Genevieve. “*The Hero's Journey: Joseph Campbell on His Life and Work*”. (1990)

mismo los *scripts* necesarios tanto para eventos como para sistemas de combate.

No obstante, además de tener que organizar y modificar dichos *scripts* para que actúen de determinada manera, también tuve que buscar una serie de *plug-ins* con diferentes fines —modificar la interfaz, añadir barras de vida, agregar el nombre del personaje que está hablando, etcétera—. Para todo ello, inevitablemente, tuve que consultar numerosas guías y tutoriales, y probar yo misma que los eventos programados funcionasen como pretendía.

El juego ha sido beta-testeado tanto por mí como por mi tutor para comprobar que no existe ningún *bug* y que funciona correctamente. Actualmente sólo hay uno que persiste y al cual me hallo todavía intentando solventar, que es no poder guardar la partida dentro de los pueblos. Por lo demás, ha sido probado numerosas veces y es plenamente jugable.

4.3.1. Mapa, navegación y controles

El mapa del juego lo compone el mundo abierto en el cual hay accesos a diferentes lugares, como pueblos, mazmorras o zonas de paso.¹¹

Los diferentes elementos del mapa están clasificados entre baldosas transitables (se puede avanzar a través de ellas), baldosas no transitables (actúan como obstáculos) y baldosas de evento (al pisarlas se activa un evento, sea permanente o circunstancial).

Cada mapa, sea interno o externo, tiene una ratio de aparición de monstruos asignado. En pueblos o determinados lugares de paso, está establecida en 0, mientras que en las mazmorras y en el mundo abierto varía dependiendo de la zona. Algunas de las baldosas tienen asignada una ratio específica dentro de un mapa, por razones motivadas por la narrativa.

Los mapas tienen un tamaño variable determinado por el número de baldosas que conforman el lienzo. Los mapas exteriores previos a las Cavernas de Ébano son de tamaño más reducido al ser los primeros que realicé sin mucho conocimiento del funcionamiento de RPG Maker MV. Una vez fui aprendiendo cómo manejar el programa pude crear mapas más grandes, como demuestra el amplio Páramo de Ébano.

Mediante las teclas de desplazamiento del teclado (arriba, abajo, derecha e izquierda) se puede mover al personaje por las baldosas transitables en línea recta. El *strafing* (movimiento en diagonal a través de las baldosas) no está

¹¹ SRDude. "RPG Maker MV Tutorial #1 - Drawing The Map!" (2016)

programado en este juego. Se puede alternar entre correr y caminar manteniendo pulsada la tecla SHIFT mientras se mueve el personaje, aunque también es posible elegir el movimiento rápido en todo momento mediante el menú de opciones de sistema.

Aunque en la demo todavía no aparece, están también implementados un sistema de barco que permitirá el desplazamiento por baldosas de agua, y otro de barco volador que hará transitables todas las baldosas del mapa exterior para viajar libremente de un lugar a otro.

Por otro lado, están programados los portales de teletransportación en forma de la ya mencionada red de eteritas, para moverse rápidamente de un asentamiento a otro siempre y cuando se haya interactuado previamente con la eterita del lugar al que queremos transportarnos.

4.3.1.1. Zonas y portales

Las dos zonas principales del juego son la parte oriental de las Cavernas de Ébano y la parte occidental que corresponde a la mazmorra. Dentro de cada una de ellas hay distintos asentamientos (el Refugio, el Campamento de los Convictos y algunas atalayas), mazmorras¹² (las Cavernas de Ébano, el Sueño Quebrado, la Arboleda de Rubí) y lugares de paso (Corazón Roto, el Bastión de Ébano). Las zonas se dividen en pequeños mapas que abarcan desde interiores de edificios a las diferentes áreas del lugar.

Para moverse a través de cada una de las zonas se requieren portales¹³. Los hay de dos tipos: los portales de baldosa, los cuales se activan al pisar una determinada baldosa que transporta al personaje a otro mapa; y los portales de interacción, que requieren de interacción con un elemento del mapa para activar el evento de transportación. El sistema de teletransportación entre asentamientos ya visitados recibe el nombre de red de eteritas, mediante el cual se puede viajar entre eteritas, siempre que previamente se haya interactuado con la que se halla en el lugar al que se pretende viajar.

