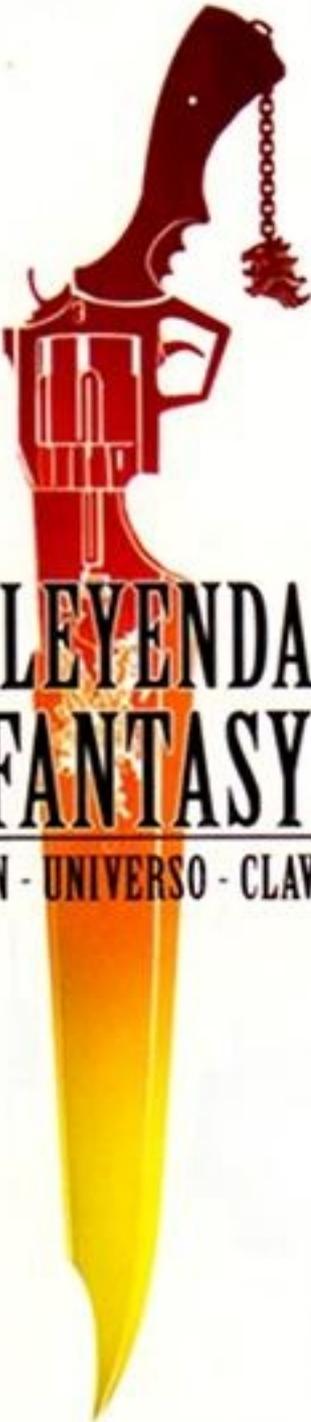


RÉMI LOPEZ



**LA LEYENDA
FINAL FANTASY VIII**
CREACIÓN - UNIVERSO - CLAVES

PRÓLOGO DE ALBERTO LLORET



Lectulandia

Hay historias que conmueven.
Que brillan por su pureza y su precisión.
Una historia de amor, hermosa y sin concesiones.
Aclamada y despreciada por igual.
Casi dos décadas después de su lanzamiento,
sigue levantando multitud de pasiones.
Revive su historia.
Conoce sus secretos.
Descubre sus claves.

Lectulandia

Rémi Lopez

La leyenda Final Fantasy VIII

Creación - Universo - Claves

ePub r1.0

Titivillus 24.08.17

Título original: *La Légende Final Fantasy VIII*
Rémi Lopez, 2013
Traducción: Fernando Rodríguez Álvarez
Diseño de cubierta: Johan «Papayou» Blais & Tiphane Vaudable

Editor digital: Titivillus
ePub base r1.2

más libros en lectulandia.com

LA LEYENDA FINAL FANTASY VIII

PRÓLOGO DE ALBERTO LLORET



Los videojuegos, como el resto de producciones culturales, ya sean literarias, fotográficas, audiovisuales o de cualquier otra índole, son obras de su tiempo. Tiempos delimitados por la técnica, los medios y la propia cultura que los rodea. Y en la segunda mitad de la década de los noventa, Squaresoft era una inalcanzable factoría que derrochaba talento, ingenio, creatividad y habilidad técnica a partes iguales. Un explosivo combinado que quedaba grabado a fuego en todas sus producciones, algunas incomprendidas o no lo suficientemente valoradas, y otras malinterpretadas por compararse directamente con obras inmediatamente anteriores. Eso es, en cierto modo, lo que le pasó a *Final Fantasy VIII* con su «intocable» hermano mayor. Pero ni siquiera las odiosas comparaciones han impedido que aún hoy día sea una maravilla vigente en lo técnico, capaz de emocionar en lo argumental y que sigue conquistando en lo jugable casi 20 años después de su lanzamiento.

Corría el año 1999 cuando *Final Fantasy VIII* llegó a las tiendas en Japón, el 11 de febrero, para ser exactos. Irónicamente, un lanzamiento que tuvo lugar apenas tres días antes del celebrado, y odiado a partes iguales, día de San Valentín (que también se vive intensamente en Japón). Por aquel entonces ya llevaba más de un año trabajando en la prensa del videojuego y había saltado de Hobby Consolas a la recién nacida PlayManía. Recuerdo como si fuera ayer el día que llegó a la redacción la copia japonesa, enviada por el corresponsal de Hobby Consolas en Tokio, por aquel entonces Nicolás di Constanzo, apenas unos días después de ponerse a la venta en el país del Sol Naciente. Recuerdo el momento de quitar el precinto, el ordenador en el que me puse a capturar las imágenes, el instante en que arranqué la consola. Imposible olvidar el momento, aunque hayan pasado tantos años, en que saltó esa inolvidable intro CG, con el estremecedor *Liberi Fatali* sonando de fondo, con unos crípticos mensajes como «te esperaré aquí» impresos en la pantalla mientras unas embriagadoras escenas llenaban la pantalla. Algo emocionante en unos tiempos en los que, sin Youtube ni redes sociales de por medio, llegábamos prácticamente «vírgenes» a los juegos. O los juegos llegaban «vírgenes» a nosotros, como preferáis. No voy a negar que es algo que echo de menos.

Aún con la barrera idiomática, aún sin comprender los diálogos, disfruté como un enano recorriendo los pasillos del jardín de Balamb, admirando el estilizado modelado de los personajes, con las primeras victorias a ese vicio llamado Triple Triad o descubriendo los rudimentos básicos del sistema de enlace. Pero, sobre todo, me enamoré de sus personajes. ¿Quién en su sano juicio no lo haría de Rinoa Heartilly? El amor había estado presente en muchas otras entregas de *Final Fantasy*, pero nunca antes de forma tan central, tan explícita, tan exuberante, tan rotunda, tan arrolladora, tan apasionante... tan viva. Tan bien llevada, incluso a pesar de las limitaciones técnicas, que es imposible no empatizar con sus personajes, y mucho menos no soltar una lágrima, cuando no un verdadero y desgarrador llanto, en los momentos clave del viaje. Si has llegado a ver los títulos de crédito, sabrás de qué hablo.

Completé el primer disco como si no hubiera mañana, realicé los artículos pertinentes y opté por no volver a jugar con la edición japonesa (que aún conservo), para no reventarme los momentos clave antes del lanzamiento europeo, que no tuvo lugar hasta ocho meses después. Otra muestra más de lo que ha cambiado la industria en los últimos tiempos, con sus actuales lanzamientos simultáneos en todo el planeta. Y no fue la única diferencia. En aquellos tiempos, las betas de review aún eran el pan nuestro de cada día, y los medios de la época tuvimos la suerte de tener acceso a *Final Fantasy VIII*, en perfecto castellano, dos meses antes del lanzamiento comercial, tiempo más que suficiente para completar la aventura de cara al análisis e incluso para confeccionarla guía. Eran otros tiempos, en los que la prensa no estaba condicionada por embargos, ni por «Non-Disclosure Agreements» o acuerdos de confidencialidad.

Incluso la forma de promocionar el juego fue distinta. Si con *Final Fantasy VII* las acciones se limitaron a un anuncio de televisión, con la octava entrega Sony Computer España ya era una potencia en nuestro país y así lo demostró, organizando una multitudinaria fiesta —en las proximidades del Planetario de Madrid— en la que se recreó, sin ahorrar en pirotecnia y efectos, un combate similar al que se puede ver en la intro, entre Squall y Seifer. Lo dicho, eran otros tiempos.

Pero como decía al principio, *Final Fantasy VIII* es un hijo de su tiempo. Un tiempo en el que Square no se arredraba ante nada y era capaz de parir experiencias profundas, densas y repletas de matices jugables, muy alejadas de actuales producciones. Un tiempo, en definitiva, en el que no se tenía en cuenta el mercado global, los gustos occidentales... y justo se parieron sus obras más legendarias. En el caso de *Final Fantasy VIII*, su genialidad se plasmó en áreas tan dispares como la narrativa, gracias a detalles como las historias paralelas entre Squall y Laguna; la innovación, en aspectos como incluir minijuegos para Pocket Station, el malogrado periférico —híbrido entre Memory Card y «portátil» para minijuegos básicos de PlayStation—; la técnica, al exprimir las modestas tripas de PlayStation ofreciendo un «look» más realista, sin olvidar sus impactantes escenas de vídeo; o la banda sonora, que a día de hoy, sigue siendo una de las obras más redondas de Nobuo Uematsu y por ende, de cualquier videojuego que puedas echarle a la cara. Si no, escucha *Eyes on Me*, *Balamb Carden* o su *Ending Theme* de 13 minutos, y luego piensa si, objetivamente, algún otro videojuego es capaz de condensar en cuatro discos una banda sonora tan apabullante, tan soberbia, tan colosal, tan emotiva, tan bella. Después, piensa que la música es solo una parte del juego para apreciar, en su justa medida, su colosal magnitud.

A pesar de las voces negativas, de las críticas, no puedo sino poner a *Final Fantasy VIII* en un pedestal tan alto como el de *Final Fantasy VII*. Es una obra de una magnitud impensable hoy en día, con una historia que perdura en nuestros corazones y que fue capaz de conquistar a ocho millones de jugadores de todo el planeta, solo en PlayStation... y eso sin contar los millones de copias pirata que

afloraron. Un título que, aún hoy día, es uno de los fijos en mi PlayStation Vita, en formato digital, junto a otras entregas de la saga. Porque, aunque cambien los tiempos, aunque nos hagamos mayores, hay historias que son para toda la vida... y la de *Final Fantasy VIII* es una de ellas. Y *La Leyenda Final Fantasy VIII* es la obra perfecta para que sus fans, sus amantes y, por qué no, hasta sus detractores, puedan ahondar en su trastienda, en todo lo que rodeó a la concepción y desarrollo de uno de los J-RPGs más queridos y valorados de finales del siglo xx. Una obra que te permitirá reencontrarte con un universo que a mí, y a muchos más, nos tocó el alma para el resto de nuestras vidas. Solo tienes que pasar esta página para sumergirte en un apasionante viaje que te permitirá descubrir todos los entresijos de una historia que, por méritos propios, se encuentra entre las más bellas que nos ha regalado el mundo del videojuego.



LA LEYENDA FINAL FANTASY VIII

INTRODUCCIÓN



Hay historias que llegan al corazón, historias que brillan con luz propia por su modestia y solidez. Squaresoft se estaba arriesgando mucho al ofrecer una auténtica historia de amor, hermosa y sin concesiones como la que presentaba en *Final Fantasy VIII*. Aclamado y abucheado a partes iguales, este octavo episodio sigue desatando pasiones casi dos décadas después de su lanzamiento. Aunque todos estamos de acuerdo en alabar su apartado técnico y, especialmente, sus gráficos, gran parte de la opinión pública lo critica por abandonar ciertos elementos clave de la saga de Square y también del RPG japonés en general: no hay cofres, apenas hay exploración, posee un ritmo irregular y tiene un montón de personajes que quedan en segundo plano, un pecado mortal para algunos, pero una gran apuesta para otros.

No fue fácil reemplazar a *Final Fantasy VII*. La mayoría del público occidental había descubierto la saga en la entrega anterior y esperaba una secuela espiritual, pero la sorpresa que se llevaron los miles de fans fue mayúscula. Muchos decidieron no apostar por el juego, decepcionados por la historia de un romance adolescente y una caza de brujas, lejos de la fábula ecológica con notas de *ciencia ficción industrial* que se había planteado en *Final Fantasy VII* y que había marcado a toda una generación de jugadores, al abrir así el RPG japonés al mercado internacional.

Final Fantasy VIII fue, también, una historia inusual, compleja, una historia que mezclaba la brujería con los viajes en el tiempo, una fábula sobre el destino y el difícil paso a la edad adulta, una historia tan fascinante como enrevesada que sigue siendo objeto de debate y controversia entre los fans de la serie. En esta obra explicaremos algunas de las teorías más caprichosas y aclararemos las lagunas que pueda haber en un tortuoso viaje hacia la comprensión del juego. También tendremos en cuenta la implicación del jugador conforme avanza en la obra, buscando, sobre todo, que su visión sobre la historia sea tan válida y relevante como la de los guionistas del juego. Por ese motivo debemos preguntarnos dónde está el límite. ¿Podemos, acaso, intelectualizar el videojuego?

Esta obra, escrita, a su vez, como testimonio de amor y como base para infinidad de hipótesis, a veces más allá de los videojuegos, tratará de determinar por qué *Final Fantasy VIII* es un RPG único, inimitable y, sobre todo, atípico. ¿Por qué cuando mencionamos su nombre el jugador tiende a levantar los ojos al cielo y a esbozar una leve sonrisa? ¿Es solo un buen recuerdo o la nostalgia de una época dorada?



LA LEYENDA FINAL FANTASY VIII

CAPÍTULO I - UNIVERSO



HISTORIA

MITOS FUNDACIONALES

Según la leyenda, el mundo fue creado por un ser llamado Xian. Deidad o entidad extraterrestre, su naturaleza no está claramente definida y las historias que dan los distintos mitos varían de una cultura a otra^[1]. Todos están de acuerdo, en cambio, que su poder le permitió establecer su reinado en la Tierra: derrotó a un sinnúmero de monstruos con su poderosísima magia y comenzó a dar forma al mundo. Pero al cabo de un tiempo, Xian se cansó de esta actividad y optó por delegar la continuidad de su trabajo a los subordinados que él mismo había creado. Estas «herramientas», como él las llamaba, no eran otras que los humanos. Xian vio que eran capaces de procrear y de satisfacer sus necesidades, y se retiró a descansar. Mientras tanto, la humanidad llevó a cabo las tareas que le había encargado su soberano. Esta prosperó con el paso del tiempo y, ante la ausencia de directrices claras, llegó a extenderse más allá de las montañas.

Cuando finalizaron su trabajo, los hombres decidieron preguntar a Xian qué era lo siguiente que debían hacer, pero el dios se encontraba profundamente dormido a causa del cansancio y no contestó. En ese momento, los hombres decidieron convertirse en sus propios maestros y continuaron modificando la Tierra a su gusto.

Sin embargo, Xian acabó por salir de su letargo y lo que encontró cuando despertó lo encolerizó. Furioso al ver que sus creaciones habían alcanzado un poder considerable y habían superado con creces sus instrucciones, hizo que muchos de ellos pudiesen en las llamas, comenzando por los niños. El dolor de los hombres les llevó a rebelarse contra Xian, pues se negaron a seguir siendo tratados como meras «herramientas». Este fue el inicio de un terrible conflicto en el que los hombres, que habían aumentado en número, consiguieron inclinar la balanza a su favor. Xian se vio acorralado y decidió negociar con los humanos. A cambio de una tregua duradera, les ofrecería la mitad de su cuerpo y de su poder.

Sin embargo, la paz duró poco. Los hombres comenzaron a luchar entre sí por la posesión de la mitad divina y la civilización acabó fragmentándose en varias compañías rivales, cada una de ellas deseosa de adquirir los poderes de Xian para establecer su supremacía. La guerra duró décadas y la victoria se la llevó el rey oscuro Zebarga. Sediento de poder, se apresuró a organizar el ritual que le habría permitido convertirse en un dios, pero su sorpresa fue mayúscula al ver que la mitad divina no respondía a sus exigencias. Xian había engañado a los humanos. Fue necesaria la intervención del gran sabio Baskalium para que Zebarga y sus hombres comprendiesen el engaño: la parte del cuerpo que Xian había conservado era la que tenía todo su poder; la otra no era más que una cáscara vacía. Herido en su orgullo, el

rey tramó un plan de venganza para encontrar y exterminar a Xian. Por desgracia, el antiguo soberano de la humanidad desapareció sin dejar rastro. Los humanos comenzaron a referirse al desaparecido Xian como «Xian el de la magia» y continuaron su búsqueda durante generaciones. Se dice, sin embargo, que la parte restante de su cuerpo, aquella que contiene todo su poder, reside en el cuerpo de algunas mujeres y, debido a esto, se les empezó a considerar sus herederas.

EL LEGADO DE LAS BRUJAS

Las herederas de Xian se hicieron llamar «brujas». Solo podía existir una en cada generación. Aunque se desconoce el nombre de las primeras, numerosos vestigios sugieren su influencia en una época en la que eran claramente veneradas^[2]. A excepción del dominio de la magia, no se las puede distinguir de cualquier otro ser humano. De esta forma, lejos de ser inmortales, las brujas envejecían como todos los demás. Sin embargo, para que pudiesen morir en paz, era necesario que transmitiesen «el legado de Xian» a la siguiente bruja. Se dice que cuando una bruja está al borde de la muerte los poderes que alberga buscan de forma espontánea una nueva portadora.

Las futuras brujas suelen ser mujeres jóvenes o incluso niñas que muestran habilidades mágicas ya desde el nacimiento, una rara cualidad cuya aparición todavía se considera impredecible y aleatoria, aunque algunos dicen que es cosa del destino. Cada bruja también tiene asociado un «caballero», un guardia personal que vela por su seguridad y por su bienestar mental y espiritual; es el principal vínculo entre ella y el resto de la humanidad. Los caballeros mantienen un vínculo especial con las brujas, un lazo que puede incluso remontarse a la infancia, generalmente mucho antes de que hereden los poderes de Xian.

Además, a diferencia de lo que se cabría esperar, las brujas no tienen por qué ser malvadas. El egoísmo inherente de la naturaleza humana ha llevado a muchas brujas a caer en el lado oscuro, pero otras han optado por poner sus poderes al servicio del bien. El papel del caballero también radica en evitar que la bruja sucumba a la envidia o al orgullo.

CENTRA O LA PRIMERA GRAN CIVILIZACIÓN

La civilización de Centra floreció en el continente sur hace cuatro mil años. Aunque conocemos poco de su cultura, sabemos que la tecnología que poseían les permitió extender su imperio más allá de los océanos. Hoy en día solo quedan restos de esta tecnología perdida: estructuras móviles del tamaño de una pequeña ciudad^[3]. También sabemos que en una época sin determinar, fueron los habitantes originales

de Centra quienes establecieron el Sagrado Imperio de Dollet en el continente occidental, y Esthar en el oriental. A pesar de su origen común, estas tres civilizaciones experimentaron rápidamente desarrollos muy diferentes. Así, el Sagrado Imperio de Dollet no tardó en convertirse en el núcleo de población más grande del planeta, principalmente por la inmigración masiva que se produjo desde Centra; durante siglos, Dollet fue la nación más poderosa del mundo. Por su parte, los habitantes de Esthar se dedicaron, con éxito, al progreso tecnológico (sin embargo, un signo evidente de la fractura progresiva entre los tres continentes es que dicho progreso no llegó a atravesar los mares). Centra, por su parte, conoció un destino trágico y desapareció casi por completo.

MUERTE DESDE EL CIELO

Hace 100 años ocurrió una catástrofe en el continente sur que borró a Centra y a sus habitantes de la faz de la Tierra. Este fenómeno cíclico, que se produce desde hace decenas de miles de años, se le conoce como la «Lágrima de la Luna». La Luna está llena de monstruos de todo tipo: cuando el número es demasiado alto en la superficie, el planeta rechaza algunos de estos monstruos en forma de una masa escarlata que precede y parece dirigir un gran pilar de cristal cuya naturaleza sigue siendo un misterio. Bajo el efecto de la gravedad, las hordas de monstruos están condenadas a impactar contra la Tierra. La caída de este pilar durante la última Lágrima causó un daño devastador en los alrededores del continente sur que provocó la formación de un enorme cráter. Aunque apenas se tienen detalles, las consecuencias geopolíticas de la catástrofe fueron considerables y decisivas para el imperio de Dollet, que acabó dividiéndose en cuatro naciones: Galbadia, Timber, Balamb y el ducado de Dollet, último vestigio del antiguo Sagrado Imperio.

LA GUERRA DE LA BRUJA

Los años posteriores al cataclismo fueron testigos de un profundo cambio en el equilibrio del poder político. Galbadia intentó unificar el continente occidental bajo la bandera de una dictadura militar orquestada por su presidente vitalicio Vinzer Deling, mientras que Esthar se convirtió en el juguete de la bruja Adel, déspota tirana que utilizó su poder para asegurar su reinado. Los horrores que se le atribuyen aterrorizan todavía hoy a los habitantes de Esthar. La sed de poder de Adel no conocía límites: 18 años antes del comienzo de estos acontecimientos, la heredera de Xian comenzó a atacar Galbadia para extender su dominio en el continente occidental. De esta manera comenzó el conflicto que la historia recordaría más tarde como «la Guerra de la Bruja». Adel había decidido orientar la tecnología de Esthar hacia la investigación

militar. Esto provocó un daño irreparable en el medioambiente de los alrededores: se drenaron los lagos y dejaron únicamente vastas extensiones de desierto totalmente inhabitables. A pesar de su superioridad numérica y tecnológica, las tropas de Esthar se toparon con una fuerte resistencia de Galbadia, lo que obligó a Adel a cambiar de estrategia. Poco después, la bruja descubre la existencia del pilar de cristal que se había estrellado en el continente sur tiempo atrás causando la aniquilación de Centra y lo manda desenterrar para estudiarlo. La élite de científicos de Esthar, encabezada por el profesor Odine^[4], ordena construir una estructura metálica de gran tamaño alrededor del pilar a la que bautizan como «Lunatic Pandora», en referencia al proyecto que tenía Adel de utilizarlo para hacer caer sobre Galbadia una nueva Lágrima, lo que volvía a demostrar la conducta malévola de la bruja. Las primeras pinchas tuvieron éxito, pero afectaron de nuevo a los alrededores de Esthar causando la formación de un gran cráter que separaría desde aquel momento la región de la de Trabia^[5].

El Lunatic Pandora, sin embargo, no fue más que una baza en la loca carrera armamentística iniciada por Esthar. El profesor Odine también ideó una tecnología revolucionaria que cambiaría la naturaleza de los combates para siempre. Por aquel entonces, el científico llevaba a cabo una serie de experimentos con unos seres a los que llamó «Guardianes de la Fuerza» (abreviados en el juego como G. F.), una especie de seres espirituales que podían residir tanto en objetos como en seres vivos. Finalmente, consiguió desarrollar un dispositivo que permitía vincularlos a los seres humanos con el fin de otorgarles mayores facultades (fuerza, velocidad, resistencia...) al mismo tiempo que les permitía invocar puntualmente a estas criaturas para infligir un mayor daño a los adversarios. Esta nueva tecnología también permitió a los seres humanos utilizar la magia «Extraer» en el medioambiente, así como en los monstruos que eran la «fuente» dispersa de la naturaleza. Esta forma de magia, sin relación alguna con la de las herederas de Xian, se denominó «pseudomagia». Por desgracia para Adel, solo la élite de su ejército podía utilizar Guardianes de la Fuerza y pseudomagia, mientras que era inaccesible al resto de sus soldados. Por otra parte, se descubriría que el uso prolongado de los Guardianes de la Fuerza podía causar una pérdida de memoria significativa; en última instancia, y a pesar de estos avances tecnológicos, Esthar no pudo apoderarse de Galbadia.

GALBADIA, LA LEY MARCIAL Y EL EXPANSIONISMO

La guerra librada contra Esthar permitió a Galbadia extender su poder por todo el continente occidental. Las ciudades de Timber y Dollet fueron conquistadas durante la Guerra de la Bruja bajo pretextos dudosos, en nombre de la unidad del continente, para sabotear los planes de Esthar. La toma de poder galbadiana no se produjo, sin embargo, sin resistencia ni tenacidad. De hecho, aunque el ducado de Dollet cayó

rápidamente, las cosas fueron más complicadas en Timber. La población se había levantado para contrarrestar al invasor formando focos de resistencia; estos, sin embargo, no fueron suficientes para repeler a las fuerzas de Galbadia. Muchas personas perdieron la vida y Timber fue sometida a la ley marcial que se ha mantenido permanentemente. La invasión significó para Galbadia la ocasión perfecta para explotar los ricos recursos naturales del territorio de Timber, sobre todo las vastas zonas de bosques circundantes que dieron nombre a la ciudad. No se sabe exactamente en qué momento consiguió el ejército galbadiano poner las manos sobre la pseudomagia. Fuese cuando fuese, sus soldados habían conseguido aprender a utilizar los Guardianes de la Fuerza, lo que les permitió reequilibrar la balanza de fuerzas con Esthar, al punto de hacer bastante incierto el resultado del conflicto. También fue en ese momento cuando desertaron los científicos de Esthar para fundar Fisherman's Horizon, una ciudad independiente construida en medio del océano y adosada a dos vías ferroviarias conectadas a los continentes oriental y occidental, inutilizadas desde el inicio del conflicto.

LAGUNA LOIRE, EL SOLDADO HUMILDE

Laguna Loire es uno de los soldados galbadianos que participaron en la invasión de Timber. Como muchos jóvenes de su edad, es la situación actual la que le obliga a escoger la carrera militar, aunque no es su verdadera vocación; en realidad sueña con ser periodista y viajar por el mundo. Laguna se hace amigo de Kiros Seagill y de Ward Zabac en el ejército, que, aunque todavía no lo sabía, desempeñarían un papel decisivo en el increíble destino que le aguardaba. Los tres soldados comparten sus alegrías y sus penas a la vuelta de cada misión en el bar de un hotel de Deling, capital de Galbadia, donde reside el dictador homónimo. Tiempo atrás, Laguna cae bajo el hechizo de Julia Heartilly, la pianista del hotel de Deling. Una noche, alentado por sus dos compañeros, Laguna reúne el valor necesario para hablar con ella, no sin antes hacer gala de su enternecedora torpeza. Contra todo pronóstico, la joven no parece ser inmune al encanto de su admirador, hasta el punto de que incluso le invita a su habitación, donde comparten sus sueños y aspiraciones: Laguna expresa su deseo de dejar el ejército para empezar su carrera como periodista; Julia le confiesa que quiere ser cantante, incluso le llega a decir que ha encontrado la inspiración para escribir su primera canción con solo mirarle a los ojos. Su charla se ve interrumpida repentinamente cuando Kiros entra en la habitación para comunicar a Laguna que se les ha asignado una importante misión. Lamentablemente, el amor que surge entre Julia y el joven soldado no llega a florecer nunca: ellos lo ignoran todavía, pero una serie de acontecimientos les impedirán que se vean de nuevo.

Su nueva misión requiere que los tres soldados vayan al emplazamiento de extracción de Centra, lugar del impacto del pilar de cristal: se trata de una sencilla

misión de reconocimiento para vigilar las actividades estharienses, dado que el proyectó Lunatic Pandora se encuentra en plena fase de desarrollo. La estructura laberíntica del emplazamiento pone a prueba el ya limitado sentido de la orientación de Laguna, y el trío pronto es descubierto por las tropas de Esthar. Momentos después se encuentran acorralados al borde de un acantilado. A pesar de la fuerte resistencia con la que se enfrentan a sus adversarios, los tres amigos se ven obligados a huir de ellos y acaban saltando al océano desde el acantilado. La vertiginosa caída hiere gravemente a Laguna, dejándolo a la deriva, inconsciente y a merced de la corriente.

EL SECUESTRO

Pasan los meses y Julia sigue sin tener noticias de Laguna. Cuando descubre que el soldado no volvió de su misión, la joven se sumerge en una profunda tristeza. Es entonces cuando escribe *Eyes on Me*, una canción cuya letra evoca claramente el comienzo de su amor perdido. La canción se convierte en un éxito en todo el continente galbadiano. Julia finalmente encuentra refugio en los brazos del general Calway, una importante figura del ejército galbadiano, con quien tiene una hija ese mismo año: Rinoa Heartilly.

Al mismo tiempo, Adel lleva a cabo una gran campaña para encontrar a la bruja a la que transmitirá sus poderes. Envía tropas estharianas por todo el mundo en busca de la elegida, pero los resultados se hacen de rogar. El secuestro de cientos de jóvenes no permite a Adel alcanzar su propósito; las olas de secuestros se suceden, pero todavía no hay ninguna heredera a la vista.

