Universidad Rey Juan Carlos

Facultad de Ciencias de la Comunicación

Dragon Quest y *Final Fantasy*:

Continuismo y evolución del JRPG

Iván Romero González

RESUMEN: Este Trabajo de Fin de Grado tiene como objeto de estudio la evolución del género de videojuegos *Japanese Role Play Games,* conocido como JRPG, a partir del análisis de dos de las franquicias más extendidas como son *Dragon Quest* y *Final Fantasy*. Pese a que ambas partieron desde una misma base, cada una evolucionó de una forma diferente en diferentes aspectos como las temáticas usadas, el sistema de combate incorporado y el apartado técnico.

DESCRIPTORES: Trabajo de Fin de Grado; Ciencias de la Comunicación; Investigación Académica; Videojuegos; *Final Fantasy*; *Dragon Quest*; JRPG.

Trabajo de Fin de Grado - Curso 2021-2022
Convocatoria: Marzo
Tutor: Prof. María del Carmen Gertrudis Casado
Grado en Comunicación AV
Campus de Fuenlabrada
Universidad Rey Juan Carlos, URJC

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN 4
1.1 Justificación 4
1.2 Objeto de estudio 4
1.3 Objetivos del estudio 5
2. MARCO TEÓRICO 5
2.1 El *Role Play Game* como género en los videojuegos 5
2.2 El *Japanese Role Play Game* en la actualidad 9
2.3 Los inicios de *Dragon Quest* y *Final Fantasy* 12
3. MÉTODO 18
3.1 Preguntas de investigación 18
3.2 Hipótesis 19
3.3 Población y muestra 19
3.4 Unidades de observación 20
3.5 Instrumento de recogida de información 22
4. ANÁLISIS 25
4.1 *Dragon Quest* 25
4.2 *Final Fantasy* 29
4.3 *Final Fantasy* VII 34
4.4 *Dragon Quest VII*: Fragmentos de un mundo olvidado 39
4.5 *Final Fantasy X* 45
4.6 *Dragon Quest* VIII: El periplo del Rey Maldito 50
4.7 *Final Fantasy XV* 57
4.8 *Dragon Quest XI*: Ecos de un pasado perdido 62
5. RESUMEN DE RESULTADOS 69
6. CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN 72
7. LÍNEAS FUTURAS DE INVESTIGACIÓN 74
8. REFERENCIAS 76
9. APÉNDICES 80
Apéndice A: Datos generales de los videojuegos 80
Apéndice A1: Dragon Quest 80
Apéndice A2: Final Fantasy 80

Apéndice A3: Final Fantasy VII 81
Apéndice A4: Dragon Quest VII 82
Apéndice A5: Final Fantasy X 82
Apéndice A6: Dragon Quest VIII 83
Apéndice A7: Final Fantasy XV 83
Apéndice A8: Dragon Quest XI 83

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Justificación

Dragon Quest y *Final Fantasy* son dos de las franquicias más reconocibles del género de *Japanese Role Play Games*, e incluso de la industria de los videojuegos en su conjunto. En 2021 y 2022 respectivamente, se cumple el 35 aniversario de la publicación de sus primeras entregas, un hecho que impulsa a preguntarse cómo consiguen franquicias tan longevas mantenerse y continuar saludables. Además de esto, ambas sagas cuentan con anuncios de sus siguientes iteraciones, las cuales saldrán a la venta en los próximos años. De esta forma, es posible echar la vista atrás y estudiar la evolución que han sufrido con el paso de los años, cómo se han modificado elementos como los temas tratados, el sistema de combate o el apartado técnico para llegar a ser lo que son hoy en día. La investigación recurre al análisis de varios títulos situados en diferentes momentos de la historia de las franquicias para encontrar y discernir estos cambios incorporados, pudiendo elaborar comparaciones entre las decisiones que se han tomado en el desarrollo de cada uno de los videojuegos, ofreciendo de esta forma una perspectiva clara de cómo las dos sagas se han impuesto como dos de los principales.

1.2 Objeto de estudio

Esta investigación está centrada en la evolución de las sagas de videojuegos *Dragon Quest* y *Final Fantasy*, ambas encuadradas dentro del género *Role Play Game* (RPG), concretamente en su vertiente japonesa, el *Japanese Role Play Game* (JRPG).

El estudio toma como referencia inicial los primeros títulos de las sagas *Dragon Quest* y *Final Fantasy*, que fueron lanzados en los años 1986 y 1987 respectivamente para el sistema Nintendo Entertainment System (NES), para poder visualizar la evolución que sufrieron los posteriores videojuegos (en lo referente a la historia, mecánicas jugables y apartado técnico), hasta llegar a *Dragon Quest* XI (2016) y *Final Fantasy* VII Remake (2020).

Debido a la gran cantidad de títulos de los que disponen ambas sagas, el estudio se centrará en una selección de títulos que, debido a sus características, como plataformas de lanzamiento o fecha de publicación, permiten elaborar un estudio que permite visualizar de mejor forma esta evolución.

1.3 Objetivos del estudio

Con el paso de los años, los títulos de ambas franquicias se han ido desarrollando, incluyendo novedades y modificaciones en cada uno de ellos, por lo que el objetivo principal de la investigación es el de mostrar la evolución que han sufrido ambas sagas desde su aparición en los años 80 hasta la actualidad.

Sin embargo, para lograr alcanzar una percepción general de estas variaciones, antes se deben estudiar las innovaciones que han realizado las sagas en cada uno de sus diferentes apartados, como la jugabilidad en general y en sus sistemas de combate en concreto, así como observar los apartados técnicos de los que los títulos hacen uso (gráficos, música e interfaces) y analizar elementos relacionados con sus historias, incidiendo sobre todo en los personajes y en la temática de las obras.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 El *Role Play Game* como género en los videojuegos

Desde tiempos inmemoriales, el ser humano ha fantaseado con poder vivir su vida de una forma distinta, con ser una persona completamente diferente y experimentar el mundo en toda su grandeza. A lo largo de la historia ha creado formas con las que poder conseguir este anhelo, como pueden ser el teatro, el cine o los videojuegos, los cuales permiten tanto a los espectadores como a los actores contemplar y sentir hechos y realidades que, en la mayoría de los casos, están más allá de sus posibilidades. De entre todos estos géneros, el que atañe a este trabajo, y en concreto a este punto, son los

juegos de rol, a partir de los cuales surgieron los videojuegos de rol, que aparecerán posteriormente.

Johan Huizinga, en su libro titulado *Homo Ludens*, habla de esta capacidad que tiene el juego de suceder en un plano paralelo a la realidad, de realizarse de manera que el resultado en este no afecta a la vida de los jugadores (Huizinga, 1938). Por otro lado, Roger Caillois, en *Les jeux et les hommes* (1958) clasifica los juegos en cuatro tipos: *Agón, Mimicry, Ilinx* y *Alea*, siendo el segundo de estos el término el que permite experimentar esas realidades alternativas, haciendo que el jugador pueda escapar del mundo real y crear uno diferente, de ahí la máscara que aparece en subtítulo de la obra (La máscara y el vértigo). Además de esto, Caillois hace énfasis en el carácter ficcional que el juego posee, así como especificar que la fantasía es donde este aspecto se ve más representado.

Dungeons & Dragons (D&D a partir de ahora) es un *Table Role Play Game* (TRPG) diseñado por Gary Gigax en 1974 y, aunque no fue el primero, (puesto que este fue *Simulated Society*, de 1966) sí es el primero que utiliza el género fantástico, por lo que es considerado el predecesor de los RPG y del que la gran mayoría toman ejemplo. En los TRPG, los jugadores, a través de personajes creados en base a unas reglas, con unos atributos y un equipamiento predefinidos, han de interaccionar entre ellos siguiendo una historia preparada previamente por el que se denomina el *master*, cuya función es la procurar que se cumplan las reglas del juego:

El atractivo de los TRPG recae en la diversión que encontrarías en las novelas si se interpretaran en mundos virtuales. Además, 1) los jugadores, como personajes en este mundo virtual pueden disfrutar de experiencias que no encuentran en sus vidas cotidianas; 2) los jugadores disfrutan del proceso de ensayo y error cooperando con otros jugadores para resolver las tareas propuestas por el *master*; y 3) los jugadores pueden disfrutar de la interacción que podría repercutir en los resultados de la historia del juego. (Wada, 2017, p.139)

El punto más notorio que desliga a los juegos de mesa de los videojuegos de rol es el uso de los dados, los cuales deben usarse con cada acción que realicen los jugadores, y el resultado obtenido en estos determina si la mencionada acción puede realizarse o no.

Esta mecánica hubiera convertido a los RPG en un género mucho más complejo, por lo que fue eliminada.

Tras la aparición de *D&D*, la popularidad de los TRPG aumentó considerablemente, con lo que aparecieron otros títulos, como *Cthulu´s Call* (Sandy Petersen y Lynn Willis, 1981) o *RuneQuest* (Greg Stafford, 1976). Este creciente gusto por los juegos de rol impulsó a William Crowther a desarrollar un pequeño juego, llamado *Colossal Cave Adventure* (1976), el cual dio lugar a un nuevo género, la aventura conversacional. En estos títulos, los jugadores se ven inmersos en una historia con la que interactuar mediante comandos de texto. El nacimiento de los *Computer Role Play Games* (CRPG) supuso el siguiente paso en la evolución de los juegos de rol, ya que los usuarios podían tomar sus propias decisiones dentro de la historia planteada por el desarrollador. Este cambio hace que las elecciones de los jugadores estén más limitadas, ya que estas debían estar presentes en el código del programa, mientras que en los TRPG los límites los ponían la imaginación del *master* y de los jugadores. El otro gran cambio de los CRPG fue la propia interacción con el resto de los jugadores, ya que pasaban de ser juegos que requerían de la participación de varios usuarios a ser juegos *single player*.

Este cambio en la esencia de los TRPG fue sustituido por la comodidad y facilidad que aporta poder jugar a estos nuevos títulos sin tener que contar con la disponibilidad del resto de jugadores.

La tecnología de los ordenadores fue evolucionando, y junto a ellos, también lo hicieron los videojuegos que se desarrollaban para ellos. El siguiente paso de los CRPG fue añadir imágenes y gráficos, ya que estas nuevas computadoras de finales de los años 70, como el Apple I (1976), contaban con potencia suficiente para poder procesar estos componentes visuales. Esta nueva adición suponía una enorme diferencia frente a todos los juegos de rol anteriores, ya que permitía poder visualizar claramente elementos tales como enemigos o escenarios. De esta forma lograban algo que era imposible para los TRPG, pudiendo recrear estos mundos, aunque fuera de una forma muy rudimentaria, consiguiendo crear experiencias con un mayor potencial de inmersión. Estos primeros videojuegos con gráficos fueron *Akalabeth* (Richard Garriott, 1979) y *Wizardry* (Sir-

Tech Software, 1981). Ambos CRPG estaban inspirados por *D&D*, optando por historias basadas en el género de la fantasía.

Sin embargo, algunos jugadores lamentaban la pérdida de uno de los puntos que menciona Takeaki Wada. Estos juegos de rol para ordenadores eran para una sola persona, lo que eliminaba el factor de interacción con el resto de los jugadores. Pero ARPANET, la primera red de ordenadores, creada en 1969, solucionó este problema, ya que permitió la interacción entre diferentes computadoras, paliando esta necesidad de los jugadores de poder compartir estas experiencias con los demás. Uno de los primeros CRPG que podían ser jugados online fue *Multi-User Dungeon* (Roy Trubshaw y Richard Bartle, 1978). Este videojuego, inspirado una vez más en *D&D*, sentó las bases para el inicio de un género aparte, los *Massive Multiplayer Online Role Play Game* (MMORPG), cuyos máximos representantes actualmente son *World of Warcraft* (Blizzard, 2004) y *Final Fantasy XIV* (Square Enix, 2010).

En cambio, existían lugares donde los TRPG no eran tan bienvenidos. En Japón la popularidad de estos juegos de rol primigenios nunca fue muy alta, por lo que los jugadores del país nipón no se percataron de la existencia de los RPG hasta la llegada de los ordenadores y los CRPG.

El primer clímax de este género en Japón fue la publicación de *Dragon Quest* (Enix, 1986), que salió a la venta para el sistema Nintendo Entertainment System (NES), videoconsola de Nintendo perteneciente a la tercera generación (8 *bits*), que gozó de una enorme popularidad en comparación al resto de consolas de la época.

Yuuji Horii, productor y creador de *Dragon Quest*, se inspiró en otros CRPG ya mencionados como *Ultima* y *Wizardry*. Sin embargo, el título hacía hincapié en los escenarios utilizados y en la historia, donde el jugador encarnaba a un guerrero que debía derrotar al rey dragón.

Horii, en un artículo en la conocida revista de manga *Weekly Shonen Jump*, presentaba el juego aportando la idea de que en los RPG los personajes debían tener desarrollo cuidado (Horii, 1986). De esta manera, la evolución de los personajes se establecía como una de las metas a lograr por parte de los RPG japoneses. Debido a las

publicaciones de Horii en la resvista, Akira Toriyama, el creador de series como *Dragon Ball* o *Dr. Slump*, fue elegido para realizar el diseño de personajes de *Dragon Quest*. Este hecho hizo que, tras la salida del título, la gran mayoría de los siguientes RPG japoneses optaran por una dirección de arte de estilo anime en vez de diseños realistas.

Se puede observar que la evolución que sufrieron los CRPG en occidente fue diferente a la que tuvieron los CRPG en Japón. Mientras que en Estados Unidos los videojuegos de rol intentaron emular a los TRPG clásicos, simplificándolos y añadiendo otros atractivos, como el apartado visual, en Japón, el desarrollo de estos títulos se alejó de las bases sentadas por los juegos de mesa, introduciendo elementos como las historias, el desarrollo de personajes y el estilo artístico basado en el estilo anime. Estas diferencias supusieron que los videojuegos de rol desarrollados en el país nipón comenzaran a concebirse como un género separado: el *Japanese Role Play Game* (JRPG).

2.2 El *Japanese Role Play Game* en la actualidad

Desde sus inicios, el JRPG ha tenido una popularidad desigual, con grandes diferencias de aceptación entre el público occidental y el público japonés. Sin embargo, en los años más recientes, la industria está recibiendo una gran cantidad de títulos del género que están logrando buenos resultados, tanto a nivel de ventas como de calidad. Estos hitos están haciendo que cada vez más jugadores empiecen a interesarse por un género que normalmente había sido considerado para un público minoritario.

Y es que, hoy en día, las sagas de videojuegos que se amparan bajo el género del JRPG son tan numerosas que es imposible poder mencionar todas, abarcando además una gran cantidad de subgéneros, como la estrategia o la acción.

Sin duda, una de las franquicias más importantes del RPG japonés es *Pokémon*, que además es la propiedad intelectual que más dinero genera del mundo. Y es que la saga, desde la aparición de sus primeros títulos *Pokémon Green/Red/Blue* (Game Freak, 1998) consiguió una enorme cantidad tanto de ventas como de fans a lo largo del

mundo. De hecho, más de 20 años después del estreno de estos juegos, ningún otro JRPG ha conseguido superar los 31,38 millones de copias vendidas (Merrick, 2020) que consiguió el debut de la saga de los monstruos de bolsillo. Los títulos de *Pokémon* se caracterizan por ser videojuegos dirigidos a todos los públicos, centrándose en los jugadores más jóvenes, haciendo las veces de JRPG de iniciación, con mecánicas más centradas la exploración de su mundo y con un sistema de combate por turnos clásico, siendo lo más importante de estos descubrir la enorme cantidad de criaturas del universo *Pokémon* (898 con la salida de *Pokémon Sword/Shield* (Game Freak, 2019)).

Junto con *Dragon Quest* y *Final Fantasy*, otra de las sagas de JRPG más longevas es el universo de *Megami Tensei*, basado en la novela *Digital Devil Story* de Aya Nishitani. Atlus, desarrolladora y *publisher* japonesa, utilizó esta saga de libros para crear sus propios títulos. El primer videojuego de la franquicia se estrenó en 1987 para PC y NES, llamándose *Digital Devil Story: Megami Tensei* (Atlus, 1987). Dentro del universo *Megami Tensei* existen una gran cantidad de diferentes líneas de juegos, siendo la más conocida su saga principal, *Shin Megami Tensei* y su *spin-off, Persona*. Estas franquicias se caracterizan por su selección de enemigos, basados en seres mitológicos de diferentes religiones de todo el mundo, por sus historias, generalmente más adultas y que tratan temas de la sociedad actual y por sus sistemas jugables, centrados en un combate por turnos con variaciones para ofrecer una mayor cantidad de opciones y estrategias. Las ventas totales de *Megami Tensei* quedan lejos de las del resto de franquicias importantes de JRPG, siendo estas de más de 30 millones de copias entre *Shin Megami Tensei* y *Persona* (Gonzálvez, 2020). Durante los últimos años, la popularidad de esta saga está creciendo, sobre todo en occidente, gracias a los últimos lanzamientos, tales como *Persona 5 Royal* (Atlus, 2020), *Persona 4 Golden* (Atlus, 2008) y el reciente *Shin Megami Tensei* V (Atlus, 2021), y a la buena recepción por parte de los medios y de los jugadores, que están provocando que cada vez más gente conozca la franquicia.

Existen otras sagas que pese a estar más ocultas (al menos para el público occidental) siempre han tenido un peso importante dentro de los JRPG, como por ejemplo la franquicia de *Tales of*. El primero de sus títulos fue *Tales of Phantasia* (Wolf Team, 1995) para Super Nintendo Entertainment System (SNES), siendo el último *Tales of*

Arise (Namco Tales Studio, 2021). En este caso, el sistema de combate de la saga no se basa en el combate por turnos, si no que los videojuegos quedan encuadrados en el subgénero del *Action Role Play Game* (ARPG), ya que los combates se desarrollan mediante la introducción de comandos por parte del jugador para realizar diferentes movimientos y ataques.

Incluso franquicias que normalmente no son relacionadas con el JRPG como *Mario Bross* han tenido también sus versiones en este género como son los títulos de *Mario & Luigi*, desarrollados por AlphaDream, *Super Mario RPG*, creado por Square en 1996 o los primeros *Paper Mario*, desarrollados por Intelligent Systems. Estos últimos, a lo largo de las diferentes entregas, fueron abandonando el género RPG, manteniendo únicamente ciertos aspectos, ya que el estudio de desarrollo tiende a experimentar con los sistemas de combate, acercando más los títulos a la exploración y a los puzles.

Dentro de los títulos de JRPG táctico podemos encontrar una gran cantidad de videojuegos basados en otras franquicias, como pueden ser *Final Fantasy Tactics* (Square, 1997) o *Suikoden Tactics* (Konami, 2005) los cuales utilizan los universos de las sagas originales. Una excepción a esto son los títulos de *Fire Emblem*, desarrollados de nuevo por Intelligent Systems. Los combates de estos juegos se desarrollan por turnos, en los que el jugador debe mover las tropas de su ejército por un mapa separado por una cuadrícula o celdas para derrotar a las unidades enemigas. El primer título de esta franquicia salió a la venta en 1990 para NES, y aunque las ventas siempre han sido moderadas, su última entrega *Fire Emblem: Three Houses* (Intelligent Systems, 2019) batió el récord de ventas de la saga, llegando a vender casi 3 millones de copias, según la información que aportaba Nintendo en su informe fiscal de 2020. (Nintendo, 2020, p.19)

Varias sagas de JRPG han nacido basándose en *Final Fantasy* y *Dragon Quest*, especialmente en la primera, por lo que sagas como *Seiken Densetsu* (Saga Mana), *Bravely Default* o incluso *Kingdom Hearts* vienen de la longeva franquicia de Square. Mientras que *Seiken Densetsu* nació a partir del título original de *Final Fantasy* y apostó por el ARPG, *Bravely Default* (Square Enix, 2012) apareció siguiendo los pasos de *Final Fantasy: The 4 Heroes of Light* (Matrix Software, 2009) y se centró en

desarrollar un sistema de combate por turnos llamado Brave/Default, donde el jugador debe gestionar sus turnos, ya sea guardándolos para el futuro o usándolos todos a la vez. Sin embargo, *Kingdom Hearts* es un *spin-off* que surge de la colaboración de Square Enix y el mundo de *Final Fantasy* con varios de los personajes más clásicos de Disney. Los títulos de la saga se caracterizan por un sistema de combate basado en la acción y por una historia enrevesada y compleja de la mano de Tetsuya Nomura.