4.3.2. Eventos

Los eventos pueden ser de muchos tipos, dependientes o independientes de condiciones previas, automáticos¹⁴ o de interacción, pero todos ellos deben ser programados previamente en una baldosa especial en la que se indican las condiciones de su activación. En el caso de *Final Fantasy XIV: Beyond the*

¹² SRDude. "RPG Maker MV Tutorial #23 - Dungeons" (2016)

¹³ SRDude. "RPG Maker MV Tutorial #3 - Moving to other Maps!" (2016)

¹⁴ SRDude. "RPG Maker MV Tutorial #18 - Autorun Events!" (2016)

Lifestream, diferenciaré entre los eventos de historia y los eventos de entorno¹⁵.

EVENTOS DE HISTORIA: aquí entran todos los eventos que permiten avanzar en la historia. En ocasiones se trata de diálogos y cinemáticas automáticos y en otras consiste en interactuar con determinados objetos o dar una respuesta correcta a un enigma. En su gran mayoría, estos eventos funcionan como *switches* (interruptores)¹⁶ en el *script*; es decir, indicando que un determinado *switch* ha sido activado al realizar el evento previo, el siguiente se activará, funcionando asimismo como interruptor para el próximo, y así sucesivamente.

EVENTOS DE ENTORNO: aquí entran las interacciones con el escenario y todo lo que sucede al margen de la intervención del jugador, como por ejemplo el movimiento de los PNJ¹⁷ (personajes no jugables), así como las tiendas y la cantina donde se pueden obtener mejoras para el equipo. En estos últimos, pese a que requieren de cierta interacción por parte del jugador (algunas de las opciones se desbloquean a medida que avanza el juego), son eventos permanentes en los que los *switches* de la historia principal ocasionalmente activan *scripts* si se cumplen determinadas condiciones, por lo que se podría decir que son mixtos, pues no afectan a la historia, pero sí son afectados por ella.

Programar los eventos es la parte más laboriosa del proyecto, pues todo cuanto sucede está determinado por una sucesión de scripts en la cual hay que no sólo coordinar los diálogos con los movimientos y efectos y cuántos segundos dura cada una de las acciones, sino también añadir las diferentes condiciones que los activan, lo que se traduce en no menos de 150 *switches* sólo para la demo, que engloban tanto eventos de historia como de entorno y por ende he tenido que ir etiquetando para saber a qué corresponde cada uno de ellos y asegurarme de que no se solapan entre ellos.

4.3.3. Combate

La programación del combate tiene tres apartados principales: el sistema de combate¹⁸, las clases y estadísticas¹⁹, y los tipos de habilidades y objetos²⁰.

SISTEMA DE COMBATE: el sistema elegido es el combate por turnos en el que la estadística de Agilidad de cada personaje y enemigo determina el orden

¹⁵ SRDude. "RPG Maker MV Tutorial #26 - Common Events PART 1 & 2" (2016)

¹⁶ SRDude. "RPG Maker MV Tutorial #15 - Switches!" (2016)

¹⁷ SRDude. "RPG Maker MV Tutorial #4 - Making NPCs Move!" (2016)

¹⁸ SRDude. "RPG Maker MV Tutorial #8 - Making Battles" (2016)

¹⁹ SRDude. "RPG Maker MV Tutorial #9 - Stat Explanation" (2016)

²⁰ SRDude. "RPG Maker MV Tutorial #10 - Skills & Items!" (2016)

en el que actúan todos los actores. Los personajes tienen las opciones de Atacar (con el arma equipada), dos conjuntos de habilidades específicas del personaje (en el caso de Haurchefant, Hidalguía y Magia blanca; en el de Ysayle, Magia negra y Éter umbrío, etcétera), el comando Protección (reduce el daño recibido en ese turno), Objetos (utiliza un objeto en el inventario) y Huir (permite escapar del combate en función de la Agilidad del grupo). Tanto los personajes como los enemigos tienen un medidor de VIT (vida), una barra de PM (puntos de magia) y una barra de PT (puntos tácticos); los hechizos consumen PM, mientras que las habilidades físicas consumen PT. Asimismo, mientras que recibir daño o atacar con arma aumenta el medidor de PT, sólo se puede recobrar PM mediante determinadas habilidades u objetos. Existen además diferentes estados alterados²¹ que pueden afectar al grupo y a los enemigos, tanto beneficiosos como perjudiciales, con una duración determinada de turnos. Al terminar el combate, dependiendo del enemigo al que se haya derrotado, los personajes obtienen EXP (puntos de experiencia) y pueden subir de nivel al acumular un determinado número que aumenta exponencialmente cuanto mayor sea el nivel del personaje.

