CADA VEZ QUE SALE UNA NUEVA LOCALIZACIÓN SUENA EL SONIDO DE DARK SOULS

.Arranque brusco. La introducción de *FFVII*. El juego marcó un antes y un después en la industria, y desde su arranque encajaba perfectamente en la narrativa de PlayStation como una consola para adultos. Veníamos de la publicidad de SEGA apelando a los adolescentes y ahora el 3D enseñaba cómo lucía el videojuego para los jóvenes adultos.

.Después de *FFVII*, *FFVIII* arrancaba con unas formas aún más anime. Estás en un instituto, nya, y la intro del juego es puro Nomujima

.Así que el siguiente paso es… ir a contracorriente y volver a los orígenes, a “la fantasía de aventuras de los primeros seis *Final Fantasy*”

.Si *FFVII* y *FFVIII* estaban inspirados en el anime, este iba a inspirarse en los cuentos y en *Cristal Oscuro*

.Las referencias: Garnet de maga roja, Vivi es el mago negro, Conde Petie encajaría en *Dentro del Laberinto*, los niños llamados Hansel y Gretel, Mario y Natalia hablando sobre COMERSE A LOS RICOS…

.Tiene un aspecto bastante cuco, ¿no? En la caja pone que es para todos los públicos, así que seguro que no pasa nada en esta obra para niños pequeños. Seguro que este videojuego no va a estrujar mi corazón hasta que no me queden lágrimas por llorar. Seguro

.*FF IX* empieza como un cuento maravilloso. Este es de mis juegos favoritos de la Historia y tiene uno de mis arranques favoritos de la Historia del videojuego: están *Farenheit*, *Lost Odyssey*, *Sayonara Wild Hearts* y esto. Se me hace un nudo en la garganta.

.Toda la introducción está contada como un cuento. Parece el comienzo de una película familiar, y esto ya lo hemos visto antes: una princesa que no se siente cómoda en su rol (además mencionan que sus padres han muerto y que vais a rescatarla), una reina malvada, un rufián que la secuestra, un niño desvalido…

.Y es que además les pillas ENSEGUIDA. Vivi da un paso y, sólo por su forma de andar, sabes cómo es. Y encima le mangonea un RATONCITO. Pasa lo mismo con Steiner: es tontísimo, pero sabe lo que está haciendo

.¡Por cierto, que en este juego vas tomando el control de distintas personas! *FFIX* es una obra verdaderamente coral, y durante casi toda la obra tu grupo va cambiando y te pasan el control de unos personajes a otros. Esto tiene algunas consecuencias… cuestionables, pero ahora mismo está funcionando a la perfección, porque esto es como una película. No estamos atados a nadie, así que vamos introduciéndonos a estos personajes lentamente, sabiendo que tarde o temprano sus destinos chocarán

.Las STA permiten sentir más aún que sí, Yitán es el protagonista, pero eso no quita que hasta los personajes secundarios tengan sus momentos. Y hay algunas escenas divertidas; un ladrón te roba en una ciudad en una STA, y luego puedes encontrarle y tener una escena sobre eso, con un objeto como recompensa

.Como tutorial esto es FANTÁSTICO, porque no sólo te enseña los sistemas de manera orgánica sino que lo hace con humor. Cuando termina esta primera escena, SABES cómo se juega

.La primera pelea contra Bakú, el muy idiota se tropieza. Ganarle es facilísimo, puedes explorar los sistemas del juego sin problema y además entiendes cuál es el tono y cómo es su personaje

.Al tomar el control de Vivi, estás tan perdido como él: los dos habéis llegado a Alexandria por primera vez y tenéis que orientaros, así que el juego te da un espacio sin prisa para que explores el funcionamiento de las pantallas y cómo te viene bien escuchar lo que dicen los personajes para saber hacia dónde ir y hablar con la gente para sacarles información

.Cuando Puck mangonea a Vivi y le dice que corra, aprendes que pulsando Círculo se corre

.Después, en la función, tienes una pelea de broma con magias como “pirro” o “medeo”, que te enseñan cómo funciona la magia y a qué poderes puedes apuntar en el futuro.

.QUE TE ESTÁN HACIENDO UN *GoW 2* Y NO TE DAS CUENTA

.Pero además, en serio, ¿NO ESTÁIS VIENDO LO BIEN QUE SE VE ESTE JUEGO? QUE ESTO ES EL TECHO TÉCNICO DE PLAYSTATION

.Y entonces comienzan los FEELS

.La persecución de Steiner, el sentido del humor, lo perdido que está durante la función y cómo Garnet le sigue el rollo a Yitán, la escena en la que pide que le secuestren… Todo es tierno e inocente. Es mágico, es un mundo amable que insta a la sonrisa

.¿Recordáis lo DISTINTO que se sentía el comienzo de *FFVII*?