El JRPG, aun siendo considerado un género de nicho y con tropos que se mantienen desde sus inicios, ha evolucionado lo suficiente para seguir atrayendo a cada vez más usuarios a los nuevos títulos. Recientemente, *Yakuza: Like a Dragon* (SEGA, 2020) incorporó un sistema de combate por turnos, *Octopath Traveler* (Square Enix, 2018) y su apartado artístico al estilo de los juegos de 16 bits o incluso el ya mencionado *Persona 5 Royal* (Atlus, 2020), han innovado en apartados que han conseguido que el género vuelva a ganar importancia y que los jugadores se fijen en él.

2.3 Los inicios de *Dragon Quest* y *Final Fantasy*

Los comienzos de *Dragon Quest* y *Final Fantasy* no fueron sencillos. El nacimiento de la primera surge de la idea de conseguir llevar la experiencia de los juegos de rol a las consolas, en concreto la NES, y de la unión de tres mentes como Yuji Horii (diseñador de videojuegos), Akira Toriyama (diseño de personajes) y Koichi Sugiyama (compositor) que dieron forma al videojuego que estableció las bases del género JRPG. Respecto a la segunda, *Final Fantasy* fue pensado como el último juego de su creador, Hironobu Sakaguchi, ya que este pensaba retirarse de la creación de videojuegos y volver a sus estudios. Gracias al talento y la implicación de todos estos grandes creadores, ambos proyectos pudieron salir adelante y convertirse en lo que son hoy: dos de las sagas más grandes e influyentes, ya no solo en lo que respecta al género del JRPG, sino en la industria de los videojuegos.

Cronológicamente, el primer videojuego que salió a la venta fue *Dragon Quest* (*Dragon Warrior* en Norte América). La idea para la creación del juego fue de Yuji Horii, licenciado en literatura, que trabajaba escribiendo en diferentes revistas niponas. Tras

una columna en la que hablaba sobre videojuegos en la conocida *Weekly Shonen Jump*, revista de manga hogar de series como *Dragon Ball*, *Naruto* o *One Piece*, el interés de Horii por el medio fue en aumento, por lo que acabó creando su propio videojuego, *Love Match Tennis* (Yuji Horii, 1982), el cual presentó a un concurso de programación auspiciado por Enix, una empresa que se dedicaba a la edición de videojuegos japoneses. Esta había sido fundada como un Centro de Servicio bajo el nombre de Eidansha Boshu Service Center, pero tras su intento de expansión nacional y su posterior fallo, decidió centrarse en el mercado de los videojuegos, renombrándose como ENIX CORPORATION. Horii fue uno de los ganadores del mencionado concurso y Enix publicó el videojuego, siendo este uno de los primeros estrenos de la empresa. Tras este primer juego, Yuji Horii comenzó a fraguar la idea de su siguiente título, que se convertiría finalmente en el *Dragon Quest* original.

El diseño de personajes corrió a cargo de Akira Toriyama, creador de series como *Dr. Slump* o *Dragon Ball*, quien trabajaba en esta segunda desde 1984.

Según declaraciones del propio Toriyama, en el libro *Dragon Quest Ilustrations*:

> Conocí a Yuji Horii hace 30 años, cuando trabajaba como escritor *freelance* en la *Shonen Jump*. Torishima, el editor de la revista en aquellos tiempos, me dijo de Horii planeaba crear un juego para la NES y quería que yo diseñara los personajes. Yo no sabía en qué consistía un RPG, por aquel entonces este tipo de videojuegos solo contaba con un número muy reducido de fanáticos así que no acabé de entender de qué iba la cosa. Además, estaba tan ocupado con las series que apenas tenía tiempo para dormir. De hecho, estuve pensando en declinar la oferta, pero a Torishima le interesaba experimentar con cosas nuevas y no dejó de insistir argumentando que podía ser divertido, y que me vendría bien ganar algún dinero extra. Terminé aceptando sin pensarlo demasiado, como es costumbre en mí. (Toriyama, 2011, p.3)

Como menciona Toriyama, el sistema elegido para el lanzamiento del título fue la Nintendo Entertainment System, y el estudio que se encargó de su desarrollo fue Chunsoft, fundado en 1984 y creador de otros juegos como *Pokémon Mystery Dungeon: Red/Blue Rescue Team*. (Chunsoft, 2005) El estudio desarrolló desde la primera hasta la quinta entrega de la saga *Dragon Quest*, y en 2012 se fusionó con Spike Co. formando la desarrolladora Spike Chunsoft Co.

Finalmente, el tercer implicado en la creación de la saga es el compositor Koichi Sugiyama. Previamente había trabajado en numerosos proyectos de diferentes índoles: anuncios comerciales, animes, series de televisión, entre otros. El primer contacto de Sugiyama con Enix fue mediante una carta en la que opinaba sobre el juego *Kazuro Morita´s Shogi* (Enix, 1985) un título de *Shogi* (juego de estrategia japonés similar al ajedrez). Tras esto, Enix ofreció al compositor la posibilidad de componer la banda sonora de uno de los juegos que estaban desarrollando en el momento. Pese a la diferencia que suponía para Sugiyama el paso de la música orquestada a la música para videojuegos, el resultado le gustó, por lo que decidió continuar componiendo este tipo de bandas sonoras, accediendo a participar en el siguiente proyecto de Enix, *Dragon Quest.*

El objetivo de Yuji Horii con *Dragon Quest* era el de conseguir replicar los elementos propios de los TRPG de fantasía en las consolas, elementos como la narrativa y la implicación emocional de los jugadores. Sin embargo, los juegos de rol tradicionales tenían elementos que debían eliminar para poder ser una experiencia jugable en consolas, como las tiradas de dados. Finalmente, la decisión tomada fue la del sistema de combate por turnos contra enemigos que aparecían de forma aleatoria mientras que el jugador se desplazaba por los escenarios del videojuego.

Dragon Quest era un juego extraño y complejo para la época (1986), ya que el título había hecho elecciones en su diseño que no se habían visto antes, por lo que sus comienzos fueron difíciles, pero debido al trabajo tanto de Toriyama como de Sugiyama, además de la repercusión que tuvo en las revistas de videojuegos niponas así como en la *Weekly Shonen Jump*, el videojuego caló entre el público, vendiendo alrededor de 1.000.000 de copias en los seis primeros meses (Frankie MB, 2021), llegando finalmente a los 2.000.000 de ventas entre Japón y Estados Unidos (Vgchartz, 2021), ya que el juego nunca llegó a Europa, al menos en esta versión.

> El videojuego resultó ser un éxito enorme. Cuando lo probé al fin entendí cómo funcionaba eso de los RPG. Me pareció tremendamente divertido y me sentí orgulloso de haber tenido la oportunidad de participar en su desarrollo. Pensaba, sin embargo, que eso era todo. ¡Quién iba a pensar que la serie continuaría tantos años! (Toriyama, 2011, p.3)

Sin embargo, la historia de la concepción de *Final Fantasy* es muy diferente. Hironobu Sakaguchi era un estudiante universitario de Ciencias de los Ordenadores (una mezcla de Sistemas y Diseño de Software). En esta época, Sakaguchi descubrió los RPG de la mano del videojuego *Wizardry* (Sir-Tech Software, 1981), como relataba en el libro *Power-Up. How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life* (Kohler, 2016)

> Era totalmente diferente a los juegos arcade de la época – había una historia y podías jugar por muchas horas. Así que caí en esto llamado RPG y después de ello casi no volví a las clases. Solo me quedaba toda la noche jugando a *Wizardry*. (Sakaguchi, 2016, p.85)

En 1983 Denyo, una empresa que se dedicaba al desarrollo de software para ordenadores, creó una división centrada en los videojuegos llamada Square. Para iniciar las actividades de este equipo, Square contrató a varios estudiantes universitarios, estando Sakaguchi entre ellos, quien adoptó el puesto de director creativo. El primer título que desarrollaron fue *The Deahtrap* (Square, 1984). El juego tuvo mucho éxito, por lo que Sakaguchi decidió dejar a un lado los estudios para centrarse en el desarrollo con Square. En 1985 salió a la venta la secuela de *The Deathtrap*, conocida como *Will: The Death Trap II* (Square, 1985).

Tras el éxito de estos primeros videojuegos, Square ganó importancia en el panorama de los juegos hasta separarse de Denyo en 1986, formando una empresa a parte llamada SQUARE CO. LTD. Como líder del equipo Square A Team, Sakaguchi decidió abandonar la plataforma de los ordenadores, centrándose en el desarrollo de títulos para consolas, en concreto para la NES. Los videojuegos que salieron de la empresa durante esta época no cosecharon buenas cifras, haciendo que esta pasara por unos serios problemas económicos. Todos estos fracasos llevaron a Sakaguchi a plantearse su retiro de la industria del videojuego para retomar sus estudios.

Es por ello por lo que este proyecto estaba pensado para ser el último videojuego de Sakaguchi, sumando a ello el hecho de que si no era exitoso podría ser el último título de Square, por lo que decidieron llamarlo *Final Fantasy*. El juego estaba inspirado en aquel RPG que Sakaguchi había jugado durante su época universitaria, *Wizardry* (Sir-

Tech Software, 1981) además de en otro popular juego de rol, *Dragon Quest* (Enix, 1986).

Sakaguchi quería desmarcarse del título de Enix, y lo hizo dándole un enfoque más adulto a la historia, pero mantenía otros aspectos, como el combate por turnos. *Final Fantasy* salió a la venta en 1987 para la NES, y pese a las bajas expectativas que Square tenía en el título, el resultado fue exitoso, llegando a las 600.000 copias rápidamente (Torrejón, 2021) y unas ventas totales de casi 2.500.000 (Seijas, 2019). Sin embargo, y como pasa con la mayoría de títulos del género JRPG, *Final Fantasy* no tuvo tanto éxito en Estados Unidos, donde salió tres años después, ya que estos videojuegos aún no eran especialmente conocidas en las tierras americanas. Este éxito permitió que Square continuara desarrollando títulos, y Sakaguchi decidió hacer lo propio, desechando la idea de volver a sus estudios.

Al igual que en *Dragon Quest*, la creación de *Final Fantasy* también contó con tres personas que aportaron su trabajo para que el título saliera adelante y que es difícil pensar en la saga sin reparar en su aportación. La primera fue Hironobu Sakaguchi, su director y creador. La segunda es Yoshitaka Amano, un artista independiente a quien Sakaguchi contrató para crear el arte del videojuego. Amano ha trabajado en el diseño de otras series, como es el caso de *Gatchaman* (Tatsuo Yoshida, 1972). Las ilustraciones de la franquicia siempre han estado muy ligadas al estilo retropop tan característico del artista, diferenciándose enormemente del estilo de Akira Toriyama, ayudando a esa diferenciación que Sakaguchi quería establecer.

Por último, Nobuo Uematsu fue el compositor de la banda sonora de la saga. Estudió la carrera de filología inglesa, pero su pasión siempre había sido la música, en concreto la composición. Uematsu trabajó en varios videojuegos de Square gracias a una amiga suya que le propuso que compusiera la música de los títulos que estaban desarrollando. Entre ellos, *Rad Racer* (Square, 1987), juego con el que Uematsu conoció a Hironobu Sakaguchi. Finalmente, el director de *Final Fantasy* le propuso al compositor que fuera él mismo el que creara la banda sonora del título. Nobuo Uematsu ha compuesto la música de trece de las entregas de *Final Fantasy*, a excepción de X-2, XIII y XV. Actualmente, está trabajando en la banda sonora de *Fantasian* (Mistwalker, 2021), un

juego RPG para iOS creado de la mano del estudio Mistwalker, fundado en 2004 por Hironobu Sakaguchi tras abandonar Square Enix.

Cabe destacar la importancia de un título desarrollado por el estudio de Sakaguchi, *Chrono Trigger* (Square, 1995) que contó con la participación de miembros tanto de Enix como de Square. *Chrono Trigger* fue lanzado para Super Nintendo y entre sus creadores están el propio Sakaguchi, Yuji Horii, Akira Toriyama y Nobuo Uematsu. Es un título de corte clásico, de combate por turnos, y su historia se centra en los viajes en tiempo. El juego fue un completo éxito, vendiendo más de 2,3 millones de copias en el país nipón y alrededor de 300.000 en el resto del mundo (Square Enix, 2003). *Chrono Trigger* es uno de los juegos del género mejor valorados, tanto por la prensa como por los jugadores, llegando a estar en repetidas ocasiones en la lista de los 100 mejores videojuegos en medios como IGN.

Desde la salida de las primeras entregas de *Final Fantasy* y *Dragon Quest*, Enix y Square fueron percibidas como empresas rivales, ya que sus títulos estrellas quedaban encuadrados dentro del JRPG, intentando ambas llegar a la mayor cantidad de jugadores. Sin embargo, esta disputa no duró para siempre, ya que en 2002 se anunció la unión las dos desarrolladoras. Square volvía a tener problemas económicos debido a la película que había estrenado en cines, *Final Fantasy: The Spirits Within* (Sakaguchi, 2001), ya que el largometraje fracasó y provocó enormes pérdidas a la empresa. Por otro lado, una serie de sucesivos retrasos en el desarrollo de *Dragon Quest VII* (Enix, 2000), hizo que la fecha de estreno no entrara dentro del año fiscal de la empresa, provocando que ese año los ingresos disminuyeran mucho, al igual que las acciones de Enix. Estos problemas en las dos empresas llevaron a su posterior fusión en 2003, adquiriendo el nombre por el que se conoce actualmente a la compañía, Square Enix. Ambas empresas demostraron trabajar bien juntas, ya que mientras que Enix solía delegar los desarrollos a otros estudios y se dedicaba a actuar como editora, Square absorbía este trabajo de creación, complementándose y permitiendo que no cesaran las actividades de ninguna de las dos partes.

La fusión de ambas empresas provocó que las dos franquicias más importantes del JRPG, *Dragon Quest* y *Final Fantasy*, quedaran bajo el paraguas de la misma

corporación. Aun así, las dos sagas siempre han permanecido independientes la una de la otra, ya que los estudios que las desarrollan son diferentes. Además de estas dos sagas, Square Enix siempre ha apostado por otros títulos de JRPG, tanto en el papel de desarrolladora como de *publisher*, por lo que una gran cantidad de franquicias vienen con el sello de Square, como pueden ser *The World Ends With You* o *Kingdom Hearts*, siendo estos trabajos de Tetsuya Nomura. Otros videojuegos de Square Enix son los del llamado *Team Asano*, que cuenta con las sagas de *Bravely Default*, *Octopath Traveler* y el anunciado *Triangle Strategy*. Square Enix también publica los títulos de Yoko Taro, como son los *Drakengard* y los *NieR*, juegos más basados en la acción y que tomaron cierta relevancia tras el gran éxito que supuso *NieR: Automata*. Tokyo RPG Factory es otra de las empresas subsidiarias de Square Enix, conocida por juegos como *I am Setsuna*, *Lost Sphear* o el más reciente *Oninaki*.

Por supuesto, Square Enix no se centra únicamente en el JRPG, ya que la compañía ha adquirido otras empresas, como Taito Corporation o Eidos Interactive que trabajan en franquicias como *Tomb Raider*, *Deus Ex* o *Just Cause*. Definitivamente, Square Enix es una de las empresas más grandes e importantes del panorama de los videojuegos, trayendo cada año una enorme cantidad de títulos.

3. MÉTODO

3.1 Preguntas de investigación

Para lograr los objetivos del estudio, se han planteado varias preguntas de investigación. En primer lugar, se debe evaluar cómo han variado los temas tratados en los diferentes títulos de las sagas, observando si se han mantenido y reutilizado o si estos han cambiado. El sistema de combate que incorporan los videojuegos es otro elemento sobre el que proponer una pregunta de investigación, ya que la evolución de la mecánica es uno de los puntos más importantes en el desarrollo del género. Para finalizar, la última pregunta de investigación que el estudio contendrá está relacionada con el carácter audiovisual de las obras, es decir, con cómo ha evolucionado el apartado gráfico y sonoro de las franquicias, adaptándose a las nuevas tecnologías de la industria.

3.2 Hipótesis

De acuerdo con lo expuesto en el marco teórico y a las preguntas de investigación, se plantean varias hipótesis. Respecto a la primera pregunta, la hipótesis extraída es que *Final Fantasy* introduce más cambios en sus temáticas que la mayoría de las franquicias del género. La segunda pregunta se plantea en torno a los sistemas de combate usados por ambas franquicias, donde de igual forma, *Final Fantasy* ha explorado más mecánicas jugables diferentes a lo largo de las diferentes entregas. Por último, respecto a la evolución gráfica que han tenido los títulos, la hipótesis que se plantea es que *Final Fantasy* apuesta por un estilo gráfico diferenciador respecto a los demás exponentes del género JRPG.

3.3 Población y muestra

Tanto *Dragon Quest* como *Final Fantasy* tienen una gran cantidad de entregas, por lo que hacer un análisis de todas sería muy complejo. Es por ello por lo que la decisión ha sido realizar una selección basada en varios criterios. El primero ha sido poder abarcar toda la cronología de las franquicias para que los títulos elegidos puedan representar los casi 35 años que han pasado entre los primeros y los últimos títulos. El segundo ha sido elegir juegos de ambas sagas cuyos estrenos fueran próximos y cuyas plataformas de salida fueran equiparables en potencia y limitaciones. Por último, no se puede evitar mencionar que los gustos personales por unos u otros títulos también han influido para la elección.

La población total de videojuegos se compone de las entregas de *Final Fantasy* numeradas de la I (1987) a la XV (2016), siendo lo mismo para *Dragon Quest*, con sus juegos de la saga principal del I (1986) hasta el XI (2017).

Es por ello por lo que, en base a los criterios expuestos y la población aportada, la muestra escogida se compone de los títulos:

-*Dragon Quest* (1986) y *Final Fantasy* (1987). La elección de los títulos originales de las sagas se debe a lo que significan por ser los primeros videojuegos, es decir, poder saber desde dónde parten cada una de ellas, sus características principales, en qué se diferencian y que elementos comparten.

-*Final Fantasy VII* (1997) y *Dragon Quest* VII (2000). En este caso, la elección tuvo un pequeño matiz ya que, por fechas de estreno, el elegido debería ser *Dragon Quest VI* (1995), pero el juego fue desarrollado para Super Nintendo, la consola de 16 bits de Nintendo, por lo que hay demasiada diferencia entre ambas plataformas. Sin embargo, *Dragon Quest VII*, fue estrenado con una diferencia de tres años, pero en el mismo sistema, la PlayStation.

-*Final Fantasy X* (2001) y *Dragon Quest VIII* (2004). En esta ocasión la elección ha sido para poder mostrar la evolución que se dio en el sistema de combate de *Final Fantasy*, que ya había modificado elementos de los clásicos turnos, frente a un *Dragon Quest* que mantenía inamovible esta mecánica. Ambos títulos comparten consola, la PlayStation 2, por lo que la diferencia de fechas de estreno no supone ningún problema.

-*Final Fantasy XV* (2016) y *Dragon Quest XI* (2017). Los últimos títulos numerados hasta la fecha de ambas franquicias. Ambos títulos han salido para las consolas de octava generación (PlayStation 4, Xbox One), estando *Dragon Quest XI* también disponible para Nintendo Switch y Nintendo 3DS. Estos videojuegos representan la culminación de todos los años de entregas y de evolución de las sagas.