CLASES Y ESTADÍSTICAS: cada personaje jugable tiene una clase única que posee dos comandos de habilidades inherentes y de la cual depende el arma y la clase de armadura (pesada, media o ligera) que pueden equiparse. Existen variables de estadísticas: Fuerza (el daño realizado mediante ataques físicos), Defensa (el daño recibido por ataques físicos), Inteligencia (el daño infligido o recuperado mediante ataques mágicos), Resistencia (el daño recibido mediante ataques mágicos), Agilidad (la prioridad de actuación), la Suerte (la probabilidad de recibir o infligir golpes críticos), la Precisión (la tasa de éxito al realizar una acción) y la Evasión (la probabilidad de esquivar ataques). Cada clase aprende por defecto nuevas habilidades al subir de nivel, aunque también pueden aprenderlas por vías externas.

TIPOS: estas agrupaciones definen de qué clase es una habilidad, objeto, arma, etcétera. Los tipos principales en los que se dividen las habilidades son en contacto (físicas o mágicas), en elementos (fuego, hielo, rayo, agua, tierra, viento, sacro, oscuro, neutro y antígeno), y en escuelas (hidalguía, magia blanca, magia negra, éter umbrío, ilusión, tiro, chamanismo y éter astral); los tipos de objetos son armas (espada, báculo, pistola y arco), armaduras (armadura pesada, armadura media, armadura ligera, escudo grande y escudo pequeño), tipos de equipamiento (mano principal, mano secundaria, cabeza, guantes, cuerpo, pies, cuello, brazal, anillo 1 y anillo 2) y en objetos consumibles (pociones, éteres, colas de fénix...), ingredientes (para obtener mejoras en la cantina) u objetos clave (necesarios para avanzar en la historia).

²¹ SRDude. "RPG Maker MV Tutorial #13 - States!" (2016)

Actualmente en la demo jugable hay creadas 43 habilidades, 28 objetos, 7 armas, 17 armaduras, 16 enemigos, 11 estados alterados y 158 animaciones diferentes.

4.4. GRÁFICOS

Para la realización del apartado gráfico de *Final Fantasy XIV: Beyond the Lifestream* me he valido de tres programas principales: Paint Tool SAI, Paint y RPG Maker MV.

Paint Tool SAI es un programa de dibujo e ilustración desarrollado por SYSTEMAX Software Development lanzado al mercado en febrero de 2008. Mediante este programa he realizado todos los *concept art* e ilustraciones de los personajes, así como el logo, siguiendo la tradición de *Final Fantasy* y emulando el estilo de Yoshitaka Amano.

Los gráficos que vienen junto al programa RPG Maker MV no son de mi creación, si bien su combinación y aplicación para crear los entornos y escenarios han sido parte de mi trabajo, así como en el creador de personajes para crear los *sprites* y los rostros de los personajes. Este último punto requería de una atención especial, pues no sólo se trataba de diseñar los dos personajes originales de mi proyecto, sino de tratar de recrear lo más fielmente posible a los otros dos ya presentados en *Final Fantasy XIV*.

Al tratarse de gráficos hechos en *pixel art*, modificar los elementos necesarios y crear toda una serie de expresiones para las cajas de texto de cada personaje era más sencillo de realizar en el programa Paint para determinados detalles.

4.4.1. Personajes

Aunque en la demo jugable de *Final Fantasy XIV: Beyond the Lifestream* sólo llegamos a controlar a dos, el elenco completo jugable se compone de cuatro personajes. Dos de ellos provienen del *Final Fantasy XIV* original, mientras que los otros dos restantes han sido diseñados por mí en su totalidad tanto a nivel narrativo como gráfico; no obstante, de estos últimos sólo existen por el momento sus retratos y sus *sprites*, tanto en combate como en el mapa.

Sin embargo, he realizado cambios en el diseño de los personajes ya existentes en *Final Fantasy XIV*, fundamentalmente en sus atuendos, con el fin de simbolizar su nueva aventura en un mundo desconocido y de, al mismo



Logo de Final Fantasy XIV: Beyond the Lifestream. Ilustración. (2018)

tiempo, integrarlos en mi propia narrativa. Dichos atuendos están basados en sus apariencias originales, y para realizarlos seguí un proceso particular: en el creador de personajes de RPG Maker MV elegí los atuendos y los colores que más adecuados me parecían de las plantillas, y a partir del resultado dibujé las ilustraciones de los personajes mediante Paint Tool SAI.