Afectados por la guerra, el pequeño pueblo de Winhill ve cómo desembarcan soldados estharianos en busca de la que pueda ser la sucesora de la bruja. La mayoría de sus hombres se encuentran en el frente y la población apenas consigue defenderse. No pueden más que mirar cómo secuestran a muchas de las muchachas de Winhill. Solo consigue escapar la pequeña Eleone. Los padres de la niña son asesinados, por lo que la pequeña acaba siendo adoptada por una campesina llamada Raine, que cuidará de ella a partir de ese momento. Poco después, los habitantes descubren en la costa el cuerpo de un soldado galbadiano gravemente herido. Ese soldado no es otro que Laguna. Raine cuidará también del joven durante seis meses, los necesarios para que el soldado pueda recuperarse. Entre Laguna, Eleone y Raine se crea un estrecho vínculo que los unirá como a los miembros de una familia.

Una vez recuperado de sus heridas, Laguna decide quedarse en Winhill para dar caza a los monstruos que infestan las calles del pueblo en señal de gratitud a sus habitantes. Un día recibe la visita de su amigo Kiros, quien le informa de la boda de Julia con el general Calway y le da noticias de Ward, su excompañero de armas: tras el fracaso de su última misión, perdió la capacidad de hablar, pero encontró trabajo en una prisión de Galbadia. En cuanto a Kiros, abandonó el ejército y se dedica a

deambular de pueblo en pueblo. La guerra sigue en su punto más álgido y ni él ni Laguna desean regresar a ese infierno. Laguna le revela que aún quiere ser periodista, pero no desea dejar solas a Raine y Eleone, ya que se han convertido en su familia. Kiros se sorprende al ver lo mucho que ha madurado su amigo en un año. El deseo de Laguna de proteger a los que ama se va a materializar poco después cuando le pide a Raine matrimonio y ella acepta, emocionada.

Todo transcurre con normalidad durante un tiempo hasta que secuestran a Eleone. Laguna promete a Raine rescatarla sana y salva. Lo que el soldado no sabe es que su esposa está embarazada...

EL NACIMIENTO DE UN LÍDER

Laguna y Kiros se reencuentran con Ward y comienzan a buscar juntos a Eleone. El viaje no será fácil, en primer lugar, por la distancia, que requerirá que el grupo tenga que ganar dinero a cualquier precio, incluso haciendo de actores para una película de bajo presupuesto^[6], como por los accidentes de la travesía: Laguna vuelve a separarse de Kiros y Ward y resulta nuevamente herido, pero esta vez llega al pueblo shumi, donde los compensa por su amabilidad. También se hace amigo de los mumbas, a los que intenta enseñar a hablar^[7]. Este nuevo contratiempo le impedirá retomar su camino durante casi seis meses. Después de todas estas aventuras, Laguna llega finalmente a su destino, el laboratorio del Lunatic Pandora donde supuestamente retienen a la pequeña Eleone. Desgraciadamente, los tres amigos son capturados y encarcelados por los soldados de Esthar y son condenados a trabajar de encargados de mantenimiento en el sótano del laboratorio. Laguna se entera por un recluso de la existencia de un movimiento de resistencia que se opone a Adel. Su compañero de celda reconoce en Laguna las cualidades que ha de tener un buen líder y le propone convertirse en el libertador del pueblo de Esthar. Laguna se muestra escéptico: ¿por qué él? ¿Cómo podría él, que ya tiene bastante con lo suyo, liderar un levantamiento popular? Los días pasan y Laguna sigue pensando. Los acontecimientos le llevan a rebelarse contra los guardias de Esthar. Se une a Kiros y Ward y consigue escapar. Fuera del laboratorio, Laguna encuentra a su compañero de celda, quien le presenta al ayudante del profesor Odine, que también forma parte de la resistencia y que, por lo tanto, es la mejor fuente de información. De esta forma, Laguna descubre la obsesión que tiene Odine por la pequeña Eleone: la muchacha tiene el poder de enviar la conciencia de una persona al pasado, algo que, al parecer, también interesada a Adel. Aterrorizado ante la idea de lo que le podría ocurrir a su hija adoptiva, Laguna decide volver al laboratorio para sonsacarle la información a Odine. Tras un largo tira y afloja, Laguna consigue su propósito. Odine confiesa que la chica se encuentra en un centro de investigación oculto de Esthar. Sin perder un momento, los tres amigos se introducen en el complejo y consiguen rescatar a Eleone,

que se encuentra muy afectada por las experiencias que ha tenido que sufrir durante meses. Antes de que su principal sujeto de pruebas escape, Odine consigue reproducir mediante una máquina las ondas cerebrales de Eleone, lo que le permite disponer a partir de ahora de los mismos poderes de la muchacha.

El éxito de Laguna confirma su condición de libertador potencial: se une oficialmente a la resistencia y traza un plan para derrotar a Adel y poner fin a su despótico reinado.

EL FIN DE UNA TIRANÍA

La resistencia logra convencer al profesor Odine para que colabore en la búsqueda de la independencia. Laguna y el científico desarrollan una estrategia para atrapar a Adel sin necesidad de enfrentarse a ella directamente: explotar la obsesión que tiene Adel por Eleone. Utilizarán un holograma de la muchacha para atraer a la bruja a un contenedor especial que neutralizará sus poderes. El ardid funciona a la perfección y la cápsula en la que se encuentra cautiva la bruja es enviada al espacio. La cápsula es luego recuperada por la estación espacial de Esthar. Lo que nadie previo, sin embargo, fue que las ondas del contenedor causarían una perturbación de la red hertziana terrestre: el precio a pagar para deshacerse de la tirana. Por último, como medida de precaución y para evitar nuevos desastres, el pilar de cristal del Lunatic Pandora es arrojado al mar.

Con la liberación de la gente de Esthar, la temida Guerra de la Bruja llega a su fin: el conflicto entre Galbadia y Esthar cesa y Laguna es nombrado presidente de Esthar. Una de sus primeras acciones como tal será aislar la ciudad del resto del mundo, alegando que las invenciones del profesor Odine podrían utilizarse para fines malvados.

Kiros y Ward deciden quedarse en Esthar junto a Laguna y se convierten en sus asesores. El clima que sigue reinando en la ciudad es asfixiante y Laguna considera que lo mejor para Eleone es que regrese a Winhill. La niña se reencuentra con su madre adoptiva, la cual morirá poco después de dar a luz al hijo que esperaba de Laguna, un niño llamado Squall. Los habitantes de Winhill envían a Eleone y a Squall al orfanato de Edea Kramer, situado en el continente sur. Laguna no se enterará de la muerte de Raine hasta poco tiempo después^[8].

LA NUEVA GENERACIÓN

La Guerra de la Bruja dejó a muchos niños huérfanos. Algunos de ellos, lejos de imaginar el destino que les aguardaba, encontraron refugio en el orfanato de Edea Kramer. Eleone y Squall (que se apellidan Leonhart) dan la bienvenida a Zell Dincht,

a Selphie Tilmitt, a Irvine Kinneas, a Quistis Treppe y a Seifer Almasy. En cada uno de ellos ya se pueden ver algunos rasgos de su personalidad: Squall y Seifer se pelean todo el tiempo, Selphie se porta mal (en particular con Zell) y Quistis actúa como la mamá del grupo, algo que se le pegará a la piel en su adolescencia. Los niños viven felices, lejos de las ciudades y ajenos a los conflictos que siguen agitando el continente galbadiano.

Lo que sin embargo ignoran es que su tutora legal va a convertirse pronto en bruja. Aunque todavía no había heredado los poderes de Xian^[9], la joven ya contaba con habilidades mágicas naturales que había tratado de ocultar a los niños para no asustarlos.

Edea recibe un día una visita inesperada. En el patio del orfanato, aparecen dos personas como por arte de magia: un joven vestido con cuero negro y una mujer de aspecto extraño y gravemente herida. Pronto entiende que se trata de una bruja y que se está muriendo. Edea sabe que la bruja no puede morir en paz sin haber transferido sus poderes y accede a recibirlos para terminar con su sufrimiento, evitando, al mismo tiempo, que los niños se involucren en la brujería. La bruja exhala su último aliento y muere. El joven se dirige a Edea como «mamá Ede». Es entonces cuando reconoce a un Squall que, probablemente, viene de un futuro próximo. El joven le dice que su misión, en calidad de Seed del Jardín de Balamb, es luchar contra las brujas y que ella es el origen de esta unidad especial. ¿Un Seed? ¿Un jardín? Edea está preocupada y no entiende de qué habla el misterioso joven. Sin embargo, este extraño encuentro desencadenará más adelante toda una serie de acontecimientos que decidirán el destino de los niños del orfanato y el de toda la humanidad.

FORMACIONES Y DESTINADOS

Edea y su marido Cid emprenden la fundación del Jardín que menciona el Squall del futuro: un centro de formación que combina los estudios clásicos y el entrenamiento militar para luchar contra las ambiciones despóticas que puedan tener las brujas. El ejemplo que había dado la infame Adel no hacía más que reforzar sus convicciones. Cid se compromete a encontrar patrocinadores que estén dispuestos a financiar tan ambicioso proyecto. Finalmente, se pondrán en funcionamiento tres jardines: el de Balamb (situado en una isla entre los continentes oriental y occidental), el de Galbadia y otro en Trabia (en las tierras nevadas del continente oriental). Los tres utilizan antiguos búnkeres móviles que datan de la época de Centra. El Jardín de Balamb, también conocido por su sigla BGU (Balamb Carden University), recibe grandes sumas de dinero de Norg, un rico donante shumi que fue expulsado de su pueblo en otro tiempo por su carácter violento. Cuidadoso con los negocios, Norg accede a financiar la construcción y la gestión del jardín con la condición de ser el único propietario del mismo. Cid ve, de esta forma, que su labor

se limita a lo que autoriza su condición de director, «enmarcado» por los siervos de Norg, los templarios. Aunque el nombre de Norg figura en todos los documentos administrativos, son muy pocos los estudiantes que han tenido oportunidad de conocer en persona al propietario del Jardín, que vive recluido en el sótano del centro.

La formación de los estudiantes, por lo tanto, tiene como objetivo acabar con las brujas. En el Jardín se estudia la Guerra de la Bruja y se permite el uso de Guardianes de la Fuerza y de pseudomagia como parte de la preparación militar necesaria para afrontar el examen final. Del mismo modo, se introduce un código de honor que hace inseparables la disciplina y los valores morales. Los «Seeds», el nombre que reciben los graduados del Jardín, son contratados como vulgares mercenarios, un mal necesario para asegurar la financiación del centro, algo que no deja de señalar Norg. Las misiones que les son encomendadas tienen como objetivo honrar en todo momento su código de conducta. El sentido del deber y del sacrificio son valores importantes que los Seeds, en calidad de «embajadores» de su Jardín, deben defender y promover.

Todos los huérfanos de los que se ocupa Edea se reparten en los tres centros: Squall, Zell, Quistis y Seifer al de Balamb, Selphie al de Trabia, e Irvine al de Galbadia. Sin embargo, Edea guarda un destino diferente para Eleone. Consciente del peligro de los poderes de la niña y de que podría despertar la avaricia de personas malintencionadas, la tutora crea a una facción de Seeds con la única misión de proteger a Eleone. Les proporciona un barco que les permitirá moverse constantemente y les ruega que no solo mantengan en secreto su ubicación sino también su propia existencia. Esta facción especial recibe el nombre de «Seeds blancos».

EL PRELUDIO DE UNA NUEVA GUERRA

Han pasado 12 años. Los jardines de Galbadia, Balamb y de Trabia forman a una joven élite militar muy comprometida con los conflictos actuales. Los primeros Seeds de Balamb son enviados a las cuatro esquinas del mundo, tomando parte en los grupos rebeldes o en la resistencia local, siempre en consonancia con sus valores altruistas. Las líneas geopolíticas no cambian mucho desde el final de la Guerra de la Bruja. El imperialismo galbadiano sigue ejerciendo presión sobre Timber y Dollet; solo Estilar se ha separado de Galbadia desde hace años.

Sin embargo, un acontecimiento pone fin a este relativo equilibrio. En circunstancias que nunca serán especificadas, la bruja Artemisa toma posesión de Edea. Se trata de la misma bruja que antes de morir le transmite sus poderes, el día en que el Squall del futuro aparece en el orfanato. Para controlar a Edea, Artemisa recurre desde un futuro lejano a la máquina del profesor Odine para disponer de

poderes similares a los de Eleone (en este caso más limitados). Su objetivo es doble: en primer lugar, exterminar a los Seeds (Artemisa también llega a conocer la existencia de un Seed legendario que está destinado a acabar con ella); y, en segundo lugar, encontrar a Eleone. De hecho, la bruja tiene intención de utilizar los poderes de esta última para causar una compresión temporal fusionando pasado, presente y futuro en un *statu quo* inmutable en el que Artemisa absorbería el tiempo y el espacio y se convertiría en una divinidad inmortal.

No queda rastro de la figura amada y filántropa con la que se había casado Cid Kramer: egocéntrica y malvada, la hechicera no oculta su gusto por la destrucción. Cid no informa a los Seeds de estos acontecimientos, ya que piensa que Edea entrará en razón de nuevo, aunque su misión es, precisamente, evitar este tipo de situaciones. Edea parte a Galbadia para proponer una alianza al presidente Vinzer Deling. En realidad, se trata de un plan para expandir el poder galbadiano por todo el mundo, un plan de dominación mundial que, aunque no lo dice con esas palabras, seduce rápidamente a Deling. La bruja se presenta como una embajadora de la paz; Edea, capaz de cautivar a las figuras más poderosas de la política, se pone a disposición de Galbadia sin necesidad de llegar a las armas.

Para lograr este objetivo, primero hay que establecer una campaña de comunicación adecuada. El presidente se compromete a emitir la primera retransmisión de televisión en 17 años, época en la que las ondas de la estructura que tiene prisionera a Adel en el espacio comienzan a interferir en la red. La restauración de la retransmisión requiere reiniciar el sistema de la Torre de Transmisión situada en Dollet...

SQUALL LEONHART, APRENDIZ DE SEED

El taciturno y reservado Squall ha crecido. El joven lleva las cicatrices de una infancia difícil: no solo no ha conocido a sus padres, sino que apenas recuerda nada del orfanato en el que creció^[10]. Ahora tiene 17 años, y Squall se prepara para su examen de Seed, al igual que algunos de sus compañeros, entre los que se encuentra su eterno rival, Seifer. Esa misma mañana han tenido un intenso entrenamiento que les ha dejado a ambos una cicatriz en el entrecejo. Tras recibir una rápida atención médica, Squall sigue a su instructora Quistis (que ya es Seed desde hace un año) a una cueva cercana donde se encuentra un Guardián de la Fuerza que podrá serle de ayuda en el examen final que tendrá lugar por la tarde. Quistis es muy cercana a su alumno y no duda en burlarse de su actitud retraída y poco sociable, lo que saca de sus casillas a Squall. La actitud maternal de Quistis se remonta a años atrás, aunque ninguno de los dos recuerda su infancia en el orfanato. Squall sobresale en el combate, especialmente en el manejo del sable pistola, y se gana la lealtad del

Guardián de la Fuerza Ifrit. Después, regresa al Jardín para los preparativos finales del examen.

Las cosas se complican cuando le asignan a Seifer como compañero para su examen de Seed. Y lo que es peor, Seifer es nombrado jefe de equipo. Su viejo amigo Zell (la amnesia le ha borrado la memoria) completa el equipo. Acompañados por Quistis, los tres parten a Balamb, donde les espera una embarcación que les llevará al lugar del examen. No hay que esperar mucho para que Seifer se pelee con sus dos compañeros. El ambiente se vuelve tenso de repente. Shu, una de los Seeds que supervisan las pruebas, les da un par de datos de la naturaleza de la misión: Dollet ha solicitado la ayuda del Jardín de Balamb para rechazar al ejército galbadiano, que ha invadido la ciudad hace tres días por razones aún desconocidas. Los aspirantes a Seed deberán repeler las fuerzas galbadianas para aprobar el examen.

Al llegar al lugar, Squall es testigo de la impotencia del ejército de Dollet. Las tropas locales han sido totalmente derrotadas como resultado del ínfimo presupuesto militar. El motivo de la invasión galbadiana se conoce poco después: el ejército quiere reactivar la Torre de Transmisión de la ciudad que lleva años fuera de servicio. Seifer toma la delantera y multiplica las faltas de comportamiento: se separa del resto del grupo de forma continuada, desobedece órdenes... El grupo llega a los pies de la torre. Seifer deja tirados a Squall y a Zell y sube solo por el ascensor para llegar a la parte superior. Antes de que los dos amigos se unan a él, se encuentran con Selphie, que también está haciendo el examen de Seed. Los tres aspirantes ven a Seifer en la parte superior de la torre, frente a dos soldados galbadianos, Wedge y Biggs, que están reiniciando el sistema de retransmisión como buenamente pueden. Tras cumplir su misión, las tropas se retiran rápidamente. Selphie aprovecha para informar a sus compañeros de que han recibido la orden de abandonar Dollet inmediatamente. Tras una huida complicada^[11], Squall, Zell, Seifer y Selphie consiguen llegar a la embarcación sanos y salvos.

DESTINOS CRUZADOS

La atmósfera se ha puesto tensa en el Jardín de Balamb: los estudiantes esperan a que sus instructores les comuniquen el resultado del examen que acaban de realizar. Shu y Quistis reprenden severamente a Seifer por su insubordinación y por poner en peligro a sus compañeros de equipo. El muchacho no se hace ilusiones: nunca será Seed. Por otro lado, Squall, Zell y Selphie aprueban el examen. Los tres son nombrados Seed por el director en persona, incluso son felicitados por Seifer y sus compinches de la Junta de Disciplina, Trueno y Viento, un comportamiento cuanto menos inesperado dado el enorme ego del joven.

La ceremonia concluye con un baile, pero a Squall parece no interesarle lo más mínimo. Justo cuando una estrella fugaz atraviesa la noche, su mirada se posa, de

pronto, en una muchacha que parece venir hacia él. No la había visto antes, de hecho, ni siquiera parece una estudiante del Jardín, pero no importa: el nuevo Seed se encuentra bajo su hechizo. No sin torpeza (¿un rasgo hereditario, tal vez?) concede un baile a la joven, hasta que esta le deja plantado y se reúne con unos amigos. Squall ignora que acaba de bailar con la hija de Julia Heartilly, el antiguo amor de su padre Laguna, quien murió en un trágico accidente de coche hace 12 años. Irónicamente, los dos jóvenes bailan una versión para vals de *Eyes on Me*, la canción que Julia le había escrito a Laguna; guiño del destino o no, se trata del prólogo de una relación que transformará profundamente a los dos.

Squall se marcha de la fiesta y se encuentra con Quistis, quien le dice que se reúne con ella en la «zona secreta» del Jardín. Dudoso, el joven baraja si aceptar la propuesta de su instructora. La zona secreta se asemeja a un pequeño balcón en la que las parejas se reúnen para darse carantoñas. Se encuentra situado fuera del módulo de combate, que alberga monstruos de verdad para el entrenamiento de los alumnos. Una vez allí, Quistis le confiesa a Squall que le han bajado de rango tras lo acontecido en Dollet y por su decisión de nombrar a Seifer jefe de equipo. Ahora solo es una Seed, al igual que Squall, por lo que es probable que la envíen por el mundo para realizar misiones. A pesar de la honestidad de esta confesión, Squall no dice nada. Perdido en sus pensamientos, le dice que no quiere cargar con los problemas de los demás y que es incapaz de sentir empatía, lo que molesta a la exinstructora al darse cuenta de que no se va a disculpar. Quistis regresa sobre sus pasos, acompañada de Squall. En la entrada del módulo de combate ven a una chica en apuros que está siendo atacada por un monstruo volador. Después de ayudarla, Squall y Quistis ven a un grupo de Seeds con uniforme blanco que les aseguran que cuidarán de la chica desconocida. Squall desconoce que acaban de salvar a Eleone. Sin dar especial importancia a este extraño suceso, Quistis se va a dormir.

LA RESISTENCIA

A la mañana siguiente, Squall recibe su primera misión como Seed. Junto a Selphie y Zell, recibe la orden de contactar y ayudar a los Búhos del Bosque de Timber, un grupo de resistencia de la ocupación galbadiana. Durante el viaje en el tren transcontinental que les llevará a la ciudad en la que comenzarán su misión, algo extraño les sucede a los tres Seeds: pierden el conocimiento y tienen un extraño sueño. En él, un soldado galbadiano llamado Laguna Loire, regresa de una misión para reunirse con Julia, la pianista de la que está secretamente enamorado. Sin embargo, no se trata exactamente de un sueño, sino de una reminiscencia del pasado, una visión causada por Eleone, que espera cambiar el curso del tiempo. Cuando despiertan, los tres Seeds se encuentran perplejos. Aunque el hecho de que todos

hayan compartido la misma visión es muy extraño, deciden aplazar el esclarecimiento de este fenómeno para centrarse en su misión. Un miembro de la resistencia les está esperando en la estación de Timber. Squall, Zell y Selphie le acompañan hasta un pequeño tren que resulta ser el escondite secreto de los Búhos del Bosque. Allí se presentan: Watts, el que les ha llevado hasta allí, y Zone, líder del grupo y cuyo padre fue asesinado (al igual que el de Watts) por oponerse a Galbadia. Squall se sorprende al ver a Rinoa, la joven con la que bailó en el baile de graduación del Jardín la noche anterior. También es miembro de la resistencia antigalbadiana, pero eso no es todo. Su presencia en el baile estuvo motivada por su deseo de pedirle a Cid Kramer la ayuda de los Seeds en la lucha contra los ocupantes de Timber. Fue Seifer, su exnovio, quien les presentó. Rinoa se decepciona cuando Squall le dice que Seifer no ha aprobado el examen de Seed.

Tras un reencuentro un tanto inesperado, Squall se reúne con Watts, Zone, Selphie y Zell en la sala de operaciones de la resistencia. A continuación, Zone les explica su misión: hace unos días, el líder de los Búhos se hizo con un documento confidencial. En él se informa que el presidente Vinzer Deling va a venir a Deling. El plan consiste, nada más y nada menos, que en secuestrar al dictador. Tras invertir el tren del presidente y aislar su vagón, los Seeds se dan cuenta rápidamente que Deling les ha tendido una trampa: la persona que hay en el tren es un doble. El verdadero Deling está camino del estudio de televisión de la ciudad para retransmitir un mensaje al mundo a través de la Torre de Transmisión de Dollet que fue restaurada hace unos días. A pesar del fracaso de la misión, los Búhos ven una gran oportunidad de proclamar la independencia de Timber interviniendo en el estudio durante la retransmisión. Escéptico, Squall pide ver el contrato entre los Seeds y los Búhos. En él pone que los Seeds deberán trabajar para los Búhos del Bosque hasta que Timber firme la independencia. Por lo tanto, el trabajo no ha acabado. Su siguiente objetivo es irrumpir en la emisora de Timber y anunciar la independencia de la ciudad. Squall, Zell y Selphie se dirigen al lugar del comunicado de Deling. Sin embargo, los tres Seeds se sorprenden al ver a Seifer y a Quistis en el estudio mientras el presidente inicia su discurso y presenta a Edea como «embajadora de la paz». Al parecer, Seifer se ha escapado del Jardín, ha herido a varios de sus compañeros en el camino, tiene como rehén a Deling y amenaza con matarlo si se niega a levantar la ocupación de Timber. Quistis le intenta tranquilizar; Seifer, que se había enterado de que le habían asignado la misión a gente a la que él consideraba incompetente (el grupo de su eterno rival Squall), se había escapado del Jardín para ir a Timber. Sin perder un segundo, Squall, Zell y Selphie entran en la emisora. Zell trata de hacer entrar en razón a Seifer, pero comete el grave error de mencionar el Jardín y hace saltar la tapadera a ojos de Deling, quien promete fuertes represalias. En ese momento, Edea hace su aparición; engaña a Seifer prometiéndole todo lo que siempre ha querido ser. La bruja desaparece con el muchacho y Deling aprovecha la confusión para huir. Squall se encuentra con Rinoa en la salida del estudio. Esta le informa que el cuartel

general de los Búhos ha quedado reducido a cenizas, aunque no ha habido víctimas. La misión resulta ser un fracaso absoluto y las consecuencias políticas serán aún más graves.

EN TERRITORIO ENEMIGO

Los Seeds están entre la espada y la pared. Squall y Rinoa incluso acaban discutiendo: el joven le recrimina su falta de profesionalidad y su actitud imprudente, mientras que ella le echa en cara su frialdad y su sequedad como Seed. Como no saben qué hacer a continuación, deciden confiar en las reglas del Jardín que indican que, en caso de imposibilidad de volver al Jardín de Balamb, todos los Seeds deben ir al jardín más cercano, en este caso, el de Galbadia. La situación se ha complicado y a Zell le corroe la culpabilidad. Zone saca a los Seeds y a Rinoa de Timber y consigue evitar a las tropas galbadianas que han venido como refuerzo tras el intento de secuestro de su presidente. El grupo comienza, de este modo, un largo camino hacia el Jardín de Galbadia. En el camino, Squall, Selphie y Quistis pierden repentinamente el conocimiento exactamente igual que en el viaje en tren a Timber. Los tres sueñan esta vez con Laguna, Kiros y Ward durante la desastrosa misión en el emplazamiento de excavación de Centra, la misma que dio como resultado la impresionante caída desde lo alto de un acantilado y que dejó a Laguna gravemente herido. Cuando despiertan, los Seeds le explican a Rinoa, que parece inmune a estos repentinos desmayos, el extraño fenómeno del que acaban de ser víctimas. Sin embargo, debido a la urgencia de su situación, deciden dejar de nuevo este asunto para centrarse en su mayor problema: la creciente crisis diplomática entre Balamb y Galbadia. A su llegada al Jardín de Galbadia, los Seeds son recibidos y llevados a una sala de espera. Quistis asume el papel de portavoz de los tres nuevos Seeds y defiende su causa con la dirección del jardín. Vuelve a los pocos minutos con buenas y malas noticias. En primer lugar, la agresión de Seifer al presidente Deling se ha considerado un incidente aislado que no preocupa a Balamb, por lo que no se perseguirá a los Seeds. En cuanto a Seifer, sin embargo, se le comunica a Quistis que ha sido condenado a muerte y ejecutado. La noticia cae como una bomba. Incluso Zell, que no aguantaba a Seifer, se muestra muy compungido. Rinoa se encuentra muy impactada por la noticia, pero la reacción de Squall es la más sorprendente de todas. Mientras los demás comienzan a ensalzar las bondades de su compañero caído, Squall es presa del pánico: imagina que un día hablarán de él en pasado, algo que no soporta. El joven sale repentinamente de la sala de espera y tropieza con Viento y Trueno, los dos mejores amigos de Seifer, que vienen a darle órdenes. Squall aprovecha la oportunidad para anunciar, con gran pesar, la muerte de su rival, noticia que tanto Viento como Trueno se niegan a creer en un primer momento.

Más tarde, Squall se reúne con su equipo en la entrada del Jardín para esperar a la

persona que les confiará su próxima misión. Para su sorpresa se trata de Dodonner, el director del Jardín de Galbadia en persona. El equipo hace pasar a Rinoa por una Seed más para que pueda estar en la reunión. Dodonner les revela que el Jardín se niega a ponerse al servicio del imperialismo galbadiano y que lleva colaborando de forma secreta con el Jardín de Balamb desde hace un tiempo para oponerse a Edea, la nueva embajadora del presidente Deling. Los Seeds se muestran atónitos cuando Dodonner les encomienda la misión de matar a la bruja. Les explica que el objetivo de esta última es controlar los Jardines para su propio beneficio y que el título de embajadora de la paz no es más que una tapadera. Está claro que el objetivo final de Galbadia es conquistar el mundo y que la treta de Deling podría tener consecuencias catastróficas. Dodonner le presenta a Irvine Kinneas, un tirador que les ayudará en tan complicada misión. A pesar de haber pasado años con él en el orfanato, Squall, Quistis, Zell y Selphie no se acuerdan de él. Irvine, por su parte, no ha perdido todos sus recuerdos debido a un uso más moderado de los Guardianes de la Fuerza y se acuerda perfectamente de sus viejos compañeros de orfanato. Sin embargo, teniendo en cuenta que es el único que tiene sus recuerdos intactos, evita sacar el tema de su pasado común por ahora^[12].