3.4 Unidades de observación

Algunos de los títulos elegidos para la investigación cuentan con numerosas ediciones para consolas de distintas generaciones, por lo que pueden llegar a existir diferencias notables entre ellas, sobre todo en el apartado gráfico. Obtener las versiones originales de los videojuegos es complejo, o en algunos casos, imposible. Por ejemplo, la versión original de *Dragon Quest* (Enix, 1986) para NES nunca se estrenó en Europa, por lo que se ha procedido a la experimentación propia de una versión más reciente, ya que sus

mecánicas jugables y personajes permanecen intactas. Sin embargo, a la hora de observar apartados como los gráficos o la música, que sí han sido modificados en las diferentes versiones posteriores, el estudio se ha realizado mediante el análisis de *gameplay* de terceros de los videojuegos originales, ya que únicamente de esta manera se puede observar la evolución de estos apartados.

Final Fantasy (Square, 1987) se ha analizado en su versión original incluida en la colección de títulos de NES Classic Edition (2016) ya que esta mantiene todos elementos de la versión inicial.

La versión analizada de *Dragon Quest* (Enix, 1986) ha sido la remasterizada para Nintendo Switch. En este caso, el apartado gráfico que se analizó es la de su versión original de NES, ya que para esta entrega renovaron el aspecto de los *sprites* y el mapa.

Para el análisis de *Final Fantasy VII* (Square, 1997) se ha utilizado de nuevo la versión de Nintendo Switch. Pese a que en esta ocasión no se trata de una remasterización, sí que se incorporaron diferentes mejoras de calidad de vida y arreglo de errores, así como pequeñas mejoras gráficas, por lo que para determinados apartados se recurrió a *gameplay* de la versión original.

Dragon Quest VII (Enix, 2000) tuvo una remasterización en Nintendo 3DS que incorporó cambios tanto en la interfaz como en los gráficos, así como mejoras de calidad de vida y mecánicas nuevas, por lo que el análisis se ha realizado principalmente a través de *gameplay* de la versión de PlayStation.

La décima entrega, *Final Fantasy X* (Square, 2001) también dispone de versiones en diferentes sistemas, pudiendo experimentar en esta ocasión la versión remasterizada para Nintendo Switch, la cual incorpora mejoras gráficos y cambios en la interfaz, acudiendo para el análisis de estos aspectos a la versión original de PlayStation 2.

Dragon Quest VIII (Enix, 2004), al igual que su predecesor, contó con una remasterización en la consola portátil 3DS, la cual incorporó numerosas novedades, como nuevas historias, personajes y cinemáticas, así como cambios gráficos, por lo que muchos de estos aspectos fueron analizados con el visionado de *gameplay*.

Para analizar *Final Fantasy XV* (Square Enix, 2016) la versión elegida ha sido la de PC, ya que en este caso no se incluyeron diferencias entre el estreno en ordenadores y PlayStation 4.

Finalmente, *Dragon Quest XI* (Square Enix, 2017) fue lanzado en múltiples sistemas, con una versión ampliada con contenidos extra que se estrenó inicialmente en Nintendo Switch y posteriormente en el resto de consolas y PC. Es por ello, que para el análisis se ha utilizado la versión definitiva para la consola híbrida de Nintendo.

De esta manera se pretende conseguir que el estudio de todos los elementos de los títulos sea lo más fiel posible al videojuego original, dentro de las posibilidades existentes, con obvios factores limitantes como la disponibilidad de los sistemas o versiones originales o el económico.

3.5 Instrumento de recogida de información

Para dar respuesta a las preguntas de investigación planteadas se ha elaborado un instrumento de recogida de información que permita recopilar los datos necesarios. Para este estudio, la técnica que se ha usado es la observación directa de la muestra. Esta observación se ha realizado de varias formas: el método principal es mediante la experimentación propia, es decir, jugar de primera mano los videojuegos. En caso de que no haya sido posible este primer método, las opciones elegidas fueron el visionado de *gameplay* de terceros o mediante la recopilación de información procedente de los análisis que los medios de comunicación especializados realizaron sobre los títulos. Al tratarse de una investigación de carácter cualitativo y no cuantitativo, se ha considerado que estas técnicas son las más adecuadas para la correcta obtención de la información necesaria. En primer lugar, se han recogido los datos generales de cada caso, como son el título, año de publicación, desarrolladora, responsables y sistemas en los que se encuentra o se ha encontrado disponible. Posteriormente, se ha realizado un pequeño resumen de la historia, incluyendo en este los temas principales que se tratan en la obra. Es decir, en el apartado de historia no se estudian elementos tales como los recursos narrativos usados o el guion, ya que la investigación busca observar la evolución

general de las franquicias, no examinar en profundidad cada uno de los aspectos de los títulos. En lo referente a los personajes, se focaliza especialmente en el personaje protagonista, observando el tratamiento que este tiene en cada título, así como el enemigo principal de la entrega. De una manera menos extensa, se ha realizado referencia al resto de personajes principales para observar la coherencia de estos respecto a los videojuegos y la evolución de sus diseños.

El siguiente punto que se observa es el sistema de combate. El objetivo de este apartado es especificar el tipo de combate usa cada título (turnos, acción o híbrido), así como las mecánicas características de cada uno de ellos, de manera que se pueda apreciar de forma clara cómo este elemento ha evolucionado dentro de la propia franquicia y las novedades que se han incluido en él. En primer lugar, se expone el funcionamiento del combate desde la perspectiva del jugador, para posteriormente explicar las peculiaridades del mismo y finalizar elaborando una comparación con las versiones anteriores de la mecánica.

Los sistemas de progresión son un elemento que acompaña al combate y que debe estar en sintonía con él para que la progresión resulte satisfactoria para los usuarios. Este apartado se centra en detallar cómo el jugador progresa dentro del título, cómo puede personalizar su modo de juego, con sistemas como los trabajos o árboles de habilidades. Sin embargo, en esta ocasión no se establece una comparación, ya que en muchos casos los resultados pueden ser poco relevantes, debido a las grandes diferencias que existen entre unos y otros.

El último bloque de la investigación es el centrado en los elementos audiovisuales, como los gráficos y las interfaces y, por otro lado, la música. Para este apartado se ha realizado un análisis del estilo de arte, del mundo presentado, de la existencia o no de cinemáticas y de cómo el videojuego se comunica con el jugador a través de sus interfaces, ejemplificando los casos con material visual extraído de los propios títulos. De esta forma, se puede observar, de una forma más sencilla, la evolución que han tenido las sagas. En lo referente a la música, se analizó la coherencia con el título, si es orquestada o está grabada en Musical Instrument Digital Interface (MIDI) y la variedad de las composiciones. En casos muy concretos, como es el tema principal de *Dragon*

Quest y *Final Fantasy*, se ha observado su evolución, debido a que es una pieza clave de la banda sonora de la franquicia.

Con estos tres bloques se pretende dar respuesta a cada una de las preguntas de investigación planteadas, observar la evolución de las franquicias desde varios puntos de vista y hacer una comparación entre ellas que se ajuste a las hipótesis iniciales, así como al objetivo de la investigación.

4. ANÁLISIS

4.1 *Dragon Quest*

Dragon Quest inició la franquicia y también a la historia que rodea a los tres primeros títulos, la llamada Trilogía de Erdrick, ya que las tres entregas tienen historias relacionadas entre sí. En este caso, la historia de *Dragon Quest* se sitúa entre las otras dos, ya que *Dragon Quest* II ocurre cien años después de la primera entrega, actuando por lo tanto *Dragon Quest* III como precuela de las otras dos, narrando la aventura original del mencionado Erdrick. La historia de *Dragon Quest* es sencilla, pero sirvió de inspiración para muchos de los títulos del género que vendrían posteriormente. El juego comienza con una conversación con Lorik, Rey de Trávena, quien le encomienda al Héroe, el descendiente de Erdrick, librar al mundo de la oscuridad, lo cual ha de lograr recuperando la Bola de la Luz y rescatando a la Princesa Gwaelin, ambas secuestradas por Draconarius. Tras esto, el Héroe parte en su aventura, teniendo que recuperar en el proceso varios objetos importantes que le permiten acceder al castillo del villano del juego. Esta simple historia se rellena añadiendo aspectos relacionados con el pasado, como la explicación de que Erdrick fue un antiguo Héroe que salvó Alefgrado del mal o que Draconarius consiguió domar un dragón y por ello decidió atacar Trávena y secuestrar a la Princesa Gwaelin.

Dragon Quest no da mucha información sobre su personaje principal, más allá de saber que el Héroe es el descendiente de Erdrick. No tiene nombre propio, si no que se le puede otorgar el nombre que se desee. El protagonista de este juego cuenta con muy pocas líneas de diálogo (además de las respuestas que el juego nos permite seleccionar en lugares como las tiendas), siendo la mayoría de estas al hablar con el Rey tras derrotar al Dragonlord. En este título, al contrario que en juegos posteriores, solo contamos con el Héroe como personaje jugable, quedando el Rey Lorik y la Princesa Gwaelin como personajes secundarios (en este aspecto se podría llegar a considerar a Erdrick en este mismo grupo). El enemigo principal de videojuego es, por supuesto, Draconarius, al cual se le añade personalidad a través de sus líneas de diálogo y de las de algunos NPC a lo largo del mundo que cuentan cosas sobre él.

Figura 1. *Sprite del Héroe de Dragon Quest.* Fuente: Nintendo GIFS (s.f.)

Figura 2. *Sprites de Draconarius de Dragon Quest.* Fuente: The Spriters Resources (s.f.)

El combate de *Dragon Quest* es un sistema basado en los turnos. Al iniciar un combate contra un enemigo, que aparecen de manera aleatoria mientras el personaje se desplaza por el *overwall*, el juego da cuatro opciones de acción: luchar, conjuros, huir u objetos. Tras la selección de los comandos, los turnos tienen lugar siguiendo la estadística de agilidad del enemigo y del Héroe, quien tenga mayor agilidad atacará antes. Si el monstruo cae derrotado, se gana oro y experiencia, sirviendo el primero para comprar objetos y equipo (armas y armaduras) y la segunda para subir de nivel (máximo nivel 30), potenciando las estadísticas del personaje (puntos de vida, puntos de magia, fuerza, agilidad y vitalidad).

Figura 3. *Interfaz de combate en el overwall.* Fuente: World of Longplays (2012)

La progresión del personaje en *Dragon Quest* va de la mano con los niveles. La única forma de mejorar al Héroe es combatir para subir de nivel, ya que los conjuros y la mejora de estadísticas solo es posible con el aumento de nivel. La otra forma de progresar es gastar el oro obtenido en los combates para comprar equipamiento y aumentar así aún más las estadísticas del personaje.

Dragon Quest es un juego de 8 *bits* que cuenta con tres tipos de mapas diferenciados: en primer lugar, encontramos el *overwall*, por el que el Héroe se desplaza en 4 direcciones (el protagonista siempre mirará de frente, tiene solo un *sprite)* y que debe recorrer librando combates contra enemigos de forma aleatoria para alcanzar los lugares necesarios para avanzar en la historia. Este mapa representa tanto los accidentes geográficos como las ciudades con *sprites*. Las ciudades son el segundo tipo de mapa que existe en el título. En ellas se pueden encontrar *Non Playable Characters* (NPC) y establecimientos tales como la posada o la tienda, los cuales no representa como edificios, sino que en este caso se observa solo la planta de estos, desde una perspectiva cenital. El tercer tipo de mapa que presenta el videojuego es el de las mazmorras, las cuales están a oscuras, por lo que solo se verá una pequeña parte de la pantalla, para dificultar la orientación. El mundo de Alefgrado está inspirado en la Edad Media, de hecho, en la versión inglesa, los NPC utilizan palabras y formas verbales antiguas como *thou o thy*. *Dragon Quest* no cuenta con ningún tipo de cinemáticas no jugables, siendo los diálogos la forma de hacer avanzar el juego.

Figura 4. *Overwall de Dragon Quest.* Fuente: World of Longplays (2012)

Figura 5. *Ciudad de Dragon Quest.* Fuente: World of Longplays (2012)

Las interfaces del título se limitan a cuadros con las diferentes opciones que se pueden seleccionar. Estos cuadros aparecen sobreimpresos en la pantalla, congelando el juego hasta que seleccionamos la opción deseada. Para realizar acciones como abrir puertas o hablar con otros personajes se debe seleccionar el comando adecuado para ello. Uno de los principales elementos distintivos de *Dragon Quest* es la interfaz de los combates aleatorios y su perspectiva frontal, la cual se mantuvo durante muchos títulos. En estos combates, el enemigo aparece en un recuadro en el centro de la pantalla, mostrando varios textos: los cuatro comandos seleccionables, las estadísticas del Héroe y un cuadro con las acciones que van aconteciendo. En lugares como las mazmorras, la interfaz de combate deja la pantalla completamente en negro exceptuando los cuadros de texto. Cuando los Puntos de Vida del Héroe se reducen, el color de la interfaz pasa de blanco a naranja para representar el peligro que esto supone.

Figura 6. *Interfaz de la tienda de armas.*
Fuente: World of Longplays (2012)

Figura 7. *Interfaz de combate (mazmorras).*
Fuente: World of Longplays (2012)

La música de *Dragon Quest*, al tratarse de un juego de NES, una consola con muchas limitaciones técnicas, es de 8 *bits.* El juego posee una banda sonora poco extensa, pero esto no resta calidad a las composiciones de Sugiyama, las cuales se adaptan bien a la estética y al estilo que *Dragon Quest* quería mostrar a su público, ese estilo desenfadado y divertido con el que ha contado siempre. De entre las canciones de la banda sonora hay que destacar la overtura, el tema principal del título, que ha terminado

convirtiéndose en uno de los símbolos de la franquicia, llegando a sonar incluso en la ceremonia de apertura de los Juegos Olímpicos de Japón 2020.

4.2 *Final Fantasy*

La historia de *Final Fantasy* sentó las bases y estableció unas características que más tarde los demás juegos de la franquicia usarían. El videojuego cuenta la historia de un grupo de cuatro guerreros conocidos como "los guerreros de la luz", cuyo propósito es el de librar al mundo de las fuerzas de la oscuridad. Su primer trabajo es rescatar a la princesa del reino de Cornelia, la cual ha sido secuestrada por Garland, un poderoso brujo al que deben derrotar. Tras acabar con él y ayudar a la princesa, los guerreros inician un viaje por todo el mundo para reactivar los cuatro cristales elementales (agua, fuego, tierra y aire), ya que esto es la única opción para volver a equilibrar las fuerzas de la luz y de la oscuridad. Cada uno de estos cristales está custodiado por un monstruo (Lich, Kary, Tiamat y Kraken). Después de derrotarlos, los guerreros de la luz vuelven al templo donde derrotaron a Garland y son transportados 2000 años al pasado, donde descubren que el malvado brujo no había sido completamente vencido, si no que había sido enviado al pasado por parte de los cuatro guardianes de los cristales, permitiendo así que sobreviviera. De esta forma, los guerreros de la luz deben vencer de nuevo a los monstruos guardianes y al propio Garland, esta vez transformado en un monstruo demoníaco llamado Caos. Su derrota a manos de los cuatro guerreros devuelve la paz y la luz al mundo y tras esto, los héroes vuelven a su mundo, aunque ninguno de los habitantes de este recuerda nada acerca del viaje de los protagonistas ni de sus aventuras.

Los personajes principales de *Final Fantasy* tienen poca profundidad, ya que poco o nada se explica de ellos, de sus orígenes, sus motivaciones o sus pensamientos. La única información con la que los jugadores cuentan es que los protagonistas son los guerreros de la luz. De hecho, al comienzo del videojuego, el usuario ha de elegir una clase (guerrero, monje, ladrón, maga blanca, mago negro o mago rojo) y un nombre para cada uno de los cuatro héroes, por lo que todos ellos son fácilmente prescindibles o intercambiables. Este tipo de personajes silenciosos era muy común a finales de los

años 80 y en los 90 y se puede ver en otros juegos como en Link de The Legend of Zelda (Nintendo, 1986) o en el entrenador de Pokémon Red/Blue/Green (Nintendo, 1998). Estos personajes se utilizan para conseguir que sea el jugador quien rellene la información que falta, potenciando por ello la idea de juego de rol Es por esto mismo que el peso narrativo debe caer en el resto de los personajes secundarios y en el propio mundo que el videojuego presenta. El personaje que posee mayor relevancia del título es Garland, el enemigo principal de la historia. De Garland se cuenta que era un antiguo caballero de la ciudad de Cornelia y que ha secuestrado a la princesa, huyendo con ella. Tras su derrota a manos de los guerreros de la luz, Garland no vuelve a aparecer hasta el final del videojuego, donde se descubre que su plan era crear una paradoja temporal que le permitiera vivir eternamente, incluso habiendo sido vencido previamente. Pese a esto, los guerreros de la luz vuelven a derrotarle, esta vez transformado en Caos, rompiendo la paradoja y devolviendo el mundo a como era anteriormente.

Figura 8. *Sprites de los Héroes.* Fuente: The Spriters Resources (s.f.)

Figura 9. *Sprites de los jefes de Final Fantasy.* Fuente: The Spriters Resources (s.f.)

El sistema de combate que se incorpora en *Final Fantasy* está basado en los turnos. En cada uno de estos, el jugador debe introducir qué acción desea que hagan cada uno de sus cuatro personajes activos en batalla (atacar, magia, beber, usar objetos o huir), y tras esto, las acciones se ejecutan basándose en la estadística de agilidad, es decir, los

personajes actuarán en orden de mayor a menor velocidad. Al finalizar cada combate, si el jugador derrota a los enemigos, recibirá experiencia para subir de nivel y dinero para comprar armas, armaduras u objetos. Los combates del videojuego suceden de manera aleatoria, es decir, a cada paso que el jugador dé a lo largo del mapa, existe una probabilidad de que aparezcan enemigos, por lo que los usuarios no tienen control sobre el número ni la cantidad de batallas que deben disputar. Tanto los personajes principales como los enemigos cuentan con una serie de atributos numéricos denominados estadísticas (Puntos de Vida, Puntos de Magia, Fuerza, Agilidad, Inteligencia, Vitalidad, Suerte), que afectan a sus capacidades en batalla, y estas aumentan al subir de nivel. Además de esto, también existe un sistema de elementos (hielo, fuego y rayo) y debilidades, lo que potencia la estrategia, ya que el jugador debe descubrir las debilidades de los enemigos, a la vez que protegerse frente a los ataques rivales.

Figura 10. *Interfaz de combate de Final Fantasy.* Fuente: World of Longplays (2012)

En *Final Fantasy*, la progresión de los personajes se apoya en un sistema de clases. Los jugadores, al inicio del juego, deben elegir una clase o trabajo de las seis opciones para los cuatro protagonistas. Cada una de estas clases tiene unas características y habilidades diferentes, lo que hace que la experiencia de cada jugador sea diferente en función de sus elecciones, el guerrero hace más daño, el mago negro usa magia de ataque, la maga blanca puede curar a sus aliados, etc. Tras avanzar en la historia del juego, cada una de las clases evolucionará, obteniendo nuevas estadísticas y habilidades.

Además de este sistema de trabajos, el jugador debe mejorar sus personajes a través de la compra de equipamiento (armas y armaduras) y magias en las tiendas de las ciudades. Cada personaje puede contar con hasta un máximo de cuatro armas y cuatro armaduras, las cuales varían en función de la clase a la que pertenezca.