Los personajes jugables que aparecen en la demo de *Final Fantasy XIV: Beyond the Lifestream* son los siguientes, a saber:



Lord Haurchefant Petragris. Concept art. (2018)

LORD HAURCHEFANT PETRAGRIS: conocido como Haurchefant del Filo Argente, es un joven caballero elezén de la Casa de Fortemps y el segundo hijo, si bien ilegítimo, del conde Edmont de Fortemps. Es el comandante del Campamento Testadragón en las tierras centrales de Coerthas, y un amigo muy cercano del Guerrero de la Luz. Su personalidad, más bien excéntrica, le ha granjeado una reputación más bien dura entre los caballeros de las otras casas nobles ishgardianas, pero en la Casa de Fortemps es profundamente querido por quienes están a sus órdenes.

YSAYLE DANGOULAIN: esta joven elezén, nacida en Nido del Halcón, posee el don del Eco, y cuando tuvo lugar el Séptimo Cataclismo Umbrío perdió a su familia en una avalancha intentando cruzar Mantoníveo. Al llegar a Dravania huyendo del eterno invierno que se apoderó de Coerthas, se encontró con el gran dragón Hraesvelgr, y el Eco le concedió una visión del pasado que revelaba la verdad sobre los orígenes de Ishgard y la Guerra del Cantar del Dragón. Adoptó el epíteto de lady Corazón de Hielo y se convirtió en la líder de los herejes, y aspiró a convertirse en el recipiente mortal de Santa Shiva.

Para ver los *sprites* de los personajes, remito al anexo 1.

4.4.2. Escenarios

Los escenarios del juego se dividen en los escenarios del mapa y los escenarios de combate.

Los escenarios del mapa lo conforman diferentes conjuntos de baldosas y *props* adecuados a cada una de las zonas y entornos. Dentro de un mismo mapa puede haber conjuntos intercalados y combinados, pero siempre compuestos por baldosas de suelo, entorno y *props*.

Los escenarios de combate se componen de una imagen de fondo y otra de suelo, en la cual se sitúan los personajes y los enemigos. Son imágenes independientes, por lo que se pueden combinar a placer de forma que queden acorde al entorno donde tiene lugar el encuentro. Cada mapa tiene asignado un escenario de combate.



Ysayle Dangoulain. Concept art. (2018)

Todo este apartado fue construido y diseñado por mí a partir de las plantillas de RPG Maker MV y material aportado por distribuidores libres en la red.

Para ver los *tilesets*, remito al anexo 4.

4.4.3. *Props*

Las plantillas de *props* del juego son tanto originales de RPG Maker como aportadas por distribuidores libres en la red. Se dividen en *props* estáticos y *props* interactivos.

Aunque la función de los *props* estáticos es aportar detalles al entorno, es posible programar eventos sobre ellos mediante la interacción.

Los *props* interactivos poseen una tabla de animación especialmente diseñada para que actúen como una imagen en movimiento. Si bien no es obligatorio, pues se pueden usar para aportar detalles al entorno, están pensados para actuar como medio para eventos.

Al igual que en el apartado anterior, las plantillas de *props* utilizadas vienen de serie con el programa RPG Maker MV como de descargas libres en la red, y mi trabajo con ellos ha consistido en ubicarlos para conformar los escenarios deseados con los detalles necesarios.

Para ver las plantillas de *props*, remito al anexo 3.

4.4.4. *Animación*

Para la animación hay creadas numerosas tablas²², tanto para personajes (fuera y dentro del combate) como para efectos (otra vez, fuera y dentro del combate).

Muchas de las tablas de animación empleadas son propias de RPG Maker, pero hay animaciones específicas para las cuales he usado otras creadas por distribuidores libres y también otras en las que he combinado diferentes *frames* en busca del efecto deseado.

Para efectos animados fuera de combate, programé tanto bucles como los tiempos para que se correspondan con lo que está sucediendo, el movimiento

²² SRDude. "RPG Maker MV Tutorial #29 - Animations" (2016)

de los personajes en general, así como la velocidad de la animación para, por ejemplo, diferenciar cuándo un personaje está caminando y cuándo está corriendo.

Para ver las plantillas de animaciones, remito al anexo 2.

4.5. SONIDO

La banda sonora del juego no es original, sino temas del propio *Final Fantasy XIV* original, otros títulos de la saga (*Dissidia Opera Omnia*, *Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift*) y composiciones hechas por otras personas de libre distribución. Las pistas son todas en formato MP3 y se dividen en temas de combate, temas de mapa y temas circunstanciales (eventos, emociones, misterios, etcétera).

Debido a que no sé componer música, tuve que buscar estos recursos por vía de terceros. Sin embargo, en algunos casos y para adaptar la banda sonora a las situaciones, sí he modificado algunas cosas de las pistas, como la tonalidad o la velocidad, y en otros casos he creado un bucle para temas de combate o de mapa mediante el programa de sonido Audacity.