La primera orden que reciben los Seeds es la de ir a Deling para reunirse con el general Calway (el padre de Rinoa, aunque ellos lo desconocen aún), el más alto mando del ejército galbadiano, quien deberá establecer con ellos el plan de acción para eliminar a la bruja. El equipo coge el tren en dirección a la capital de Galbadia.

GOLPE DE ESTADO

Aunque no ha pisado Deling, Squall reconoce inmediatamente las calles que recorrió en sueños a través de los ojos de la Laguna. Los Seeds se reúnen en la mansión de Calway, quien, tras revelar la identidad de su hija, para sorpresa de todos, les pone al corriente de la misión^[13]. Deben asesinar a Edea durante el desfile en su honor. Se formarán dos grupos: uno compuesto por Squall, Rinoa e Irvine («equipo francotirador»), y otro formado por Quistis, Selphie y Zell («equipo del Arco de Triunfo»), quien se encargará de bajar las rejas para encerrar a la bruja bajo el arco en el momento preciso. Mientras Squall e Irvine marchan a ocupar sus posiciones, estalla una disputa entre Quistis y Rinoa. Rinoa se niega a permanecer quieta mientras los demás se juegan la vida. Quiere ir directamente a donde se encuentra la bruja para darle un regalo envenenado: una joya diseñada por el profesor Odine capaz de anular los poderes de la bruja. Quistis le reprende y le recuerda lo que dijo Squall sobre su falta de profesionalidad y su actitud imprudente. Calway decide retirar a su hija de la misión y la encierra para que no pueda salir por la noche.

A medida que se acerca la hora fatídica, Quistis es presa de los remordimientos. Abandona su puesto y vuelve a la mansión para disculparse con Rinoa. Por una

desafortunada coincidencia, Rinoa sale de la mansión momentos antes del cierre automático de las puertas y el grupo de Quistis se queda encerrado en la mansión. Parece que la misión está comprometida, hasta que el grupo descubre un pasadizo que les lleva a las alcantarillas de la ciudad, lo que les permite, no sin dificultad, llegar al arco a tiempo.

Mientras Squall e Irvine escuchan el discurso de Deling, Rinoa llega a la sala en la que se encuentra Edea. Se acerca lentamente, con la intención de colocarle el brazalete a la bruja para anular sus poderes. Sin embargo, cuando está a punto de hacerlo, un destello blanco lanza a Rinoa por los aires. La chica siente que empieza a perder el control de su cuerpo, y, poco después, queda a merced de la bruja. Edea se dirige al balcón de la residencia presidencial, donde da un corto discurso antes del desfile. Junto a ella están Rinoa y el presidente Deling. A diferencia de lo que esperaba el presidente, las palabras de Edea no tienen nada que ver con la paz, es más, anuncia al pueblo el comienzo de una nueva era de terror y muerte. La bruja se aproxima a Deling y le mata fríamente en agradecimiento por los servicios prestados. Con estas palabras, Edea se marcha del balcón no sin antes dar vida a dos gárgolas para que ataquen a Rinoa como sacrificio para marcar el comienzo de su reinado. Squall e Irvine son testigos de la escena. Abandonan su posición y acuden rápidamente a salvar a la joven, deslizándose como pueden a través de la multitud, que continúa con la celebración, presa de un hechizo de la bruja. Edea se sienta en su carroza: el gran desfile en su honor ya puede comenzar. Es entonces cuando Squall se lleva una nueva sorpresa. Edea tiene un guardaespaldas... ¡y no es otro que Seifer! Tras rescatar a Rinoa, Squall e Irvine recuperan el *francotirador* para matar a la bruja y retoman la posición.

Instantes previos al fatídico momento, Rinoa se disculpa con Squall: ha puesto a sus amigos en peligro y ha comprometido toda la misión. Por primera vez, Squall muestra compasión y trata de no hacer sentir peor a la joven; incluso le dice que Seifer sigue vivo. Rinoa consigue tranquilizarse, pero ahora es Irvine el que entra en pánico. La carroza de la bruja se acerca al arco y el tirador sufre un ataque de ansiedad. Squall intenta tranquilizarlo y le promete que no tendrá que rendir cuentas por el asesinato de Edea. Quistis activa el control de la reja. La bruja está atrapada. Ahora todo depende de Irvine. Tranquilizado por las palabras de Squall, Irvine se arma de valor, coge el rifle, se arrodilla, apunta y... ¡bang! Parece que el disparo va a dar de lleno a la bruja, pero esta lo intercepta con una barrera mágica. Squall se niega a dar por fallida la misión. Salta hacia la multitud, frenético, coge un coche y conduce hacia el arco, pero Seifer, su eterno rival, ahora reconvertido en el caballero de la bruja, le corta el paso. Tras un intenso combate, el Seed consigue derrotar a su antiguo compañero de clase. Edea da un paso al frente, y Squall, Irvine y Rinoa se enfrentan a la bruja, pero la lucha dura muy poco. Ni entre los tres pueden derrotar a la bruja; es demasiado poderosa. Edea señala a Squall. Un trozo de hielo largo y afilado sale de su mano y atraviesa el pecho del Seed. Squall cae de la carroza y

pierde el conocimiento, mientras Rinoa grita, desesperada, sin poder hacer nada por salvarlo.

EL PRECIO DE LA DERROTA

Squall, Zell, Selphie y Quistis son encarcelados en un centro penitenciario situado en mitad de un desierto del continente galbadiano. Rinoa ha utilizado los contactos de su padre para evitar la prisión, algo de lo que también se ha librado Irvine por pertenecer al Jardín de Galbadia. Durante su detención, Zell, Quistis y Selphie vuelven a soñar con Laguna, Kiros y Ward. Esta vez rememoran los días en los que Laguna vivió feliz junto a Raine y Eleone en el pequeño pueblo de Winhill. Zell es el último en despertar. Está en una celda, junto a Quistis, Selphie y Rinoa. Zell cuenta a sus compañeras que ha vuelto a estar en lo que ellos denominan «aquel mundo». Zell ha soñado que era Ward en la época en la que trabajaba en esa misma prisión. Los tres Seeds planean escapar con la información que ha recogido Zell de la estructura del edificio gracias al sueño que ha tenido de Ward.

Mientras tanto, Squall despierta en una celda aislada y se sorprende al ver que su herida ha sanado por completo. Segundos después, recibe la visita de Seifer. Su rival le arrastra fuera de la habitación y le hace un interrogatorio. Poseída en todo momento por Artemisa, Edea quiere conocer los planes de los Seeds, pero Squall se niega a decir nada. El interrogatorio se convierte en tortura. Squall descubre, también, que la bruja ha dado la orden de lanzar un gran número de misiles para destruir el Jardín de Balamb y el de Trabia. Por su parte, Zell, Selphie y Quistis han engañado a los guardias de seguridad y han conseguido escapar de la celda. Salvan a Squall de su carcelero, pero pronto se encuentran acorralados por los guardias, que han dado la alerta.

En ese momento crítico, Irvine y Rinoa llegan a tiempo y ayudan a escapar a sus amigos. La fuga es difícil, pero consiguen robar dos coches y abandonan la prisión. El grupo se reúne fuera y se pone al día de los últimos acontecimientos. Sin embargo, la conversación se ve interrumpida por un hecho terrible. La primera remesa de misiles sale disparada de la base bajo la mirada impotente de Squall y los demás. A partir de ese momento, Squall asume el papel de líder sin quererlo. El grupo decide volver a separarse: el primer equipo, liderado por Selphie irá a la base de misiles para detener el lanzamiento, mientras que el segundo, encabezado por Squall, volverá a Balamb para alertar del peligro y evacuar el Jardín.

EL DESPERTAR DEL JARDÍN DE BALAMB

Selphie, Quistis e Irvine se infiltran en la base de misiles con unos uniformes del

ejército de Galbadia que robaron al salir de la prisión^[14]. Selphie consigue acceder al ordenador central, modifica ligeramente la trayectoria de los misiles y activa la secuencia de autodestrucción de la base. Parece que la misión ha sido un éxito hasta que el equipo asiste, impotente, a un nuevo lanzamiento de misiles con dirección al Jardín de Balamb. Y eso no es todo: un tanque galbadiano les bloquea la salida. La cuenta atrás está a punto de llegar a cero y no consiguen destruir el vehículo galbadiano. Cuando finalmente consiguen inmovilizarlo, intentan buscar refugio para protegerse de la explosión, pero es demasiado tarde...

Mientras tanto, el equipo de Squall llega al Jardín. Sin embargo, se encuentran con que la situación que reina allí dista mucho de ser normal: los estudiantes y profesores corren de un lado para otro, ¡incluso algunos luchan entre ellos! Squall comprende rápidamente que el Jardín se ha convertido en el escenario de una auténtica guerra interna. El dueño del Jardín de Balamb, el amo Norg, ha ordenado a sus secuaces encontrar a los Seeds y al director Kramer. Inevitablemente, los estudiantes se dividen en dos bandos: los que obedecen las órdenes de Norg y los que permanecen fieles al director. Tras hablar con la doctora Kadowaki, Squall decide ir en busca de Shu. La instructora les lleva hasta el despacho del director, donde Kramer ha permanecido oculto todo el tiempo, haciendo pensar a sus detractores que había escapado. Squall informa a Cid y a Shu de que los misiles se dirigen al Jardín. El corte de las líneas impide dar la orden de evacuación. Cid le da a Squall una llave para que acceda al nivel inferior de la escuela, que en sus orígenes fue un refugio. Ni siquiera sabe qué hay exactamente allí, pero situaciones desesperadas requieren medidas desesperadas. Squall, Rinoa y Zell utilizan la llave de Kramer y descienden al nivel oculto del Jardín. En la parte más profunda de la instalación encuentran una extraña sala con lo que parece ser una especie de sistema de activación. Squall comienza a trastear con el mecanismo y consigue activarlo. La plataforma comienza a ascender y llega a la parte más alta del Jardín: el despacho del director. Entonces, sucede lo inimaginable. El Jardín empieza a... ¿moverse? La suerte ha hecho que Squall haya activado, casi sin saberlo, el panel de control del Jardín, una reliquia de la avanzada tecnología de Centra. A pesar de su enorme peso, parece que puede flotar unos metros y desplazarse. Los misiles impactan en el lugar exacto en el que hasta hace pocos segundos se encontraba el Jardín y que ahora permanece totalmente deshabitado. Se han salvado por los pelos. El Jardín cae al mar, pero, por suerte, también puede flotar. La parte negativa es que, hasta que alguien aprenda a manejarlo, tendrán que ir a la deriva.

LA HORA DE LA VERDAD

Squall está hecho un lío. Entre Edea, Seifer y los conflictos internos del Jardín, solo tiene preguntas y más preguntas en su cabeza. A continuación, uno de los

profesores de sombrero extraño se acerca a él y le dice que se reúna con el amo del Jardín en «la sala del amo», un sitio al que los estudiantes tienen prohibido ir. Una vez allí, Squall es testigo de cómo los profesores con sombrero extraño tratan a Cid como si fuese un criado. El desacuerdo entre Nord y el director tiene que ver con la naturaleza misma de los Seeds: Cid acusa a Norg de pensar solo en el dinero, en detrimento de sus valores fundacionales. Cuando Cid abandona la escena, los templarios ordenan a Squall que presente su informe al amo del Jardín, quien resulta ser un shumí. Pero cuando habla sobre el «acuerdo» entre los jardines de Galbadia y Balamb, Norg le revela que nunca existió semejante acuerdo. Fue Norg quien informó a Dodonner de su deseo de asesinar a Edea: para evitar que Galbadia fuese el blanco en caso de fallar, Dodonner envió a los Seeds de Balamb a la misión. Squall se siente engañado, utilizado. ¿Cómo el dueño del Jardín ha podido poner en peligro a sus propias tropas? La conversación se vuelve más tensa y Norg revela una información que solo sembrará más malentendidos en las mentes de los jóvenes Seeds: Edea y Cid están casados. Además, Norg tiene intención de entregar a los Seeds que han participado en el atentado de Edea para salvarse a sí mismo, por miedo a que Dodonner haya hablado demasiado y la bruja opte por tomar represalias contra él. Una revelación que Squall no puede creer, ya que se niega categóricamente a someterse a la bruja. El enfrentamiento con Norg se vuelve inevitable. Squall logra vencer al shumí, pero su victoria tiene un sabor amargo; se siente manipulado como una vulgar marioneta. El Seed encuentra finalmente a Cid en la enfermería y le avasalla a preguntas. De ese modo se entera que Edea es el origen de los jardines y de los Seeds, que cambió de un día para otro debido a la posesión de Artemisa, y que no dijo nada porque pensaba que recuperaría la razón rápidamente. Cid sabía que su esposa era una bruja, que de pequeña presentaba ya algunos poderes mágicos, y que, si el propósito principal de los jardines era entrenar soldados para luchar contra las brujas, el trabajo de Edea era, prácticamente, la planificación de un suicidio.

Shu interrumpe la conversación e informa a Squall y a Cid de que acaba de atracar un barco en el Jardín. En la cubierta hay unas personas con uniforme blanco. Cid los reconoce inmediatamente: se trata de los Seeds de Edea, los Seeds blancos. El líder se dirige a Squall y le dice que han venido a buscar a una muchacha llamada Eleone que se encuentra en el Jardín. ¿Eleone? A Squall le suena ese nombre. ¿Se trata de la hija adoptiva de Laguna? ¿Acaso se encuentra escondida en algún lugar del Jardín? El joven está perplejo. Finalmente, encuentra a la muchacha en la biblioteca. A Squall le resulta difícil disimular su enfado. Quiere respuestas a sus preguntas: los sueños, Laguna, los Seeds blancos, Edea... ¿qué tienen en común? Eleone simplemente responde que las cosas son complicadas y que lo que él ve no es más que un sueño, un eco del pasado, visiones para ayudarle a ver con más claridad. La muchacha se marcha con los Seeds blancos y deja a un Squall desconcertado y cansado de no entender lo que sucede.

REENCUENTROS

Mientras Squall se muere de aburrimiento en la cama, el Jardín choca contra un pequeño pueblo costero llamado Fisherman's Horizon que se encuentra conectado al ferrocarril transcontinental. Cid envía a Squall en calidad de embajador del Jardín de Balamb para disculparse con el alcalde^[15]. El recibimiento es bastante frío. Fisherman's Horizon quiere mantenerse alejado de cualquier conflicto político y la implicación de Balamb en el intento de asesinato de la bruja solo les pone en riesgo. El alcalde envía a un par de técnicos para que ayuden a reparar el Jardín y puedan irse lo antes posible. Sin embargo, no contaban con la velocidad con la que soldados del ejército galbadiano iban a llegar allí, informados del incidente. Los soldados interrogan al alcalde, pero Squall interviene para salvarlo. Descubre que Edea ha enviado a sus secuaces para que encuentren a Eleone y reduzcan la ciudad a cenizas en caso de no encontrarla. Tras derrotar a los soldados que aterrorizan la ciudad, Squall se reúne con Selphie y los demás, que se habían refugiado en un tanque del ejército galbadiano. Squall no oculta su alegría al encontrar con vida a sus amigos, ya que creía haberlos perdido, algo que sorprende gratamente a Rinoa. La joven tampoco se priva de mostrar a su taciturno amigo su reacción.

Los técnicos acaban las reparaciones y Squall y los demás prosiguen su camino. Cuando Squall informa a Cid la intención de Edea de destruir Fisherman's Horizon, el director se da cuenta de que no hay alternativa: debe informar a los estudiantes de que la eliminación de la bruja se ha convertido en su mayor prioridad. Cid nombra a Squall comandante de los Seeds, un papel que el joven rechaza en un principio pero que acaba aceptando a regañadientes. Por la noche, Selphie organiza un concierto para su nuevo comandante. Sus amigos van a hacer todo lo posible para organizar un momento romántico entre él y Rinoa, pero el joven se niega a formar parte^[16]. Squall es prisionero de su silencio, lucha por abrirse a pesar de la insistencia de Rinoa, quien finalmente se cansa de las crisis existenciales del muchacho. Rinoa le dice que no va a llegar a ninguna parte si no sale de su caparazón y se mantiene encerrado en su soledad. Squall se encuentra en un momento decisivo de su existencia, pero no logra asumir su nueva responsabilidad ni la necesidad cada vez más evidente de romper la coraza que le rodea. Es consciente de todo ello, pero su ego se lo impide. Cansada, Rinoa da la cita por acabada y se va a la cama.

A la mañana siguiente, Squall se entera de que los técnicos de Fisherman's Horizon han instalado un centro de mando para controlar el Jardín. Shu y Quistis deciden que el próximo destino sea la ciudad de Balamb. Tienen que asegurarse de que todo va bien tras el incidente con los misiles. Lo que encuentran allí les deja con la boca abierta: el Jardín de Galbadia está sobrevolando la ciudad. Al parecer, el Jardín de Balamb no es la único que tiene un sistema de vuelo. Los soldados han tomado completamente Balamb y no permiten a nadie entrar ni salir de allí. Squall consigue engañar a uno de los soldados para que les deje pasar: dice tener

información sobre Eleone^[17]. Una vez dentro, los Seeds se encuentran con Viento y Trueno, quienes han jurado lealtad a Seifer, el caballero de la bruja y el cabecilla del ejército galbadiano. Después de un breve forcejeo, Viento y Trueno admiten haber seguido a su amigo por lealtad más que por convicción: son conscientes de que Seifer ha perdido la cabeza, pero no quieren abandonarlo. Tras su denota, deciden levantar el asedio de Balamb, ya que está claro que Eleone no se encuentra allí. De vuelta en el Jardín, Squall está indeciso sobre su próximo destino, por lo que Selphie propone ir al Jardín de Trabia para poder comprobar con sus propios ojos el resultado del ataque de los misiles de Galbadia.

CHOQUE DE JARDINES

Cuando nuestros amigos llegan a Trabia, se encuentran con un paisaje desolador. El Jardín está totalmente destrozado, y los supervivientes se mantienen como pueden, ayudándose unos a otros. Selphie, sin embargo, se alegra de ver a sus amigos entre los supervivientes. Después, los Seeds se reúnen en lo que queda de una cancha de baloncesto y empiezan a hablar de sus respectivas infancias. Irvine saca el tema del orfanato y sus amigos le escuchan atentamente. Poco a poco, los recuerdos van regresando, hasta que finalmente entienden que todos ellos crecieron juntos en el orfanato. La amnesia causada por los Guardianes de la Fuerza no ha borrado todos sus recuerdos, al parecer.

Squall, Irvine, Selphie, Quistis, Zell... incluso Seifer. Los seis vivían en un orfanato bajo el cuidado de una mujer a la que llamaban «mamá Ede». La identidad de esta mujer no es otra que la de la bruja contra la que están luchando, la mujer que los cuidó cuando fueron dados en adopción. Sin embargo, todos deciden poner los sentimientos a un lado para centrarse en el bien común; saben que tarde o temprano deberán enfrentarse a Edea y que del resultado de ese combate dependerá el destino del mundo. Para Irvine, se trata incluso del respeto hacia los valores, unos valores que le inculcó «mamá Ede» y que debe ponerlos al servicio de la justicia. El grupo decide volver al orfanato para conectar con sus raíces.

Antes de llegar a su destino, se cruzan de nuevo con el Jardín de Galbadia. Esta vez, el enfrentamiento directo parece inevitable. Squall solo asume su posición como comandante cuando se da cuenta de la importancia de la lucha que se va a librar.

Tanto Seeds como estudiantes del Jardín comienzan a elaborar un plan de batalla. Mientras las tropas se movilizan, Zell aprovecha para pedirle un favor inesperado a Squall: quiere que le preste su anillo, el que tiene un león dibujado llamado Gryphus^[18], para hacer una copia. Ante la insistencia de su amigo, Squall cede y le deja claro que es un objeto muy importante y que si lo pierde se las tendrá que ver con él. Comienza la batalla: la nave galbadiana impacta violentamente contra el Jardín de Balamb en un terrible choque que desestabiliza a todos los estudiantes.

Parte del patio se derrumba. Zell consigue salvarse, pero Rinoa queda colgando de un saliente, a punto de caer. Su vida depende únicamente de la resistencia de sus brazos. Squall está al tanto de la situación, pero como comandante debe pensar en un contraataque del Jardín antes de ir a rescatar a Rinoa. Si Squall no salva a Rinoa, se arrepentirá toda su vida. Irvine le cubre las espaldas y asume el mando temporalmente para que Squall pueda ir a socorrer a Rinoa. Antes de eso, Squall se dirige brevemente al conjunto del Jardín para infundir ánimo a las tropas. Informa a los estudiantes de que la batalla será cruel y dura y que necesita que cada uno luche con todas sus fuerzas. Estas palabras son el reflejo de la recién adquirida madurez del joven, algo que sus amigos no dejarán de señalar. Squall parte al rescate de Rinoa y saltan juntos al Jardín de Galbadia. Antes de reunirse con el resto del grupo, Rinoa le confiesa que tiene el anillo que le ha confiado antes a Zell. A partir de ese momento, solo hay un objetivo: derrotar a Edea. El grupo se encuentra de nuevo con Viento y Trueno en la esquina de un pasillo, pero su encuentro es únicamente verbal: ambos están cansados de la actitud de Seifer y prefieren dejar que los Seeds acaben con el conflicto.

Cuando finalmente se enfrentan a Seifer y Edea, Squall y sus amigos no necesitan mucho tiempo para entender que la persona que está frente a ellos, la que les alimentó y cuidó en la infancia, ha dejado de ser tal persona. No importa el motivo de su transformación. La misión es acabar con ella. Tras derrotar a Seifer, el grupo de Seeds se enfrenta a Edea y consiguen derrotarla en una lucha titánica. Los poderes de Edea se desvanecen al mismo tiempo que lo hace el espíritu de Artemisa, que busca inmediatamente un nuevo cuerpo que poseer, en este caso, el de Rinoa, que se convierte en la nueva bruja, la heredera del poder de Xian. En un último suspiro, Artemisa reanima a Seifer y le ordena encontrar el Lunatic Pandora y provocar otra Lágrima de la luna. Agotada por su lucha contra Edea, la adquisición de sus nuevos poderes y la posesión mental de Artemisa, el cuerpo de Rinoa sucumbe y cae en un coma profundo.

LA BRUJA QUE VINO DEL FUTURO

Lo primero que hace Edea tras recuperar su mente es preguntar si ha conseguido mantener a salvo a Eleone. Como no puede sumarse al Jardín de forma inmediata, ya que se considera todavía un enemigo, Edea esperará a los Seeds en el orfanato, donde les dará más explicaciones. Squall arrastra los pies. Está profundamente afectado por el coma en el que está sumida Rinoa y pasa muchas horas en su cama hasta que Cid le ordena que se reúna con Edea en el orfanato. Tras una larga explicación, la antigua «mamá Ede» les pide disculpas a todos por sus acciones pasadas. Edea revela a los Seeds que fue poseída por una bruja del futuro, un ser lleno de odio llamado

Artemisa. En un primer momento, esta última había intentado apoderarse de Eleone, su objetivo real, pero Edea se interponía en su camino, por lo que Artemisa se apoderó de su cuerpo a la espera de poder poseer el de la niña. Los Seeds comprenden en ese momento que Edea nunca ha sido su auténtico enemigo. Fiel a sus principios, se sacrificó para que Eleone pudiese sobrevivir. Pero eso no es todo: Edea también está preocupada por si Artemisa llega a poseer el cuerpo de la bruja Adel. Aunque la versión oficial da por muerta a la extraterrestre de Esthar, Edea no lo cree así; según ella, el siguiente objetivo de Artemisa es resucitar el cuerpo de Adel para aprovechar su increíble poder. Las consecuencias serían catastróficas: con dos brujas malvadas, nihilistas y crueles sueltas, la Tierra correría un grave peligro.

Edea menciona por primera vez la idea de la compresión del tiempo que Artemisa quiere provocar. La prioridad de los Seeds es ahora la de encontrar a Eleone y mantenerla protegida en un lugar seguro. En cuanto a Rinoa, Edea no puede determinar la razón del coma. De vuelta al Jardín, Squall vuelve a ver a Rinoa. No para de pensar en ella y no puede concentrarse en la misión que tiene entre manos. Entre el mundo y Rinoa, es la joven la que prioriza entre los pensamientos del muchacho. Agotado, Squall cae dormido a los pies de Rinoa.

Durante su sueño, el Seed experimenta una nueva visión vinculada a Laguna. En esta ocasión, Laguna se entera de que Adel ha secuestrado a Eleone. Durante el sueño, Squall consigue comunicarse directamente con Eleone, quien le confirma que, efectivamente, fue secuestrada en aquella época, evitando que Laguna pudiese estar junto a Raine en el momento del nacimiento de su hijo (Squall), sin que Eleone lo indique expresamente. Cuando despierta, Squall solo piensa en una cosa: usar los poderes de Eleone para volver al pasado y salvar a Rinoa, haciendo caso omiso de lo que la muchacha le ha dicho sobre la imposibilidad de cambiar el pasado. Squall consigue encontrar el barco de los Seeds blancos gracias a las indicaciones de Edea. Cuando llegan al barco, situado en la costa oriental meridional, les explica que allí no se encuentra Eleone y que está a punto de estallar un nuevo conflicto entre Galbadia y Esthar. Seifer está tratando de apoderarse del Lunatic Pandora y se ha divisado una flota de navíos galbadianos en dirección al continente oriental, lo que ha puesto en alerta al ejército de Esthar. El barco de los Seeds blancos se encontró en un fuego cruzado entre ambos bandos y Eleone, que no quería dejarse coger por el ejército galbadiano, saltó de improviso al barco de Esthar (el presidente de Esthar no es otro que su padre adoptivo).

Esthar se convierte, naturalmente, en el próximo destino de los Seeds, pero Squall planea ir solo con Rinoa, sin decírselo a nadie. Squall emprende la marcha y cuando ya lleva un buen tramo recorrido a lo largo de la línea ferroviaria que une el continente oriental con el occidental, es abordado por Zell, Quistis y Edea, que son conscientes de lo que planea el joven. Edea también quiere viajar a Esthar para ver al profesor Odine, ya que quizá conozca algún método para evitar que Artemisa vuelva a poseer su cuerpo. Squall continúa su viaje hacia Esthar con Rinoa a cuestas y

acompañado por Edea, Quistis y Zell. Irvine y Selphie se les unen más tarde. El grupo se encamina a la tierra de este continente, donde son testigos de un fenómeno extraño: una barrera mágica que simula un paisaje desértico protege la zona de la mirada de potenciales intrusos. Afortunadamente, Squall encuentra una entrada secreta que les conduce a un impresionante complejo dotado de un enorme ascensor que los lleva directamente a Esthar.

LA VISTA EN LAS ESTRELLAS

Justo cuando están a punto de llegar a la ciudad, Squall y sus amigos son víctimas de una nueva visión en la que Laguna se une a las filas de la resistencia de Estilar en la época del reinado de Adel. Este sueño les permite conocer la historia de la ciudad más secreta del mundo antes de ir a buscar al profesor Odine. Squall y los demás se despiertan. Se encuentran en la entrada de Estilar, aturcidos tras el último sueño de Laguna, cuando un coche se acerca hasta su posición. Un hombre se baja y se dirige hacia Edea. El profesor Odine les recibe en la residencia presidencial y se ofrece para crear un mecanismo de aislamiento que impida a Artemisa volver a controlar a Edea. Squall pierde la paciencia y pide ver a Eleone. Poco después descubre que la muchacha se encuentra en el espacio, en la estación orbital de Esthar. Odine examina a Rinoa mientras el equipo analiza la situación. Zell se quedará con Edea para asegurarse de que Artemisa no la posee de nuevo. Squall, por su parte, se reunirá con Eleone en el espacio y se llevará a Rinoa.