Respecto al apartado visual, *Final Fantasy* es un juego de 8 *bits*, por lo que la cantidad de colores representados en pantalla es muy limitada. A su vez, todos los personajes se muestran con *sprites*, los cuales pueden moverse en cuatro direcciones a través de un mapa basado en una cuadrícula. El mundo que el videojuego presenta cuenta con numerosas localizaciones, tales como ciudades y pueblos, bosques o cuevas, siguiendo una ambientación inspirada en la fantasía medieval europea y tomando influencias de obras como *El Señor de los Anillos*, de J.R.R Tolkien, incluyendo diferentes razas como elfos o enanos. El título hace una separación entre el mapa del mundo, también llamado *overwall* y el de las mazmorras y poblaciones. *Final Fantasy* no cuenta con cinemáticas, ya que la mayor parte de la historia avanza mediante el uso de diálogos, aunque en varias ocasiones se utilizan pantallas con textos explicativos que pueden catalogarse como elementos no jugables.

Figura 11. *Overwall de Final Fantasy.* Fuente: World of Longplays (2012)

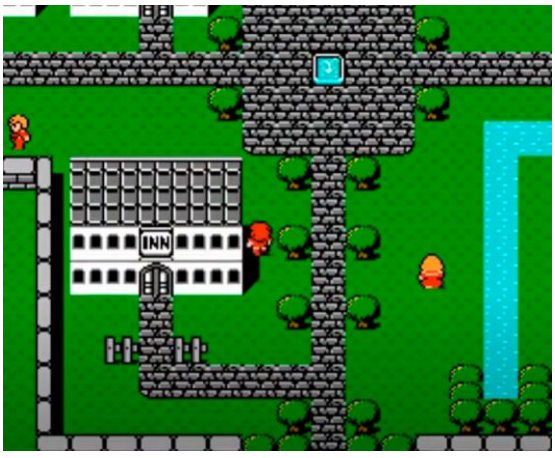

Figura 12. *Ciudad de Final Fantasy.* Fuente: World of Longplay (2012)

Las interfaces del videojuego son sencillas, utilizando en todo momento menús con cuadros de texto para mostrar todas las opciones posibles. Los diálogos de los

personajes se visualizan sobreimpresos en la imagen del lugar donde se encuentre el jugador, mientras que los menús de opciones se muestran sobre un fondo negro. Sin embargo, es en este punto donde *Final Fantasy* se diferenció de otros títulos como *Dragon Quest*, ya que la interfaz de combate, que contaba con una perspectiva lateral, permitía la visualización de los personajes tanto aliados como enemigos, haciendo de esto una de las señas de identidad de la franquicia.

Figura 13. *Interfaz de la tienda de armas.* Fuente: World of Longplays (2012)

Figura 14. *Cuadro de diálogo.* Fuente: World of Longplays (2012)

Finalmente, la música del título, debido a las capacidades técnicas de la consola, también está incluida en un formato de 8 *bits*, lo que no le impide tener un gran número de composiciones que han persistido a lo largo de los años y que han sido reutilizadas y arregladas para juegos más actuales, como *Prelude*, usada en la introducción del título, *Victory Theme*¸ al vencer en los enfrentamientos o el *Opening Theme*, que se convirtió en el tema principal e icónico de la franquicia.

4.3 *Final Fantasy* VII

La historia *de Final Fantasy VII* se sitúa inicialmente en la ciudad de Midgar, lugar donde la Compañía de Energía Eléctrica Shinra tiene su sede principal. El objetivo de Shinra es obtener la energía del planeta para convertirla en electricidad para abastecer la ciudad, la cual ha sido construida en dos niveles: el superior y el inferior, estableciendo así una relación jerárquica que provoca desigualdades. Es por ello que Avalancha, un grupo terrorista, contrata a Cloud Strife como mercenario para que les ayude a atacar los ocho reactores que utiliza Shinra para obtener la energía Mako. El segundo ataque resulta fallido y el reactor explota, lo que hace que Cloud termine en uno de los barrios más pobres de la ciudad inferior, donde conoce a Aeris. Tras esto, Cloud decide convertirse en el guardaespaldas de la chica, lo que no evita que esta sea secuestrada por Shinra, que además ha descubierto el paradero de Avalancha, por lo que destruye su base y toda la ciudad en la que se encontraba. Cloud, junto con Barret y Tifa deciden ir a rescatarla a la sede de Shinra, donde se cruzan con Sefirot, el enemigo principal del título, cuyas intenciones son incluso más temibles que las de la corporación, ya que quiere usar la energía del planeta para convertirse en una especie de dios todopoderoso. Es por ello que el grupo comienza a perseguir a Sefirot por el planeta para detenerlo, conociendo a otros personajes que se unirán al grupo en el proceso.

Uno de los puntos que la comunidad más aprecia de *Final Fantasy* VII es el cast de personajes del título, tanto protagonistas como antagonistas. El juego permite jugar a nueve héroes diferentes (dos de ellos, Yuffie y Vincent, son personajes ocultos, es decir, es necesario desbloquearlos), cada uno con unas características, armas y personalidades diferentes. En este título ya no tenemos personajes mudos, ni siquiera el protagonista, ya que la historia de cada uno de los miembros del grupo tiene una importancia y un desarrollo, dejando bien plasmada la personalidad de cada uno de ellos. Cloud en concreto es aparentemente un chico frío y solitario, pero a medida que avanza la historia, se observa como estas características van cambiando gracias a su interacción con el resto de los personajes. En contraposición al grupo de protagonistas está Sefirot, el mejor soldado de Shinra, quien además es un experimento de la propia compañía ya

que esta le introdujo células de Jénova, un alienígena que habían encontrado. Tras descubrir su origen, se venga de Shinra e intenta utilizar la corriente vital del planeta para fusionarse con ella y convertirse en un Dios con el poder suficiente para gobernar el planeta.

Figura 15. *Modelo 3D de Cloud Strife.* Fuente: Milenium.gg

Figura 16. *Modelo 3D de Sefirot.* Fuente: Milenium.gg

Desde *Final Fantasy IV*, el sistema de combate de la franquicia cambió, pasando de ser combate por turnos al denominado *Active Time Battle* (ATB). Este cambio de sistema implicó un gran cambio, ya que se separó de los JRPG tradicionales y dio el primer paso hacia un combate más ligado a la acción (aunque el sistema ATB todavía tiene más similitudes al combate por turnos). El sistema ATB incorpora una barra de acción que se va rellenando automáticamente con el tiempo en función de la estadística de velocidad del personaje, es decir, cuanto más rápido sea, más veces podrá atacar. Una vez la barra se ha rellenado, se pueden elegir una de las cuatro opciones: atacar, magia, objetos o una habilidad especial, estando esta última opción muy ligada al sistema de progresión de las materias. A la izquierda de la barra de turno existe otra barra, denominada barra de límite. Esta se rellena cuando los enemigos provocan daño en los protagonistas, y cuando alcanza el máximo, el comando de ataque se sustituye por el de límite, lo que hace que se pueda ejecutar un ataque especial (estos ataques dependen de cada personaje). Los enemigos continúan siendo aleatorios, pudiendo aparecer estos en grupos o en solitario. Además de esto, los rivales pueden aparecer a la izquierda o a la

derecha del grupo, incluso por ambos lados, haciendo esto que ataquen primero (ataque por sorpresa). Por parte del elenco protagonista siempre se combate con tres personajes, siendo los tres elegidos intercambiables para poder idear diversas estrategias.

Figura 17. *Combate contra el primer jefe.* Fuente: World of Longplays (2016)

Figura 18. *Combate aleatorio.* Fuente: World of Longplays (2016)

El sistema de progresión principal de *Final Fantasy* VII son las materias (además de la subida de niveles clásicos de los JRPG). Las materias son objetos que se encuentran a lo largo de la aventura y que sirven para que los personajes aprendan las diferentes habilidades presentes en el juego. Las armas y armaduras que porta cada protagonista tienen una serie que muescas donde se pueden colocar estos objetos, a más cantidad de muescas, más materias podrá equipar, siendo ocho el máximo que se pueden utilizar. Existen cinco tipos diferentes de materias: verdes, que permiten aprender las magias, rojas, que abren la opción de realizar las invocaciones como Ifrit o Shiva, azules, que otorgan habilidades de apoyo (*buffs y debuffs*), amarillas, que aportan las habilidades especiales que se sitúa entre los posibles comandos durante los combates, y moradas que dan habilidades especiales que pueden ser usadas dentro y fuera de combate, además de aportar mejoras a las estadísticas. Dependiendo de la pieza de equipamiento que se use, algunas materias pueden tener enlaces entre ellas, lo que provocará efectos alternativos, como hacer que las magias afecten a todo el grupo rival o infligir daño extra. Las materias también suben de nivel al derrotar a enemigos y al llegar a su

máximo nivel, se obtiene una materia igual, pero de nivel 1, permitiendo de esa forma poder usarla de nuevo en otro personaje.

Figura 19. *Menú de materias.* Fuente: World of Longplays (2016)

El salto en el aspecto técnico de *Final Fantasy* VII respecto a sus anteriores entregas es muy notable, ya que se abandonó por completo el estilo *píxel art*, pasando a ser modelos 3D sobre fondos prerrenderizados, a los cuales se les añaden efectos y partículas para aportarles sensación de profundidad. La cámara ya no se sitúa estática en un punto, si no que se mueve a medida que Cloud se desplaza por las diferentes pantallas del juego (en este caso, el personaje se mueve en ocho direcciones, no en cuatro como en anteriores entregas), creando diferentes planos, dándole un aspecto mucho más cinematográfico. Al avanzar más en el juego, se abandona la ciudad principal y se abre el *overwall*, presentando un mundo que explorar con diferentes ciudades y lugares, ampliando la variedad ambientaciones. La novedad de los planos también se puede apreciar durante los combates, haciendo que visualmente estos sean más atractivos y les aporta una sensación de acción, de movimiento, de lo cual carecían los títulos previos. El juego cuenta con varias cinemáticas que utiliza para representar las escenas más importantes, como puede ser la conocida cinemática de inicio, en la que se muestra Midgar y algunos de los protagonistas, como Aeris. Los personajes, aún con las limitaciones técnicas de la consola, son más expresivos debido a las animaciones que se incluyeron en el título. La ambientación del título puede encuadrarse dentro del retrofuturismo, dejando la medieval a un lado, algo que era característico del género. *Final Fantasy* VII es

considerado como uno de los juegos que más innovó dentro del JRPG, convirtiéndolo en uno de los juegos más queridos por la comunidad.

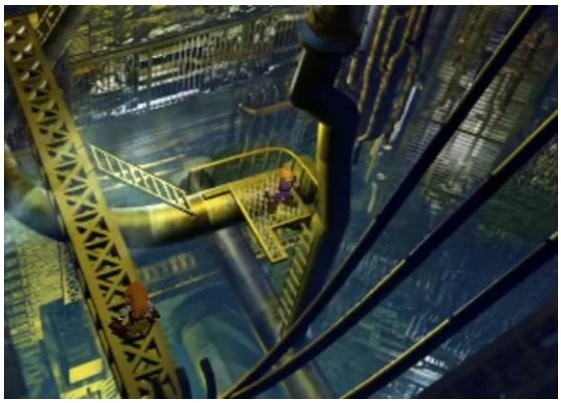

Figura 20. *Primer reactor Mako*. Fuente: World of Longplays (2016)

Figura 21. *Overwall*. Fuente: World of Longplays (2016)

Es quizás en las interfaces donde *Final Fantasy* VII difiere menos del resto de títulos, aunque es cierto que estéticamente son más limpias. El juego mantiene los ya característicos de la franquicia menús azules con borde blanco que utiliza tanto para los diálogos (excepto en algunas ocasiones en cinemáticas donde el texto aparece directamente sobre la imagen), como para la interfaz de combate, donde se puede observar las características principales de los personajes en batalla (nombre, puntos de vida y magia y las barras de límite y de turno). Desde el menú principal del juego se puede acceder y visualizar todos los apartados del juego, como los objetos, magias, materias, las características de los personajes, organizar el grupo que participa en batalla y personalizar la configuración del juego, así como guardar partida (solo se puede guardar en el *overwall* y en los puntos habilitados para ellos). Durante las secciones que transcurren en el *overwall* se mostrará un mapa en la zona inferior derecha, un elemento que tampoco había aparecido previamente y que ayuda en gran medida a la orientación, ya que en este título el mundo es más grande, por lo que es más difícil poder recordarlo.

Figura 22. *Interfaz tienda.* Fuente: World of Longplays (2016)

Figura 23. *Interfaz menú principal.* Fuente: World of Longplays (2016)

El aspecto musical de *Final Fantasy* VII es también uno de los más destacables, ya que el juego cuenta con una gran selección de pistas con una temática y sonoridad muy diferente, desde *Bombing Mission*, la pieza con la que abre la historia y una de las más recordadas, hasta *One Winged Angel*, el tema de Sefirot. La banda sonora del juego abandona los 8 *bits* y está realizada mediante sintetizadores, lo que hace que se puedan apreciar diferentes timbres (se diferencian vientos de cuerdas y percusión, pero dista mucho de una versión orquestada), lo que aporta nuevos matices a la música que le permiten mezclarse mejor con los momentos que la historia plantea.

4.4 *Dragon Quest VII*: Fragmentos de un mundo olvidado

La historia *de Dragon Quest VII* toma muchas ideas que ya estaban en la franquicia, pero también incluye elementos nuevos. En este juego, el Héroe vive en una pequeña isla, siendo esta la única zona terrestre del mundo. Un día, junto a sus amigos Kiefer y Mariel, descubren que usando unos fragmentos de tablillas en el Santuario Místico son transportados al pasado en diferentes islas y que, resolviendo los problemas que existen allí, pueden devolver las islas al presente, haciendo que vuelvan a aparecer en el mapa. Es por ello que el grupo de protagonistas decide ayudar a todas las islas a restablecerse mientras investigan el porqué de su desaparición, conociendo a diferentes tribus con diferentes culturas (algo muy propio de *Dragon Quest*) y personajes como Gronzo, Sir

Enio o Jayah que se unirán al grupo de protagonistas para ayudar. Las investigaciones los llevan a tener que buscar a los cuatro Espíritus (Fuego, Tierra, Aire y Agua) para que invoquen al Todopoderoso, desembocando esto en una lucha final contra el Rey Demonio Orgodemir, el cual había derrotado anteriormente al Todopoderoso y tenía planeado hacerse con su puesto para sumir al mundo en la oscuridad.

Esta entrega de la franquicia tiene un grupo de protagonistas más amplio, contando con 6 personajes jugables diferentes, dándole una mayor diversidad, ya que la personalidad y cualidades de cada uno de ellos son muy diferentes. Como es propio de la saga, tenemos un protagonista silencioso, un Héroe sin nombre del cual se conoce a sus padres y su estatus como "elegido", pero sigue siendo el lienzo en blanco de todos los *Dragon Quest.* Es por ello quizás que el interés recae sobre el resto del *cast* protagonista que cuenta con componentes como Kiéfer, príncipe de Estarda y amigo del Héroe, Mariel, amiga de la infancia del protagonista, Gronzo, un pequeño niño salvaje que inicialmente era un cachorro de lobo, Sir Enio, un antiguo guerrero que ayudó al Todopoderoso en sus batallas y Jayah, perteneciente a la tribu nómada que aparece a lo largo de la historia. Cada uno de estos personajes tiene su propio arco argumental y peso en la historia que ayudan a construir su personalidad. En contraposición a este grupo está el enemigo final del título, Orgodemir, quien aparece ya muy avanzado el videojuego, algo relativamente extraño. Pese a su comedida presencia, la personalidad y objetivos de Orgodemir quedan bien plasmados en la historia, en parte debido a la sencillez de estas, ya que es un Rey demonio que quiere hacerse con el trono del Todopoderoso para cambiar el mundo.

Figura 24. *Sprites de los protagonistas.* Fuente: Realm of Darkness (2020)

Figura 25. *Sprites de Orgodemir.* Fuente: *Dragon Quest* Wiki (s.f.)

Como se puede esperar de un juego de la saga principal de *Dragon Quest,* el sistema de combate de esta entrega es por turnos contra enemigos aleatorios (uno o varios) que aparecen cuando el grupo protagonista se desplaza por el mundo. Este juego presenta más elecciones durante el combate que el *Dragon Quest* original. En primer lugar, se pueden encontrar cuatro opciones: luchar, hablar (ya que el juego tiene la mecánica del Monstruológico, una zona en la que se puede interactuar con los monstruos que reclutes a través de esta opción), tácticas y huir. Tras esta primera elección, en caso de seleccionar luchar, se abre un abanico de opciones mucho más amplio que en *Dragon Quest*, ya que los diferentes ataques están organizados en varias clases. La opción "luchar" ejecutará un ataque físico por defecto, en "habilidades" se encuentran ataques más poderosos que el básico que normalmente tienen efectos especiales extras. En el apartado de "conjuros" están los diferentes hechizos a los que el personaje tiene acceso, en "objetos" se pueden utilizar artículos como pociones o antídotos para curarse, "defender" es la opción para adoptar una posición defensiva para recibir menos daño y "objetos*"* es útil para modificar las armas y armaduras que los personajes llevan en combate. Tras las selecciones, los ataques de protagonistas y enemigos se ejecutan en función de la estadística de agilidad. Vencer en el combate otorga oro para comprar mejores objetos y experiencia, que permite subir de nivel, mejorando las estadísticas (fuerza, agilidad, inteligencia, guardia y estilo) además de aprender nuevas habilidades

y conjuros. Este juego ya incorporaba un sistema de resistencias, al contrario que *Dragon Quest*, provocando que los enemigos con un *stat* de resistencia muy alto recibieran menos daño de los hechizos. De la misma forma, la estadística de estilo es algo característico de la franquicia y que va muy de la mano con su tono desenfadado y divertido, ya que se trata de un valor numérico que influye en las posibilidades de que un monstruo no ataque en su turno debido a quedarse admirando la belleza de uno de los protagonistas.

Figura 26. *Pantalla de combate (bosque).*
Fuente: World of Longplays (2012)

Figura 27. *Pantalla de combate (mazmorra).*
Fuente: World of Longplays (2012)

El sistema de progresión de *Dragon Quest* VII está basado en las vocaciones (llamadas trabajos o *Jobs* generalmente). Este título incorpora veinte vocaciones diferentes más las que se pueden obtener de los monstruos. Cada una de estas clases permite aprender hechizos y habilidades diferentes que se mantienen, aunque se cambie de vocación posteriormente. No todas las clases están disponibles desde el inicio si no que están agrupadas en varias categorías: iniciales, avanzadas y especiales, siendo estas últimas las más poderosas, pero necesitando completar antes varias de las vocaciones anteriores. Además de las habilidades propias, cada trabajo modifica porcentualmente las estadísticas de los personajes, ya sea aumentándolas o disminuyéndolas. Es decir, la vocación de guerrero aumenta 10% la fuerza del personaje a cambio de reducir un 35%

la agilidad, mientras que la clase de mago disminuye un 40% la fuerza y la resistencia, pero aporta un +20% a la sabiduría y a los Puntos de Magia (PM).

En el apartado visual se puede observar un título que hace uso de *sprites* para los personajes, los cuales se mueven en ocho direcciones. De nuevo, el juego separa las ciudades y pueblos del *overwall*. La cámara se ha modificado, haciendo que la perspectiva varíe, pasando de ser cenital (en *Dragon Quest* solo se veía la planta de los edificios) a un plano picado que permite apreciar la altura de las construcciones, además de la posibilidad de rotar la cámara para poder ver las ciudades 360º. Sin embargo, en el *overwall* esto último cambia, volviendo a ser una cámara estática, pero manteniendo la altura. Debido a la mejora en las capacidades de la consola (PlayStation 1), el título puede permitirse ser gráficamente más complejo que los 8 *bits* de la NES, incluyendo algunas partículas visuales como luces (con un ciclo día/noche) o brillos, así como animaciones de ataque para los monstruos. El videojuego cuenta con cinemáticas, aunque estas se reservan para los momentos más importantes de la historia (introducción, derrota de Orgodemir), siendo la mayoría de las escenas ejecutadas mediante eventos y cuadros de diálogo. *Dragon Quest* VII mejora respecto a su entrega original, lo cual es evidente debido al salto tecnológico, y elige un estilo gráfico muy diferente al de juegos de la época como *Final Fantasy* VII.