.Hasta los malos son bobalicones. Ton y Son, los bufones de la corte, terminan sus frases con “pífate” y “páfate”, no te los puedes tomar en serio

.De hecho, otros tantos personajes tienen sus tics: el “eh” de Cinna, el “que sí” de Benaro, Genaro y Zenaro…

.Como colofón final, te enfrentas a Steiner con un Bom detrás. Una pelea que no sólo es narrativa sino también cómica. Es un chiste de película infantil, pero lo estás jugando, qué gloria

.Cuando termina este festival de la alegría, la nave baja a la “niebla” y se estrella en el Bosque Maldito. La fotografía se enfría y Brahne dice a Ton y Son que hay unos “juguetes” que deberían estar en marcha. La aventura ahí no termina bien, y Blank es petrificado. Espero que estéis listos, porque comienza la función

.Entre la alegría y la amargura, el cuento y la novela

.El diseño menos nomuresco también lleva a que este juego tenga muchísimo más sentido del humor. Cid, el duque de Lindblum, ha sufrido una maldición… pero le ha transformado en un bicho buri, y sigue ejerciendo de todos modos. El mundo está lleno de furros moguris jugando con perros con sospechosa cercanía

.Garnet llega a Lindblum y, de inmediato, se identifica como la princesa de Alexandria. No hay que ir a ninguna parte a por la herencia familiar en un templo en la quinta puñeta, ¿EH, *FFXII*?

.La BSO tiene un punto divertido y descarado. Comparar la fanfarria de *FFVIII* con esta. El tema de Lindblum

.No es sólo humor, son chistes. Es comedia: Steiner en la puerta del sur, las desventuras de Quina, el moguri de la gruta de Gizamaluke…

.Espera, ¿quién es Quina? Todos los personajes de *FFIX* están brillantemente escritos, ¿y por qué?

.La fuerte cohesión temática de cada uno de ellos. La introducción del juego ya apunta a que esto va sobre el sentido de la vida o algo así, y todos los personajes están atados de un modo u otro a esa idea

.George Lucas hablando de JarJar pero es Quina: “es el personaje más gracioso que tenemos. Necesitamos que funcione”

.Yitán no tiene un lugar al que volver y no conoce a sus padres

.Ton y Son están aterrorizados de vivir sin un maestro. Necesitan sentir que les protege alguien, y al contrario que los protagonistas, están perfectamente conformes con su destino

.Todos tienen formas de hablar distintas, motivaciones claras y fáciles de entender, sentido del humor, facetas ocultas, quieres *protec* a Vivi y se complementan brillantemente (ejemplo Steiner y Vivi)

.Cada uno tiene una silueta única, un diseño único. Todos en Tantalus tienen formas de ser, hablar y lucir radicalmente distintas. Son cada uno una caricatura, muy exagerados, muy claros en cómo son. Lo importante es quedarte con ellos y construir desde ahí

.El que la historia sea coral permite estar cerca de ellos a un nivel que otras tramas no permitirían, y además la historia siempre se mantiene activa. El concepto de “meanwhile back at the ranch”

.A nota personal, cuando hago directos de juegos sin diálogo hablado, me gusta doblarlo yo, y con *FFIX* era no sólo fácil, sino divertido encontrar voces para estos personajes.

.La historia de amor entre Yitán y Garnet es una bastante bonita y llena de momentos hermosos. Yitán intenta ser mejor por Garnet, pero le lleva tiempo dejar de ser un sinvergüenza

.YITÁN, QUÉ HACES TOCÁNDOLE EL CULO

.El juego sabe tener momentos de humor siempre para equilibrar la balanza, pero recordemos que la introducción nos estaba preparando. En un momento de la función, dicen que “la vida no es tan simple”, y entonces llegas a la aldea Dali. Descubres que Vivi pertenece a una especie que está siendo fabricada, conoces a los Vals Negros y vives tu primer asesinato masivo

.Sí, me habéis escuchado bien, no es “un” asesinato masivo. Es “el primero”

.El cuento empieza a romperse

.Las notas son cada vez más amargas: conoces a Freija, una antigua compañera de Yitán, pero su amado Flatley ha perdido la memoria del tiempo que pasaron juntos. Garnet vuelve a Alexandria sólo para darse cuenta de lo poco que le importa a su madre: es encerrada y le extraen los espíritus de invocación, que Brahne comienza a utilizar como armas de destrucción masiva

.La muerte de los magos negros en el carguero aéreo se queda corta. Cuando llegas a Burmecia, te enfrentas al genocidio de toda una población. Los cadáveres adornan las calles y ni siquiera puedes fiarte de los cofres, porque ocultan mímicos. Además, para ese punto ya sabes qué hacen los magos negros: matar. Son armas. Vivi ha sido creado para ser un asesino