Se inicia el lanzamiento. Las cápsulas salen disparadas hacia la atmósfera. El comandante de los Seeds deja, de esta forma, a sus amigos en la Tierra y se traslada a la estación orbital. Poco después del despegue, la tierra comienza a temblar. Zell, Irvine, Selphie y Edea regresan a la ciudad y lo que encuentran allí les deja sin palabras: un edificio enorme, mucho más grande que un Jardín, está sobrevolando la ciudad. Se trata del Lunatic Pandora. La gigantesca nave parece dirigirse a Tear's Point, el lugar donde una vez impactó la Lágrima de la Luna, en la época en la que Adel dirigía Esthar. El profesor Odine deduce que las fuerzas galbadianas están detrás de esta operación. Tras un fallido intento por invertir la dirección de la nave, a los Seeds no les queda otra que observar cómo el Lunatic Pandora llega a su destino: Tear's Point^[19].

Mientras tanto, en la estación orbital, Squall consigue reunirse con Eleone y le expresa su deseo de volver al pasado para salvar a Rinoa, pero esta le responde que solo es capaz de revivir los recuerdos de una persona que ya conoce. Es más, no solo no puede enviar a Squall al pasado para que intente cambiar el curso de los acontecimientos, sino que tampoco puede recuperar los recuerdos de Rinoa para comprender la naturaleza de su coma. Impotente, el joven empieza a perder la esperanza. En ese momento, suena la alarma de la estación. Squall se dirige corriendo

al pasillo de la enfermería y ve a Rinoa, pero... no parece ella. Artemisa la está controlando. Un campo de fuerza impide a Squall y a los científicos acercarse a ella. Rinoa llega hasta la sala de control y pulsa un botón sin que nadie pueda evitarlo. A continuación, roba un traje especial y libera a Adel de su prisión. En ese momento, la Lágrima de la Luna cae hacia la Tierra con miles de monstruos en su interior, incluyendo a Adel, que se dirige al Lunatic Pandora. Justo cuando Rinoa libera a Adel, Artemisa abandona su cuerpo y se instala en el de la otra bruja, dejando a Rinoa vagando libremente por el espacio y con apenas oxígeno. Cuando cree estar condenada al fracaso ve flotar ante sus ojos el colgante de Squall, lo que le permite mantener la esperanza. Squall corre tras Rinoa mientras la Lágrima de la Luna cae sobre el planeta, a pesar de las advertencias de sus amigos, quienes piensan que es una tarea suicida. El equipo científico evacúa la estación a toda prisa para no ser tragados por la Lágrima, mientras Squall se lanza al vacío él solo, equipado únicamente con un sencillo traje espacial. Se las arregla para alcanzar a Rinoa *in extremis* y ambos encuentran refugio en el Lagunamov, una vieja nave de Esthar que parece abandonada, ya que se encuentra dando vueltas sin rumbo fijo desde el final de la Guerra de la Bruja^[20].

Tras explorar la nave y exterminar a los monstruos que había en ella, localizan la sala de mandos. Squall contacta por radio con Esthar, quienes le informan sobre cómo activar el piloto automático para volver a la Tierra. Aprovechando la tregua que les ofrecen, los dos jóvenes pueden compartir, al fin, un momento romántico. Squall le confiesa el miedo que tiene de perder a las personas que ama; Rinoa le responde que, si continúa en ese camino, se perderá muchas cosas en la vida. La joven le dice que solo se siente feliz cuando está con él, pero su declaración de amor se ve fríamente interrumpida por una nueva retransmisión de Esthar: les preguntan si «la bruja Rinoa» se encuentra a bordo del Lagunamov. Squall se ve obligado a responder de forma afirmativa y Rinoa entiende rápidamente lo que le espera a su regreso en la Tierra: será detenida por las fuerzas de Esthar y confinada como hicieron con Adel, tiempo atrás. Al no poder evitar semejante destino, Squall la toma en sus brazos y la abraza inertemente durante el tiempo en que la nave entra en la atmósfera terrestre. A su llegada, son recibidos por una comitiva de Esthar y Rinoa se va tras ellos sin oponer resistencia.

Squall vuelve a la nave y, poco después, sus amigos se reúnen con él. Cuando les pone al comente de lo que le ha sucedido a Rinoa, sus amigos no comprenden la situación. Si realmente la ama, ¿a qué espera para rescatarla? La reacción unánime del grupo cala hondo en el corazón del Seed y decide poner rumbo al Pabellón de la Bruja, donde Rinoa está a punto de ser encarcelada en una celda de aislamiento. Ya allí, Squall amenaza a los técnicos, libera a su amada y la lleva sana y salva a bordo del Lagunamov^[21].

La situación se complica. Los Seeds son ahora enemigos de Galbadia y las relaciones con Esthar son más tensas que nunca.

GENERACIONES

Rinoa pide a sus amigos que la dejen visitar el orfanato de Edea para alejarse de los conflictos militares. Consciente del peligro que ello implica, Rinoa le hace prometerá Squall que la mate de inmediato si Artemisa toma de nuevo posesión de su cuerpo. El orfanato también se convierte en el lugar de otra promesa, la de reencontrarse si el destino decide separarlos. Zell interrumpe la conversación y les informa que ha recibido una llamada telefónica de Kiros: al parecer el presidente de Esthar quiere tener una reunión con el grupo. Antes de partir, Edea confía a Squall una información importante: hace 13 años, recibió la visita de una bruja que estaba herida y que afirmaba venir del futuro. Esa misma bruja fue la que le transmitió sus poderes antes de morir. Edea no menciona la presencia de Squall para no preocuparlo, pero le da a entender que nadie sabe lo que depara el futuro y que deberá luchar hasta el final. En ese preciso momento, Edea es la única que tiene constancia de la victoria final del joven Seed frente a Artemisa.

El grupo se dirige a Esthar. La ciudad ofrece un espectáculo apocalíptico. Los monstruos campan a sus anchas por las calles y los supervivientes observan, aterrorizados, la destrucción de la ciudad. La caída de la Lágrima de la Luna ha causado daños considerables. El grupo consigue llegar hasta la residencia presidencial sin muchos problemas y se sorprenden al ver que el presidente de Esthar no es otro que Laguna. Sin perder un segundo, el presidente de Esthar les informa que Eleone ha sido capturada por las fuerzas galbadianas y que la tienen cautiva dentro del Lunatic Pandora. El profesor Odine interviene para exponer su plan de actuación: no solo salvarán a Eleone, sino que también derrotarán a Artemisa. La bruja planea usar el poder de Eleone para llevar a cabo una compresión temporal. Esto le permitiría absorber el tiempo y el espacio y la convertiría en un ser inmortal, un dios. La única manera que tienen los Seeds de derrotar a Artemisa es combatiéndola en el futuro. Para ello, Odine sugiere dejar que se produzca la compresión temporal para que puedan viajar a la época de la bruja. Se trata de un plan muy arriesgado que requiere dos cosas: primero, denotar a Adel (no pueden coexistir dos brujas en la misma época y Rinoa se ha convertido ya en la siguiente); la segunda es dejar que Artemisa posea a Rinoa, la bruja del presente. En ese momento, Eleone enviará a Rinoa-Artemisa al pasado, provocando de esta forma la compresión temporal, no sin antes traer de vuelta el espíritu de Rinoa al presente.

La misión es extremadamente peligrosa y el plan es muy teórico, pero los Seeds se sienten dispuestos a afrontar cualquier cosa. Aunque poner en peligro a Rinoa no es algo que le haga gracia a Squall, el joven Seed se da cuenta de que ya no se trata de salvar a una o dos personas, sino que está en juego la propia existencia del mundo. El equipo se prepara para partir al Lunatic Pandora con el fin de, en un principio, derrotar a Adel-Artemisa con vistas a la batalla final. Llegados a su destino, el grupo

de Seeds se enfrenta por última vez a los amigos de Seifer, Viento y Trueno, una pelea que será más por el honor que por sus propias convicciones: saben muy bien que Seifer es una sombra del hombre que fue una vez, que se ha ahogado en sus propias fantasías y que ha perdido la noción del bien y del mal. Viento y Trueno se emplean a fondo para impedir el avance de sus oponentes, pero finalmente son denotados y les dejan pasar. En la parte superior del Lunatic Pandora les espera Seifer, quien se sorprende al ver cómo Viento y Trueno tratan de razonar con él para que vea en lo que se ha convertido: una marioneta de la bruja Artemisa. Seifer ignora a quienes un día fueron sus fieles compañeros y se enfrenta por última vez a los Seeds en una lucha a muerte. Antes de que el grupo pueda darse cuenta, Seifer, quien había fingido su muerte, coge a Rinoa y la lleva ante Adel.

Cuando los Seeds consiguen llegar a la parte superior del Lunatic Pandora, Squall y los demás asisten, impotentes, al desastre: Adel-Artemisa se fusiona con Rinoa. El combate es especialmente duro: Squall y sus amigos deben evitar hacer daño a Rinoa. Afortunadamente, se las arreglan para derrotar a la bruja y consiguen liberar a la joven. Artemisa ha heredado los poderes de la bruja convirtiéndola en la única descendiente de Xian de la época^[22]. En ese momento llegan Laguna y Eleone, quien se apresura a enviar la conciencia de Rinoa-Artemisa al pasado. La compresión temporal no tarda en producirse y el continuo espacio-tiempo comienza a rasgarse alrededor de los Seeds. Ahora tienen que seguir los consejos de Laguna: creer en la existencia de sus amigos, permanecer juntos para no perderse en una época que no les corresponde. Durante este extraño viaje, Squall y sus amigos deberán luchar varias veces contra las brujas del pasado antes de llegar sanos y salvos al futuro, a la era de Artemisa.

MÁS ALLÁ DEL TIEMPO Y EL ESPACIO

En los alrededores del castillo de la bruja se extienden los cuerpos sin vida de los Seeds blancos. Squall deduce que la lucha contra Artemisa dura desde hace generaciones. El refugio de la bruja está lleno de trampas y monstruos terribles de todo tipo que Squall y sus amigos deben sortear^[23]. Tras superar todos los obstáculos, los Seeds se encuentran finalmente con su último enemigo, la razón misma de su formación en el Jardín de Balamb y de su entrenamiento militar. Ante ellos se encuentra la encarnación del mal en un enorme trono a la imagen de su orgullo. Artemisa se dirige al grupo de los «Seeds legendarios» que han venido a desafiarla en un discurso cargado de odio donde les promete un destino peor que la muerte. La batalla comienza y la bruja utiliza todo su poder para debilitar la mente de Squall. Artemisa materializa ante sus ojos la criatura que el joven Seed teme por encima de todo: el Gryphus, el león que simboliza el valor y la fuerza que Squall porta en su anillo^[24]. La confrontación toma un nuevo giro: los Seeds no solo están luchando

contra la bruja, sino también contra sus miedos más profundos. Tras derrotar a tal terrible monstruo, Artemisa se fusiona con el león para ganar más poder. Sin embargo, se va a topar con que no puede vencer a Squall y sus amigos, que parecen capaces de detener cualquier poder. Derrotada, incluso en su forma de unión, Artemisa adquiere su forma final y se transforma en una criatura monstruosa sin rostro que lleva a los Seeds a los confines del tiempo y el espacio. A pesar de los múltiples intentos de la bruja por destruir a los Seeds, Squall acaba por asestarle el golpe final.

Tras la lucha, el tiempo recobra poco a poco su curso original y nuestros héroes tratan de volver a su época. Squall aparece en el orfanato junto con Artemisa y esta le transmite sus poderes a Edea. El joven se acerca a la responsable del orfanato y le revela que ella es el origen de los Seeds y del Jardín de Balamb, creando así un bucle temporal que permitirá al futuro Squall derrotar a la bruja. Acaba de convertirse en el Seed legendario. El espacio-tiempo se contrae de nuevo y Squall aparece en un desierto enorme donde deambula sin rumbo fijo. Después de kilómetros y kilómetros de marcha, Squall se da cuenta de que el desierto no lleva a ninguna parte. Se ha perdido en el tiempo. Sus recuerdos, la única vía de escape de ese lugar, empiezan a nublarse. La imagen de Seifer pasa rápidamente por su cabeza y, posteriormente, la escena del baile de graduación, con la silueta de una mujer (Rinoa) a la que no consigue poner cara. Poco a poco, sus recuerdos de la chica desaparecen junto con los de sus amigos. Los pensamientos relacionados con la bruja Edea o incluso de Seifer están corrompidos en su mente. Resignado, Squall cae inconsciente. Cuando toda esperanza parece perdida, Rinoa decide ir en busca de su amigo. Cuando descubre su cuerpo aparentemente sin vida, la joven rompe en sollozos y lo toma en sus brazos. Las nubes que oscurecían el cielo desaparecen al instante y revelan a su alrededor el campo de flores del orfanato de Edea, el lugar donde prometieron encontrarse si el destino llegaba a separarlos. Se ha producido el milagro.

EPÍLOGO

El mundo está a salvo, y la bruja no es más que un mal recuerdo. Seifer ha abandonado sus sueños de grandeza y ahora vive pacíficamente junto con sus amigos, Viento y Trueno. Laguna, mientras tanto, va regularmente a visitar la tumba de Raine, acompañado de Eleone. Edea y Cid vuelven a estar juntos y felices como el primer día, y los Seeds celebran su victoria. Una última escena nos muestra a Rinoa y Squall disfrutando de un momento de intimidad bajo las estrellas. Liberado de la carga de soledad que ha llevado durante tanto tiempo, el joven ha encontrado, por fin, una razón de existir. Una estrella fugaz recorre el cielo al igual que cuando se conocieron, signo de que, finalmente, ha encontrado la felicidad. Squall y Rinoa comparten un tierno beso de amor.

GEOGRAFÍA

CENTRA

Centra es la civilización más antigua que se conoce. Cuatro mil años antes del inicio de la historia que acabamos de narrar, el territorio de Centra se extendía por todo el continente sur. Este pueblo contaba con una avanzada tecnología que les permitió expandirse a otros continentes. Las tres academias militares fundadas por Cid y Edea son en realidad búnkeres voladores, un legado de la tecnología de Centra. Algunos restos de esta civilización también atestiguan la influencia de las brujas, ya que se han encontrado estatuas en su honor y representaciones en forma de murales. Se desconoce si eran objeto de veneración de una orden religiosa, pero es cierto que fueron importantes figuras culturales. Los habitantes de Centra acabaron por emigrar al continente oriental y occidental donde se fundaron los imperios de Esthar y Dollet, respectivamente. 100 años antes del comienzo del juego cavó la Lágrima de la Luna en el continente sur y destruyó la civilización de Centra casi por completo, así como los últimos hogares de las personas que vivían allí.

ESTHAR

Fundada por inmigrantes de Centra, Estilar se convirtió en una metrópolis que se extendió sobre gran parte del continente oriental. Estilar se convirtió rápidamente en la ciudad del progreso: desde planificación en materia de armamentos, medios de transporte y de investigación, hasta una larga serie de avances tecnológicos. 20 años antes del inicio del juego, la bruja Adel hizo de Estilar su reino; el continente sufrió una profunda transformación. Adel estuvo detrás del desarrollo de la pseudomagia y de la investigación sobre los Guardianes de la Fuerza gracias al control que ejercía sobre la economía y sobre los recursos de la ciudad. Incluso trató de encontrar el pilar de cristal que cayó en la última Lágrima de la Luna y que causó la destrucción de la región de Centra. Sus experimentos puramente militares tuvieron un efecto devastador sobre el medioambiente: lagos drenados, la destrucción de gran parte de la flora de la ciudad... Posteriormente se construyeron varios complejos en estas tierras áridas, como el laboratorio del Lunatic Pandora o la base Lunagate. Cuando Adel fue derrocada por la resistencia, Laguna Loire fue nombrado presidente de Estilar, un cargo más bien honorífico, ya que fueron sus asesores quienes gestionaron los asuntos de la ciudad. Posteriormente, Laguna decide cerrar el acceso a Estilar para evitar nuevas atrocidades y también como muestra de arrepentimiento por la destrucción causada por Adel. A raíz de este aislamiento, se erigió un monumento en

el lugar donde la bruja vio morir sus sueños de grandeza. También se construyó el *Tear's Point*, un monumento que fue concebido para evitar la caída de una nueva Lágrima en el lugar donde Adel quería verla caer.

DOLLET

El Sagrado Imperio de Dollet, situado en el continente occidental, fue, al igual que Esthar, fundado por emigrantes de Centra. Anteriormente, Dollet dominaba el mundo por su impresionante poder militar, además de ser el principal núcleo de población. Su hegemonía se hizo pedazos con el paso del tiempo y el Sagrado Imperio de Dollet se dividió en cuatro naciones independientes tras la caída de la Lágrima de la Luna, producida un siglo antes del inicio del juego. De este modo, nacieron las ciudades de Timber, Galbadia, Balamb y el ducado de Dollet. Este último se ha convertido en un destino turístico de primera categoría gracias a su clima cálido y a su geografía costera. Su presupuesto militar es muy reducido, lo que no le permite recuperar su antigua gloria, y mucho menos enfrentarse a Galbadia.

GALBADIA

Galbadia surgió de la fragmentación de Dollet. No está claro si se trata de un país o de una sola ciudad, pero todos están de acuerdo en reconocer que el continente occidental es el continente galbadiano. Gobernado con mano de hierro por Vinzer Deling (quien dio su nombre a la capital), Galbadia se convirtió en una nación totalitaria que supo sacar provecho de la Guerra de la Bruja para expandir su poder a través de otras ciudades del continente occidental, comenzando por Timber. El conflicto con Estilar también permitió al ejército adoptar el uso de la pseudomagia y de los Guardianes de la Fuerza, lo que reforzó aún más la superioridad militar de Galbadia sobre el continente. Es, de hecho, en el tramo final de esta guerra cuando Vinzer Deling toma todo el poder y endurece considerablemente su política, encadenando campañas propagandísticas y encarcelando a disidentes políticos bajo el pretexto de la unidad del continente. La popularidad de Deling se evaporaría poco después debido a la construcción de la prisión del desierto, reservada a los presos políticos. El Jardín de Galbadia, dirigido por Dodonner, sin embargo, sigue siendo independiente y se desmarca de la línea política del presidente.

DELING

La capital de Galbadia lleva el nombre de su presidente. Vinzer Deling accede al poder al final de la Guerra de la Bruja, lo que sugiere que la capital es muy joven o

que se trata de una ciudad más antigua pero rebautizada por este malvado presidente. Situada en la parte norte del continente occidental, Deling es el lugar de un extraño fenómeno meteorológico: solo tienen 10 días de luz solar al año. En otras palabras, la ciudad se halla sumergida en la oscuridad casi todo el tiempo. La ciudad de Deling ha logrado desarrollar una extensa red de transporte, tiendas, hoteles y residencias de lujo. Tetsuya Nomura precisa que el diseño global de la ciudad se inspiró en gran medida en París, sobre todo, el arco de Deling, que recuerda inmediatamente al Arco de Triunfo.

TIMBER

Timber fue fundada tras la caída del Sagrado Imperio de Dollet, en una zona rodeada de bosques, de los que la ciudad recibió su nombre. Tras décadas de independencia, Timber es invadida por Galbadia durante el periodo de la Guerra de la Bruja, pero opone una sólida resistencia. Toda la población participa de una manera u otra, ya sea ocultando a los combatientes en sus casas o pasando información a través de redes clandestinas. La prensa disidente será rápidamente censurada y la rebelión eventualmente sofocada. Al comienzo de los acontecimientos del juego, Timber está bajo el yugo galbadiano. El invasor no duda en explotar los recursos naturales de la zona, y eso incluye la tala indiscriminada de los bosques circundantes. A pesar de todo, persisten los movimientos de resistencia, entre los que destaca los Búhos del Bosque, los sucesores de los primeros partidarios de la independencia de Timber.

BALAMB

Aunque Balamb no está en el continente occidental, sino en una pequeña isla entre el continente oriental y occidental, antaño fue parte del Sagrado Imperio de Dollet. Se trata de una nación pacífica, cuya lejanía geográfica le permite escapar de la dominación galbadiana durante la Guerra de la Bruja. Balamb cuenta con un puerto que favorece el comercio con otras naciones. Asimismo, está conectada al continente occidental mediante un túnel submarino que construyó Timber. A pesar de su pequeña población y su aislamiento, Balamb es también la sede del Jardín de Balamb, el más importante de los tres centros militares fundados por Cid y Edea, donde aspirantes de todo el mundo vienen a probar suerte en su examen final.

TRABIA

Patria de los shumis y de los mumbas. Trabia se encuentra en la parte norte del continente, por encima de Esthar. Es la única región cubierta de nieve del mundo. La

mayoría de sus habitantes humanos se concentra en el Jardín, el cual mantiene un programa de intercambio de estudiantes muy activo con Balamb. La población de Trabia se especializa en la agricultura y es famosa por hablar un dialecto único. El cráter que separa la región de Trabia de la de Esthar fue causado por uno de los experimentos efectuados por el Lunatic Pandora durante el reinado de Adel.

FISHERMAN'S HORIZON

Fisherman's Horizon fue construido en medio del océano por ingenieros de Esthar que desertaron durante el reinado de Adel. Cansados de su tiranía y de la guerra contra Galbadia, estos ingenieros de Esthar se comprometieron a construir una ciudad totalmente independiente y desmilitarizada. Fisherman's Horizon fue construida casi en su totalidad con materiales reciclados, lo que la convirtió en una ciudad pionera en el reciclaje y en el uso de energías renovables (paneles solares, molinos de viento...). Debido a su aislamiento geográfico, la inmigración es prácticamente inexistente. Solo unas pocas familias de Galbadia se trasladaron a vivir a Fisherman's Horizon utilizando el puente transcontinental que une los continentes oriental y occidental. Los habitantes de esta ciudad desconfían, por lo general, de los extranjeros, especialmente si proceden de un país en guerra. Su naturaleza profundamente pacifista les lleva a resolver todos los conflictos hablando, excluyendo cualquier otro medio.

WINHILL

Winhill es un pequeño pueblo pastoral que se encuentra aislado del resto del mundo. Está situado en la parte sudoeste del continente galbadiano. Se encuentra separado del resto del continente por las montañas, por lo que solo se puede acceder por mar o aire. Con el tiempo, las nuevas generaciones de Winhill se han cansado de una vida demasiado sencilla y vacua, y muchos han acabado por irse a Deling. La Guerra de la Bruja afectó durante mucho tiempo a la población del Winhill, en primer lugar, por el alistamiento de los hombres que eran aptos para luchar y, en segundo lugar, por el secuestro de un gran número de niñas por parte de la malvada bruja Adel. Esto ha dado lugar a que hoy en día la población de Winhill esté compuesta, principalmente, por mujeres y ancianos. La escasez de población masculina adulta ha dado como resultado la proliferación de monstruos por las calles de este apacible pueblo. Finalmente, serán dos Seeds quienes vayan a Winhill para garantizar la seguridad de sus habitantes.

CURIOSIDADES

- Los jugadores españoles sabrán que la gran pasión de Zell son los bocadillos de la cafetería del Jardín. En la versión original, se trata de unos panecillos normales y corrientes. De hecho, los podemos ver en la cinemática de cierre cuando Zell se atraganta con uno de ellos. En la versión americana, Zell cambia sus amados bocatas por perritos calientes, o *pretzels*, en la francesa.
- Si el jugador intenta jugar a las cartas con Irvine, este responderá que solo juega con chicas.
- Se puede ver una pintura de Winhill en Esthar, cerca del despacho de Laguna.
- Si el equipo encuentra el n.º 9 de *Timber Maniacs* antes del *flashback* de la película de Laguna, Ward no aparecerá. En la página que Selphie dedica a Laguna menciona que le resulta extraño que Ward no aparezca en la película.
- Las interferencias del nicho de Adel afectan a los sistemas de comunicación de todo el planeta. Esto lo podemos comprobar en la gran pantalla de televisión que hay en Timber. De hecho, se pueden leer una serie de letras que, una vez separadas, revelan un extraño mensaje, en este caso: «I AM ALIVE HERE», «I WILL NEVER LET YOU FORGET ABOUT ME» y «BRING ME BACK HERE». En español: «Sigo viva», «No dejaré que os olvidéis de mí» y «Traedme de vuelta». Se trata de los pensamientos de la bruja Adel, que se encuentra confinada en el espacio.
- Si el jugador usa la magia «Locura» sobre Biggs o Wedge durante el combate de la prisión del desierto, acabarán pegándose el uno al otro, dando lugar a unos diálogos muy divertidos.
- Si el jugador vuelve a Winhill con Squall podrá ver el fantasma de Raine.
- El nombre completo de Angelo, la perra de Rinoa, es Saint Angelo di Roma (literalmente San Angelo de Roma). A pesar de tener un nombre masculino, Angelo es una hembra de dos años.
- El discurso que pronuncia Edea-Artemisa en Deling incluye las palabras «*Final Fantasy*» en la versión original: «Bailaré por toda la eternidad como la bruja que os traerá el terror. ¡Juntos creamos la fantasía definitiva!»

- Seifer se inspiró en Zefer, protagonista de la película que hizo Laguna sobre El caballero de la bruja. En otras palabras, ¡Seifer copió sus poses de combate de la película de Laguna!
- Si el jugador no consigue destruir la araña mecánica X-AT-M092 (y deja que se encargue Quistis de ella), podremos ver sus «restos» en la playa de Dollet.
- Si, durante el transcurso de la aventura, el jugador vuelve a la Torre de Transmisión de Dollet, se encontrará a un par de soldados galbadianos que bloquean la entrada. Uno de los soldados llamará a dos arañas similares a X-ATM092 con tan poco éxito, que la primera caerá por el barranco en dirección a la ciudad y la segunda bajará por la ladera boca abajo, bloqueando el paso a la torre. Es una curiosa y divertida escena digna de ver.
- Todos los grupos de resistencia de Timber incluyen «del Bosque» en su nombre: los Búhos del Bosque, los Zorros del Bosque y los Patos del Bosque. Recordemos que en su origen Timber era el nombre del bosque que rodeaba lo que sería la ciudad tal como la conocemos.
- Cuando el jugador va a Esthar por primera vez, puede encontrar a Kiros y Ward en los alrededores de la residencia presidencial. Sin embargo, no se puede hablar con ellos.
- Si vamos a la biblioteca del Jardín de Balamb con Zell en el equipo podremos ver unas divertidas escenas de una chica que está visiblemente enamorada de Zell. Los dos se reúnen en el hotel de Balamb sin otra intención que la de darle al chico el n.º 3 de la revista *Karateka*. También se la puede ver al lado de Zell en la última cinemática.
- Durante el tercer sueño de Laguna, el de Winhill, el jugador puede divisar en la pared del restaurante un mapa del mundo, pero no del mundo de *Final Fantasy VIII*, ¡sino del mundo real!
- En la cancha de baloncesto del Jardín de Trabia, cuando Irvine comienza a hablar del orfanato, coge la pelota y efectúa un tiro libre. Si el equipo lleva ganados menos de 200 combates, Irvine fallará el tiro. Si lleva entre 200 y 249 victorias, efectuará un tiro directo (es decir, sin tocar el aro ni el tablero), mientras que, si lleva más de 250 combates, el balón entrará en la canasta tras rebotar en el tablero.
- En la armería de Artemisa había, originalmente, sangre en la pared; sin embargo,

en la versión americana, se cambió el color de Ja sangre a verde, al igual que en la versión europea.