Figura 28. *Overwall de Dragon Quest VII.*
Fuente: World of Longplays (2012)

Figura 29. *Ciudad de Dragon Quest VII.*
Fuente: World of Longplays (2012)

Las interfaces de *Dragon Quest* VII mantienen el estilo que tenía su primera entrega, unos cuadros de texto negros con un contorno blanco, pero que en esta ocasión son menos burdos y más estilizados, ya que no son totalmente opacos, permitiendo ver a través de ellos, lo que hace que visualmente el juego y la interfaz estén más unidos y no sea un estorbo. La interfaz de los combates cambia respecto a *Dragon Quest*, pero no en los menús de opciones, lo cuales son iguales que en el resto del juego, si no en la propia imagen que él se muestra. Mientras que, en el título original, los monstruos aparecían de uno en uno y en un cuadro en el centro de la pantalla, ahora pueden aparecer en grupos y se muestran a pantalla completa con un fondo que depende de la localización en la que nos encontremos. Por supuesto, la perspectiva frontal de estos combates se mantiene como un elemento icónico de la franquicia.

Figura 30. *Interfaz menú de objetos.* Fuente: World of Longplays (2012)

Figura 31. *Interfaz menú Abadía Vocationis.* Fuente: World of Longplays (2012)

De la misma forma que el apartado visual, las mejoras tecnológicas de la PlayStation frente a la NES permiten que la música de *Dragon Quest* VII sea mucho más rica, tanto en matices, incorporando muchos más sonidos que la música de 8 *bits*, como en lo que a pura cantidad se refiere, ya que la banda sonora de este título es infinitamente más extensa que la de la primera entrega, además de incorporar muchos más efectos sonoros en las animaciones. Al tratarse del séptimo videojuego numerado de la franquicia, algunas de las pistas de banda sonora son parte del legado que ha ido acumulándose de

las anteriores, como el tema principal, donde en este caso es posible apreciar más diversidad en lo que a timbres instrumentales se refiere, ya que, aunque se trate de música MIDI, se pueden distinguir percusión, cuerdas y vientos, tanto madera como metales,

4.5 *Final Fantasy X*

Tidus, el protagonista del título es un jugador de Blitzball, el deporte rey de la ciudad donde vive, Zanarkand. Un día, durante un partido, todo colapsa debido al ataque de una enorme criatura llamada Sinh. Auron, un amigo del padre de Tidus, le entrega una espada, y tras una dura pelea contra unos monstruos provenientes de Sinh, este transporta a Tidus a Spira. En este nuevo mundo, el joven conoce a los personajes que irán formando parte del grupo: Rikku, Wakka, Lulu, Yuna y Kimahri, además de descubrir que su lugar de nacimiento, Zanarkand, es una ciudad que fue destruida hace mil años. Todo el grupo se dirige a Luca, algunos para jugar el torneo de Blitzball y Yuna para empezar su peregrinaje como invocadora, cuyo fin es acabar con Sinh una vez más. Durante el torneo, Auron aparece y le dice a Tidus que Sinh es su padre y que es necesario que él lo mate, por lo que ambos deciden acompañar a Yuna en su viaje. Es en esta ciudad donde además se presenta al enemigo principal del título, Seymour Guado, uno de los más altos cargos de la religión que rige las leyes de Spira (Yevon). El grupo recorre el mundo para lograr derrotar a Sinh, enfrentándose por el camino al mencionado Seymour, ya que este quiere secuestrar a Yuna para casarse con ella y usarla para poder convertirse en el nuevo Sinh. Al llegar a la destruida Zanarkand, descubren que cada inovocador que intentó derrotar a Sinh tuvo que elegir a alguien para que se convirtiera en el nuevo monstruo, y que no hay forma de destruirlo de forma definitiva. Además de esto, también conocen la verdad sobre la Zanarkand donde vivía Tidus, una ciudad creada gracias a los soñadores, los antiguos pobladores de Zanarkand, que fue destruida por una guerra, y a Yu Yevon, su gobernante. Finalmente, el grupo debe derrotar a Seymour, al padre de Tidus (Sinh) y al propio Yu Yevon, lo que provoca que desaparezcan los soñadores de Zanarkand y, por consiguiente, Tidus, logrando así recuperar la calma eterna para Spira.

El *cast* de personajes jugables de *Final Fantasy X* es amplio, teniendo siete personajes jugables, aunque en batalla solo participan un máximo de cuatro. La variedad en los personajes es uno de los principales fuertes del juego, teniendo cada uno de ellos una serie características muy distintivas, tanto en batalla como en su desarrollo de historia. El título se centra mucho más en la historia de Tidus (el descubrimiento de la verdad de Zanarkand y pasado de su padre) y Yuna (el cumplimiento de su deber pese a conocer las consecuencias de ello), aunque, en menor medida, el resto de protagonistas también tiene su espacio para su trasfondo y su crecimiento, como los problemas de Kimahri con los de su raza, la historia del pasado de Auron y sus objetivos o Lulu, quien falló en su propósito como guardiana de una invocadora anterior y eso provoca inseguridades en ella e intenta redimirse. Aunque el enemigo final como tal es Yu Yevon, el líder de la antigua Zanarkand, el villano principal del título en Seymour, perteneciente a la tribu guado (aunque es mestizo guado/humano) y es el líder de su raza y de la fe de Yevon. Su objetivo es llegar a Zanarkand para convertirse en el nuevo recipiente de Sinh y obtener el poder de un dios. El grupo ha de derrotarle hasta cuatro veces a lo largo de la historia.

Figura 32. *Cast de personajes (versión Remaster).* Fuente: Vidaextra (2016)

Figura 33. *Seymour Guado.* Fuente: *Final Fantasy* Wiki (s.f.)

El combate de *Final Fantasy X* incluye elementos tanto del sistema ATB de juegos anteriores como del combate por turnos tradicional. La barra de turno se ha eliminado, sin embargo, la estadística de velocidad de los personajes sí que influye en la cantidad

de veces que puede atacar. Esto se puede observar en la barra de la derecha de la pantalla, donde se muestra el orden de ataques que seguirá la pelea. Existen habilidades que permiten modificar esta barra, permitiendo que los protagonistas ataquen más veces o ralentizando los ataques enemigos. Además de esto, el juego permite utilizar a los siete personajes desde el inicio de la historia, por lo que el título incluye una opción para poder intercambiarlos durante la batalla y así mejorar la adaptabilidad del equipo frente a las diferentes situaciones que puedan darse. Es por esto que cada personaje tiene unas cualidades y fortalezas diferentes. Por ejemplo, Yuna se especializa en magias curativas e invocaciones, el arma de Wakka es fuerte contra enemigos voladores y Lulu utiliza magias de ataque de diferentes elementos. Al igual que en *Final Fantasy VII*, también existe una barra que se recarga cuando se recibe daño y al completarse, permite utilizar una serie de ataques especiales.

Figura 34. *Combate inicio juego.* Fuente: World of Longplays (2008)

Figura 35. *Combate contra jefe.* Fuente: World of Longplays (2008)

Para mejorar a los personajes a lo largo del título, *Final Fantasy X* usa el denominado tablero de esferas, un sistema de progresión que se basa en un enorme árbol de habilidades interconectado común para todos los protagonistas. Cada uno de ellos empieza en un lugar diferente del tablero, pudiendo usar Puntos de Habilidad (se ganan al participar en batallas) para desplazarse por el tablero y posteriormente utilizando esferas (se encuentran tras derrotar a enemigos o por los diferentes escenarios del juego) para desbloquear las habilidades o mejoras de estadísticas. Existen numerosos tipos de esferas y cada una es capaz de desbloquear unos efectos diferentes e incluso abrir

nuevos caminos del tablero. Este sistema permite una gran personalización de los personajes, ya que, en principio, todos los miembros del grupo pueden aprender todas las habilidades, pudiendo crear nuevas sinergias y estrategias. En la versión original del juego solo existe un tipo de tablero (tablero básico, cuenta con 859 huecos para esferas), mientras que en versiones posteriores se incluyó el tablero avanzado (aporta más libertad para aprender habilidades, cuenta con 805 huecos).

Figura 36. *Tablero de esferas (Yuna).* Fuente: World of Longplays (2008)

Figura 37. *Tablero de esferas (Wakka).* Fuente: World of Longplays (2008)

En Final Fantasy X se puede observar el estilo visual que ya se había visto con la séptima entrega, pero mucho más refinado y adaptado a la consola en la que salió: la PlayStation 2. El título hace uso de modelos 3D de los personajes, los cuales se mueven en escenarios que ya no son prerrenderizados sino tridimensionales, lo que les permite tener más complejidad. En este título se elimina por completo el *overwall* y el mundo se construye a partir de las diferentes pantallas entrelazadas (el título utiliza cambios de plano en ocasiones para jugar con la perspectiva, usando este recurso para, por ejemplo, esconder cofres con objetos), incorporando diferentes puntos para poder teletransportarse entre ellas. Otro punto se ven las mejoras de *Final Fantasy X* es en la expresividad de sus personajes. Tanto las cinemáticas *ingame* (realizadas con el propio motor del juego) como las prerrenderizadas (muy bien recreadas a nivel técnico) dotan de una gran personalidad y expresividad a todos personajes del título, permitiendo ser mucho más precisos a la hora de representarlos, a lo cual también ayuda el hecho de que incluyeron voces a los personajes, un aspecto que se quedó en la franquicia desde este

juego. La luz y las sombras, así como todas las partículas y animaciones también son elementos que el título se encarga de cuidar, ya que en entregas anteriores esto era difícil debido a las capacidades técnicas de la consola, sin embargo, esto ya no sucede, permitiendo crear animaciones de batalla como las de las diferentes invocaciones. En general, mejora en gran medida los planos escogidos para las batallas y cinemáticas, dándole más ritmo y valor cinematográfico.

Figura 38. *Camino a Besaid.* Fuente: World of Longplays (2008)

Figura 39. *Cinemática de inicio.* Fuente: World of Longplays (2008)

Respecto al apartado de interfaces es posible observar que, al igual que visualmente, estas se han pulido, dejando atrás los cuadros de texto con borde que tanto caracterizaban a juegos más antiguos, pero sin abandonar del todo el estilo de la franquicia. Los menús mantienen sus colores tradicionales de azules y blancos y persiguen ser cada vez más legibles y claros, mejorando la experiencia a la hora de comprar en las tiendas o al modificar elementos como el equipo o el ya mencionado tablero de esferas. Lo mismo pasa con la interfaz de combate, donde se usan los cuadros de texto para el menú de opciones, las ayudas que aparecen en la parte superior y para resaltar el personaje que está seleccionando los comandos. En adición a esto, se han eliminado los cuadros de texto durante los diálogos, pasando estos a estar simplemente sobreimpresionados en las cinemáticas o en el lugar en el que se tenga la conversación, disminuyendo la distracción visual que suponían los antiguos recuadros. Para favorecer la orientación durante toda la historia, existe un mapa que proporciona información de

toda la zona, haciendo más fácil encontrar los caminos correctos y consultar en todo momento la dirección.

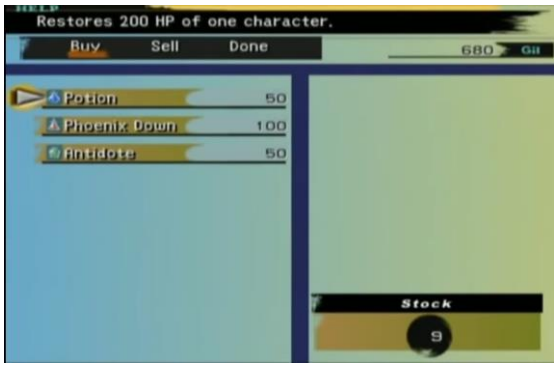

Figura 40. *Interfaz de la tienda.* Fuente: World of Longplays (2008)

Figura 41. *Menú principal.* Fuente: World of Longplays (2008)

La banda sonora de *Final Fantasy X* es, como poco, variada ya que en ella se pueden encontrar pistas de todo tipo. Por un lado, tiene gran cantidad de temas en formato MIDI que acompañan el juego a lo largo de toda su duración. Sin embargo, en momentos concretos el título hace gala de pistas con instrumentación real y de pistas vocales. Entre los temas más reconocidos, además de los efectos de sonido y algunos temas característicos de la franquicia, es posible destacar *To Zanarkand*, una pieza para piano compuesta para concentrar toda la emotividad que el juego tiene. En el otro extremo del espectro musical está *Otherworld*, una canción compuesta por el grupo de metal industrial alemán Rammstein. Cabe destacar finalmente *Suteki da ne*, canción interpretada en su versión original por la cantante japonesa RIKKI, incluida en una de las escenas más reconocibles del título.

4.6 *Dragon Quest* VIII: El periplo del Rey Maldito

La historia de *Dragon Quest VIII* se sitúa tras el ataque del mago Dhoulmagus al reino de Trodain para robar un cetro, convirtiendo al rey en un monstruo y a la princesa en una yegua en el proceso. La aventura comienza con el grupo de protagonistas (el Héroe,

Yangus, el rey y la princesa) yendo a la ciudad de Villatránsito para hablar con el mentor de Dhoulmagus e investigar dónde se encuentra, pero descubren que este ha sido asesinado. Es por esto que el grupo parte de la ciudad siguiendo el rastro del mago, llevándolos por diferentes lugares y conociendo al resto de personajes que se unen al grupo y sus motivaciones: Jessica (Dhoulmagus mató a su hermano) y Angelo (es expulsado de la abadía). Todos juntos prosiguen su aventura, obteniendo información sobre objetos y personas que podrían ofrecerles ayuda, hasta que consiguen dar con Dhoulmagus y lo derrotan, descubriendo que el culpable de todo es el propio cetro, ya que este contiene el poder de Rhapthorne. Jessica es poseída por el cetro y los protagonistas deben salvarla, tras lo cual la chica les informa de que Rhapthorne busca matar a los herederos de los siete sabios para resucitar. El plan del demonio surte efecto, liberando todo su poder, por lo que el grupo protagonista, que no había podido impedir los asesinatos, parte para derrotarle, lo que consiguen gracias a la ayuda de los espíritus de los siete sabios. El juego contiene un final alternativo tras los créditos en el que se cuenta el pasado del Héroe.

En *Dragon Quest VIII* hay menos personajes jugables que en juegos anteriores, contando solo con cuatro: el Héroe, Yangus, Jessica y Angelo, por lo que no es posible modificar el grupo de ninguna forma (sí es posible en el remake de 3DS). Aparte de ellos, también hay otros dos personajes muy importantes para la trama que no son jugables, el rey Trode y la princesa Medea. El Héroe de este juego tiene un poco más de trasfondo ya que además de saber que es un soldado del castillo de Trodain, en el final alternativo del título, se muestra parte del pasado del protagonista, revelando que él pertenece al linaje real de Argonia, siendo el hijo de Eltrio, el hermano del Rey Clavius. Yangus, es un bandido que se une al Héroe porque este salvó su vida y aporta el humor clásico de la saga. Jessica es la hija de una familia aristócrata que busca vengar a su hermano Alistair, asesinado por Dhoulmagus. Es un personaje que puede generar controversia, ya que la franquicia siempre ha usado a los personajes femeninos para generar *fanservice*. El último personaje jugable en Angelo, un caballero templario de la Abadía de Maella cuyos malos comportamientos y los sucesos que ocurren durante la historia obligan a su hermano Marcello a obligarle a unirse al grupo del Héroe. El Rey Trode y la princesa Medea (amiga de la infancia del Héroe) acompañan al grupo

buscando la forma de restaurar su reino y de volver a sus formas originales. Los enemigos del título son Dhoulmagus en primera instancia y Rhapthorne al final. Es caraterístico de la franquicia presentar un villano inicial para posteriormente revelar que estaba siendo usado por el enemigo final. Su propósito es asesinar a todos los sabios y sus herederos para volver a su forma física y conquistar el mundo, usando para ello el bastón para controlar a quien lo posea.

Figura 42. *Cast de Dragon Quest VIII.* Fuente: IGN.com

Figura 43. *Dhoulmagus.* Fuente: Villains Wiki

Figura 44. *Rhapthorne.* Fuente: Villains Wiki

De la misma forma que sus anteriores entregas, *Dragon Quest* VIII tiene un sistema de combate por turnos contra enemigos aleatorios. No existen muchas diferencias respecto a la anterior entrega en la forma de ejecutarse los turnos ni las habilidades a excepción del sistema de tensión o la opción de asustar a los monstruos (comando de Intimidar). Esta nueva mecánica sirve para aumentar el daño de la siguiente habilidad (física o hechizo). La tensión se puede acumular hasta un máximo de cuatro veces. Existen algunos monstruos que también pueden hacer uso de esta opción. Además de esto, el sistema de reclutamiento de monstruos sigue vigente en esta entrega, pero con modificaciones. Es posible usar a los monstruos para luchar en combate haciendo que sustituyan a los protagonistas (mediante la habilidad "Llamada de equipo" que se consigue en la Arena de Monstruos). No todas las criaturas son susceptibles de ser reclutadas, siendo solo posible con una selección concreta que además aparecen en el mapa de forma visible.

Figura 45. *Combate aleatorio (noche).* Fuente: World of Longplays (2018)

Figura 46. *Combate contra jefe.* Fuente: World of Longplays (2018)

En *Dragon Quest VIII* vuelve a cambiar el sistema de progresión, eliminando el sistema de vocaciones o trabajos del que hacía gala el séptimo título (las vocaciones volvieron para *Dragon Quest IX*), haciendo que cada uno de los cuatro personajes sea diferente y esté enfocado hacia un rol concreto. Al subir de nivel, los protagonistas obtienen puntos que es posible distribuir entre cinco ramas que el juego denomina destrezas. Cada héroe posee cinco destrezas: tres ramas de armas, una para combate sin armas y una rama propia inherente al personaje. De esta manera, las cinco ramas del Héroe son: espadas. Lanzas y bumeranes (armas), sin armas y valor (la rama personal). Sin embargo, Yangus cuenta con hachas, garrotes y guadañas, sin armas y humanidad. Por otro lado, los personajes pueden aprender conjuros en función de la cantidad de la estadística de sabiduría que posean, excepto Yangus, que no es capaz de usar ningún tipo de magia.