.Pero no son villanos sin alma. Los Vals Negros, las formas más avanzadas de los magos negros, sienten. Su programación insiste tanto en que deben cumplir su misión que les lleva a la locura

.En Burmecia también conoces a Kuja, un cabrón que habla como si estuviera en una función de teatro

.El cuento se está rompiendo. Llegas a Treno, una ciudad que presume de ser “la ciudad de la nobleza”, pero es un bastión de ladrones. Los nobles han gentrificado la ciudad y Garnet comienza a seguir su instinto, ignorando a Steiner, quien queda atrás una y otra vez. Cuando los dos suben al barco rumbo a Alexandria, se preguntan si están haciendo lo correcto

.Cuando llegas a Cleyra el juego se deja de tonterías y te muestra directamente el genocidio. Tienes que participar activamente en rescatar a la población o, si no, serán masacrados, y cuando crees que les has salvado… Odín destruye Cleyra. Poco después, Brahne invoca a Átomo en Lindblum y… ¿qué es esa cosa? ¿Es esto un cuento o una pesadilla?

.¿Qué es esto que empiezo a sentir? Pero entonces el juego cambia y vuelve a la comedia. Tenemos ratonocitos bailando

.Descubrimos la aldea de los magos; resulta que algunos magos negros adquieren consciencia y se han refugiado todos en una aldea lejos de todas partes. Es un lugar divertido, la música es graciosa y está cerca de Conde Petie, lugar de nacimiento de la droga porro. Además, han encontrado un huevo de chocobo, los mismos animales que bailaban cumbia en *FFVII*; su madre ha muerto, pero Quina dice que seguramente esté muerto, que no saben criar nada con vida. Pero entonces, llegas al cementerio… y no suena nada. La muerte es algo serio

.Pero estoy hablando de mucho, y no del problema del juego: el continente está sumergido en la “niebla”, que genera monstruos. Los magos negros están hechos de esa misma “niebla”, así que hay dos objetivos claros: detener a Brahne y acabar con la niebla

.Llegamos a Madain Sari, la aldea donde antes existían los invocadores, y al árbol Iifa, el lugar del que surge la “niebla”. Llegamos a lo más profundo del lugar y nos enfrentamos a Onodrin, el maestro, el ser responsable de todo lo que ha estado ocurriendo. Va a ser una pelea dura [le tiro un elixir] bueno, a otra cosa.

.Ya hemos acabado con uno de los principales problemas: ya no hay niebla. Ahora sólo queda Brahne, que está asaltando las costas del árbol Iifa. OK, supongo que lucharemos contra ella, venceremos y ella pedirá perdón o algo así

.Kuja toma el control de Bahamut y masacra la flota de Brahne. La reina muere por su propia medicina, víctima del mismo poder que ella deseaba, y mira a la pesadilla que ha desatado al mundo antes de que la masacre

.Brahne muere sin arrepentirse. Ha seguido su propio instinto, pero de manera egoísta. Aún así, no es celebratorio, no es bueno. La música es sombría, porque la muerte merece un respeto

.¿Es esto lo que queríamos? No, el problema es más profundo. No es cuestión de destruir a una sola persona; hay una raíz que debemos extirpar

.¿Estoy sintiendo esto otra vez?

.El disco 3 comienza con un nuevo villano: Garland, que parece venir de otro mundo y estar estrechamente relacionado con Kuja y, de algún modo, Yitán. ¿Será este su padre?

.Esto ya no es un cuento. Al fondo del volcán Gulug, Kuja transforma a Ton y Son en una abominación, y no hay felicidad en su gesto. Ya no es una tontería.

.El grupo tiene que viajar a otro mundo, a Terra, para enfrentarse a Garland, pero ahí Yitán descubre algo. Hay otros como él. Gaya es un planeta que Terra está utilizando para cosechar las almas de su civilización. Los genómidos, la especie de Yitán, son los recipientes de esas almas. No tienen motivación. No tienen deseos. Son ganado

.¿Es aquí donde pertenece Yitán? ¿Dónde pertenece una herramienta? ¿La tienda donde la compraste? Eso no es más que su escaparate, el punto de transición antes de ser comprada. Terra no es un hogar. Es la peor respuesta que Yitán podría haber escuchado: que no pertenece

.Visto de cierta manera, nadie pertenece. Tarde o temprano, todos moriremos. El Sol estallará y todo lo que somos desaparecerá sin que permanezca un recuerdo. Gaya es un cultivo esperando ser cosechado

.Kuja se da cuenta de que le queda poco tiempo. Él quería dejar una impronta, un gran plan increíble, pero incluso si logra ejecutarlo, no podrá ver el resultado. “No aceptaré que el mundo siga existiendo sin mí”

.Los magos negros, que estaban aterrorizados por su futuro, han apoyado a Kuja porque él les había prometido vivir más. ¿Merece la pena ese crimen con tal de trascender?