- En el segundo número de la revista *Políticos al desnudo* se dice que Vinzer Deling se convirtió en presidente tras la Segunda Guerra de la Bruja. Sin embargo, no se menciona en el juego nada sobre la primera guerra de este tipo.
- Si el jugador le da una contraseña errónea a Watts la primera vez que llega a Timber, se le escapará la contraseña, irá a las vías y casi le atropellará el tren de los Búhos del bosque. Zone bajará del tren para echarle la bronca a su amigo por ser tan imprudente. Los Seeds subirán al tren, pero Watts deberá correr detrás de la locomotora, que se irá sin él.
- Si el jugador lee el primer número de *Timber Maniacs* antes del primer *flashback*, ¡Laguna se quedará dormido en la habitación de Julia por beber demasiado vino!
- A diferencia de lo que algunos hayan podido pensar, *FITHOS LUSEC WECOS VINOSEC*, título de una de las canciones de la banda sonora del juego, no es latín, sino un anagrama de «*succession of witches*» y «*love*», dos de los ejes principales del argumento: la sucesión de las brujas (de su poder) y el amor



LA LEYENDA FINAL FANTASY VIII

CAPÍTULO II - SEGUNDA LECTURA



EL TIEMPO

Ya sea en literatura, cine o videojuegos, la cuestión de los viajes en el tiempo ha sido siempre fuente de múltiples intercambios y debates dentro de las comunidades de fans. Entre la exactitud científica, las paradojas y las realidades alternativas, el concepto del tiempo suele levantar pasiones. No es raro ver hoy día en Internet debates en lo concerniente a los miles de detalles de una historia hasta repartirse en cientos de páginas. Para un guionista, el concepto del tiempo puede convertirse en un cartucho de dinamita: hay que saber manejarlo con mucho cuidado. *Final Fantasy VIII* no es una excepción. Casi dos décadas después de su lanzamiento, el juego sigue planteando preguntas, debates y teorías de todo tipo, como si los jugadores hubiesen pasado algo por alto y aún quedasen trazos de verdad por descubrir.

Para desentrañar lo verdadero de lo falso, lo útil de lo superfluo, hay que centrarse, en primer lugar, en el concepto de *tiempo* de *Final Fantasy VII*. ¿Por qué reglas se rige? ¿Cómo cambian? Para responder a estas preguntas, vamos a comparar primero tres tipos de «líneas temporales» utilizadas con frecuencia en la ficción para determinar cuál de ellas se corresponde a la del juego. De este modo, podremos establecer con más facilidad lo que «es posible» y lo que no.

El primer tipo de línea temporal es aquella que no permite el más mínimo cambio, es decir, es completamente imposible cambiar el curso de los acontecimientos. A partir de ahí, un viaje al pasado puede plantear dos situaciones. Supongamos que quieres matar a Hitler: o bien nunca lo conseguirías o bien la persona a la que matarías se trataría de un doble o de un hermano gemelo. Tus acciones no tendrían ninguna consecuencia en el futuro porque *ya* forman parte del pasado. El esquema también puede ser aún más enrevesado: en un capítulo de la serie *La dimensión desconocida*, el héroe intenta volver al pasado para evitar el incendio de un colegio y así cambiar el curso del tiempo. Ironías del destino, es él el causante del fuego. Es lo que se denomina «paradoja de la predestinación»: el tiempo es inalterable y la menor de nuestras acciones está «programada» por lo que podríamos llamar destino.

Se trata de una concepción completamente diferente que guarda relación con la línea temporal «dinámica». Su flexibilidad otorga una mayor libertad a los guionistas, pero puede convertirse en un cúmulo de incoherencias. Esta línea permite cambiar el curso del tiempo sin limitaciones: las consecuencias del futuro serán directas e impredecibles. Retomemos el ejemplo de Hitler. Supongamos que lo matas lo suficientemente pronto como para evitar la Segunda Guerra Mundial y que puedes ver los cambios que tu acción ha provocado en el «presente». Imaginemos, sin embargo, que eres el hijo secreto del dictador. Si Hitler muere antes de engendrar a

este hijo, ¡no podrías existir! A partir de ese momento se dan dos posibilidades: o bien desapareces al instante (como en la película *Looper*, donde se evaporan las encarnaciones «futuras» cuando muere su yo «pasado»), o sigues con vida. Esto daría lugar a una «paradoja temporal», una realidad que no debería existir, pero que existe a pesar de todo. Otro aspecto que dificulta la manipulación de la línea dinámica es la aplicación del «cambio». ¿Qué les ha pasado a las personas que nacieron después de la Segunda Guerra Mundial tras la eliminación de Hitler? ¿Han desaparecido sin más? Y si es así, ¿en qué condiciones? Las respuestas a estas preguntas, así como todos las «inconsistencias» que puedan surgir no siempre se pueden explicar, lo que las deja a merced de las más hermosas y diversas teorías.

Por último, la última de las principales líneas temporales es la que se relaciona con el concepto de «multiverso» y sus «realidades alternativas». Es totalmente compatible con la línea dinámica, pero por lo general no presenta contradicciones. En pocas palabras, si nos remontamos al pasado y cambiamos el curso de la historia, se crea una realidad adicional en la que se vuelve a escribir la historia. ¡La línea original no desaparecería, sino que coexistiría con otra! Square Enix aprovechó esta idea para *Final Fantasy XIII-2*. Los protagonistas de este juego, Noel y Serah, saltan de una época a otra con la posibilidad de regresar en cualquier momento a una realidad «inalterada». Un sistema que, aunque evita las paradojas temporales, complica la historia hasta límites insospechados (aunque todo lo que tiene que ver con viajes en el tiempo ya es complicado de por sí).

Entonces, ¿por qué se utiliza este método en *Final Fantasy VIII*? Todo apunta a que el juego adopta el sistema de la línea temporal «fija», la que no permite el más mínimo cambio. Hay varias razones para apoyar esta teoría. En primer lugar, hay que recordar lo que dice Eleone: «No se puede cambiar el pasado», una importantísima afirmación que cobra sentido si tenemos en cuenta la importancia del concepto «destino» a lo largo del juego. Vamos a intentar comprender por qué *FF VIII* no utiliza una línea temporal dinámica. Esta línea temporal se caracteriza por un cambio, una modificación en la historia que transforma el presente. Sin embargo, el jugador nunca va a ver la coexistencia de una línea «real» original y de una línea «alternativa». Sin duda podemos imaginar que se puede cambiar el pasado, pero en ningún momento del juego se sugiere tal cosa. Todos y cada uno de los acontecimientos llevan a la derrota final de Artemisa, a pesar de sus sucesivos intentos de posesión, tanto de Edea como de Adel y Rinoa. Se puede deducir, por lo tanto, que no se trata más que de una serie de fracasos: la bruja quería cambiar el pasado, pero no lo consiguió, o que estos fracasos sucesivos encajan en la lógica que precisamente la condujo a su derrota. Siguiendo un poco el razonamiento, supongamos que Artemisa no hubiese poseído nunca a Edea. Entonces, Edea nunca se habría asociado con el presidente Deling, y este último no habría ido a Timber para

difundir su mensaje televisivo. Por lo tanto, Squall no habría conocido nunca Rinoa y tampoco habría adquirido la madurez que le hubiese permitido derrotar a la bruja. Podemos deducir, por consiguiente, que, si Edea no hubiera sido poseída por Artemisa, Squall no habría podido vencerla. Por otro lado, puede haber una realidad donde Artemisa logra su objetivo: si ella finalmente absorbe el tiempo y el espacio, las realidades deberían ser «tragadas» también.

El viaje al pasado de Artemisa y Squall tras la batalla final no hace más que confirmar la teoría de la línea temporal «fija». De hecho, tras este acontecimiento, Edea fundará la brigada Seed y Squall recibirá la formación necesaria para vencer a la bruja. A pesar de su carácter aparentemente «fortuito», este acontecimiento se enmarca en realidad en una secuencia lógica que llevará, ni más ni menos, a su propia realización. Es lo que llamamos «bucle temporal». En cuanto a lo que decía Eleone, es decir, que no se puede cambiar el pasado, hay que aclarar que el concepto de «pasado» es relativo. Dicho de otra forma: el pasado de Artemisa no es otro que el futuro de Squall. Nos encontramos frente al tema de la predestinación en el que se basa todo el juego. Un último apunte: ¿cuál es el origen de la palabra **Seed**? ¿Quién tuvo la idea, Squall o Edea? Solo sabemos que Squall se lo oyó decir a Edea, que lo escuchó a su vez de Squall, que a su vez lo mencionó Edea, etc., así que no hay una respuesta propiamente dicha a esta pregunta. He aquí otro tipo de paradoja temporal.

Otro dato interesante es que Artemisa es plenamente consciente de su denota final. De hecho, durante el combate contra los Seeds en el Jardín de Galbadia (y considerando que Edea todavía estaba bajo el control de la bruja), Artemisa reconoce a Squall y se dirige a él como «el Seed legendario», aquel que está destinado a enfrentarse a ella. Podemos deducir de ello que la historia ha elegido al joven como aquel que libraría al mundo de la bruja, y que esta información ha perdurado hasta la época de Artemisa. Por lo tanto, su proyecto no es cambiar el transcurso del tiempo, sino de acabar con el tiempo mismo: Artemisa sabe que su derrota es inevitable porque, como dice Eleone, no se puede cambiar el pasado, y su única oportunidad de supervivencia radica en la compresión temporal y el consiguiente acceso a la eternidad.

LAS PIEZAS RESTANTES DEL PUZLE

Aunque la historia de *Final Fantasy VIII* marcó a los jugadores por su complejidad e intrepidez, no pudo librarse, sin embargo, de alguna que otra crítica, particularmente en lo concerniente a algunos elementos claves del juego. ¿En qué consiste exactamente el legado de las brujas? ¿Qué es la compresión temporal? ¿Cuál es el verdadero objetivo de Artemisa?

Antes de abordar las teorías que han dividido a los fans desde 1999, vamos a intentar ver con mayor claridad ciertos aspectos de la historia que merecen alguna explicación. Recurramos, pues, a todas las fuentes de información oficiales y a nuestro sentido común para resolver los misterios que rodean a *Final Fantasy VIII*.

EL LEGADO DE LAS BRUJAS

Aquellas a las que llamamos «brujas» son, ni más ni menos, las herederas del Gran Xian, el dios que creó a la raza humana hace miles de años antes del inicio del juego. Partiendo de esta premisa, podemos hacer dos preguntas. En primer lugar, ¿en qué consiste exactamente esa herencia? Dicho de otro modo, ¿cuál es la naturaleza de los poderes de Xian y sus características? Y segundo: ¿la transmisión tiene un efecto acumulativo? Nunca se ha llegado a dar una respuesta a la primera pregunta: se supone que Xian es un ser extremadamente poderoso capaz de crear vida humana y de derrotar a cientos de hordas de monstruos. Este poder de creación lo podemos ver, sobre todo, en Artemisa. Mientras esta última posee el cuerpo de Edea (que recordemos que había recibido los poderes un par de años atrás), da vida a dos estatuas tras su discurso en la ciudad de Deling. Durante la batalla final, incluso se las arregla para debilitar la mente de Squall al materializar su peor pesadilla, la bestia que más teme, el león Gryphus. Podemos suponer que Artemisa puede crear hasta seres humanos. Sin embargo, no es así. Lógicamente hay una razón para esto: a pesar de que, efectivamente, tiene los poderes de Xian, estos tienden a disminuir con cada transmisión, una información a la que solo podemos acceder si pirateamos el juego. Al parecer, esta información debía estar incluida en el menú del juego, pero los diseñadores optaron por no incluirla. Sin embargo, debido a un descuido o a una razón no especificada, se puede acceder a esta información a través de la base de datos del menú principal. En esencia, dice: «Cuando una bruja está al borde de la muerte, transmite su poder a su “sucesora”». Según el profesor Odine, los poderes de las brujas tienden a disminuir con cada sucesión, aunque también influyen la afinidad y otros factores desconocidos. ¿Debemos tomar por correcta esta información? Le corresponde a cada uno pensar lo que quiera.

Con respecto a la supuesta «acumulación» de los poderes de las brujas, podemos formular varias hipótesis. En primer lugar, supongamos que una bruja no solo transmite los «poderes» o «habilidades» de Xian a la heredera, sino también los suyos propios. En este caso, en cada transmisión, los poderes de la antigua bruja se añadirían a los de la nueva, haciendo a cada bruja más poderosa que la anterior (de ser cierto, echaría por tierra la teoría de Odine que acabamos de comentar). Si decidimos no tener en cuenta esto último, que después de todo no se presenta directamente en el transcurso normal del juego, para seguir esta lógica de acumulación hay que tener en cuenta un pequeño detalle que complica especialmente las cosas. Sabemos que Artemisa es la última en la línea de las brujas: desde esta perspectiva, por lo tanto, habría adquirido los poderes de todas las que la precedieron. Sin embargo, cuando muere a causa de su lucha con Squall y su equipo, envía sus poderes al pasado y se los transmite a Edea. ¿Edea tendría, entonces, los poderes de todas las brujas? Si seguimos la cadena hasta Artemisa, podemos pensar que Edea ha recibido sus propios poderes una segunda vez. ¿Esto la volvería mucho más poderosa que cualquier otra bruja? Esta teoría de la «acumulación de poderes» se tambalea en el combate final contra Artemisa cuando usamos la magia «Libra» sobre ella y descubrimos que desea «absorber los poderes de sus pares de todas las épocas mediante la compresión del tiempo». Sin embargo, en la hipótesis de una acumulación de los poderes de las brujas, Artemisa ya debería poseerlos, ya que es la última de su línea.

El juego apenas aporta respuestas en torno al concepto de «herencia». Aunque esta pregunta no sea esencial para comprender la historia, sigue quedando esa duda en cuanto a la naturaleza de la magia de Xian y la relación que guarda con las brujas de las diferentes generaciones. No hay que olvidar, tampoco, que las brujas «potenciales», es decir, aquellas que aún no han recibido los poderes de Xian, tienen, por lo general, habilidades mágicas naturales, como es el caso de Edea. De ser así, ¿la «herencia» podría tratarse, simplemente, de la liberación de un poder oculto? ¿La llave que abre la caja de Pandora? Es difícil saberlo... También hay otro misterio que sigue sin resolverse en torno a la figura de Edea. Antes de que Squall se dirija al Lunatic Pandora para enfrentarse a Adel, Edea le dice que se convirtió en bruja «por segunda vez» el día que recibió los poderes de Artemisa. Las traducciones difieren levemente aquí: la versión francesa menciona que Edea era una bruja ya desde pequeña, mientras que la americana dice que se convirtió en bruja cuando era pequeña. El matiz puede parecer sutil, pero lo cambia todo: en la versión francesa la frase se refiere simplemente a los poderes naturales de Edea, pero en la americana se insinúa que ha recibido los poderes de otra bruja durante su infancia. Aun así, todavía hay un inquietante detalle que pone en tela de juicio muchas cosas, incluyendo el hecho de que normalmente debería existir solo una bruja por generación. Si la versión americana es correcta, ¿entonces Edea y Adel eran dos brujas que coexistían al mismo tiempo!

LAS BRUJAS DE LA COMPRESIÓN TEMPORAL

Al comienzo del cuarto y último CD, justo después de la lucha contra Adel en el Lunatic Pandora, Eleone envía la conciencia de Artemisa al pasado e inicia la compresión temporal. Posteriormente, el equipo emprende un extraño viaje por el laberinto del continuo espacio-tiempo, en donde se enfrentan a unas «brujas», cuya identidad no está muy clara. No se sabe a ciencia cierta si se trata de las brujas del pasado o si son aquellas que existen entre Rinoa y Artemisa. En ambos casos, se trataría, de todas formas, de una inconsistencia del guion, si nos basamos en lo que se ha dicho hasta ahora. Tengamos en cuenta, primero, la información oficial, es decir, la que aparece cuando escaneamos a las brujas con la magia «Libra», más que la que viene en la guía *Ultimania*. La exploración nos revela en realidad muy poco, e incluso suena un tanto confuso. Estas brujas aparecen, en efecto, como resultado de la compresión temporal. En la versión francesa podemos leer que proceden del «más allá», o «*beyond time*» (fuera de tiempo o más allá del tiempo), en la americana. En ninguna de las tres versiones se menciona el pasado o el futuro. La versión japonesa, por su parte, se refiere a las «generaciones sucesivas» de brujas que aseguran que proceden, efectivamente, de una época determinada.

Para aclarar un poco esta cuestión, vamos a embarcarnos en un juego de suposiciones. Para empezar, supongamos que las brujas que atacan al grupo son realmente las brujas de otras épocas. Entonces nos enfrentamos a un serio problema: si la compresión temporal ha atraído a estas brujas al «túnel» y Squall y su equipo las han eliminado, ¿cómo puede seguir existiendo su linaje? Aunque procedan del pasado o del futuro su muerte significaría, ni más o menos, el fin del legado de Xian, puesto que no habrían podido transmitir sus poderes. Si se trata, efectivamente, de las brujas de la historia, entonces la teoría que formulamos según la cual el juego se desarrolla siguiendo una línea temporal se rompería en pedazos, con toda clase de contradicciones que habríamos empezado a notar al aplicar los diferentes conceptos de línea temporal.

Entonces, ¿qué son realmente estas brujas? Podrían tratarse de entidades creadas por Artemisa para ralentizar a los Seeds, al igual que Gryphus, que fue creado a partir de las «pesadillas» de sus adversarios. También podrían ser simples «anomalías» nacidas directamente de la compresión temporal.

¿QUÉ ES LA COMPRESIÓN TEMPORAL?

Si la información sobre Artemisa es confusa, las preguntas relativas a la compresión temporal, su naturaleza y las formas de llevarla a cabo lo son aún más. La base de datos del menú especifica que «es un gran misterio. Se desconoce en qué

estado quedaría el mundo tras la compresión. Hay quien afirma que estaríamos confinados en un eterno “ahora”». En otro capítulo veremos los motivos que llevan a Artemisa a comprimir el tiempo, pero antes vamos a tratar de definir este concepto. La compresión temporal es, principalmente, una especie de hechizo que junta en una sola realidad pasado, presente y futuro. La persona que lo convocase se convertiría en un dios inmortal. En el caso de Artemisa, la compresión temporal le permitiría, además, adquirir los poderes de todas las brujas que la precedieron. ¿Cómo? Ese es otro misterio.

La compresión temporal requiere, igualmente, que la activación se lleve de forma simultánea en dos puntos suficientemente distantes en el tiempo y que la bruja lo active desde su ubicación en el pasado. Aunque Artemisa tiene en su poder la máquina del profesor Odine que reproduce los poderes de Eleone, no puede ir al pasado lo suficientemente lejos debido a las limitaciones técnicas de la máquina. Por lo tanto, debe hacerse con Eleone, ya que sus poderes superan con creces a los de la invención de Odine. Esta última podría, entonces, enviar su conciencia a otra bruja del plisado, sin duda, Adel. Esto sugiere que la compresión temporal requiere un intervalo de tiempo «mínimo» para poder llevarse a cabo, pero se desconoce exactamente la cantidad de años necesarios. Artemisa vive al menos 150 años en el futuro. El período que separa el «presente» que se conoce (el del juego) de la Adel joven debe de ser de 40 o 50 años (si estimamos que Adel tenía 20 o 30 años en la época de la Guerra de la Bruja), por lo que podríamos concluir que el margen de maniobra es bastante reducido. Si Artemisa hubiera tenido que retroceder, por ejemplo, mil años, no habría podido debido al límite del poder de Eleone, por lo que la bruja no habría podido, lisa y llanamente, llevar a cabo la compresión temporal. ¿Se trata de un cambio intencional en el guion para permitir a Squall y su grupo salvar el mundo?

Finalmente, en lo que concierne al transcurso de la compresión temporal, podemos ver que no se produce de forma inmediata. Hacen falta algunos minutos para que se contraigan espacio y tiempo. Además, no hay pruebas que determinen que esta «contracción» se produzca en todas las épocas. Squall y su grupo no se encuentran con ningún otro «viajero» durante su viaje al futuro y el castillo de Artemisa. En aras de la coherencia, todavía podemos estimar que la compresión abarca el tiempo en su conjunto, pasado y futuro.

ALGUNAS INCOHERENCIAS

Dada la vaguedad que rodea a ciertos elementos de la historia, *Final Fantasy VIII* no se libra de algunas incoherencias o inverosimilitudes. Aunque es cierto que algunas no son especialmente importantes para la comprensión general del juego, el fan se dará cuenta enseguida de estos pequeños fallos estructurales. Algunos pueden

catalogarse como un «astuto giro argumental» más que contradicción fundamental.

En ese sentido, son muchos los jugadores que se han preguntado por qué los Seeds blancos se enfrentan a Artemisa en el futuro. De hecho, cuando Squall y su equipo llegan al castillo de la bruja descubren en los alrededores los cuerpos sin vida de muchos de estos Seeds. ¿Por qué ellos? ¿Por qué no Seeds «normales»? Recordemos que los Seeds blancos fueron creados por Edea con el único fin de proteger a Eleone y aislarla del resto del mundo. Se supone que en la época de Artemisa Eleone lleva muerta mucho tiempo. ¿Por qué nos encontramos con una división de Seeds que no tiene razón de existir? Hay dos explicaciones posibles: o bien el grupo de Seeds blancos han utilizado también la compresión temporal para reunirse en el futuro en la guarida de Artemisa, pero han sido eliminados justo antes de la llegada del equipo Squall, o los Seeds blancos han continuado existiendo incluso después de la muerte de Eleone, quizá por orgullo o tradición. ¿Quién sabe? Esta segunda hipótesis es la más plausible, ya que Squall llega a decir: «Seeds del futuro. Llevamos luchando durante generaciones». La versión española, más breve, se limita a decir: «Seeds del futuro...», pero las implicaciones son las mismas.

Continuando con los viajes en el tiempo, ¿cómo se las arreglan los Seeds para llegar exactamente a la época de Artemisa? Cabe señalar, sin embargo, que en ningún momento llegamos a saber ni la época ni la fecha exacta en la que tiene lugar la compresión temporal. De hecho, no hay ninguna explicación al respecto. Se trata de un truco argumental, como el supuesto vínculo que existe entre los Seeds y que les va a ayudar a reunirse de nuevo en su época sin perderse en el continuo espacio-tiempo, el «poder de la amistad» al que se recurre en tantas ocasiones tanto en videojuegos como en series de animación japonesa para justificar lo que sea. Un recurso muy práctico, en cualquier caso.

En pocas palabras: nunca se define exactamente el límite del poder de Eleone. Sabemos que la muchacha puede enviar la conciencia de una persona al cuerpo de alguien que conoce (aunque sea de vista), pero ¿es capaz de enviar dos al mismo tiempo y en el mismo cuerpo, para después separarlos y llevar de vuelta a una sola persona al presente? La pregunta parece un poco técnica, pero es exactamente eso lo que le piden hacer hacia la parte final del juego en el Lunatic Pandora para permitir que Artemisa provoque la compresión temporal. Otro detalle importante: cuando la conciencia de una persona es enviada al pasado, la persona pierde el conocimiento (en su propio presente). Este fue el caso de Squall y de los demás Seeds durante el viaje en tren a Timber, y posteriormente en el bosque que les condujo al Jardín de Galbadia o, mucho más tarde, cuando llegan a Esthar. Se sabe también que, para que Artemisa pueda comprimir el tiempo, Eleone debe enviar su conciencia al cuerpo de una bruja del pasado (por ejemplo, Adel). Por lo tanto, cuando los Seeds llegan a la sala en la que se encuentra Artemisa, ¿no deberían haberla encontrado inconsciente en su trono? Aun así, hay dos explicaciones posibles: o bien Eleone tuvo que enviar su conciencia al futuro, o Artemisa rompió el contacto con la bruja anfitriona (Adel,

en nuestro caso) inmediatamente después de haber causado la compresión temporal. La primera suposición es la más factible, ya que explicaría también por qué la compresión nunca llegó a realizarse del todo. Artemisa solo consiguió realizar una compresión parcial, lo que permitió a los Seeds viajar al futuro sin demasiadas complicaciones.

TEORÍAS Y OTRAS CONJETURAS

Final Fantasy VIII no ha parado de originar multitud de conjeturas sobre algunos elementos de su historia. Es el origen de esas teorías, tan fascinantes como descabelladas, las que alimentan todavía hoy un gran número de debates en Internet. Intentaremos hacer un balance de estos rumores y detallaremos punto por punto sus fortalezas y sus debilidades, su importancia y sus errores para poder evaluar su credibilidad.

ADEL Y LA BÚSQUEDA DE ELEONE

Pongámonos en contexto. Durante la Guerra de la Bruja, Adel envió tropas de Esthar a todas las ciudades y pueblos para encontrar a la que debía ser su sucesora. Este repentino interés de buscar una sucesora sugiere, *a priori*, que Adel había previsto su final, algo que en un principio puede parecer extraño si tenemos en cuenta su exorbitante poder y, al mismo tiempo, su inmenso ego. Otro elemento extraño: capturan a Eleone en una segunda ola de secuestros. Sin embargo, es este último rapto el que parece interesar directamente a Adel, ya que se trata, probablemente, de la única niña que queda en el pueblo de Winhill. Podemos deducir, pues, que Adel ya había elegido a Eleone como su sucesora. ¿Pero cómo podría la bruja haber sabido de la existencia de la pequeña?

Aquí es donde las cosas se ponen interesantes. Cuando Artemisa poseyó a Edea, la segunda tuvo acceso a una parte de los conocimientos y recuerdos de la primera, algo que menciona Edea justo después de recuperar el control sobre sí misma tras el enfrentamiento contra los Seeds en el Jardín de Galbadia. De una forma u otra, Edea había averiguado el proyecto de Artemisa de provocar una compresión temporal. Lo mismo ocurre con Rinoa, quien, tras haber sido poseída por Artemisa, descubre los planes de la bruja. Ahora imaginemos que Eleone haya enviado la conciencia de Artemisa al cuerpo de Adel para permitirle iniciar la compresión temporal. ¡Adel habría conocido la existencia de Artemisa y también la de Eleone a través de esta última! Eso explicaría el hecho de que Eleone no fuera finalmente tratada como una potencial sucesora, sino más bien como una rata de laboratorio.

Si continuamos con esta hipótesis, podemos imaginar que Eleone se convirtió para Adel en un jugoso caramelo: controlar el tiempo, la guinda del pastel que le habría permitido ganar la guerra contra Galbadia y extender su reinado por todo el planeta. A fin de extraer de Eleone todo lo que ella quería, Adel habría puesto a su disposición la flor y nata de su equipo científico, dirigido por el profesor Oidine. Descubrimos, así, una interesante paradoja: si Artemisa no hubiese poseído a Adel,

esta no habría conocido a Eleone, por lo que el profesor Odine no habría creado la máquina que hubiese permitido a Artemisa poseer a Edea años más tarde, un bucle temporal de la misma naturaleza que el que permitirá a Edea crear a los Seeds.

Aunque esta teoría pueda parecer completamente factible a simple vista, es preciso poner a prueba la veracidad de esta planteándonos algunas preguntas. En primer lugar, si Adel era realmente consciente de la existencia de Eleone tras ser poseída por Artemisa, ¿por qué comenzaron la búsqueda con el pretexto de su sucesión? En lugar de dar la orden de secuestrar a todas las niñas, ¿por qué no exigió a sus tropas que capturasen a una niña llamada Eleone? Además del desperdicio de recursos que se emplearon en semejante misión, la elección de tal «tapadera» habría podido tener consecuencias políticas que hubiesen ayudado a Adel en gran medida: si la resistencia hubiese sabido que Adel buscaba una heredera, su estrategia habría podido interpretarse como un empeoramiento en la salud de la bruja y, por lo tanto, en una invitación para lanzar una ofensiva directa contra ella. Aunque cabe la posibilidad de que estuviese buscando realmente a su sucesora... Hay un detalle que, sin embargo, desmontaría esta teoría: para borrar todo la historia y las tragedias que habían salpicado su infancia, habría bastado con que Eleone no enviase la conciencia de Artemisa al pasado. Laguna no la habría salvado de los científicos de Esthar y se habría quedado junto a Raine en el momento del parto. Sin embargo, si nos basamos en la teoría de la línea temporal fija que adoptamos, entonces Eleone estaba «obligada» a actuar tal y como hizo. Ella misma lo dice: no se puede cambiar el pasado.