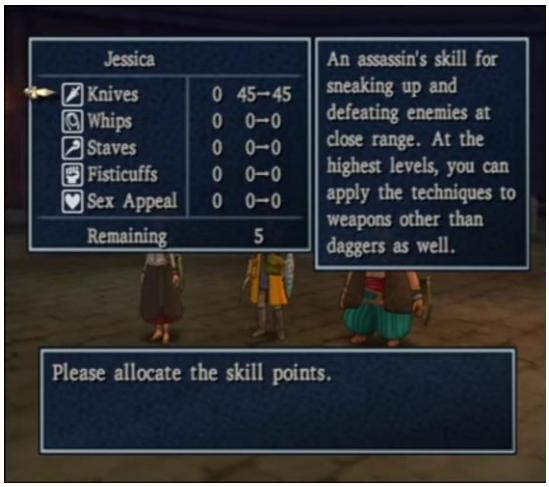

Figura 47. *Ramas de progresión de Jessica.*
Fuente: World of Longplays (2018)

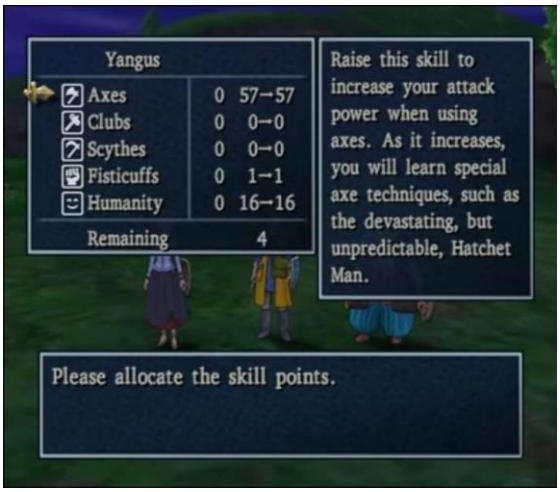

Figura 48. *Ramas de progresión de Yangus.*
Fuente: World of Longplays (2018)

Al igual que *Final Fantasy VII*, *Dragon Quest VIII* supuso un gran salto visual y tecnológico para la franquicia, que abandonó de forma definitiva los píxeles para adentrarse en el 3D y el estilo *cell shading* (tanto modelos de personajes como escenarios). Esto supone que los personajes tienen más expresividad y animaciones, lo cual se puede apreciar en las numerosas cinemáticas que tiene el título. El juego está lleno de enormes ciudades medievales y uno de los puntos por los que es más reconocido es por su a menudo llamado mundo abierto. El título permite la exploración de una manera "libre", sin tiempos de carga (a excepción de la entrada y salida en mazmorras o ciudades), aunque se limitan las zonas mediante combates aleatorios de muy alto nivel y requiriendo alguno de los medios de transporte para continuar (no se puede salir de las islas sin el barco). La cámara también tuvo varios cambios, el primero aplicado a la hora de mover a los personajes, ya que es posible rotar la perspectiva 360º alrededor del protagonista, permitiendo la búsqueda de objetos que pueden estar escondidos en recovecos de los escenarios. El segundo es la utilización de diferentes planos durante las batallas aleatorias. Se ha dejado atrás el plano subjetivo estático tan característico de la franquicia (aunque el primer plano de los combates siempre será este), para darle un nuevo enfoque más cinematográfico, mostrando tanto al grupo protagonistas como a los enemigos en movimiento.

Figura 49. *Overwall Dragon Quest VIII.*
Fuente: World of Longplays (2018)

Figura 50. *Cinemática Dragon Quest VIII.*
Fuente: World of Longplays (2018)

Las interfaces que usa el título no quedan exentas de cambios. El primero a destacar es la inclusión de una brújula (no es un mapa) en la zona de mundo abierto, favoreciendo y mejorando la faceta de la exploración. Durante las cinemáticas prerrenderizadas, los diálogos quedan sobreimpresos en blanco sobre la imagen, sin ningún cuadro de texto, mientras que en el resto de las cinemáticas o conversaciones convencionales con NPC, el texto sí que aparece acompañado de los recuadros tradicionales, con contorno blanco y relleno oscuro (entre azul oscuro y negro). En los combates, la interfaz solo aparece durante la selección de los comandos, mostrando el estado del grupo (Puntos de Vida y Magia, nivel) y las seis diferentes opciones (atacar, habilidades, conjuros, objetos, defender y tensión). Además de esto, tras cada uno de los ataques se muestra un bocadillo que representa el número de Puntos de Vida que se resten o sumen a los enemigos o aliados. En las tiendas, la interfaz ha sido modificada para ser más clara y sencilla, además de haber incluido el retrato del NPC que atiende al lado del cuadro de texto. Con el menú principal sucede de igual manera, resultando más sencillo de leer e incluyendo cuatro diferentes pestañas para las diferentes opciones (objetos, magias, atributos y miscelánea).

Figura 51. *Menú principal Dragon Quest VIII.* Fuente: World of Longplays (2018)

Figura 52. *Menú de la tienda.* Fuente: World of Longplays (2018)

La música de *Dragon Quest VIII* cuenta con la peculiaridad de que mientras que la versión japonesa tuvo la banda sonora en formato MIDI, las versiones tanto estadounidenses como europeas contaron con música orquestada, siendo esta una interpretación de la Orquesta Sinfónica Metropolitana de Tokyo, con el propio Koichi Sugiyama como director. Los efectos de sonido (menús, cofres, subida de nivel) continúan siendo similares o incluso los mismos, siendo algo muy personal y un elemento ya característico de la franquicia. Respecto a la banda sonora en sí, las pistas continúan teniendo el estilo divertido y juguetón de siempre, pero la novedad de la orquestación hace que sea mucho más rica en matices, dinámicas y general, agradable al oído. El tema principal de *Dragon Quest* sigue presente, cada vez con más profundidad, con pequeñas modificaciones, al igual que cada nuevo título de la franquicia. Pistas como *Peacefull Town* o *Poet´s World* son capaces de transmitir la esencia de *Dragon Quest* como nunca, pero a la vez sin alejarse de lo que siempre ha sido el estilo de Sugiyama. El otro aspecto importante referente al audio es la inclusión de doblaje por primera vez en la franquicia, un elemente importante ya que aporta profundidad a la personalidad de los protagonistas.

4.7 *Final Fantasy XV*

La historia de *Final Fantasy XV* tiene la peculiaridad de estar dividida en varios medios, creando una narrativa *crossmedia,* ya que algunos sucesos que en el videojuego están en un segundo plano (como el ataque al reino de Lucis) son el eje principal de la película *Kingslave: Final Fantasy XV* (no visionar la película puede hacer que los eventos del juego parezcan inexplicados). De la misma manera, existe una serie animada de seis episodios llamada *Brotherhood Final Fantasy XV*, que se centra en mostrar la relación entre Noctis, Gladiolus, Ignis y Prompto. El juego comienza con Noctis y su grupo abandonando Insomnia para ir a Altissia (lugar donde tendrá lugar su boda con Lunafreya, princesa de Tenebrae). Durante el viaje, el grupo descubre que Niflheim ha atacado Lucis, proclamando tanto la muerte del Rey Regis, como de Lunafreya y la suya propia, además de robar el cristal del país, el último que queda. Noctis y el resto prosiguen su viaje, conociendo a Ardyn (canciller de Niflheim) quien les ayuda, y descubren la función de la princesa como Oráculo. Cuando el grupo consigue llegar a Altissia, Ardyn aparece, asesinando a Lunafreya, pudiendo entregar esta el anillo de Lucii (otorga el poder de los anteriores reyes de Lucis al actual) a Noctis. Tras estos eventos, el grupo se dirige a Gralea (capital de Niflheim) para recuperar el cristal robado, ya que la desaparición del Oráculo está provocando que el mundo se sumerja en una noche eterna. Tras numerosas batallas contra el imperio, consiguen llegar a la capital, teniendo que derrotar al emperador Idola para poder alcanzar el cristal, el cual absorbe a Noctis, momento en el que descubre la realidad sobre Ardyn (fue un antiguo Rey de Lucis de hace 2000 años) y sobre cómo ha de vencer la guerra. Diez años después, sale del cristal y junto con el resto del grupo, derrotan a Ardyn, entregando Noctis su vida para acabar con la noche eterna y salvar el mundo, finalizando el título con una pelea junto a Lunafreya para derrotar al espíritu del antiguo Rey de Lucis.

En Final Fantasy XV existen cuatro personajes principales que conforman el grupo jugable, siendo Noctis el protagonista y uno de los puntos sobre el que gira la historia. Es el príncipe del reino de Lucis, quien ha de partir tras la invasión del país para reencontrarse con Lunafreya y recuperar el cristal, obteniendo venganza para Lucis. Sus compañeros son Gladiolus, quien es el mentor de Noctis en lo que a pelear se refiere, Ignis, amigo de la infancia del príncipe y miembro del consejo del rey (y mayordomo).

Es inteligente y sereno, actuando como el cerebro del grupo. Por último, Prompto, el único integrante que no pertenece a la nobleza. Es amigo de Noctis desde que eran pequeños y decide unirse al viaje para poder ayudar. Es el miembro que pone el toque de humor en los diálogos e intervenciones. Además del grupo principal, existen personajes como Lunafreya, princesa del reino de Tenebrae y prometida de Noctis. Es una mujer con grandes poderes que consiguió huir durante el ataque a Lucis para posteriormente repeler las tropas enemigas en Altissa. Junto con Noctis, son los principales ejes sobre los que se estructura la historia del título. Los enemigos principales del título son Idola, emperador de Niflheim (bajo su mando se encuentra también Tenebrae el país del que procede Lunafreya) y responsable de la destrucción de Lucis y del robo del cristal, y Ardyn Izunia, canciller de Niflheim, quien hace las veces de enemigo final del juego. Se trata de un antiguo rey de Lucis que fue rechazado por el cristal, por lo que su objetivo es destruir a la actual familia real.

Figura 53. *Ignis, Prompto, Noctis y Gladiolus.* Fuente: Perspectives in Game Design

Figura 54. *Lunafreya.* Fuente: Amino Apps

Figura 55. *Ardyn.* Fuente: Villains Wiki

El sistema de combate de *Final Fantasy XV* evoluciona bastante respecto a la décima entrega (y de las siguientes) incorporando el llamado *Active X Battle*. Es un sistema de combate que, aunque con el modo Táctico se obtiene una mayor cantidad de tiempo para pensar el siguiente movimiento (lo más cercano que este juego tiene a los "turnos")

las peleas se basan casi completamente en la acción. Los enfrentamientos no son aleatorios y los monstruos pueden verse en los propios escenarios, entrando en combate cuando estos descubren al grupo o al acercarse lo suficiente, creando un área delimitada por un círculo. Para huir de un combate, es necesario salir de esta área. Respecto a las acciones a realizar, Noctis tiene tres comandos básicos: el ataque básico, la esquiva y Lux Ímpetus (Noctis lanza su arma y puede teletransportarse hasta ella). Durante los enfrentamientos, se va rellenando una barra que permite realizar habilidades (llamadas Destrezas) con el resto de los personajes, pudiendo desencadenar diferentes ataques combinados. El uso de las magias es diferente en este título, ya que en esta ocasión deben ser equipadas al igual que el resto de las 109 armas disponibles, y tienen usos limitados, teniendo que recargarlas en alguno de los puntos de poder dispersos por el mapeado. Algunos ataques pueden romper partes de los enemigos, debilitándolos y aumentando el daño que reciben. El combate tiene varias mecánicas que resultan de combos o habilidades especiales como es el *parry* (contraatacar golpes enemigos), Libra (muestra las resistencias y debilidades de los enemigos, pero es exclusiva del modo Táctico) o los Astrales (las invocaciones de juegos anteriores), cuyo uso en este título está muy restringido y solo es posible en ocasiones muy concretas.

Figura 56. *Noctis en combate*. Fuente: Game Legends

Figura 57. *Gladiolus en combate*. Fuente: Gaming Bolt

El sistema de progresión de personajes de *Final Fantasy XV* se basa en árboles de habilidades, pero estos no son propios de cada personaje, sino que en su mayoría son grupales, es decir, todos comparten el mismo árbol, pero este tiene diferentes ramificaciones para cada miembro. Existen hasta nueve categorías en las que es posible

invertir los Puntos de Habilidad, siendo estas Coro Espectral (para las armas ancestrales), Magia (otorga Puntos de Magia extra y mejora la potencia de los hechizos), Recuperación (aumenta las estadísticas al rescatar aliados y la regeneración de vida), Destrezas (las habilidades especiales de los miembros del grupo), Dones de Lucis (este árbol pertenece exclusivamente a Noctis, potencia todos los apartados del personaje), Grupo (aumenta el daño que realizan Prompto, Gladiolus e Ignis cuando actúan automáticamente), Condición (aumenta estadísticas y permite equipar más objetos), Exploración (otorga experiencia extra al realizar actividades secundarias como la pesca) y Sistema de Batalla Táctico (mejora las opciones de este modo de combate).

Figura 58. *Árbol de progresión de Dones de Lucis*. Fuente: World of Longplays (2017)

Figura 59. *Árbol de progresión de Condición.* Fuente: World of Longplays (2017)

Final Fantasy XV, aun manteniendo elementos tradicionales de su estética, es el título de la franquicia más cercano al fotorrealismo (con permiso de *Final Fantasy VII* Remake y del inédito *Final Fantasy XVI*), logrando los personajes más expresivos hasta el momento de la franquicia, unas físicas en detalles como la ropa muy cuidados y una iluminación detallada. El mundo está construido como un mundo abierto a explorar, con enormes secciones en las que es posible encontrar enemigos, y diversos puntos de interés donde realizar actividades secundarias o encontrar objetos útiles. Pese a que se tienen ciertas restricciones en la exploración, ya que existen una serie de misiones que es necesario completar para avanzar a la siguiente zona, los escenarios son los suficientemente amplios para que esto no sea un problema. Durante los combates, es posible controlar la cámara a gusto del usuario o dejarla en manos del propio juego, lo

que a veces genera problemas en los ángulos y posiciones que esta toma, llegando a resultar molesta en ocasiones.

Figura 60. *Vista del mundo abierto.* Fuente: Game Informer

Lo único que las interfaces de *Final Fantasy XV* mantiene de sus predecesoras son los tradicionales colores blanco y azul (en algunos títulos anteriores cambiaron, pero esta entrega los trae de vuelta). Durante la exploración, se puede observar un mapa con la representación de los accidentes geográficos cercanos que muestra los diferentes puntos del mapa susceptibles de ser importantes (puntos de recogida, misiones, lugares para recargar magia, etc.) y el objetivo de la misión actual a cumplir. En la parte inferior se encuentra la cruceta para el cambio de armas de Noctis y el estado actual de los componentes del grupo (solo los puntos de vida). Cuando el jugador se acerca a alguno de los mencionados puntos del mapa, aparece una señal sobre el suelo que indica el lugar exacto, variando el icono en función de lo que sea. Las diferentes opciones de los menús se estructuran en cuadros de texto, con la diferencia de que en el menú principal se ve a los personajes y cómo los cambios de equipo se reflejan en su aspecto. En general, los menús tienen pequeños detalles con motivos pertenecientes a la familia de Noctis y del país de Lucis. El menú de viaje rápido se incorpora sobre el mapa y en caso de abrirlo estando en el Regalia (el coche del título) se podrá seguir viendo con una pantalla dividida hasta seleccionar un lugar o cerrar el menú.

Figura 61. *Menú principal.* Fuente: World of Longplays (2017)

Figura 62. *Menú de la tienda.* Fuente: World of Longplays (2017)

En la banda sonora de *Final Fantasy XV* existe un importante cambio respecto a la décima entrega, Nobuo Uematsu ya no estaba en el estudio, por lo que la autoría de la música pertenece a Yoko Shimomura, una de las más importantes compositoras en la industria de los videojuegos y creadora de bandas sonoras como las de *Street Fighter II*, *Xenoblade Chronicles* o varios títulos de la saga *Kingdom Hearts*. El resultado de este trabajo es una banda sonora extensa con temas melancólicos como *Somnus* o épicos como *Veiled in Black*. La música del título toca muchos estilos y tonos, ya que, debido al diseño del juego, existe mucha diversidad de situaciones y momentos, teniendo por ellos un repertorio musical muy variado.

4.8 *Dragon Quest XI*: Ecos de un pasado perdido

La historia de *Dragon Quest XI* comienza mostrando la caída del reino de Dundrasil a manos de monstruos y al protagonista consiguiendo escapar, cayendo finalmente a un río. Esto lleva al bebé a un pequeño pueblo donde se cría hasta que es mayor de edad, momento en el que descubre quién es. Tras esto, parte a Heliodor para ver al Rey, pero es encerrado en las mazmorras acusado de que será quien destruya el mundo. El Héroe logra escapar con la ayuda de Erik y más tarde ambos conocen a Verónica y Serena quienes informan al protagonista de su función como Luminario. Es por ello que parten rumbo al árbol Yggdrasil (tienen que recoger siete esferas para poder llegar hasta él), conociendo por el camino a Servando, a Rob (abuelo del protagonista) y a Jade (la chica

que consiguió huir del castillo con el Héroe). Cuando llegan al árbol para recoger la Espada de la Luz, aparece el Rey de Heliodor junto con sus caballeros, Jasper y Hendrick, descubriéndose que el monarca estaba poseído por Mordegon, el Señor de las Sombras. Junto con Jasper, derrotan al grupo protagonista y a Hendrick, robando la Espada de la Luz, sumiendo al mundo en la oscuridad y separando completamente al grupo. El Héroes vuelve lo que queda de su pueblo (en la versión definitiva se incluyen varios capítulos en los que se muestra qué hace cada uno de los protagonistas durante este tiempo), donde Hendrick se une a él y parten a buscar al resto del grupo, menos a Verónica, que falleció salvándoles. El Héroe, tras forjar una nueva Espada de la Luz, viaja a la fortaleza de Mordegon, donde derrotan a Jasper y al Señor de las Sombras, restaurando así a Yggdrasil. Más tarde el Luminario decide volver al pasado para salvar a Verónica, volviendo a derrotar a ambos villanos, lo que provoca el resurgimiento de Khalasmos. El grupo descubre cómo derrotarle después de conocer la historia de Erdwin (un antiguo Héroe) y sus compañeros Serénica (ancestro de Verónica y Serena) y Morcant, poniendo fin al mal en Erdrea.

Dragon Quest XI vuelve a aumentar su *cast* de personajes hasta los ocho, ya que el juego permite el intercambio de protagonistas durante el combate, permitiendo adaptar la formación del equipo según las necesidades. El Héroe en esta ocasión es conocido también como el Luminario debido a sus poderes y a ser la reencarnación de un antiguo Héroe que salvó Erdrea (Erdwin). Como la mayoría del resto de entregas, es un personaje silencioso, pero en este caso su pasado e historia sí es muy relevante para el desarrollo de la trama. Erik es el primer personaje en unirse al grupo, un ladrón que quiere buscar a su hermana y que se hace amigo del Héroe tras escapar de un calabazo junto a él. Verónica y Serena son dos hermanas cuyo propósito es ayudar al Luminario en su aventura, guiadas por la voluntad de Serénica, quien acompañó a su vez a Erdwin en la antigüedad. Pese a tener la misma edad, Verónica tiene la apariencia de una niña debido a un incidente con un grupo de monstruos. Servando es un artista circense que quiere llevar sonrisas a todas las personas del mundo. Pese a su personalidad divertida e incluso excéntrica, intenta mantener su pasado oculto al grupo y evita hablar sobre él. Jade y Rob se encuentran con el grupo protagonista en Octagonia, ya que ellos buscan conseguir un objeto relacionado con Yggdrasil (los dos intentan cumplir el trabajo del

Luminario, ya que no saben si el Héroe estaba vivo o no). Hendrik es el último en unirse al grupo, ya que al principio es un enemigo, pero, tras los hechos relacionados con el Rey de Heliodor, decide proteger al Héroe. Respecto a los enemigos del título, *Dragon Quest* XI tiene dos, Mordegon, quien aparece durante toda la historia y es el enemigo principal, siendo su objetivo derrotar al Luminario y destruir el Árbol de Yggdrasil. El segundo es Khalasmos, que aparece únicamente al final del título debido a la derrota de Mordegon y que proviene de la época de Erdwin.

Figura 63. *Cast de Dragon Quest XI.* Fuente: IGN SEA

Figura 64. *Jaspe***.** Fuente: *Dragon Quest* Wiki

Figura 65. *Mordegon forma humana.* Fuente: TV Tropes

Figura 66. *Khalasmos.* Fuente: *Dragon Quest* Wiki

El sistema de combate del título siempre es un apartado donde la comunidad de *Dragon Quest* puede dar por seguro que siempre mantendrá sus bases (al menos hasta esta

entrega, ya que para *Dragon Quest XII: The Flames of Fate* se planea introducir cambios en el combate), y en este caso no es menos, ya que pese a introducir algunos cambios, la esencia es la misma. En *Dragon Quest XI* los combates dejan de ser aleatorios, permitiendo ver a los monstruos en el mapa, dejando a decisión del usuario si desea combatir o no, aunque algunas criaturas pueden atacar o huir de Héroe. Entrando en combate de forma sigilosa o dando un golpe de espada al monstruo puede hacer que se parta con ventaja al inicio del combate, realizando una pequeña porción de daño y teniendo a disposición el primer turno. El desarrollo del combate es igual que siempre, aunque pudiendo intercambiar cualquiera de los cuatro combatientes en cualquier turno por los que quedan fuera de este. Además, cada cierto tiempo tanto los personajes como los monstruos pueden entrar en estado de inspiración, lo cual potenciará sus estadísticos y abre la opción de realizar ataques especiales. Si varios combatientes entran en este estado, pueden realizar devastadores ataques conjuntos que además pueden tener diversos efectos (curativos, o dejar marcas que provocan daño residual a los enemigos). Otra de las diferencias respecto a anteriores entregas es la posibilidad de mover a los personajes durante el combate. Esto no representa ninguna ventaja, es simplemente una opción en caso de querer que la acción siga a los personajes durante su turno en lugar de dejar que la cámara siga los planos predeterminados programados. Esto es quizás un primer acercamiento a un combate más ligado a la acción o a un sistema mixto, pero en este título se queda en una simple curiosidad u opción que no aporta demasiado.