.Finalmente, se revela el gran mal, la Tiniebla Eterna, que se propone destruir toda la vida en el universo porque es nuestro destino inevitable

.La lucha contra Tiniebla Eterna no es luchar contra un monstruo o un dios. Estás luchando contra el suicidio. Uno de sus ataques, Tormento Cósmico, puede infligir cualquier estado negativo del juego, incluso muerte. Es como si Tiniebla Eterna os estuviera sobrecargando con todas las emociones negativas del universo

.Todo este tiempo, hemos estado rodeados de muerte. Hemos visto genocidios, desolación, un ansia de poder ciega. Todo muere. ¿Y por qué debemos seguir? ¿Por qué debemos esforzarnos? Incluso en las ciudades más felices hay lucha, esfuerzo, dudas. Todos los que han muerto ya no sienten nada de eso. Blank no siente nada de eso

.Se abre el huevo de chocobo. Incluso seres sin alma hechos para matar pueden crear vida. Y Blank es el primero en morir, pero también es el primero en regresar. Tantalus nunca se rinde y, desde el primer momento, se toman su petrificación como un paréntesis

.Nos ha rodeado el horror, pero también hemos visto alegría, hemos visto momentos de esperanza. La gente escoge vivir, porque vivir con dolor es mejor que morir y no sentir nada. Todo lo que hemos visto… significa algo, ¿verdad?

.El tema de batalla contra Tiniebla eterna comienza con un *loop* de almas en pena gimiendo de dolor. Parece que la vida se ha terminado, pero el suicidio es una solución a largo plazo a un problema a corto plazo. Una vez pasa el dolor, la pena… Comienza la música, y es inspiradora, es desafiante. Intimidante, y los gemidos siguen ahí, igual que sigue el dolor, pero vamos a luchar. Porque incluso si morimos y el mundo nos olvida, ahora mismo estamos vivos, y eso significa algo

.El último gesto de Yitán es rescatar a Kuja. Al principio del juego, Yitán era un sinvergüenza que se preocupaba por sí mismo y por meterla en caliente. Ahora no sólo ha ayudado a la gente, sino que se dispone a rescatar a quien objetivamente es la peor persona del mundo, alguien que ha disfrutado con el sufrimiento y la destrucción y que estaba dispuesto a arrasar con el mundo

.Por qué me rompe la frase “nadie es innecesario”

.El final de *FFIX* es agridulce. Nadie de entre los muertos vuelve a la vida. Vivi muere; su tiempo llega a su fin y deja de moverse. Flatley no recupera su memoria. Pero no es el fin, porque Vivi tiene hijos, magos negros que viven felices, y Freija y Flatley crearán nuevas memorias. El esfuerzo de seguir supera el dolor de irse.

.Al principio no estaba de acuerdo con que Yitán viviera, pero creo que ahora lo entiendo. Simboliza la esperanza; en medio de todo el horror y todo el caos, a veces la vida te sorprenderá y lo que parece imposible acabará ocurriendo. Y, además, el gesto final de Garnet es crucial: su pendiente de invocadora cae al suelo, pero ella elige seguir corriendo. Antes que una invocadora, que una etiqueta, es una persona. Es alguien que ama

.El tema de *FFIX* es “¡vivir!”, con exclamación

.Este juego es un milagro. Te sumerge en la profundidad y luego te rescata, te hace mejor persona, y su mensaje es hermoso: forjamos nuestro propio destino, y para eso necesitamos a los demás. Vivir en soledad es vivir en tristeza: Brahne hace lo que quiere, pero eso le lleva a la destrucción

.Supongo que no es una coincidencia que comparta algunos temas y planteamiento con *Evangelion*. Tiene incluso una escena que es puro *Evangelion*. Y tiene un fondo en Pandemonium que DIOS MÍO, ESTO ES SILENT HILL 2

.También tiene puntos en común con sus temas, su deseo de encontrar algo bueno hasta en la peor de las personas, con *Undertale*, otro de mis juegos favoritos. También tiene furros

.*FFIX* se ha convertido en uno de mis juegos favoritos de todos los tiempos, y lo he descubierto hace relativamente poco

.Imaginad cuánto me tiene que gustar este juego, que dura 40 horas y me lo pasé una vez en directo y, a los pocos meses, he querido volver a pasármelo porque quería analizarlo. Esto para mí es tabú, no lo he hecho NUNCA

.POLICÍA DE LOS DATOS, JOHNNY SALÍA EN EL *FFVII* ORIGINAL