SQUALL ESTÁ MUERTO

Quizás la teoría más descabellada de todas es la formulada en 2008 por Diedra Rater y Rahul Choudhury, quienes incluso han dedicado un sitio web (www.squallsdead.com) al tema. Según los autores de esta teoría, Squall murió al final del primer CD, cuando Edea, estando aún poseída por Artemisa, le atraviesa el pecho con un pedazo de hielo. Por lo tanto, todos los acontecimientos posteriores del juego serían un sueño o, más bien, una visión del joven en su lecho de muerte, en el que su mente trata de encontrar respuestas coherentes a las preguntas sin resolver de su vida: su pasado, Laguna, las brujas... todo coronado por un final feliz que le permitiría rendirse a su descanso eterno.

Esta teoría parece haber surgido, en su mayor parte, como respuesta frente a la frustración que ha provocado la complejidad del guion. Sin embargo, reducir la explicación de la identidad de Artemisa o la naturaleza de las visiones de Laguna porque «Squall tiene delirios y se está muriendo» parece algo complicado. Los autores olvidan un punto bastante divertido: ¿quién no se sorprendió al descubrir la identidad del propietario del Jardín de Balamb, un tío grande, amarillo y gruñón? ¿O

incluso de la existencia de los mumbas, esa especie de felinos naranjas capaces de articular algunas palabras? Esas «excentricidades», podrían, efectivamente, estar de más en un universo de orientación realista como el de *Final Fantasy VIII*. Cabe recordar, sin embargo, que en el episodio anterior también se propuso un felino naranja capaz de expresarse con cualquier humano: Red XIII (también conocido como Nanaki).

Los autores de esta teoría también enfatizan la idea de que Squall, habría idealizado su relación con Rinoa durante su visión *ante mortem*. Durante todo el primer CD, la joven se resiste a olvidar a Seifer: está muy afligida por el anuncio de su ejecución y, posteriormente, lucha por aceptar que Squall debe enfrentarse a él tras el intento de asesinato de Edea. También hay que admitir que Rinoa mantiene con el líder de los Seeds una relación particularmente tensa desde el principio que siempre acaba desembocando en conflictos donde abundan los reproches en ambos sentidos. Desde el momento en que comienza la visión que sigue a la presunta muerte de Squall, la relación del Seed con Rinoa y Seifer se vuelve mucho más clara: Rinoa parece haber olvidado a su primer amor, mientras que Seifer, por su parte, se hunde en un delirio paranoico que lo convierte en un simple «villano» al que hay que eliminar. Esta teoría asume también que la conciencia de Squall simplemente ha edulcorado la continuación de su relación con la chica de la que está secretamente enamorado. Un argumento admisible, sin duda, pero tan general e hipotético que apenas se presta a refutaciones. No obstante, una hipótesis no es automáticamente cierta porque no se pueda demostrar que es falsa. En esto están de acuerdo los autores.

El último elemento clave para apoyar esta teoría es la cinemática de cierre. De hecho, es esta misma cinemática la que ha provocado multitud de debates entre los jugadores, ya que está abierta a la interpretación, al igual que un puzle que hay que montar sin la ayuda de una imagen referencial. Nuestros dos autores la han desmenuzado a su manera. La cara borrosa de Rinoa sería señal de que la visión de Squall llega a su final, ese todo que se entremezcla con imágenes de Seifer y del desfile de Edea, reminiscencias de los últimos momentos de Squall. De repente, todo se acelera, y el joven ve pasar toda su vida ante sus ojos, antes del golpe de gracia: el casco del traje de Rinoa instantes previos a que explote, y una lágrima que fluye a lo largo de la mejilla de Squall. Esta vez, el Seed muere. El resto de la cinemática (el Jardín pasando por delante de Seifer, Laguna y Eleone en la fiesta celebrando la triunfal victoria sobre la bruja) sería una visión del «paraíso». Un argumento no muy sólido que amalgama sueños, muerte inminente y vida después de la muerte.

Lo curioso de esta teoría (y que puede hacer enfadar a más de uno) es que es muy difícil de desmontar. Se trata de una visión tan global y que cuestiona tantos elementos importantes que está prácticamente exenta de contradicciones «lácticas», salvo quizá por el último punto, según el cual el beso intercambiado por Squall y Rinoa no sería más que la imagen del paraíso que tiene el joven. Naturalmente,

Square nunca se ha pronunciado sobre la veracidad de esta construcción intelectual. Aunque esta teoría es bastante popular entre los jugadores, creemos apropiado archivarla en la categoría de curiosidades más que en la de teorías serias, como la que pasamos a ver a continuación.

¿RINOA ES ARTEMISA?

Sobre esta teoría se han escrito ríos de tinta. Casi dos décadas después del lanzamiento del juego, los fans siguen debatiendo fervientemente, dando lugar a debates apasionantes e incluso a auténticas guerras campales entre sus detractores y sus defensores. Presentaremos los diferentes elementos que apoyan esta teoría, sin olvidar, claro está, aquello que digan las fuentes oficiales.

En esencia, lo que se sugiere aquí es que Artemisa es en realidad Rinoa, que ha enfermado o enloquecido debido a la muerte de su caballero, Squall. La compresión del tiempo habría sido para ella una forma de cambiar el mundo a su deseo o de destruirlo por completo. Los argumentos a favor de esta teoría no se basan, sin embargo, en hechos concretos, sino en una serie de simples conjeturas (algunas de ellas inquietantes) y en las interpretaciones que ponen de manifiesto que, en efecto, Artemisa y Rinoa son al final la misma persona.

Veamos, primero, el posible origen del nombre de Artemisa. Aunque en las versiones occidentales podemos observar una contracción de las palabras *ultime* y *messie*, al igual que ocurre con Jenova en FF VII, que mezcla *Jehová* (uno de los nombres que se le da al Dios de la Biblia) y *nova* (del latín «novus», *noticia*), la pronunciación japonesa es ligeramente diferente アルティミシア (*Arutimishia*). De hecho, el nombre japonés se aproxima tanto a *Ultimecia* como a *Artemisa*, forma latina del nombre de Artemisia II (en griego, **Αρτεμισία**), hermana y esposa del sátrapa y posterior soberano griego Mausolo (primera mitad del siglo IV a. C.). Hay que mencionar que, del nombre de este último y de la tumba erigida en su memoria, deriva la palabra *mausoleo*. En realidad, la historia de Artemisia II es bastante desconcertante, ya que tiene elementos específicos que apoyarían la teoría Rinoa-Artemisa. A Artemisia se la conoce por el extraordinario dolor que provocó en ella la muerte de su marido y hermano. Según cuentan, Artemisia habría ido perdiendo la razón poco a poco y habría mandado construir el famoso mausoleo de Halicarnaso, una tumba gigantesca decorada en sus cuatro lados con estatuas de su amado. Se dice, además, que mezclaba las cenizas de este en sus bebidas diarias. Cuando Artemisia le sucedió, supo repeler, con brillantez, un intento de invasión, a pesar de la superioridad numérica de sus enemigos. Al igual que el mausoleo de Halicarnaso, el castillo de Artemisa también está lleno de estatuas de todo tipo. Ciertamente, no podemos rechazar *a priori* esta extraña coincidencia. Es más, no debemos olvidar que *Artemisa* es una transliteración igualmente válida del nombre original en katakana que es

Artemisia. A esto hay que añadir que la raíz de su nombre, *Ultimecia* es un buen reflejo de la malvada personalidad de la bruja: quiere convertirse en el dios «último», sin sucesores de ningún tipo y sin otra persona con la que compartir su reino.

Otro argumento que refuerza esta teoría es la ubicación del castillo de Artemisa. Antes de enfrentarnos a Adel en el Lunatic Pandora, Squall y Rinoa mantienen una conversación en el campo de flores que hay en frente del orfanato. Allí, la joven le hace prometer al Seed que, si por alguna razón acaban separándose, ese será su punto de encuentro. Cuando descubrimos que también es allí donde se ubica el castillo flotante de Artemisa, anclado por enormes cadenas, la promesa que le hace a Squall gana mucho más sentido desde el punto de vista de esta teoría. Por otro lado, el hecho de tener un castillo móvil implica que no hay una ubicación fija, definida.

Durante esta misma conversación, Rinoa le hace prometer a Squall que la mate en caso de que Artemisa se apodere de nuevo de su cuerpo. Obviamente, cuando imaginamos por un momento la posibilidad de que Rinoa y Artemisa sean la misma persona, esta promesa suena igual de segura en el peor de los casos. Sin embargo, bajo la perspectiva de que estas dos mujeres sean en realidad una, estas palabras toman un nuevo significado. Cuando descubrimos que el tema central de *Final Fantasy VII* es el destino y que es Squall, el «Seed legendario», quien asestará el golpe de gracia a Artemisa, todo parece cobrar sentido. De hecho, todo lo que dice Rinoa sobre su destino como bruja, de la época o incluso de Squall puede llegar a sobreinterpretarse a fin de validar la teoría mediante un razonamiento circular. Por ejemplo, cuando los dos tortolitos se encuentran a solas en el Lagunamov, antes de regresar a la tierra, Rinoa dice: «No quiero el futuro. Ojalá este momento continuara para siempre...». Aquí se puede ver, simplemente, que la joven sabe que va a ser detenida en cuanto llegue a la Tierra por la guardia de Esthar y que no puede escapar al triste destino que le aguarda. Sin embargo, si consideramos que Rinoa es en realidad Artemisa, sus palabras pueden referirse a la compresión temporal. Una vez más, todo es cuestión del contexto y de la interpretación que queramos darle.

Otro elemento aparentemente sólido de esta teoría tiene que ver con Gryphus. Rinoa conoce el nombre del león que adorna el anillo de Squall, así como lo que simboliza. En la batalla final, Artemisa logra materializar la bestia para que se enfrente al Seed en su lugar. La bruja ha demostrado ser capaz de leer la mente de sus enemigos. A menos que se trate de una mentira, el hecho de que ella sepa que Squall le tiene miedo al Gryphus, solo puede significar que ella ya lo sabía. La hipótesis según la cual Rinoa-Artemisa usaría la imagen de Gryphus para amedrentar a Squall llega incluso a contradecirse. De hecho, solo pueden existir dos posibilidades: que Rinoa-Artemisa haya «olvidado» a Squall, en cuyo caso se inicia el combate de forma neutral, cara a cara con el joven (en este caso la materialización del Gryphus no probaría nada), o que reconoce a Squall y, por lo tanto, no le ataca. Más que un argumento convincente, esta hipótesis relacionada con Gryphus sería meramente simbólica.

También son muchos los jugadores que destacan el gran parecido físico entre Rinoa y Artemisa. Es cierto, ambas comparten algunos rasgos; el diseño de los personajes de Tetsuya Nomura tiene, probablemente, algo que ver. Si comparamos imágenes de Edea, Rinoa y Artemisa, o incluso de Selphie y Quistis, nos damos cuenta rápidamente que todas presentan unos trazos particularmente finos. En Internet podemos encontrar un montón de montajes que superponen, casi de forma perfecta, las caras de Rinoa y Artemisa. Sin embargo, también ocurre lo mismo con las de Artemisa y Edea, por ejemplo.

Podríamos explorar otros muchos aspectos, pero creemos que hemos hecho un recorrido global de los principales argumentos a favor de la hipótesis de Rinoa-Artemisa. Hay quien sigue haciendo referencia al simbolismo de sus respectivas alas (negras para la bruja, blancas para Rinoa), o incluso los *flashes* que muestran a Artemisa en la cinemática de cierre, cuando Squall intenta, en vano, recordar el rostro de su amada. Pasemos ahora a las razones que hacen pensar, o incluso demostrar, que esta teoría no es más que una fantasía compartida por muchos jugadores.

El principal argumento de los detractores de la teoría de Rinoa-Artemisa es la esperanza de vida de las brujas. En una de las tres *Ultimania* dedicadas al vigésimo aniversario de la serie, se afirma claramente que la longevidad de una bruja no excede a la de un humano normal. Artemisa procede de un futuro lejano que se remonta a varias generaciones (y por «varias» no hay por qué entender únicamente «dos o tres»), por lo que es improbable que Rinoa siga viva para entonces. Es difícil, sin embargo, determinar si el rumor es cierto o falso, ya que Square Enix no se ha pronunciado nunca al respecto. Aun así, los más fervientes defensores de la teoría han continuado creyendo que Rinoa haya podido violar las leyes de la naturaleza de alguna forma aprovechándose de alguna característica de la herencia de las brujas. Edea aclara en la parte final del juego que una bruja no puede morir «en paz» mientras no le haya transmitido sus poderes a su heredera. Partiendo de esta suposición, podemos deducir que, si una bruja no transmite sus poderes, puede llegar a vivir eternamente. Aunque el argumento no está desprovisto de cierta lógica, no es suficiente para considerarlo válido. La hipótesis que lo subyace entra en conflicto con la información que arroja la *Ultimania* que hemos mencionado anteriormente: si las brujas pueden vivir para siempre, ¿por qué especificar que su vida es tan limitada como la de un simple humano? Parece más coherente considerar la transferencia de poderes como una etapa fundamental en la vida de toda bruja, un paso obligatorio que tienen que dar antes del descanso eterno. Tampoco se descarta que los poderes de Xian tengan alguna clase de «conciencia»: cuando los Seeds atacan a Edea (poseída por Artemisa) en el Jardín de Galbadia, sus poderes la abandonan para encontrar refugio en el cuerpo de Rinoa. Edea, sin embargo, no muere en la batalla; si bien es cierto que esquiva la muerte por los pelos, no exhala su último aliento cuando le abandonan sus poderes. Es muy posible que los poderes de las brujas, cuando sienten

la muerte inminente de su «anfitriona», decidan abandonar su cuerpo y busquen otro que ocupar. El hecho de morir «en paz» (en palabras de Edea) hace mención a la simple necesidad de transmitir la herencia de Xian, sin que esto implique la posibilidad de volverse inmortal.

Si Artemisa fuese realmente Rinoa, habría que asumir, también, que la bruja ha perdido completamente la razón y ha cortado cualquier relación con su vida pasada, hasta olvidar, incluso, su propia identidad. De hecho, Artemisa ataca directamente a Squall y a Rinoa varias veces durante el transcurso del juego. Incluso evita matar al Seed cuando, bajo la apariencia de Edea, perfora el pecho del joven con un trozo de hielo (algunos dicen que evita tocar el corazón a propósito para no matarlo). Sin embargo, eso no evita que intente matarlo posteriormente, también bajo la forma de Edea o bajo la de Adel, poco antes del enfrentamiento final en el futuro. Rinoa también ha estado a punto de morir en varias ocasiones: en el discurso inaugural de Edea, cuando la bruja transforma unas gárgolas para que la ataquen o, más adelante, durante la expedición espacial, cuando Artemisa usa el cuerpo de Rinoa para liberar a Adel, minutos antes de abandonar a la joven en el espacio. Sin embargo, durante el juego, no hay indicio alguno de resentimiento por parte de la bruja. Las pocas palabras que dirige a los Seeds antes de iniciar el combate final evidencian una personalidad cruel y malvada. Rinoa tendría que haber cambiado mucho para llegar a ese nivel de locura y maldad. Por otra parte, el hecho de que Artemisa lleve tanto maquillaje no debería impedir reconocer a la joven. Si realmente hubiese alcanzado la inmortalidad, su rostro no habría cambiado en absoluto.

En definitiva, la teoría de que Rinoa ha enloquecido y ha acabado convirtiéndose en Artemisa es demasiado frágil, aunque es cierto que presenta elementos bastante desconcertantes. Square Enix no ha hecho nunca ningún comunicado confirmando o desmintiendo este rumor y la pregunta ha pasado a las manos de Tetsuya Nomura, el diseñador de los personajes del juego, quien ha sido categórico en su respuesta: Rinoa no es Artemisa. Esto no ha impedido a numerosos fans seguir creyendo lo contrario. ¡Incluso piensan que Nomura quiere llevarse el secreto a la tumba! Llegados a este punto tenemos que hacernos una pregunta: si todo esto fuera cierto, ¿por qué Square se habría cuidado tanto de revelar el enigma? Imaginemos, por un instante, la escena en la que el grupo llega a la sala del trono donde se encuentra Artemisa. ¿Cómo reaccionaría el jugador si la bruja se hubiese levantado del trono y se hubiese dirigido al protagonista de la siguiente forma? «¿Squall? ¿No me reconoces? ¡Soy yo, Rinoa!». ¡El número de muertes por infarto habría registrado su pico histórico! Sería algo tan inesperado y descarado, un giro argumental tan atrevido, que habría marcado a todos los fans de la saga o incluso del J-RPG en general, convirtiéndose, de esta forma, en el hecho más llamativo de esa generación de video juegos. Con toda probabilidad, *Final Fantasy VIII* encabezaría el *ranking* del mejor giro argumental de la historia videolúdica, algo así como *El sexto sentido* del videojuego. Seguro que

quien no ha visto la película sabe, sin haberlo buscado, que el psiquiatra infantil que interpreta Bruce Willis está muerto desde el principio y que es su fantasma al que seguimos a lo largo de la película. *FF VIII* sería un caso similar. Admitir que Rinoa y Artemisa son la misma persona sería como si Square tuviese la llave de un enorme tesoro que se niega a abrir.

LAS MOTIVACIONES DE ARTEMISA

Las razones que llevan a la bruja a causar la compresión temporal no se llegan a explicar nunca en el juego. Squall y sus compañeros no se han preguntado por qué Artemisa quiere destruir el tiempo y el espacio. Las únicas respuestas son las pocas palabras que pronuncia la bruja instantes previos a la confrontación final y algunas pequeñas pistas esparcidas aquí y allá a lo largo de la aventura. A nivel de la historia global y de su comprensión por parte del jugador, las motivaciones de Artemisa pueden parecer simples detalles, pero para nuestro equipo de héroes se trata de una amenaza que hay que detener. En un videojuego y, con más razón, en uno de rol, las razones que han llevado al antagonista principal a ser lo que es y a hacer lo que hace no tienen por qué ser despreciables, sino que pueden ir más allá de los manidos tópicos que separan a los personajes «buenos» de los «malos». ¿Es este el caso de Artemisa? Nunca lo sabremos realmente, pero siempre es bueno hacernos la pregunta.

Hay que entender, primero, que la compresión temporal es la única manera que tiene la bruja de escapar a su destino. Artemisa es perfectamente consciente de su derrota a manos del «Seed legendario» (es decir, Squall); si el juego, como pensamos, se basa en el concepto de un tiempo inalterable (pasado, presente y futuro), entonces es en la propia destrucción del tiempo que Artemisa tiene una posibilidad de sobrevivir. Naturalmente, la adhesión a la condición de ser divino tras esta operación no entra dentro de sus planes.

Si nos centramos únicamente en el discurso que pronuncia antes de la batalla final, es razonable pensar que está loca: entre la risa histérica y su delirio megalómano, Artemisa no parece estar muy cuerda. Al menos, esto es lo mínimo que podemos decir. Su deseo de comprimir el tiempo podría explicarse, por lo tanto, por esa maldad natural, esa aparente sed de destrucción y esa inclinación al caos y la muerte. Es simple, claro y todo el mundo lo entiende. Sin embargo, cuando el equipo se enfrenta a la bruja en su última forma, entabla un monólogo muy confuso. De esa forma, Artemisa comienza a hablar de su infancia, del tiempo y de la imposibilidad de escapar de él, en lo que parece un intento de desconcentrar a los Seeds. ¿Se trata, ciertamente, de un truco para desestabilizar a los héroes o es señal de heridas ocultas?

La compresión temporal crearía un mundo en el que el tiempo y el espacio se encontrarían comprimidos, dejando a Artemisa como única entidad consciente y, por

lo tanto, omnisciente. Su deseo de destruir el flujo temporal podría deberse a muchas causas: un sufrimiento existencial que se ha hecho insoportable, el rechazo a su destino de ser bruja y el deseo de romper la cadena de la herencia... Como no se sabe prácticamente nada del pasado de Artemisa, todas las teorías son posibles. Sus últimas palabras durante el enfrentamiento con Squall y sus compañeros dejan entrever un resentimiento real contra el paso del tiempo: «¿Habéis pensado alguna vez en vuestra infancia? vuestras sensaciones... vuestras palabras... vuestras emociones... Al convertirse en adulto... uno deja muchas cosas atrás... El tiempo no perdona, aunque uno intente detenerlo se aleja irremisiblemente... Y entonces...». Parece que Artemisa se está refiriendo a una experiencia personal. Siente que su derrota es inminente y trata de convencer a los Seeds de las buenas intenciones de su proyecto. La ausencia de tiempo significaría la ausencia de sufrimiento.

Esta hipótesis podría estar relacionada con la idea de que Artemisa habría sufrido en el futuro por su estatus de «enemiga pública número uno». De hecho, si la bruja es consciente de su derrota a manos del «Seed legendario», es muy probable que la gente de su tiempo esperara tanto al Seed como la llegada de la bruja. Si hubieran reconocido a esta última durante sus años de juventud, es indudable que la población la habría rechazado violentamente, y más teniendo en cuenta los horrores que iba a cometer. Dados los estragos causados por Adel y Edea (poseída por Artemisa), era cuestión de tiempo que la gente comenzase a alimentar un auténtico pavor hacia las brujas. Por lo tanto, es difícil imaginar, en ese contexto, que un padre del futuro haya querido llamar a su hija Artemisa. Es más lógico que se trate de un seudónimo. En el caso de que la bruja hubiera sido realmente perseguida durante su niñez, la compresión temporal habría tenido un doble uso para Artemisa: poner fin a su sufrimiento y saciar su sed de venganza. Al margen de una sociedad que la repudiaba, Artemisa habría llegado primero a odiar su condición de bruja para posteriormente aceptar sus poderes y usarlos para ejecutar su malvado plan.

Fuese cual fuese su identidad o sus motivaciones, Artemisa sigue siendo, hoy por hoy, la antagonista más enigmática de la serie. Los fans no han parado de indagar en Internet para separar lo verdadero de lo falso, lo verídico de lo fantasioso. Sin ir más lejos, en *Dissidia: Final Fantasy*, Square Enix llamó la atención de los jugadores de medio mundo cuando pusieron el nombre de algunas de las armas de Rinoa a las de Artemisa. ¡Ellos sí que saben reavivar un debate sin fin!



LA LEYENDA FINAL FANTASY VIII

CAPÍTULO III - LA VISIÓN DEL FAN



¿A quién pertenece realmente una obra videolúdica? Tras vender millones de copias en todo el mundo, ¿puede *Final Fantasy VIII* considerarse todavía propiedad de Square Enix? Si excluimos la publicidad, el trabajo de la compañía se detiene en el momento en que el juego sale a la venta y son efectivamente los jugadores quienes recogen el testigo. La construcción de semejante leyenda pasa principalmente por la apreciación del público y la manera en la que este último se implicará no solo en el juego como tal, sino en la reflexión y los debates que se generen en torno a él, que acabarán por constituir lo que definimos más tarde como su fama o su legado. Más allá de los defensores y detractores, las teorías, los análisis y las polémicas, este octavo episodio ha desatado pasiones de todo tipo que le han llevado, con frecuencia, a salir del marco videolúdico para cubrir territorios más grandes: ¿el privilegio de los grandes videojuegos? En este capítulo trataremos de establecer los límites de la reflexión y su conveniencia y estudiaremos la relación del público con la obra. Nos referiremos principalmente a *Final Fantasy VIII*, pero también a otros muchos juegos, películas o series que, para bien o para mal, han despertado, también, multitud de reacciones dentro de las comunidades de fans.

LA EXACTITUD DEL CANON

LA NECESIDAD DE LLENAR LAS LAGUNAS

Ya hemos visto a lo largo del segundo capítulo que *Final Fantasy VIII* es una obra compleja e incluso confusa en algunas ocasiones; requiere un proceso de reflexión para aquellos que quieran captar toda su riqueza. Sin embargo, no es un caso especial en el mundo de los videojuegos o de la cultura en general. Aunque algunos puntos del argumento parecen mal explicados o envueltos en un halo de misterio, la reacción normal y espontánea del jugador tratará de descubrir los secretos, e incluso planteará preguntas y formulará hipótesis en la comunidad que se llegará a gestar alrededor del juego. La apreciación de una historia depende, naturalmente, de la comprensión global que podamos tener de ella, no hace falta ser *gamer* para saberlo. A todos nosotros nos ha pasado que, al salir del cine, nos hemos podido sentir frustrados por un desenlace que no ha cumplido nuestras expectativas o un final abrupto, parco en respuestas que nos ha dejado un sabor agridulce. Entonces preguntamos a otros espectadores, conocedores directos o no para tratar de ver el final con más claridad. El videojuego no es una excepción a la regla: en la era de Internet, cuando un guion parece guardar de forma egoísta la llave de su comprensión, la tendencia es lanzarse a los foros.

En el juego de rol japonés puede ocurrir que la historia se narre de una forma muy elíptica o que se maltrate al jugador con una narración que trastoque sus puntos espacio-temporales. En *Vagrant Story*, videojuego que salió un año y un día después que *Final Fantasy VIII*, el jugador es testigo de las alucinaciones de Ashley Riot, el protagonista del juego, tras el lavado de cerebro que le han hecho las autoridades de Valendia. El jugador se enfrenta a los contradictorios recuerdos de Ashley, en los que aparece a veces como una víctima y otras como un verdugo. El juego no aporta respuesta alguna sobre la veracidad de cualquiera de estas dos versiones del pasado del héroe; es el jugador quien debe sacar sus propias conclusiones. Otro ejemplo de narración laberíntica lo podemos encontrar en *Breath of Fire: Dragón Quarter*, la quinta entrega de la serie de RPG desarrollada por Capcom lanzada en 2002 para PlayStation 2. Además de proponer un argumento ya de por sí complejo, el juego solo desvela sus secretos a los jugadores más decididos. De hecho, gracias a un ingenioso sistema llamado *Nuevo juego +*, se puede acceder a escenas adicionales con cada nueva partida en función del desempeño que demostremos en la partida anterior (número de monstruos eliminados, cofres abiertos, zonas exploradas, etc.). Hacen falta tres o incluso cuatro partidas completas para terminar el rompecabezas. Esta opacidad no se ve de forma exclusiva en los RPG, sino que podemos encontrarla

prácticamente en todos los géneros, hasta en los de lucha. Cabe destacar el caso de la serie *BlazBlue*, que cuenta con una historia tan enrevesada que se hace casi imprescindible tomar notas.

Basándose en esta búsqueda de respuestas, esta sed de verdad, los juegos «por entregas» como *Assassin's Creed*, han ayudado a alimentar las teorías más salvajes de manera sistemática con los famosos *cliffhangers* presentes en cada capítulo de la saga. No obstante, nos estamos refiriendo a un caso bastante particular, ya que el jugador, a la larga, debe conocer el final de la historia. Pero en lugar de esperar pacientemente el siguiente episodio para recibir las respuestas que tanto ansía la comunidad de jugadores se lanza a plantear teorías valiéndose de los elementos de los que dispone hasta ese momento. Aunque esto pueda parecer bastante inusual en el campo de los videojuegos en general, es lo común en el mundo de las series de televisión, especialmente en el caso de las series americanas. Citemos *Lost* (*Perdidos*), que a lo largo de sus 121 capítulos no ha dejado de ofrecer a los espectadores enigmas y pistas ocultas para estimular su mente [incluso mediante sitios web ficticios, podcast, *movisodios* (episodios de dos o tres minutos de duración para teléfonos móviles), e incluso un juego de realidad alternativa llamado *The Lost Experience*]. Los foros se convierten en el paraíso de los aficionados, ya que pueden compartir sus preguntas, sus teorías y, más generalmente, expresar su pasión por la serie. Hoy por hoy no podemos ignorar la contribución de este interés por el legado de una serie, una película o un juego. Por consiguiente, la visión del fan forma parte de la herencia de un producto cultural.