Figura 67. *Héroe y Erik en combate.* Fuente: World of Longplays (2020)

Figura 68. *Héroe, Erik, Verónica y Serena en combate.* Fuente: World of Longplays (2020)

Respecto al sistema de progresión del título, se ha elegido repetir con los árboles de habilidades, pero mezclándolo con las destrezas de juegos anteriores. Es decir, cada personaje tiene sus habilidades propias distribuidas en un árbol de habilidades ordenado en varias ramas, siendo estas las posibles armas que puede usar y destrezas propias. Al subir de nivel, se otorgan Puntos de Habilidad que pueden ser invertidos para aprender habilidades, y estas desbloquean las habilidades superiores del árbol. Además de esto, también aprenden diferentes hechizos al llegar a ciertos niveles, como pasaba en *Dragon Quest VIII*. Cada uno de los ocho personajes tiene una selección de armas diferente y una destreza propia diferente, ajustándose así a cada uno de los diferentes roles que se necesitan para superar la aventura y permitiendo experimentar con cada uno de ellos como se prefiera.

Figura 69. *Árbol de habilidades de Erik.* Fuente: World of Longplays (2020)

Figura 70. *Árbol de habilidades del Luminario.* Fuente: World of Longplays (2020)

El apartado visual de *Dragon Quest XI* es uno de los apartados con más peculiaridades, ya que debido a las plataformas en las que salió de inicio y las propias características del juego, cuenta con 3 apartados visuales diferentes. En primer lugar, la versión de 3DS es mucho más limitada técnicamente, con modelados 3D más similares a los vistos en la novena entrega, pero mucho más pulidos y detallados, con las mismas ciudades pero representadas de una forma comprimida, es decir, en general es una versión a pequeña escala del título, pero no por ello significa que sea una versión inferior, ya que fue creada en paralelo a la versión de las demás consolas (el motivo de esto es para no dejar atrás el gran parque de consolas de 3DS que hay en Japón). El segundo apartado visual

con el que cuenta el juego es el más conocido, con un estilo artístico repleto de vida gracias a sus modelados de personajes y monstruos, las cinemáticas, la paleta de colores tan característica, o el uso de la iluminación. Esta versión fue desarrollada en con el motor gráfico Unreal Engine 4 (propiedad de Epic Games) y aprovecha sus capacidades para conseguir que visualmente sea el *Dragon Quest* más ambicioso en este apartado. El título no cuenta con un "mundo abierto", pero las diferentes zonas del juego (tanto campo abierto como ciudades) son lo suficientemente grandes para permitir la exploración y que esto no se eche en falta, teniendo además varias opciones para recorrerlas (a pie, o a lomos de un caballo o de una selección de monstruos). Pero la undécima entrega de la franquicia no se quedó aquí, sino que sus responsables decidieron entregar un último apartado gráfico, uno que vuelve a sus inicios (2016 fue el 30º aniversario de la franquicia), permitiendo que se pudiera seleccionar el modo 2D, un modo que revive la época de los 16 bits (de una forma muy cuidada), recreando nuevamente la aventura al completo en miniatura, manteniendo la historia pero modificando todos los entornos y los modelos 3D por *sprites* (y los combates aleatorios). *Dragon Quest XI* es la celebración de esos 30 años, con tres versiones que representan la evolución de la franquicia, la época de los 8-16 bits de sus inicios, la época de los primeros modelos 3D y finalmente, la época más moderna, con un título con un apartado visual extremadamente cuidado.

Figura 71. *Imagen tomada de cinemática*. Fuente: World of Longplays (2020)

Figura 72. *Horense.* Fuente: Nintendo.es

En *Dragon Quest XI* el apartado de interfaces ha sido renovado, incluyendo numerosos cambios respecto a sus anteriores entregas. Es cierto que la mayoría de los diálogos

siguen mostrándose mediante cuadros de texto, pero en este caso tienen un estilo que los hace parecer más limpios y estéticos. Se ha abandonado el color gris-negro tradicional para usar unos tonos marrones-ocre que hace que toda la paleta de colores del título se vea más coherente. La mayoría de los menús se muestran sobre un fondo que se asemeja a un papel antiguo o pergamino, como el mapa, la lista de las habilidades la subida de nivel, los consejos que hay durante las pantallas de carga e incluso los menús de compra de las tiendas, haciendo que parezca que están escritos sobre este y encajando con el ambiente medieval que tiene el juego. Como en juegos anteriores, durante las cinemáticas y con ciertos mensajes durante la exploración del mundo, el texto aparece en blanco sobre la propia imagen, sin cuadros de texto. Otra de las novedades en este apartado es el uso de bocadillos de texto que aparecen sobre las cabezas de algunos NPC cuando el protagonista se desplaza cerca de ellos. Esto simula que los NPC mantienen conversaciones y evita perder tiempo hablando con todos ellos. Además de esto, existen bocadillos de diferentes colores para conversaciones intrascendentes (gris) o importantes (azules y rosas) o morado para las misiones secundarias.

Figura 73. *Menú de equipo.* Fuente: World of Longplays (2020)

Figura 74. *Interfaz del mapa.* Fuente: World of Longplays (2020)

Existe una gran diferencia entre la música de las diferentes versiones de *Dragon Quest XI*. En la primera versión la música era en formato MIDI, algo que cambió con la llegada de la edición definitiva años después, que incorporó la banda sonora orquestada. Como siempre en la franquicia, la mayoría de los efectos sonoros se mantienen de las anteriores entregas, al igual que el tema principal, el cual está interpretado por la Orquesta Sinfónica Metropolitana de Tokyo. Además de los numerosos temas

compuestos para el juego, también se incluyen pistas de anteriores *Dragon Quest*, conformando así una gran recopilación tanto de música antigua como nueva, y en general, una banda sonora muy completa que cuenta con el sello de identidad y las peculiaridades de la saga. Finalmente, el videojuego tiene (en su versión definitiva) un selector de idioma que permite jugar con las voces de los personajes tanto en inglés como en japonés.

5. RESUMEN DE RESULTADOS

Una vez realizado el análisis de todos los títulos de la muestra, se pueden reunir los resultados para observar si es posible contestar a las preguntas de investigación. La primera cuestión se centra en el cambio de las temáticas a lo largo de las diferentes entregas. Los juegos originales de las sagas comparten la temática medieval, la cual se convirtió en uno de sus elementos característicos. Además de esto, *Final Fantasy* incluyó una historia que gira alrededor de los cuatro cristales elementales y su impacto sobre el mundo, un tema que siguió utilizando en entregas posteriores, dando origen posteriormente a la Fabula Nova Crystallis, un conjunto de juegos que se situaban en un mismo universo, entre los que se encuentra *Final Fantasy XV*. A pesar de esto, no todos los títulos comparten este tema, como se puede ver en *Final Fantasy VII* y X, donde la ambientación es completamente diferente, optando por un estilo retrofuturista para la séptima entrega, la cual toca temas como la conservación de los recursos medioambientales y hace una crítica al exceso de poder que pueden llegar a obtener las grandes corporaciones mundiales y lo que ello supone para los ciudadanos y el planeta. Por su parte, *Final Fantasy X* recrea un mundo compuesto de numerosas islas con diferentes ambientaciones, aunque la historia se centra más en los personajes, su relación y en el cumplimiento del deber con el coste del sacrificio personal. En la decimoquinta entrega se pueden apreciar los diferentes elementos usados, como son los cristales, pero también hace énfasis en las relaciones que se establecen entre los personajes. *Dragon Quest*, por su parte, desde su primera entrega ha construido mundos y ambientaciones medievales, usando la personalidad que le otorgan los diseños de Akira Toriyama. Pese a las variaciones en sus historias, las temáticas son muy similares

y sustituyen los cristales de *Final Fantasy* por otra serie de elementos a buscar, como los cuatro espíritus elementales de *Dragon Quest VII*, los sabios de *Dragon Quest VIII* e incluso las esferas de *Dragon Quest XI* (otras entregas, como *Dragon Quest IX* también comparten esta característica), finalizando con la misión de derrotar al enemigo de las fuerzas oscuras para poder liberar al mundo de las sombras. Esta premisa, aunque simple, está estructurada de diferentes formas en cada entrega, haciendo de cada título una experiencia similar, pero a la vez novedosa dentro de la saga.

La segunda pregunta planteada en la investigación tiene como centro el sistema de combate de los videojuegos. Ambas franquicias partieron desde el mismo lugar, es decir, un sistema de combate por turnos tradicional, sin elementos modificadores, únicamente basado en estadísticas, aunque posteriormente se fueron introduciendo variaciones a cada entrega. *Dragon Quest* siempre ha mantenido los turnos como elemento central de su combate, incluyendo nuevas mecánicas para darle variedad, como son la posibilidad de usar monstruos o las diferentes voaciones. En la séptima entrega se incluyó la opción de defenderse, así como nuevas estadísticas, como la de estilo. En *Dragon Quest* VIII, las novedades fueron el sistema de tensión, que permite realizar ataques muy poderosos sacrificando turnos de inactividad y el comando para asustar a los monstruos. En *Dragon Quest* XI se encuentra el sistema de inspiración, que deriva de la tensión y que abría la opción de realizar ataques combinados entre los diferentes personajes en batalla, así como cambios como la opción de poder realizar un ataque preventivo a los monstruos antes de entrar en combate, haciendo que el grupo tenga prioridad a la hora de atacar. Sin embargo, *Final Fantasy* comenzó a realizar modificaciones en su sistema de combate, dejando atrás los turnos y dándole un giro más a la acción que comenzó en *Final Fantasy IV*. En *Final Fantasy VII* se incluyó en sistema ATB, un combate que se basa en una barra que se rellena de forma automática y que al completarse permite al personaje atacar. La décima entrega mezcla elementos de diferentes sistemas, mostrando el orden de ataque de los personajes, dependiendo esto de su estadística de velocidad, la cual puede aumentar o reducirse con diferentes habilidades. Por último, *Final Fantasy XV* incluyó el sistema llamado AXB, un combate centrado en la acción, en el que se controla a un único personaje, mientras que los demás se utilizan para realizar ataques conjuntos.

Finalmente, respecto a la tercera pregunta de investigación sobre el apartado gráfico y sonoro, se puede observar cómo, de nuevo, ambas franquicias parte desde el mismo punto con sus juegos originales de 8 *bits* de NES. Sin embargo, con la llegada de la PlayStation, las dos sagas decidieron dar el salto y abandonar las consolas de Nintendo, ya que el sistema de Sony les permitía desarrollar títulos más avanzados. Es en este punto donde *Final Fantasy* optó por sustituir los *sprites* por modelos 3D y usar fondos prerrenderizados para sus escenarios, además de mostrar un arte y una ambientación más oscura, un aspecto completamente diferente a *Dragon Quest*, que prefirió seguir con los *sprites* (aunque, como se puede observar en la séptima entrega, empezaron a experimentar con la tercera dimensión, como en las ciudades, donde se puede girar la cámara) y con los diseños de Akira Toriyama, dándole esto a la franquicia un aspecto más amigable y colorido. La PlayStation 2 hizo que las sagas continuaran avanzando en sus estilos gráficos, haciendo escenarios mucho más complejos y tridimensionales en el caso de *Final Fantasy X* y *Dragon Quest* dejando finalmente atrás los *sprites* y el *pixel art*, dando paso a un enorme mundo abierto y a modelos 3D y manteniendo ambos títulos sus característicos diseños de personajes. El décimoquinto videojuego de *Final Fantasy* continuó la estela de sus predecesores, persiguiendo el fotorrealismo en sus personajes e incorporando un vasto mundo abierto repleto de criaturas que, sumado a las capacidades de las consolas de octava generación, consigue un apartado técnico muy superior a los demás títulos de la franquicia. Por su parte, *Dragon Quest XI* dio otro enorme salto gráfico (*Dragon Quest IX* salió en Nintendo DS y *Dragon Quest X* es un MMO original de Wii y Wii U) logrando mejorar los modelos de los personajes y los monstruos y la calidad de los entornos y tamaño de los entornos. Además de esto, incorporó el modo *pixel*, haciendo un tributo a los juegos de la época de SNES.

Respecto a las bandas sonoras de los títulos, estas han ido evolucionando a medida que los sistemas aumentaban sus capacidades y mejorando sus chips de sonido, pasando de los 8 *bits* hasta la música orquestada. *Dragon Quest* ha mantenido mucho de sus temas principales y efectos de sonido, con el característico estilo divertido y animado de Koichi Sugiyama. Respecto a *Final Fantasy*, aunque también ha mantenido a lo largo de su historia algunos temas y efectos sonoros, siempre ha incluido muchas pistas

originales en sus títulos, como son las piezas vocales como *Suteki da ne* o *Kiss me Goodbye*.

6. CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN

De acuerdo con los resultados obtenidos en el estudio, es posible comprobar el cumplimiento de las hipótesis planteadas, en lo que a la muestra analizada se refiere. En primer lugar, respecto a la variación de los temas usados por ambas sagas, la hipótesis planteaba que *Final Fantasy* introduce más cambios en sus temáticas que otras franquicias pertenecientes al género. Tras el análisis de los diferentes títulos de la muestra se puede concluir que esta afirmación es correcta, ya que se puede observar que a lo largo de las diferentes entregas de *Final Fantasy* se han utilizado temas y ambientaciones muy variadas. Comenzó utilizando la predominante ambientación medieval, pero posteriormente este hecho cambió, haciendo que cada título gozara de una temática diferente a la anterior. Mientras que *Final Fantasy VII* se distingue por el retrofuturismo, la décima entrega se sitúa en un mundo menos tecnológico, con ciudades y poblados menos desarrollados. Por su parte, *Final Fantasy XV* se encuentra localizado en un universo compartido con entregas anteriores y en el que se pueden encontrar elementos que recuerdan a los primeros títulos, con monarquías y países enfrentados, pero incluye a su vez objetos y tecnologías que no son propias de una ambientación medieval. Sin embargo, estos cambios no son aplicables a la otra franquicia analizada, *Dragon Quest*, la cual se puede observar cómo, durante las once entregas de las que se compone su línea principal, la temática elegida ha permanecido siendo la medieval, con mundos compuestos por pequeños poblados y ciudades estado. Mantener este aspecto ha hecho de esta ambientación uno de los elementos centrales y más reconocibles de la franquicia.

La segunda hipótesis vinculada a los sistemas de combate usados por los títulos estudiados, los resultados obtenidos, permiten afirmar que la hipótesis de que *Final Fantasy* ha explorado una mayor cantidad de sistemas de combate diferentes se cumple, ya que se ha observado que los cuatro títulos que componen esta investigación no comparten esta mecánica jugable, pasando de los turnos tradicionales al sistema ATB,

posteriormente al sistema de turnos condicional y finalmente al llamado AXB, más centrado en la acción. En el extremo opuesto está *Dragon Quest*, que pese a haber introducido nuevas variables en su sistema de combate, logrando actualizarlo y aportándole las novedades suficientes, la base jugable es la misma desde su primera entrega, utilizando un sistema de turnos tradicional. Estas novedades no suponen grandes cambios, como la introducción del comando asustar en *Dragon Quest VIII*, el uso de grupos de monstruos o los sistemas de tensión o inspiración, sino que sirven para dar una pequeña vuelta al *gameplay*.

Para finalizar, se contrasta la tercera hipótesis del estudio, que tiene como elemento central la evolución gráfica de las franquicias, con los resultados obtenidos. Por supuesto, el aumento en las capacidades técnicas de los sistemas a lo largo de las generaciones ha permitido que los videojuegos pulan y mejoren sus apartados audiovisuales, pero en este caso, las dos sagas han elegido caminos muy diferentes. En este apartado se plantea la hipótesis de que *Final Fantasy* ha elegido un estilo gráfico diferente respecto a la mayoría de las franquicias del género, es decir, la saga utiliza el aspecto visual como un elemento para alejarse de lo propuesto por el resto de videojuegos y crear su propia personalidad. *Final Fantasy* ha optado por estilos artísticos que se acercan al fotorrealismo (con permiso de la potencia de los sistemas en los que ha salido), abandonando los *sprites* en la época de PlayStation para dar paso a los modelos 3D, que se pulieron durante los títulos de la segunda consola de Sony, hasta llegar a lo visto en *Final Fantasy* XV. Este desarrollo no es exactamente igual en *Dragon Quest*, ya que, aunque también abandonaron los *sprites*, este salto se dio con la octava entrega, en la generación de PlayStation 2. Sin embargo, la saga ha evolucionado siempre de la mano del arte y diseño de personajes propios de Akira Toriyama, convirtiendo su estilo artístico en la seña de identidad de los títulos, mejorando los modelos, las texturas y los escenarios sin comprometer aquello que la hace única.

Desde los inicios del JRPG, la temática fantástica ha sido uno de los pilares centrales sobre los que se ha construido el género, ya que esta favorece el aspecto ficcional y de mímesis (Caillois, 1958), aunque la forma de abordar esta fantasía ha cambiado con el paso de los años y con cada saga o videojuego. Takeaki Wada (2017) habla sobre cómo la publicación y éxito de *Dragon Quest* (1986) provocó que el estilo de arte basado en

la cultura del manga y del anime se convirtiera en un aspecto estándar para los posteriores títulos que se desarrollaron en Japón, estilo que es posible encontrar en todas las entregas de *Dragon Quest*, ya que el diseño de criaturas y personajes es seña de identidad de Akira Toriyama, un reconocido mangaka. Esta, junto a otras características, como el desarrollo de personajes y las mecánicas jugables llevaron a la concepción del JRPG como un género escindido de los juegos de rol tradicionales. Frankie MB (2021) cuenta en su artículo cómo *Dragon Quest* ha sido capaz de establecerse como una de las grandes franquicias del género y mantenerse siempre en constante evolución sin comprometer aquello que la hace única, introduciendo pequeños cambios en el sistema de combate y en sus historias que actualizan la saga a las necesidades del momento a la vez que pule la fórmula y estética original, dejando a *Dragon Quest* como uno de los mayores exponentes de lo que es considerado el JRPG de corte clásico, haciendo que la franquicia se conciba como continuista y conservadora pese a que vista de forma global, ha evolucionado en muchos aspectos de forma gradual. La estandarización que tuvo lugar tras la publicación del título de Yuji Horii provocó que algunos creativos como Hironobu Sakaguchi decidieran diferenciarse de títulos como *Dragon Quest* utilizando temáticas más adultas y estilos de arte que se alejaran del usado por la franquicia de Enix, llevando a Sakaguchi a confiar en Yoshitaka Amano para el diseño de personajes y a crear historias más complejas y con temáticas más adultas (Kuittinon, 2006). Este afán diferenciador de *Final Fantasy* no es únicamente aplicable a los temas tratados en las historias de los videojuegos o a las ambientaciones elegidas, siendo medieval en las primeras entregas, derivando hacia estéticas *steampunk* y futuristas en las posteriores iteraciones, sino también al ámbito técnico, que se ha desarrollado de la mano de las mejoras en los sistemas en los que se ejecutan los títulos, permitiendo crear mundos y personajes que se acercan más al fotorrealismo. (Suárez, 2018).