4.6. RESULTADOS

Como resultado tenemos un videojuego con un sistema de combate por turnos y con un mapa conformado por varias zonas interconectadas por distintos tipos de portales, en el cual se progresa siguiendo una serie de determinados eventos que desbloquean el avance a nivel narrativo y permiten el paso a las distintas zonas después de cumplir unos requisitos que varían en función del punto del juego en el que nos hallamos.

En el apartado gráfico tenemos una serie de tablas cuyos elementos se han combinado para el producto final, las cuales se pueden encontrar en el apartado de los anexos. Dichas tablas incluyen las plantillas de sprites (anexo 1), las plantillas de animaciones (anexo 2), los *props* (anexo 3) y los distintos *tilesets* (anexo 4).

5. CONCLUSIONES

A grandes rasgos, estoy satisfecha con el resultado, aunque en múltiples ocasiones he querido reemplazar algunos de los recursos empleados por otros de mejor calidad o definición, pero por cuestiones prácticas y de tiempo

preferí centrarme en pulir aquello que ya tenía en lugar de modificarlo por, principalmente, cuestiones estéticas.

Si bien tuve que dedicar mucho tiempo a aprender a manejar la programación, un ámbito en el cual no tenía apenas experiencia, conseguí que los sistemas implementados funcionaran como es debido, con tan sólo un bug por arreglar que no afecta a la experiencia de juego. Fue complicado y me llevó la mayor parte del tiempo, pero el resultado es en general muy positivo y satisfactorio.

Con respecto al apartado gráfico, no tuve tiempo de hacer las ilustraciones de los otros dos personajes jugables, aunque sí sus *sprites*. Si bien es cierto que no aparecen en el prototipo, me hubiera gustado tener sus *concept art* para presentar al elenco entero. Por lo demás, aunque mantengo mi intención de cambiar o modificar elementos del escenario cuando consiga plantillas más variadas o de mayor calidad, en mi opinión está todo razonablemente completo. Las animaciones también requirieron de mucho trabajo, sobre todo en las que combinaba diferentes plantillas, pero todas han terminado funcionando con fluidez.

En resumen, aunque el prototipo en su estado actual es prácticamente una *demo* jugable, hay cosas que tengo en mente mejorar si prosigo con el proyecto. Considero que haber conseguido que todo funcione en gran medida es positivo, pero también soy consciente de que, si pretendo diseñar y desarrollar un juego completo a partir de este trabajo habría que revisar diversos aspectos.

6. REFERENCIAS

- Nielson, Jeffrey (GamaSutra). *“Making it Work as a Solo Game Developer”*. (2017)
- Spolin, Viola. *“Improvisation for the Theater”*. (1988)
- Keyes, William. *“The Origins of the SCA”*. (1980)
- O'Conner, James; Knezevic, Kevin; Barbosa, Alessandro. *“Final Fantasy 16 Revealed At PS5 Showcase Event”*. (18/9/2020)
- The Lodestone of *Final Fantasy XIV*: Developers' Blog. *“On the Impact of Novel Coronavirus (COVID-19) on FFXIV Service and Development”*. (10/4/2020).
- Cork, Jeff. *“Drakengard, NieR Director Talks About Making Weird Games For Weird People”*. (2014)
- Flanagan, Mark. *“How a Narrative Arc Structures a Story”*. (2019)
- Meadows, Mark Stephen. *“Pause & Effect: The Art of Interactive Narrative”*. (2002)
- Stuttaford, Genevieve. *“The Hero's Journey: Joseph Campbell on His Life and Work”*. (1990)
- González Taboada, Pablo. *“Final Fantasy. La leyenda de los cristales”*. (2013)
- SRDude. *RPG Maker MV Beginner Tutorials (YouTube)*
https://www.youtube.com/playlist?list=PLMcr1s5MjsiTky6KB4ML-q_QoBE_ZYJk5

7. ANEXOS

La información adjunta a esta memoria se ha organizado en los siguientes anexos:

- ANEXO 1: Plantillas de sprites
- ANEXO 2: Plantillas de animaciones
- ANEXO 3: Carta de props
- ANEXO 4: Tilesets
- ANEXO 5: Interpenetración y sinécdoque en los logos de *Final Fantasy*
- ANEXO 6: *Demo de Final Fantasy XIV: Beyond the Lifestream*

Que pueden ser consultados y descargados en la dirección

<https://drive.google.com/drive/folders/1uxjcaplMrKe2288EjXt-KaRVMH4LrAAb?usp=sharing>