Existe una tendencia entre los aficionados a querer diseccionar todos y cada uno de los componentes de una historia, desde los temas principales a los detalles más insignificantes. La naturaleza de las brujas, la compresión del tiempo, o incluso las condiciones del viaje temporal de los Seeds son buenos ejemplos de ello, pero son, sobre todo, los interrogantes en torno a la identidad de Artemisa lo que han debatido más los jugadores de *Final Fantasy VIII*. Acabamos volviendo siempre a ese deseo inextinguible de querer saberlo todo, de hacer un *toar* completo por la historia del juego. En ese sentido, esta búsqueda sistemática de la verdad por parte del jugador no es otra cosa que una prueba del amor que siente por el juego. Sin embargo, esto no impide al fan ser autocrítico con la obra: en respuesta a la famosa teoría de Rinoa-Artemisa, algunos sugieren la posibilidad de que Squall esté muerto durante su lucha con Seifer, que todo el juego sea un sueño o que Irvine sea en realidad un alienígena.

LA VISIÓN «PERFECTA» DE LA OBRA

Ya sea una obra literaria, cinematográfica o videolúdica, puede ser difícil para alguien que se considere fan identificar (y no digamos ya admitir) los fallos. ¿Cómo podemos distinguir un elemento del guion que se ha dejado a posta para suscitar

dudas de una laguna en la narración? En ambos casos, tendemos a «llenar» ese vacío, a explicar lo que haga falta para que la historia no sufra otra deficiencia o inconsistencia. En última instancia, en el caso de los videojuegos, son las propias compañías quienes pueden decidir si se trata de un error o de un punto deliberadamente misterioso que han decidido mantener. Aunque las compañías occidentales suelen ser bastante cercanas a los fans, especialmente en ferias o eventos multitudinarios (como convenciones y salones de cómics y manga), la comunicación que llevan a cabo las compañías de videojuegos japonesas suele ser más comedida. Casi dos décadas después de la salida de *Final Fantasy VIII* no se ha producido ninguna declaración oficial en respuesta a la teoría de que Artemisa pueda ser en realidad Rinoa, algo que sigue siendo, hoy por hoy, uno de los principales temas de debate de todo el juego. Solo años más tarde Tetsuya Nomura desmentirá amablemente esta hipótesis. Este silencio puede explicarse de varias maneras. Cuando salió *Final Fantasy VIII*, la saga se había convertido desde hacía unos años en la licencia principal de Square: un solo error de comunicación en torno al juego podría haber tenido consecuencias desastrosas. A esto hay que añadir que Square no podía dar una respuesta oficial a cada teoría que formulaban los fans de *Final Fantasy*, ya que, a la larga, habría sido insostenible. Lo que sí es cierto es que el personaje de Artemisa, la principal antagonista del juego, ha desconcertado a los jugadores durante mucho tiempo por su secretismo. Tras enfrentarnos a Golbez, Kefka o incluso Sefirot, ¿qué más podíamos esperar? Es difícil para los fans catalogar a Artemisa como la «mala del juego», ya que sería caer en el cliché más fácil. Aunque el maniqueísmo más básico que vemos en muchas de las producciones de Hollywood no levanta, en este caso, preguntas, el público de *Final Fantasy* espera, por lo general, perfiles de adversarios menos convencionales.

Ya sea durante el desarrollo de un nuevo juego o entre dos capítulos de una serie, también puede ocurrir que los propios guionistas no sepan por dónde continuar. Un buen ejemplo de esto lo podemos encontrar en otra de las grandes sagas de Square Enix, después de *Dragón Quest*, es decir, *Kingdom Hearts*. Cada capítulo es como un *post-it* que viene a completar el conjunto de los que ya están pegados en la mesa: no se ha escrito la historia de una sola vez, sino que se va completando lentamente, capítulo a capítulo, en un proceso que lleva consigo la inevitable aparición de inconsistencias, lagunas y agujeros en el guion. Sin embargo, parece comprensible si tenemos en cuenta que las ventas de juego van a depender, en gran medida, de la elección en que los guionistas decidan ir por un camino u otro. El final secreto *Deep Dive*, que se supone que tiene lugar en un futuro cercano, no es más que una imagen borrosa de la continuación de la saga, una continuación que podría no llegar a materializarse nunca. Es un hecho común que los fans hagan conjeturas sobre la continuación de una historia que aún no se ha escrito y las compañías de videojuegos entienden perfectamente esta sed de información y de conocimientos. Square Enix lleva publicando desde 1999 las *Ultimania*, una colección de guías o biblias

dedicadas a los juegos más famosos de sus sagas. En este caso, *Final Fantasy VIII* tuvo el honor de convertirse en la primera de estas guías. Cada *Ultimania* ofrece una impresionante fuente de datos vinculados a la historia, los personajes, el universo del juego y a la jugabilidad del mismo para hacer las delicias de los fans más acérrimos. El fan puede encontrar en ellas información complementaria de su juego favorito en las más de mil páginas que pueden llegar a tener estas guías. Muchos fans de la saga *Xenogears* consideran, hoy por hoy, que la guía *Xenogears Perfect Works*, agotada en todas las tiendas, sigue siendo fundamental para comprender la inmensidad de su universo. A finales de 2011, Nintendo puso fin al misterio que envolvía a la saga *Zelda* al publicar la cronología oficial, un tema recurrente que se había convertido con el tiempo en una fuente inagotable de debate entre jugadores de medio mundo. ¡Un auténtico regalo de la firma nipona! Esto lleva a preguntarnos si la tendencia de los fans de diseccionar sistemáticamente hasta el más mínimo detalle de un universo ha acabado por influir a las desarrolladoras de videojuegos.

SOBREANÁLISIS Y TEORÍAS SOBREDESARROLLADAS

LA IMPORTANCIA DE LA VISIÓN DEL AUTOR

Ya nos hemos hecho la pregunta de si un juego, una película o cualquier otro producto cultural pertenece aún a su creador una vez se ha puesto a disposición del público. En el caso de una historia difusa y enrevesada, esta pregunta cobra todo su sentido. ¿Debemos considerar la visión del autor como aquella que hay que respetar a toda costa, o su visión no vale más que cualquier otra, incluso si esta procede de un simple fan? Aunque Nomura ha desmentido la hipótesis de que Rinoa sea en realidad Artemisa, algunos fans de *Final Fantasy VIII* siguen creyendo que las dos brujas son, sin duda, la misma persona. Cualquier nueva información que venga a contradecir esta propuesta se desviará para volver a esta teoría, por medio de lo que llamamos razonamiento circular. Después de todo, la idea es particularmente atractiva y la idea de imaginar que Square Enix defiende a capa y espada un secreto de tal magnitud es muy emocionante para muchos. Por lo tanto, la «exactitud» del canon depende de cada uno: o bien consideramos que hay una única versión, una sola interpretación correcta de una historia particular y que es la de sus creadores, o se da por bueno que todo el mundo tenga su pequeña teoría y no por ello tenga que ser acusado de tergiversar la realidad.

Algunas películas de David Lynch, como la excelente *Lost Highway (Carretera perdida)* y *Mulholland Drive*, son ejemplos perfectos de esta segunda opción, alentados por el propio director. Ambas películas son conocidas, sobre todo, por su compleja estructura y trama laberíntica. Lynch siempre ha apreciado que sus películas puedan dar pie a teorías rebuscadas, incluso surrealistas, por parte de los espectadores, pero esto no impide que el director pueda tener su propia versión de la historia. Cuando se estrenó *Mulholland Drive*, los debates que se originaron en torno a la película fueron más para intentar comprender mejor el argumento de la misma que para determinar si era o no una buena película. Con la idea de que la audiencia se convirtiese en una especie de «detectives», David Lynch colocó diez «pistas» en forma de comentarios destinados a ver la trama de una forma más clara. La prueba es que algunas películas y, más generalmente, alguna ficción (videojuegos incluidos) no ocultan su deseo de divertir al espectador para estimular su imaginación: es una excelente manera de fomentar el intercambio, la discusión y el debate.

También puede ocurrir que los guionistas dejen voluntariamente a su audiencia divagar, no para que se estrujen el cerebro, sino para que se desinterese de la narrativa, en el sentido estricto, en beneficio del universo y de su ambiente. Es algo

que podemos encontrar en juegos como *Ico* y su sucesor espiritual, *Shadow of the Colossus* (*Wanda to Kyojó*, en la versión original), dos obras aclamadas por su onirismo y su atmósfera inquietante y peculiar. Su creador, Fumito Ueda, explicó que, aunque no había puesto énfasis en la historia, los personajes o el trasfondo, se había dedicado casi en exclusiva al *gameplay* y a la inmersión del jugador. Existen algunos elementos comunes en ambos juegos^[25] que han suscitado todo tipo de teorías y que intentan establecer una cronología precisa, aunque el objetivo del autor no fuese precisamente ese. A Ueda le resulta curioso que algunos jugadores europeos hayan visto en la ausencia de diálogos entre Ico y Yorda rasgos sociológicos, cuando en realidad el equipo de Team Ico no tuvo tiempo físico de crearlos.

Si la opinión de los guionistas se considera, en la gran mayoría de los casos, «la opinión buena», conviene quedarnos con esta. Es más, la versión oficial suele ser casi siempre la más seguida y rara vez ocurre lo contrario. Un ejemplo típico: el movimiento de protesta «*Han shot first*» (*Han disparó primero*) que se produjo en 1997 por la modificación de una escena del episodio IV de *Star Wars* con motivo de la remasterización por el xx aniversario de la saga. En la escena original, Han Solo, cuya cabeza ha puesto precio Jabba el Hutt, es abordado en un bar por Greedo, un cazador de recompensas. Este se sienta delante de Han y le apunta con un arma. Durante su conversación, Han coge por debajo de la mesa su pistola y dispara a su interlocutor, quien cae fulminado de forma instantánea. En la nueva versión se ha editado un plano: Greedo dispara, falla el tiro y cae abatido por Han. George Lucas explicó que no podía seguir mostrando a los niños un héroe que fuese capaz de matar a sus enemigos a sangre fría, ya que *Star Wars* se había convertido en una saga mundialmente famosa, por lo que decidió alterar ligeramente la escena para que Han disparase a Greedo en una posición de legítima defensa. La escena fue modificada de nuevo en 2004 por las fuertes quejas de los fans. En esta ocasión se muestra a Han y a Greedo disparando casi al mismo tiempo. Sin embargo, no sirvió de nada tanta modificación, ya que los fans consideraban que Han había sido el primero en disparar. La palabra del guionista o del director ya no se puede tomar como referencia si se contradice a sí misma con el tiempo.

INTELECTUALIZACIÓN

Más allá de la preocupación de llenar los agujeros de un guion o de buscar la verdad a una pregunta sin respuesta, hemos visto, además, el desarrollo de un nuevo fenómeno. Cada vez son más los jugadores que deciden plasmar sus reflexiones en textos más o menos largos. Estos jugadores-escritores suelen asociar el juego analizado con referencias literarias y artísticas de lo más variadas y más o menos evidentes o incluso utilizan diversos conceptos filosóficos. Aunque el léxico de numerosos juegos (ya sean japoneses u occidentales) beben, por ejemplo, de diversas

mitologías y creencias, no siempre es fácil determinar si estos préstamos son de naturaleza superficial o si la idea de los diseñadores era la de proponer una auténtica relectura de estos mitos. Como dijimos anteriormente, muchas de las teorías de los fans en torno a *Ico* y *Shadow of the Colossus* ni siquiera se le habían pasado por la cabeza a su creador, Fu mito Ueda.

Neón Genesis Evangelion es un buen ejemplo en lo que a referencias y niveles de lectura se refiere: más de 20 años después de su primera emisión en la televisión japonesa, son muchos los aficionados que siguen debatiendo por todo el mundo, apoyados con grandes citas bíblicas, para demostrar que su interpretación de la serie animada de Hideaki Anno es la correcta. Sin embargo, el director no ha parado de repetir que no es experto en el campo de la cultura judeocristiana y que, si había incluido en su obra cierto número de términos bíblicos o de la cébala (los ángeles, el Sefirot, el Árbol de la Vida, Adán y Eva...), era simplemente para darle un poco de originalidad a la obra. Anno ha llegado incluso a afirmar en una entrevista concedida a *Anime Land* en 1997: «Podemos encontrar en cualquier película o serie el mensaje que queramos ver». Recordemos también que Japón no es un país propiamente cristiano (existe una amalgama de religiones en la que el cristianismo representa únicamente el 2% de su población, y Anno precisa que se inspiró más bien en los demonios japoneses para la creación de los EVA): a menos que supiesen sobre religiones y tradiciones extranjeras, los guionistas nipones tendrían que llevar a cabo un profundo trabajo de investigación para producir una relectura de un libro tan vasto como la Biblia, una tarea particularmente lenta, apenas compatible con los horarios que normalmente tienen asignados. Ahora bien, esto no significa que no podamos encontrar tanto en animación como en videojuegos japoneses términos extraídos de la Biblia (la serie *Shin Megami Tensei* está llena) o de otras tradiciones, como la mitología nórdica (presente en *Final Fantasy VII* con nombres como *Midgar* y *Nibelheim* o, más generalmente, en *Valkyrie Profile*) o el hinduismo (muy presente en *Digital Devil Saga*), sin que estas referencias vayan necesariamente más allá del préstamo léxico.

El deseo, la necesidad de identificar referencias y ramificaciones en una obra que nos gusta nos puede llevar algunas veces a imaginárnoslas. Este enfoque responde a la causa del descubrimiento perpetuo: si los fans ven dos veces la misma película o juegan varias veces al mismo juego, además del placer que ello les pueda aportar, les sirve, especialmente, para que puedan completar conocimientos, para profundizar sobre la obra en cuestión. Pasada la alegría del descubrimiento, hay que reconocer que la magia desaparece. Lo que permite la búsqueda sistemática de varios niveles de lectura o de aproximaciones con otras historias es la extensión, casi infinita, de este primer descubrimiento. Después de todo, cuando se analiza hasta el más mínimo detalle de una historia, nos remontamos de forma inevitable a los fundamentos del mito o de la psicología, según señala el célebre *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, de Bruno Bettelheim.

Algunos fans tienden a intelectualizar el juego en diferentes grados. Hoy día, los videojuegos son considerados productos de «baja cultura» (en contraposición a la «alta cultura», mucho más elitista, en la que tienen cabida las bellas artes, la música clásica, el cine de autor, etc). Los videojuegos son un pasatiempo popular y un producto de masas, lo que, según algunos, obstaculiza que puedan ser calificados como arte en el sentido estricto de la palabra, incluso si es el resultado de una suma de varios talentos, de una convergencia de varias formas de arte (en el campo jurídico, el videojuego se considera una obra colectiva, aunque las cosas están empezando a cambiar). En el caso de la serie *Final Fantasy*, el trabajo de Yoshitaka Amano merece cierto reconocimiento al tratarse de verdaderas expresiones artísticas; sin embargo, el sello del videojuego tiende todavía hoy a minimizar el valor intrínseco de su trabajo o incluso a desprestigiarlo. En la actualidad, la capacidad técnica de las máquinas permite incorporar música sinfónica y gráficos cada vez más realistas, además de una libertad casi total en la puesta en escena. La etiqueta de «videojuego» no siempre es tan peyorativa. La intelectualización de la que algunos juegos son objeto pasa por la comparación con elementos tradicionalmente importantes de la «alta cultura», o incluso con aproximaciones de textos literarios (el *Infierno* de Dante, por ejemplo), o de tradiciones milenarias (religiones, mitos...). Se entiende que exista, a veces con razón, esa tendencia a quitar esa etiqueta de producto de consumo para las masas en los videojuegos.

En este caso, el videojuego puede servir también como punto de reflexión, una casilla de salida para plantear debates más allá del marco videolúdico apoyándonos en la historia, la filosofía, la sociología, la ciencia, etc. Al final depende de cada uno saber darle (o no) ese matiz de cruce de todos estos dominios. No olvidemos que, para poder existir, el videojuego debe primero vender cientos de miles de copias (hay que tener en cuenta los costes de producción), y que el elitismo acabaría por perjudicar a la industria. *Final Fantasy VIII* ha sido el origen de un buen número de pensamientos y teorías que ya hemos abordados en el capítulo II de este libro. Sin embargo, el juego no es necesariamente más «profundo» que cualquier otro, los temas abordados no llevan a un punto de vista particular ni desarrollan una opinión o un mensaje más fuerte. El videojuego no está destinado a ser «filosófico», aunque a veces puede tomar prestado de la filosofía sus raíces, no para desarrollarlas, ilustrarlas o criticarlas, sino simplemente para dar forma a tal o cual personaje, como ocurre en *Xenogears*. Los juegos de este tipo ofrecen un buen punto de partida para comenzar una serie de reflexiones y de investigaciones personales con miras a profundizar conocimientos en infinidad de áreas.

LA APROPIACIÓN DE LA OBRA

Acabamos de hablar de la tendencia de muchos aficionados a sobreinterpretar

algunos juegos, incluso a inventar referencias que en realidad no existen. A esto hay que añadir que la percepción de los fans está, en gran parte, influenciada por su propia cultura: los jugadores occidentales han visto en *Final Fantasy VIII* una referencia histórica de las brujas, las cuales eran acusadas de herejía y condenadas a la hoguera. Los jugadores nipones, en cambio, no conocen esa relación. Esta brecha entre occidentales y japoneses se hace aún más evidente en el caso del ya mencionado *Evangelion*, con sus términos bíblicos y de la cábala. Para comprender mejor y medir esta diferencia de apreciación, proponemos partir de un contraejemplo, en este caso, *Matrix*. La trilogía de los hermanos Wachowski no se contenta con tomar prestados unos cuantos nombres del léxico cristiano [la ciudad de Sion, Trinity [Trinidad]], Seraph [Serafín], Nebuchadnezzar (forma inglesa de Nabucodonosor...), sino que también ofrece numerosos paralelismos con la Biblia. Neo es el elegido, el Mesías, al igual que Cristo, que vino a liberar a la humanidad, anunciado por Juan el Bautista (aquí Morfeo) y los profetas (el Oráculo). Aunque la intención no era una lección moral para el espectador ni tampoco promocionar la religión, las referencias a la fe cristiana se ven claramente y de forma deliberada y se apoyan más bien que en una obra de ficción como *Evangelion*, que simplemente toma prestados algunos nombres propios para, según palabras de Hideaki Anno, «sonar guay». Aunque los fans occidentales de *Evangelion* han notado metáforas y referencias de la Biblia, se trata simplemente de etnocentrismo (sin el juicio despreciativo de otras culturas que puedan surgir de ello): nos apropiamos de la obra sometiéndola a conceptos específicos de su cultura y de su entorno. Por supuesto, si se trata de estudiar la obra en el marco de un trabajo académico o de una tesis, tales «ampliaciones» resultarán imprescindibles; la clave está en no atribuir a Anno intenciones que no son suyas. En teoría, la apertura es muy interesante.

Independientemente de la cuestión de las fronteras religiosas o de las discrepancias culturales, los fans dan por hecho, muchas veces, la disposición de obras culturales, lo que Hideaki Anno ha considerado a menudo una ingratitud. Los *otakus* entusiastas del *anime* tienden a irritar al director, quien ha querido darles con *Evangelion* la «lección» que merecían. Aunque todo el mundo esperaba un final apoteósico, los episodios 25 y 26 de la serie fueron una gran decepción para toda la comunidad *otaku*: entre las consideraciones filosóficas y existenciales, la introspección y la psicoterapia, la serie terminaba con una larga serie de diálogos presentados de manera desconcertante y que no ofrecían la más mínima pizca de acción, algo que le valió el estudio Gainax una ola de protestas y hasta amenazas de muerte contra Anno. Sin embargo, esta reacción totalmente desproporcionada hizo posible que la trepa de Anno cobrase todo sentido: según él, los *otakus* centran toda su vida en el consumo de *anime* y se olvidan del esfuerzo que hay detrás. Les invitó, pues, a tomar conciencia de que un anime no se crea por arte de magia, y que, por lo tanto, hay que valorar la dificultad de su trabajo y el de los equipos de animación: el hecho de ver una serie gratis no da derecho moral a los espectadores de protestar de

la forma en que lo hicieron. Posteriormente, Hideaki Anno creó un segundo desenlace para la serie, primero con *Evangelion: Death and Rebirth* y después con *The End of Evangelion*. Como anécdota, Gainax realizó en 1991 dos OVA tituladas *Otaku no video* y *More otaku no video*, donde los *otakus* eran retratados como seres completamente asociales e incluso inquietantes en algunas ocasiones.

Este fenómeno de apropiación por parte de los fans también ha llegado al mundo de los videojuegos. En Occidente, las primeras reacciones a *Final Fantasy VIII* fueron muy virulentas (a menor escala, claro), aunque se llegó a afirmar que era la «muerte de la serie», un «episodio perdido» o incluso una «traición» para los mismos fans. En los últimos años, el auge de las redes sociales como Facebook y Twitter ha contribuido en gran medida a acercar a creadores y consumidores. Por ejemplo, las reacciones colectivas sobre el polémico final de *Mass Effect 3* alcanzaron, gracias a Internet, proporciones nunca vistas: se creó una campaña llamada *Retake Mass Effect* en la que incluso se presentaba una queja ante la Comisión Federal del Comercio (la cual pretende defender a los consumidores) por incumplimiento de promesas y publicidad engañosa. BioWare finalmente cedió ante las presiones y diseñó una larga cinemática (*Extended Cut*) que se puede ver después del final «clásico» (el cual no fue sustituido). El hecho de que los desarrolladores cedieran ante las exigencias de sus fans no fue plato de buen gusto para todos, tanto para los jugadores de *Mass Effect* como para los que no lo son. ¿Se trata de una puerta abierta a todo tipo de reclamaciones, a riesgo de que los estudios se desprendan de su libertad creativa? O, en otras palabras: ¿a quién pertenece realmente una obra videolúdica?

¿HACIA LA JERARQUIZACIÓN DE LOS FANS?

En las comunidades de fans siempre es frecuente que se produzca algún que otro rifirrafe. En Internet podemos encontrar centenares de debates que acaban en batallas campales, insultos y concursos de ego, o incluso en la creación de «bandos» en el seno de un mismo foro, entre los que prefieren tal o cual episodio de una serie de juegos o de películas. La confrontación de ideas, sean cuales sean, en un videojuego o en cualquier otro tema, comporta siempre un riesgo de malentendidos y tensiones. *Final Fantasy VIII* dividió a los fans de la serie: Square había presentado una historia de amor que no había acabado de gustar a todo el mundo. ¿Se puede, entonces, establecer una división entre los fans «buenos» y los fans «malos»? Aunque la mayoría de los jugadores consideran en la actualidad que el octavo episodio es uno de los pilares de la serie, ¿debemos calificar de «falsos» a los fans que no les ha convencido el romance de Squall y Rinoa? ¿Un «verdadero» fan debe apoyar todo y gustarle todo?

La «guerra» entre los fans que piensan que Artemisa es Rinoa y los que lo consideran una fantasía sin fundamento es bastante representativa en estas

oposiciones, en este caso, un enfrentamiento entre la imaginación y el racionalismo. A menudo se excede la cuestión de quién tiene razón, ya que, como hemos visto, la visión del autor no se considera sistemáticamente una verdad absoluta. Es entonces cuando interviene la relación entre el juego, el fan y la desarrolladora o, más generalmente, el fan y el objeto de su «fanatismo». Todo internauta ha sido en algún momento testigo del «yo soy más fan que tú», lo que ha servido para generar debates y levantar polvorines en las guerras de ego. Podemos, por lo tanto, plantear la cuestión de si existe una jerarquía dentro de las comunidades de fans.

En caso de existir una, debe ser no oficial. Teóricamente, todo jugador, sea veterano, coleccionista o jugador casual, sigue siendo antes un consumidor. Si un foro de fans puede, efectivamente, presentar una estructura piramidal, con administradores, moderadores y miembros individuales, no puede existir una jerarquía oficial que valga, ya que el «fanatismo» no se enmarca en un entorno profesional o en un proyecto colectivo construido. Además, la reputación y el «carisma» que se adquieren dentro de una comunidad están generalmente circunscritos a esta, así como el hecho de que encarnar un personaje poderoso y respetado en un MMORPG está desprovisto de cualquier impacto en el mundo real. La diferenciación entre los dos fans o los dos grupos de fans se lleva a cabo con criterios básicamente emocionales o representativos. Que sepamos, ningún estudio ha sido capaz de identificar los factores que determinan la jerarquización dentro de las comunidades de fans. En la denominación de las categorías que se forman, encontramos casi, de forma sistemática, la denominación de «gran fan/superfan» para caracterizar a alguien que está muy comprometido con su pasión, en contraposición al «fan casual» (muy común en países de habla inglesa) o el *noob* (de *newbie*), es decir, el fan que lo es desde hace poco tiempo y que, por lo general, es blanco de las burlas de los miembros más antiguos de la comunidad, que, sin embargo, también fueron *noobs* en algún momento. También se puede aplicar el término *hardcore*, que hace referencia a la conducta obsesiva y fanática de la que pueden ser acusados ciertos fans. Esta calificación puede ser tanto meliorativa como peyorativa; el mundo del fan *hardcore* gira alrededor de su pasión en todo momento, pero en ningún caso es el tipo de fan que se encuentra en la cima de la «cadena alimentaria». Por último, podemos encontrar la etiqueta del *fanboy*. De uso peyorativo, se utiliza para describir a un fan sin sentido crítico y leal, por lo general, a una única saga o a una sola desarrolladora. También hay otras designaciones que están abiertas a debate: cuando se habla de «fan verdadero» o «fan auténtico», las opiniones no son siempre las mismas. El uso de tales expresiones denota muchas veces, de manera manifiesta, la sobrevaloración personal y la batalla de egos a la que se unen los individuos que creen elevarse por encima de su condición de fan, ignorando u olvidando su estatus anterior, el de consumidor.

Puede ser interesante hacer referencia a un punto de vista puramente sociológico, como el que describe Pierre Bourdieu en *Las formas de capital*, que tiende a definir el lugar de una persona en el seno de su comunidad en base a tres criterios: el capital económico, el capital social y el capital cultural. Si se aplica este punto de vista a la comunidad *gamer*, deducimos que un fan puede aspirar a ascender de rango y a ganar reputación si dispone de una lujosa colección de contactos privilegiados con la profesión y con un conocimiento perfecto de la obra que admira. En este sentido, la naturaleza de las opiniones sobre este o aquel elemento susceptible de distinguir el «verdadero fan» del «falso» se vuelve irrelevante. Esta es la opinión que parece prevalecer en Internet: la autoproclamación de una supuesta superioridad dentro de un grupo de consumidores no tiene ningún sentido y solo genera tensiones. En definitiva, la opinión según la cual *Evangelion* sería una relectura de la Biblia, la tesis que ve en *Ico* una fábula sociológica o incluso la suposición de que Artemisa y Rinoa son una sola persona son perfectamente admisibles, pero ni su complejidad ni su audacia deben constituir pretextos para quienes buscan escalar puestos en un grupo o incluso afirmar que las masas «no han entendido» las obras en cuestión.



LA LEYENDA FINAL FANTASY VIII

CAPÍTULO IV - CREACIÓN



El desarrollo de *Final Fantasy VIII* comenzó justo después de la finalización del *VII*, y en paralelo a la creación de *Parasite Eve*. Aunque *Final Fantasy VII* marcó un antes y un después dentro de la serie, la octava entrega no tiene nada que envidiarle en materia de dirección y puesta en escena. Los desarrolladores trabajaron a marchas forzadas para no decepcionar a los fans de la serie tras el éxito que supusieron las aventuras de Cloud. Para empezar, el juego contó, de nuevo, con el apoyo de Sony y PlayStation y, como no se cambia al «equipo ganador», repitieron, también, las principales figuras encargadas de desarrollar la séptima entrega. Así, junto a Hironobu Sakaguchi, quien no necesita presentación, nos encontramos con Yoshinori Kitase como director, acompañado por Kazushige Nojima (guionista), Yusuke Naora (director artístico) y Tetsuya Nomura (diseñador de personajes). Por supuesto, es el maestro Nobuo Uematsu quien, una vez más, compone la totalidad de la exquisita banda sonora del juego.