7. LÍNEAS FUTURAS DE INVESTIGACIÓN

Con este estudio de ambas franquicias, se abren varias opciones para posibles nuevas investigaciones, siendo las más relacionadas un análisis pormenorizado de cada uno de

ellas, es decir, ampliar la muestra a todos los juegos de las sagas, incluyendo también títulos spin-off, ya que ambas han inspirado una infinidad de videojuegos, incluso de otros géneros, como pueden ser los *Dragon Quest Builders*, *Final Fantasy Crystal Chronicles*, *Dragon Quest* Monsters o *Stranger of Paradise*: *Final Fantasy Origin*, cuyo lanzamiento está fechado en 2022. Este estudio daría una perspectiva mucho más amplia de las franquicias, pudiendo observar cómo han variado sus estrategias de expansión y cómo se han adaptado a las tecnologías y géneros de la época (las entregas MMORPG o la entrada a los juegos móviles). De la misma forma, se podría exterder esta investigación a todo el género JRPG, observando grandes nombres de la historia, títulos, franquicias y creadores que hayan sido revolucionarios y que hayan sentado bases para videojuegos posteriores, pudiendo de esta forma ver el desarrollo del género. Por otro lado, otra posible opción es ahondar en la vertiente occidental del RPG. Este estudio está centrado en dos de los pilares del rol japonés, pero, por supuesto, existen franquicias y títulos al mismo nivel en el resto del mundo. Sagas como *The Elder Scrolls* o *Fallout de Bethesda* (ahora propiedad de Microsoft), *Mass Effect* o *Dragon Age de Bioware* o incluso *The Witcher de CD Projekt Red* también tienen mucho que aportar, y analizar la evolución de estos RPG es también viable. Finalmente, continuando con esta línea de investigaciones que estudian la evolución de los juegos de rol, puede realizarse una comparación entre la vertiente oriental y occidental, centrada en ver las diferencias y qué elementos las caracteriza. Todas estas líneas de investigación persiguen las mismas ideas que esta, estudiar la evolución del videojuego, y en concreto, la del RPG, uno de los géneros más antiguos en lo que a entretenimiento se refiere, ya sea en videojuegos, juegos de mesa o cualquiera de las variantes mencionadas. Y es con esto que se abre la oportunidad de llegar a investigar la historia del videojuego al completo a través de los distintos géneros, pues, aunque muchos siguen un patrón parecido (pasando del 2D al 3D) otros muchos siguieron un rumbo diferente. Observar la evolución de las aventuras gráficas, las plataformas o los juegos de disparos en primera persona (FPS) puede brindar resultados igualmente interesantes

8. REFERENCIAS

Adell. (2014). Los 20 RPGs más vendidos de la historia. *Destino RPG*.

Bandai Namco Entertainment (2020). 25th Anniversary of the *Tales Of* Series. *Bandai Namco Entertainment.* Recuperado el 8 de octubre de 2021 de https://bit.ly/3ov568R

Caillois, R. (1958). *Les jeux et les hommes*. Fondo de Cultura Económica de España.

Casal, M. (18 de mayo, 2020). Del texto al sable: el origen del género JRPG. *Hyperhype*. https://bit.ly/3niXqXF

Cavery (s.f.). Monsters from *Dragon Quest*. https://bit.ly/3D5UMJI

Cavery (s.f.). Monsters from *Final Fantasy*. https://bit.ly/3I1DYXP

Desarrollo Español de Videojuegos. (2020). *Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos.* https://bit.ly/3Hp0YQp

Dragon Quest Wiki. (s.f.) Ventas de la saga *Dragon Quest*. *Dragon Quest Wiki*. https://bit.ly/30rm8fN

Frankie MB (27 de mayo, 2021). *Dragon Quest*, el rey de los JRPGs: la historia y evolución detrás del fenómeno y todo aquello que lo hace especial. *Vidaextra*. https://bit.ly/3Cq5SZr

Gilbert, H. (11 de julio, 2010). Everything you need to know about *Dragon Quest*. *Gamesradar*. https://bit.ly/3qItQx6

Gonzálvez, M. (30 de noviembre, 2020). SEGA comparte cifras de ventas de *Persona* y *Shin Megami Tensei*. *IGN España*. https://bit.ly/30udOeV

Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens.* Alianza Editorial.

IGN. (14 de enero, 2018). IGN´s top 100 games. *IGN*. https://bit.ly/3ozfPiv

IMDb. (s.f.). Nobuo Uematsu. *IMDb*. Recuperado el 8 de octubre de 2021 de https://imdb.to/3DlMy13

JuegosADN. (7 de agosto, 2019). Los juegos más vendidos de *Final Fantasy*: listado completo. *JuegosADN*. https://bit.ly/3oAomlm

Kalata, K. (4 de febrero, 2008). The history of *Dragon Quest*. *Game Developer*. https://bit.ly/3Ffzx9E

Kohler, C. (2016). Power-Up. How Japanese Video Games Gave The World an Extra Life. Dover.

Kuittinen, P.M. (2006). *Very Important Game People in the History of Computer and Video Games.* [Tesis de Máster, Universidad de Arte y Diseño de Helsinki]. Aaltodoc. https://bit.ly/3ozg3pR

Merrick, J. [@JoeMerrick]. (6 de agosto, 2020). *Pokémon lifetime sales to date. Note Gen 1 & 2 games are a bit uncertain due to lack of concrete online historical figures.* [Tuit]. Twitter. https://bit.ly/3CkQnSS

Millán, A. (6 de noviembre, 2020). Xenoblade Chronicles 2 ya supera los 2 millones de copias vendidas: detalles y comparativa. *Nintenderos.* https://bit.ly/30voOZP

Neopetsu (s.f.). Dragon Warrior hero, NES. https://bit.ly/3oc5t9v

Ninegames. (5 de noviembre, 2019). La historia de los RPG. *Ninegames*. https://bit.ly/3DlN0fL

Nintendo Co., Ltd. (2020). *Fiscal Year Ended March 2020. Financial Results Explanatory Material*. https://bit.ly/3FcvZoK

Nintendo Co., Ltd. (2021). *Fiscal Year Ended March 2021. Financial Results Explanatory Material*. https://bit.ly/3Cg3cOh

Nintendo. (10 de julio, 2010) Entrevista Iwata pregunta: *Dragon Quest* IX. *Nintendo.es.* https://bit.ly/3Dng1HO

Nintendo. (30 de junio, 2021) Top Selling Tile Sales Unit. *Nintendo.co.jp.* https://bit.ly/3Cq77YB

Oxford, N. (28 de septiembre, 2018). Xenoblade Chronicles 2 sales outside Japan far exceed Monolith Soft´s expectations. *Usgamer*. https://bit.ly/30rHCtn

Parish, J. (21 de agosto, 2013). The New Dark Age of *Dragon Quest*. *Usgamer.net.* https://bit.ly/30tZeoq

Polar Koala y Dixet (s.f.). *Final Fantasy* Hero characters spritesheet. https://bit.ly/3p4eEI8

Realm of Darkness (s.f.). *Dragon Quest* VII. https://bit.ly/3rJ6GXK

Rego. R. (2016). *Final Fantasy* I: el inicio del todo, de la fantasía final. *Diario de un jugón.* https://bit.ly/3HtMgrp

Rodríguez, J.M. (3 de julio, 2021). ¿Hacia dónde van los JRPG? 9 propuestas para intentar renovar un género que empieza a gastarse. *3D Juegos.* https://bit.ly/3osDTDE

Rodríguez. D. (1 de junio, 2020). Xenoblade Chronicles Definitive Edition duplica las ventas iniciales del juego original de Nintendo Wii. *Hobbbyconsolas.* https://bit.ly/3wNElQI

Romano, S. (30 de octubre, 2017). Persona series sales top 8.5 million, Megami Tensei series sales top 7.2 million. *Gematsu*. https://bit.ly/3kGBmVw

San Simón, J. (24 de septiembre, 2020). *Dragon Quest* XI ha vendido 6 millones de copias. *Eurogamer.es*. https://bit.ly/3wQSah4

Serrano, F.A. (1 de julio, 2017) Square y Enix se fusionan. *MeriStation*. https://bit.ly/30uNSQE

Square Enix Music. (s.f.) Koichi Sugiyama: Biography. *Square Enix Music.* https://bit.ly/3cdYBl7

Square Enix. (2021). Por el camino. *Square Enix*. Recuperado el 8 de octubre de 2021 de https://bit.ly/30ufxRr

Suárez Mascareño, V. (2018). *Narrativa de videojuegos y su evolución en los últimos treinta años: Un estudio del caso particular de la saga Final Fantasy* [Trabajo de Fin de Grado, Universitat Oberta de Catalunya]. Recercat. https://bit.ly/33etSmT

Takeaki, W. (2017). History of Japanese Role-Playin Games. *Annals of business administrative science*, 16, 137-147. https://doi.org/10.7880/abas.0170228a

Tokio School (25 de mayo, 2020). Grandes desarrolladores de videojuegos: Yuji Horii. *Tokio School*. https://bit.ly/3DolhL9

Toriyama, A. (2018). *Akira Toriyama Dragon Quest Ilustraciones.* Planeta Cómic.

Torrejón, R. (24 de febrero, 2021). Square Enix: la trayectoria de una gran compañía. *MeriStation*. https://bit.ly/3qWJfdp

World of Longplays. (2008). PS2 Longplay [005] *Final Fantasy X* (part 1 of 13) [Vídeo]. YouTube. https://bit.ly/3HHAedz

World of Longplays. (2012). NES Longplay [185] Dragon Warrior [Vídeo]. YouTube. https://bit.ly/3p8l74R

World of Longplays. (2012). NES Longplay [224] *Final Fantasy* 1 (part 1 of 4) [Vídeo]. YouTube. https://bit.ly/3FXbhJN

World of Longplays. (2016). PSX Longplay [003] *Final Fantasy* VII (part 1 of 4) [Vídeo]. YouTube. https://bit.ly/3GKui27

World of Longplays. (2017). PS4 Longplay [082] *Dragon Quest XI: Echoes of an Elusive Age* (part 1 of 11) [Vídeo]. YouTube. https://bit.ly/3JgtIuK

World of Longplays. (2018). PS2 Longplay [090] *Dragon Quest VIII Journey of the Cursed King* (part 1 of 5) [Vídeo]. YouTube. https://bit.ly/3JmfGru

World of Longplays. (2019). PSX Longplay [003] *Dragon Warrior VII* (part 1 of 4) [Vídeo]. YouTube. https://bit.ly/3HMne6v

Yoshitaka Amano (s.f.) *Yoshitaka Amano.* https://bit.ly/3cg10vk

9. APÉNDICES

Apéndice A: Datos generales de los videojuegos

Apéndice A1: Dragon Quest

El título original de la franquicia de Enix se publicó en 1986 en Japón, traduciéndose al inglés posteriormente para su lanzamiento en tierras norteamericanas en 1989, versión que contaba con diferentes mejoras, como un sistema de guardado de partidas y gráficos mejorados, además de un nuevo nombre, Dragon Warrior, ya que el original entraba en conflicto de derechos de autor con un TRPG llamado DragonQuest. El desarrollo del título fue realizado por el estudio Chunsoft, siendo Enix la editora. Sus principales autores son Yuji Horii en el puesto de diseñador, Akira Toriyama como diseñador de personajes y Koichi Sugiyama, quien compuso la banda sonora del juego. El título ha sido relanzado en numerosas plataformas, aunque en su mayoría se trata de versiones que nunca han salido de Japón. Podemos encontrar *Dragon Quest* en consolas de sobremesa como NES, la consola de 8 *bits* de Nintendo, en MSX, el microordenador de Microsoft y ASCII Corporation, en SNES y en Wii. Además de estas, también es posible jugarlo en portátil, en concreto en Game Boy Color. El título también fue lanzado en Android e iOS. Esta versión del juego fue la primera que Europa recibió, llegando 28 después del lanzamiento original. Finalmente, en 2017 se volvió a comercializar en 3DS, PS4 y Switch junto a sus secuelas *Dragon Quest* II y *Dragon Quest* III.

Apéndice A2: Final Fantasy

Final Fantasy fue el siguiente título lanzado siguiendo el orden cronológico. El videojuego se estrenó en 1987 en Japón, mientras que a Estados Unidos llegó tres años después, en 1990. Pese al éxito que supuso la obra, esta versión original de *Final Fantasy* nunca llegó a Europa, que tuvo que esperar hasta 2003 para poder jugarlo. El desarrollo del videojuego fue realizado por Square, con Hironobu Sakaguchi a la cabeza, Nobuo Uematsu a cargo de la música y Yoshitaka Amano en el puesto de

diseñador de personajes. El sistema elegido para el estreno fue la NES, aunque posteriormente ha habido numerosos relanzamientos en diferentes plataformas. *Final Fantasy* puede ser jugado en MSX y MSX-2, en consolas portátiles, tales como WonderSwan Color, Game Boy Advance y PlayStation Portable. De la misma forma, el título puede ser encontrado en consolas de sobremesa como PlayStation y en la consola virtual de Wii. A estos sistemas se han de sumar los diferentes lanzamientos en móviles, en NES Classic Mini y ordenadores actuales, siendo el último reestreno la versión denominada *Final Fantasy Pixel Remaster* (2021) exclusiva de Android, iOS y Steam (Valve).

Apéndice A3: Final Fantasy VII

Final Fantasy VII llegó en 1997 a todo el mundo, aunque con diferencias en las fechas de estreno. La campaña de marketing que se hizo alrededor del juego fue la más grande que se había realizado hasta la fecha. Square fue el estudio responsable del desarrollo, teniendo a Yoshinori Kitase como director y a Hironobu Sakaguchi como productor, mientras que Nobuo Uematsu se encargó de nuevo de la banda sonora. Para este título no se contó con el trabajo de Yoshitaka Amano en el diseño de personajes, ya que este fue sustituido por Tetsuya Nomura. En un principio el videojuego estaba siendo desarrollado para SNES, aunque posteriormente se trasladó a Nintendo 64. Sin embargo, las limitaciones de la consola provocaron que Square decidiera publicarlo finalmente para PlayStation, ya que esta usaba CD-ROM y no cartuchos, lo que les permitió incluir cinemáticas no jugables. Al igual que el resto de los juegos de esta investigación, *Final Fantasy* VII puede ser jugado en múltiples sistemas aparte de PlayStation, como puede ser la versión de 1998 para Windows, la de PlaySation Network de 2009 o la de Steam de 2013. Además de esto, también ha sido publicado en Android e iOS, así como en Xbox 360, Xbox One, PlayStation 4, Nintendo Switch y en la plataforma de videojuegos de Microsoft GamePass, aunque esto es cambiante, ya que su catálogo introduce y elimina juegos cada mes. En 2020 salió a la venta en PlayStation 4 *Final Fantasy* VII Remake una reimaginación del juego original que modifica tanto la historia como los gráficos y las mecánicas jugables del título.

Apéndice A4: Dragon Quest VII

La séptima entrega de *Dragon Quest* llegó en el año 2000, cinco años después de su predecesora, lanzándose en 2001 en Estados Unidos bajo el nombre de *Dragon Warrior* VII, aunque esta sería la última vez. Desde el sexto título el estudio desarrollador cambió, siendo ahora Heartbeat y ArtePiazza, que ya habían colaborado en anteriores proyectos y remakes de *Dragon Quest*, siendo Enix la editora y distribuidora. Pese a los cambios de la desarrolladora, los responsables del juego continuaron siendo Yuji Horii, Akira Yoriyama y Koichi Sugiyama, aunque el director del juego fue Manabu Yamada. El videojuego puede ser jugado en su versión original de PlayStation 2 o en su *remaster* de 3DS que salió en 2013 en Japón y que acabó lanzándose en Europa y EEUU en 2016. El título también llegó a Android e iOS en 2015, aunque solo en Japón.

Apéndice A5: Final Fantasy X

Final Fantasy X se publicó en 2001, llegando ese mismo año a Norteamérica, siendo diferente para Europa, donde llegó en 2002 la versión Internacional, la cual modificaba y mejoraba varios aspectos de la original. El título fue desarrollado por Square, con Yoshinori Kitase como director y productor, quedando Sakaguchi como productor ejecutivo de localización. El diseño de personajes volvió a ser trabajo de Tetsuya Nomura, siendo la banda sonora de Uematsu lo único que se mantuvo de las primeras entregas. El videojuego fue la primera iteración de la franquicia en ser desarrollado para PlayStation 2, pero además de en esta consola se encuentra en una gran cantidad de plataformas, ya que recibió una versión remasterizada en 2013 que se puede encontrar en PlayStation 3, PlayStation Vita, PlayStation 4, Steam, Nintendo Switch, Xbox One y Microsoft Gamepass, donde de nuevo, puede que deje de estar disponible debido a la naturaleza cambiante de la plataforma. *Final Fantasy* X fue el primer videojuego de *Final Fantasy* que incorporó actores de voz para los diálogos, y en 2003 recibió una secuela directa, *Final Fantasy* X-2, siendo este el primer videojuego de la saga en tenerla.

Apéndice A6: Dragon Quest VIII

En 2004 llegó la octava entrega de la franquicia *Dragon Quest*, que salió posteriormente en Estados Unidos (2005) y en Europa (2006). El título fue desarrollado por el estudio Level-5, estudio que actualmente está sufriendo problemas económicos y se ha visto forzado a cerrar todas sus oficinas occidentales, y publicado por la ya fusionada Square Enix. Pese al nuevo cambio de estudio, los responsables del videojuego continuaron siendo Horii, Toriyama y Sugiyama, con Akihiro Hino como director. El título fue desarrollado para PlayStation 2, y al igual que su anterior entrega, también recibió un *remaster* para la Nintendo 3DS en 2015 (2017 para EEUU y Europa), donde se mejoraban los gráficos y se añadían nuevos personajes jugables e historias. Además de esta versión, también se porteó a dispositivos Android e iOS en 2013.

Apéndice A7: Final Fantasy XV

Final Fantasy XV es actualmente la última entrega numerada de la franquicia (sin contar *Final Fantasy* VII Remake) a expensas de que en 2022 pueda publicarse el decimosexto juego, que ya está anunciado. Este videojuego fue desarrollado y publicado por Square Enix y salió a la venta en 2016 en todo el mundo para PlayStation 4, aunque posteriormente se porteó el juego a ordenadores (2018) a Stadia (plataforma de videojuegos en la nube de Google) y a Xbox One (2020). Hajime Tabata fue el director del juego, sustituyendo a Tetsuya Nomura durante el desarrollo, el cual realizó el diseño de los personajes. La banda sonora fue compuesta por Yoko Shimomura, que ha trabajado en otras bandas sonoras como la de *Kingdom Hearts* III o *Xenoblade Chronicles.*

Apéndice A8: Dragon Quest XI

De igual forma que el anterior, *Dragon Quest* XI es la última entrega numerada de la saga, pese a que este 2021 se ha anunciado que *Dragon Quest* XII está en desarrollo, aunque se desconoce cuándo podría salir a la venta. El videojuego fue dirigido por Takeshi Uchikawa, pero contando como siempre con el trabajo de Yujii Horii, Akira Toriyama y Koichi Sugiyama. El estudio desarrollador fue Armor Project, un estudio

creado por Yujii Horii que ya había trabajado en numerosos juegos de la franquicia, sobre todo en los *port* y *remaster* de títulos anteriores, encargándose Square Enix de la publicación y distribución. El videojuego salió inicialmente para PlayStation 4, ordenadores, Xbox One, Google Stadia, Nintendo Switch y Nintendo 3DS (con un estilo artístico completamente diferente) en 2017 en Japón, saliendo las versiones mundiales a lo largo de los siguientes años, siendo la primera la de PlayStation 4 en 2018 y la de Stadia en 2021, mientras que la de 3DS es exclusiva de Japón.