EN BUSCA DEL REALISMO

El mayor desafío, según Kitase, fue renovar la dinámica del juego y la exploración sin cambiar el formato. *FF VII* había acostumbrado a los jugadores al 3D, a las cinemáticas y a los gráficos por ordenador. Para crear de nuevo ese efecto sorpresa, había que encontrar otro modo de explotar el potencial de la PlayStation sin alterar la serie. Por esta razón, los equipos apostaron, desde el principio, por una representación más realista. Se descartaron, pues, los personajes SD^[26] con manos cuadradas al estilo Lego de *FF VII* (un diseño que también levantó muchas preguntas en Occidente). A petición de Naora y Nomura, modelaron a los protagonistas con proporciones realistas y se hizo especial énfasis en las articulaciones, de modo que los jugadores no pudiesen distinguir las uniones entre los polígonos. Los programas de la entrega anterior, codificados en C, fueron reescritos en lenguaje ensamblador para mejorar la fluidez de las animaciones. Los diseñadores también insistieron en que los tres personajes que componían el equipo pudieran moverse de forma simultánea por la misma pantalla. Esto planteó un enorme reto a los programadores, de modo que tuvieron que desechar la idea al final. Del mismo modo, también se había planeado que los monstruos aparecieran y se movieran libremente por el mapa, pero por razones técnicas, no pudo ser posible.

Este realismo también se puede observar en los escenarios, maravillosamente trabajados. Se comenzó con la creación de los elementos más grandes de los diferentes terrenos: las ciudades, las mazmorras, etc. Aunque no eran tan numerosos como en *FF VII*, los edificios de las diversas ciudades presentaban mejores texturas y contaban con un mayor nivel de detalle. El cambio en la proporción de los personajes y el trabajo que llevó la creación de los escenarios obligó a los estudios a hacer frente a una dificultad adicional: cuando se alejaba la cámara, los rostros de los personajes se volvían extremadamente pequeños y borrosos. De ahí se tomó la decisión de estrechar los segundos planos a fin de evitar las gigantescas vistas panorámicas. En consecuencia, la ciudad se encuentra repartida en varias pantallas que representan cada uno de los barrios. Esta solución permitió una mejor legibilidad, y nuestro avatar ya no se perdía en mitad de los mapas como ocurría en el séptimo episodio. Naora también quiso dar una auténtica identidad visual a cada región con colores y caligrafías específicas, o incluso banderas que tenían en cuenta la historia de cada país representado. Además, como el juego se dirigía a una audiencia global, los escenarios (realizados de nuevo por Kusanagi) variaron desde el estilo futurista europeo al griego antiguo, junto con un toque de inspiración egipcia.

ANÉCDOTAS

Los diseñadores se divirtieron gastando pequeñas bromas en los escenarios, a pesar de la prohibición de sus jefes. Por ejemplo, en una casa de Timber hay una televisión que muestra la foto de la mujer de uno de los empleados, así como una escena de un partido de béisbol. En la galería del castillo de Artemisa figura el retrato de la amiga de uno de los diseñadores. En el sector D de la prisión de Galbadia, podemos leer en una rampa la palabra «Takashin», apodo del responsable de los efectos de batalla. Kitase les pilló y les cantó las cuarenta, pero, aun así, conservaron las «bromas».

LA IMPORTANCIA DE LAS CINEMÁTICAS

La tarea fundamental que se había fijado el equipo de desarrollo fue producir unas secuencias cinemáticas que capturasen las emociones de los personajes en un solo vistazo. Para ello, Yusuke Naora y Motonori Sakakibara (responsables de estas secuencias) utilizaron la técnica de la captura de movimiento en los estudios de Hawai y, para hacerlas lo más reales posibles, llamaron a actores de la misma edad que la de los personajes para reproducir los movimientos de los adolescentes. Tras pasar un *casting*, los actores permanecieron allí varios días grabando las capturas. El trabajo de todas estas escenas fue un gran acierto; el juego contó con casi una hora de metraje, incluyendo 700 secuencias repartidas a lo largo de 100 lugares diferentes. Hicieron falta una treintena de personas a tiempo completo durante un año entero para lograr tal hazaña, lo que aumentó en más de un centenar el número de empleados necesarios para desarrollar el juego.

Las cinemáticas eran deslumbrantes, pero los diseñadores eran conscientes del riesgo de que las secuencias generadas por el motor del juego fuesen aburridas a ojos de los jugadores. Además, para evitar contrastes bruscos en la transición de las cinemáticas, los estudios recurrieron al ingenioso método del *overlap*, es decir, alternar breves imágenes *in-game* y cinemáticas para igualar los tonos. Asimismo, los programadores se entregaron en cuerpo y alma en lo que concierne a la animación de los protagonistas durante las fases del juego propiamente dichas, un trabajo que requirió varios días de ensayo y error para conseguir un resultado natural en las secuencias generadas por ordenador. Y lo que es mejor, ¡*FF VIII* permite jugar y moverse en algunas cinemáticas! Esto ya lo podíamos hacer en la séptima entrega, pero aquí la frecuencia de las escenas que permiten desplazarnos es mucho mayor; incluso podemos movernos por los fondos del vídeo. Lo que permite, por ejemplo, caminar entre los pilares de un corredor.

Estos esfuerzos abrieron un nuevo camino en términos de interactividad, algo que siempre había querido Kitase. De hecho, este último deseaba desde hacía tiempo combinar el placer cinematográfico con las sensaciones videolúdicas, y la PlayStation

le daba, al fin, los medios para hacerlo posible. Como la convergencia de los procesos técnicos del cine y de los videojuegos comparten cada vez más las mismas herramientas (gestión de los ángulos de cámara, planos, puesta en escena...), la brecha entre los dos medios de comunicación tiende a disminuir, lo que allana el camino para una puesta en escena de primer orden. Sin embargo, un progreso de estas características implica, también, una gran dificultad. El mismo director lo confiesa: diseñar el mundo de *FF VIII* fue muy complicado. Aunque la aventura dura aproximadamente 50 horas, más o menos las mismas que en entregas anteriores, el volumen de trabajo fue, sin embargo, mucho mayor en este episodio debido a la infinidad de pruebas que tuvieron que realizar. No obstante, como bien dice Kitase, sin nuevos retos, la motivación del equipo va decayendo cuando trabajan en un mismo proyecto durante varios años... Fueron los mismos colaboradores de Kitase quienes le animaron a continuar con sus ideas. ¡Incluso él mismo estuvo a punto de tirar la toalla por la dificultad que entrañaba el desarrollo del juego!

NOTAS

Desde el principio del desarrollo, Kitase sabía que la secuencia del desfile de la bruja Edea constituiría una escena crucial. En esta escena el jugador tiene la impresión de haber descubierto al antagonista principal del juego. El grado de emoción que sentiría el jugador iba a depender, en gran medida, de la forma en la que se iba a presentar a la bruja, por lo que Kitase pidió a su equipo que se empleara a fondo en esa escena en particular.

UN MUNDO DE LUCES Y SOMBRAS

Los desarrolladores también centraron su atención en el tono y la atmósfera del juego, otro de los puntos clave. Creyeron estrictamente necesario aportar un cambio innovador en contraposición a las entregas anteriores, alejándose así de la oscuridad a la que los jugadores estaban acostumbrados desde los primeros *Final Fantasy*. Kitase y Naora habían logrado crear en *FF VII* un ambiente muy oscuro y opresivo, pero en *FF VIII* querían algo más alegre. Aquí es donde la calidad de la comunicación característica de los estudios de Square jugó un papel fundamental. Las reuniones creativas no se llevaban a cabo únicamente en la sala de conferencias, sino también en los pasillos, en los despachos, en la máquina de café, por correo electrónico... Todos contribuyeron de alguna forma, comenzando por Nomura, quien propuso una historia que girase alrededor de la vida de unos estudiantes. Esta perspectiva gustó inmediatamente a Kitase y al resto del equipo y comenzaron a desarrollar sus ideas de manera conjunta.

Kitase quería evitar a toda costa incluir cosas molestas que pudieran haber vivido los jugadores durante su época como estudiante. De esta manera, el mundo de este octavo episodio debía resultar, a primera vista, un mundo fantástico y «lleno de vibraciones positivas». Para lograr esto, Naora se centró en los colores claros y en el uso de la luz, lo opuesto que había hecho en *FF VII*, donde el equipo se había centrado, sobre todo, en las sombras. Posteriormente se ocupó del diseño de los Jardines según las indicaciones de Kitase, quien le pidió que crease edificios y artilugios futuristas en armonía con los paisajes fantásticos. Más adelante, concibió el nombre de los *Seed* (*semilla* en inglés) para describir a los estudiantes que «florecían» en estos Jardines. Para alimentar el mensaje de esperanza y alegría que iba a dar forma a la historia, el director llegó incluso a enviar un correo electrónico a todos los empleados pidiéndoles que le contasen un recuerdo divertido o alguna anécdota o experiencia curiosa que les hubiese pasado en su época de estudiante. Por supuesto, no se añadieron todos los recuerdos; entre todas las respuestas recibidas solo se llegaron a integrar en el juego unas pocas, pero estas historias ayudaron a darle profundidad e incluso dio pie a la creación de unas cuantas cinemáticas. El equipo también decidió cambiar el aspecto de las ventanas del menú y de los diálogos para modernizar y rejuvenecer la serie. Para ello se inspiraron en el magnífico trabajo que ya habían hecho en *Final Fantasy Tactics*. Kitase detalla, con humor, que *FFT* tuvo una gran influencia en *FF VIII* y que nació cierta rivalidad entre los dos equipos.

Huelga decir, en este punto, que el juego tuvo un feliz desenlace. La escena final es la secuencia favorita de Kitase y Nojima: además de ser visualmente extraordinaria, transmite todos los valores y sentimientos positivos que querían transmitir en el guion. Los créditos finales son la guinda del pastel: mientras estos

desfilan por la pantalla, una última cinemática muestra a los protagonistas divirtiéndose en el jardín mientras son grabados con una cámara de vídeo. Es la manera perfecta de demostrar el dominio técnico de los desarrolladores y su voluntad de ir hasta el final con sus ideas: los personajes parecen más reales y naturales, como si fueran adolescentes de verdad que están celebrando una fiesta.

NOTA

Motonori Sakakibara explica que los desarrolladores llegaron incluso a modelizar a Eleone, Raine y Laguna por ordenador para la cinemática final. Sin embargo, no pudieron hacer lo mismo con Viento y Trueno, por falta de tiempo, ni con Kiros y Ward, que solo aparecen a lo lejos. A esto hay que añadir que el sistema de captura de movimiento solo podía grabar los movimientos de dos o tres personajes al mismo tiempo. Por esta razón, se realizaron varias series de capturas, cortando varias veces donde había mucha gente para montarlas posteriormente. La sincronización de todas estas capturas fue un auténtico reto.

EL AMOR POR ENCIMA DE TODO

Quien dice adolescentes dice, necesariamente, historia de amor. Tanto en *Final Fantasy* como en muchos RPG, el amor suele intervenir de una forma u otra. Sin embargo, en *FF VIII* constituye el tema central del juego. Ya no estamos hablando de *FF VII*, donde los parámetros afectivos determinaban que Tifa, Aeris, Yuffie o Barret (¡!) acompañaran a Cloud a su cita en el *Gold Saucer*. Y aunque Nomin a había pensado en un principio para la famosa escena del baile de los Seeds, algo similar con Rinoa, Quistis o Selphie, los desarrolladores se dieron cuenta rápidamente de que no era una buena idea. De hecho, el borrador del guion ideado por Nojima (al que contribuyó el famoso diseñador de personajes) hacía especial hincapié en destacar a Rinoa en la escena. Kitase decidió encargarle a Nojima una emocionante historia de amor entre los dos principales protagonistas, y hay que decir que este último lo bordó. Todos eran conscientes de que apostar por una historia de amor que involucrase solo a Rinoa era una apuesta muy arriesgada. La inmersión podía variar considerablemente de un jugador a otro en función de la afinidad que tuviese con este personaje. *FF VIII* lúe, también, duramente criticado por esto mismo por algunos fans inmunes al encanto de la bruja.

A diferencia de lo que la mayoría de los jugadores esperaban, el romance entre Squall y Rinoa no fue en absoluto superfluo o superficial, sino más bien se trató de una forma apasionada y profunda, tanto, que tuvo gran peso en el hilo argumental. Todos recordamos su primer encuentro en la magnífica escena del baile en la que suena una adaptación de *Eyes on Me* como telón de fondo. Del mismo modo, su abrazo en el espacio o su reencuentro en el abismo del tiempo siguen siendo hoy en día uno de los mejores momentos de la saga *Final Fantasy*. Si bien es cierto que no llega a la intensidad del beso de *FF X*, hay que admitir que nos acercamos mucho. El apego emocional del jugador hacia los personajes y la intensidad dramática que va creciendo a lo largo de la aventura hacen de ello un momento realmente inolvidable. Debemos agradecer, pues, a los animadores por su gran labor técnica, algo que solo se consigue tras varias semanas de pruebas y de convertir sencillos conjuntos de polígonos en actores virtuales capaces de replicar emociones y movimientos.

NOTAS

- Motonori Sakakibara explica que el índice que levanta Rinoa en la escena del baile de los Seeds no significa que estuviera preguntando a Squall si estaba solo. En realidad, le está mostrando las estrellas fugaces, como en la cinemática del final.

- Yoshinori Kitase ha asegurado que los jugadores solo pueden cambiarle el nombre a Squall y a Rinoa por dos razones: una, porque es una forma de centrar la atención en los protagonistas y, dos, porque sabe que a los jugadores les encanta poner su nombre y el de otras personas en los personajes de los RPG. El primer personaje femenino en hacer su aparición en *FF VIII* es Quistis. Si los jugadores le hubieran puesto el nombre de su novia, se habrían podido arrepentir más adelante...

EL ASCENSO DE NOMURA

Tras darse a conocer con el diseño de personajes de *FF VII*, Tetsuya Nomura se convirtió en una pieza indispensable para Square. Sin embargo, antes de convertirse en una de las figuras emblemáticas que conocemos hoy día como supervisor de la saga *Kingdom Hearts*, así como el personaje fantasma del RPG (nos referimos, por supuesto, a *Final Fantasy Versus XIII*), Nomura atravesó varias etapas que le fueron transformando poco a poco en diseñador de videojuegos. Entre ellas, cabe destacar su contribución a *FF VIII*, que sigue siendo una de las más decisivas, ya que estuvo al frente de gran parte del proyecto. Desde la creación de los personajes y los cortes de las secuencias cinemáticas hasta los cambios en el guion, Nomura dejó su huella en el juego y fue consultado frecuentemente por Kitase y otros miembros del equipo para tomar decisiones de vital importancia. Como él mismo dice, no es solo un ilustrador; él hace videojuegos. Por lo tanto, no hay que sorprendernos al saber que es a él a quien debemos el ambiente estudiantil y las temáticas del amor y de las brujas que aparecen en el juego. Como la fantasía iba a atenuarse con el tiempo, el artista consideró que el nombre de la saga iba a perder sentido y que era necesario volver a estos temas para no alejarse de la auténtica esencia de *Final Fantasy*.

Según Nomura, ser diseñador de personajes no consiste simplemente en crear a los personajes, sino que hay que pensar también en su personalidad. Cuando los crea, los sitúa mentalmente en un escenario e imagina cómo se mueven y su forma de hablar. Nojima preguntaba constantemente a Nomura si le parecía bien poner tal o cual texto en la boca de uno u otro personaje, sobre todo en el caso de Rinoa, para la que Nomura facilitó una lista de palabras, expresiones y gestos que debía emplear la muchacha. Nomura es ultraperfeccionista, le gusta cuidar hasta el más mínimo detalle, incluso se permitió plasmar «las particularidades de su pequeña actriz» en el *storyboard*. Entre otras cosas, Nomura ideó, de manera intencionada, una secuencia de apertura magistral llena de desafíos técnicos. Aunque sabía que iba a ser una pesadilla recrear la secuencia en el ordenador, le pidió a Sakakibara que abriera la cinemática con una representación de las olas del mar, seguida de un campo de flores arrullado por la brisa, pétalos flotando en el viento y una pluma revoloteando... Asimismo, vistió a Squall con un colgante y un cuello de piel a propósito para ver cómo se movía el conjunto. Nomura es plenamente consciente de la extravagancia de sus peticiones, pero alienta sin parar a los programadores y animadores para que logren tales hazañas. Esto le lleva a decir, entre bromas, que es «un poco malvado». ¡Nosotros, desde luego, no nos podemos quejar!

LA CREACIÓN DE LOS PERSONAJES

Cuando Nomura comenzó a diseñar el aspecto de los protagonistas, quería que el juego pudiese interesar al mayor número posible de personas. Por consiguiente, adoptó un estilo más realista de lo habitual para dar vida a los protagonistas y los dotó de un estilo un tanto occidentalizado, pero respetando, en todo momento, el espíritu de *Final Fantasy*. Admite que también fue la primera vez que se entregó de verdad a su propio estilo de dibujo. Hasta ahora, su línea había estado, de alguna manera, ligeramente limitada a los requisitos de los diseñadores. Su trabajo en *Parasite Eve* le había ayudado a encontrar cierto equilibrio entre madurez, clase, y ese punto de originalidad en los personajes. *FF VIII* fue, por lo tanto, el primer juego donde desató su creatividad, o casi, porque como confiesa Kitase, cuando Nomura diseña un personaje, tiene tendencia a hacerlo demasiado «atractivo». Por esa razón, algunas de sus creaciones se han considerado demasiado «perfectas» y han acabado descartadas.

El primer personaje que creó Nomura fue Squall, aunque reconoce que le costó lo suyo. En un principio, le había dibujado con el pelo más largo y con un aspecto más femenino, parecido a como aparece en *Kingdom Hearts*. Sin embargo, este diseño no acabó de convencer a Kitase, por lo que tuvo que realizar pequeñas modificaciones hasta dar con el Squall que conocemos en la actualidad. Nomura no recuerda exactamente de dónde le surgió la idea de la cicatriz de Squall. Quizá fue porque quería darle algo distintivo, algo que permitiese reconocerlo inmediatamente, como el tan característico corte de pelo de Cloud en *Final Fantasy VII*. La historia personal de Squall no se había definido todavía, lo que llevó al equipo de guionistas a inventar la manera en la que se hizo la cicatriz.

Nomura se interesó, también, por las armas del juego. Cuando concibió a Squall, era un apasionado de las joyas y de los accesorios de plata, así que pensó en utilizar este metal para el arma del protagonista. Además, quería algo nuevo que se identificase con la forma de combatir del personaje. Al final surgió la idea del sable pistola, un arma híbrida mitad sable, mitad pistola. *A posteriori*, el diseñador de personajes creyó que el arma tenía una apariencia un tanto extraña.

La idea de que hubiese dos personajes principales estuvo presente desde el principio, por eso Laguna fue creado poco después de Squall. Laguna es único en su tipo, es muy diferente de los personajes de entregas anteriores. De hecho, Nomura ideó a este personaje como lo opuesto a Squall. Las dos caras de una moneda. Había que crear un contraste muy marcado entre los dos equipos: uno se iba a componer de adolescentes novatos; el otro, de adultos experimentados, compañeros y solidarios,

mientras que Squall, por su parte, ignoraba todavía el verdadero significado de la amistad. Por otro lado, si la vida del primer grupo iba a girar en torno a los estudios y a una misión, la segunda estaría enmarcada en la lucha y la guerra. Por eso Laguna y compañía fueron diseñados con uniforme militar. Sus diferencias debían evitar, igualmente, robar la atención de Squall y sus compañeros.

Pasemos a ver otro personaje igual de importante y querido: Rinoa. Nomura explica que se entregó en cuerpo y alma en el diseño de los protagonistas de *Final Fantasy VIII*, y esto es especialmente cierto en el caso de Rinoa. Con nueva tecnología a su disposición, le fue más fácil dar vida a la joven protagonista. Por otro lado, no quiso diseñarla demasiado «atractiva» porque, según él, los personajes de este tipo son insípidos y se olvidan con facilidad. Él quería que quien la mirase se acordase de ella por lo que inspiraba, y no por su físico. Concebir un personaje de estas características fue realmente complicado. Nomura confiesa que, para lograrlo, se basó en sus propios gustos, y especialmente en una mujer, aunque nunca ha revelado quién... El diseño final de Rinoa fue un auténtico éxito, tanto, que cuando Kitase vio los diseños de Rinoa decidió cambiar el guion del juego para darle un mayor protagonismo.

Nomura tuvo en mente, desde el principio un triángulo amoroso entre Squall, Rinoa y un tercer personaje. Finalmente, Seifer se impuso como el rival de Squall de manera general. El diseñador de personajes se negaba, sin embargo, a repetir el patrón que había seguido con Cloud y Sefirot. Según él, Seifer era más humano que el enemigo principal de *Final Fantasy VII*. Por lo tanto, lo imaginó como una persona honesta, sincera, amable y varonil para, finalmente, hacer de él un «personaje roto».

El personaje de Selphie surgió mientras Nomura trabajaba en la primera versión de Squall. Primero creó su peinado, un estilo que, entre risas, dice que sería totalmente inadecuado en la vida real. Antes de ser diseñada con minifalda, Selphie llevaba originalmente un mono. Sin embargo, de haber sido por Nomura, ningún personaje habría llevado minifalda. (Aunque se parece mucho a una falda, Quistis lleva en realidad pantalones). Nomura concibió a Quistis de la misma manera que hizo con los demás personajes y se sorprendió mucho cuando presentó las ilustraciones a los guionistas y le dijeron que la veían más como una joven y guapa profesora del Jardín.

Zell, por su parte, fue creado como el personaje principal de un *shōnen* (manga para niños y adolescentes). Nomura era muy aficionado al cine y a la televisión, y después de ver un videoclip en la MTV de un hombre tatuado de pies a cabeza se le ocurrió crear el enorme tatuaje que Zell lleva en la cara.

Irvine fue rediseñado muchísimas veces. De hecho, Nomura no paró de diseñarlo

hasta el final de la producción. Al principio lo había diseñado muy guapo, pero, para que no le hiciese sombra a Squall, creyó conveniente abandonar la idea. Dicho esto, lo hizo menos atractivo con el riesgo de que ningún jugador lo quisiese incluir en su equipo. La solución fue darle un aspecto guay tanto físicamente como en los rasgos de su personalidad. Incluso estuvo a punto de llevar gafas de aviador, pero se parecía demasiado a lo que ya se había hecho con Cid en *FF VII*. Nomura finalmente optó por darle un *look* de *cowboy*. A partir de ahí, fue muy fácil perfilar su personalidad e inventar sus frases, como el famoso «¡Bang!».

El personaje de Edea no fue creado para *Final Fantasy VIII*, sino que ya había sido creado tres años atrás durante el desarrollo de la séptima entrega, al igual que Viento y Trueno, que originalmente habían sido diseñados para formar parte de los Turcos. Fue Kitase quien sugirió a Nomura recuperar estos personajes del cajón del diseñador. En el caso de Edea, Nomura se inspiró en el trabajo de Yoshitaka Amano, cuya influencia en la serie fue muy fuerte desde sus orígenes. Pero Nomura supo darle algo más que a las brujas de los anteriores *FF*, algo poderoso que quedó muy bien reflejado en la escena del desfile.

Se esperaba que hubiese un nuevo Cid en el octavo episodio de la saga, pero Nomura no se imaginó que acabaría siendo director de un centro educativo. Ya había habido siete Cid por delante de él, por lo que quería hacer del octavo uno muy diferente. Kitase tenía una idea bastante exacta del personaje, por lo que Nomura no tuvo ningún problema para diseñarlo a partir de sus directrices. Debía ser una persona agradable, respetada y conocedora de numerosos secretos, una especie de mentor y protector, alguien que cuidase del equipo de Squall sin tomar parte en él, alguien que tuviese una apariencia amable y bonachona.

NOTA

Al principio del proyecto, todos los personajes eran de la misma generación y formaban parte de la misma clase en el Jardín de Balamb. Los diseñadores habían planeado incluir a todos los personajes principales de una sola vez en el equipo del jugador. Sin embargo, no es lo habitual en los RPG. Uno de los puntos interesantes del juego, según Kitase, era encontrarse sucesivamente a nuevos camaradas y preguntarles sobre su carácter y su pasado. Por eso se rediseñó este punto en el guion.

LOS GUARDIANES DE LA FUERZA

Además de algunas secuencias de animación durante las batallas, incluyendo las de los límites, Nomura también estuvo a cargo del diseño y de las cinemáticas de los Guardianes de la Fuerza (abreviado como G. F. en la versión española), es decir, las nuevas invocaciones de *FF VIII*. El concepto de los Guardianes evolucionó hasta convertirse en criaturas que el jugador podía «entrenar», por lo que Nomura decidió despojarlas de todo rasgo humano para darles una apariencia más agresiva y monstruosa. El viejo Ramuh fue sustituido por Quetzal (Quezacotl en la traducción inglesa y Golgotha en la francesa), puesto que, según él, no tenía sentido «entrenar a un anciano». Las figuras mitológicas antropomorfas como Shiva o Sirena, en cambio, no planteaban ningún problema. La solución fue rediseñarlas completamente desnudas (el uso de ropa se asocia a la humanidad), pero ocultando las partes pudendas.

La primera secuencia animada que vimos de un Guardián de la Fuerza, en este caso, la de Leviatán, fue la que se incluyó en la demo jugable de *FF VIII* que se distribuyó en Estados Unidos junto con el juego *Brave Fencer Musashi*. Nomura temía la reacción de los jugadores respecto a la calidad de las escenas de invocación: ¿sería demasiado larga o demasiado corta? ¿sería lo suficientemente dinámicas a nivel visual? Las excelentes valoraciones de los jugadores fueron para él un verdadero alivio y comenzó a diseñar el resto de las criaturas con la misma energía para hacer una invocación mucho mejor que la mostrada en *FF VII* de los Caballeros de la mesa redonda. El equipo responsable del sistema de combate también reflexionó sobre las invocaciones en alguna que otra reunión. De estas conversaciones germinaron ideas un poco absurdas, como el *jan-ken-pon* (piedra, papel o tijera) de la secuencia del G. F. Hermanos, en la que el hermano mayor (el menor de los dos toros) engaña al otro retrasando el gesto, por lo que es su hermano menor quien ataca primero.

NOTA

Al igual que la invocación de los Caballeros de la mesa redonda, este octavo episodio esconde una invocación particularmente larga (Edén), que llega a durar más de minuto y medio. Aun así, el equipo dejó claro que solo incluirían escenas de entre 20 y 30 segundos de duración.

UN SISTEMA DE JUEGO SIMILAR

Además de servir como pretexto para presentar unas fabulosas cinemáticas, los Guardianes de la Fuerza fueron, en su origen, uno de los sistemas de personalización de combate más profundos de la saga. Fue Hiroyuki Ito, responsable del sistema de combate y creador del *Active Time Battle*, quien tuvo la idea de enlazar los Guardianes de la Fuerza a los personajes como si fuesen una clase de equipamiento invisible para no alterar la apariencia realista de los protagonistas. Asimismo, lo hizo para que se pudieran enlazar los diferentes tipos de magia (previamente «extraídas» de los enemigos) con las características de los personajes, como si se tratase de accesorios complementarios. Con este concepto quiso dar al jugador la posibilidad de configurar a su manera las habilidades de los luchadores (originalmente enlazadas a los G. F.) entre decenas de combinaciones posibles. Lamentablemente, la otra cara de la moneda es que, una vez se establecía la mejor configuración, el jugador ya no se atrevía a gastar las magias o a intercambiar los G. F., bajo riesgo de disminuir su poder ofensivo.

Otra pequeña decepción, según Sakaguchi, fue que los diseñadores habían planeado poner cuatro personajes en el campo de batalla durante los enfrentamientos. Sin embargo, el importante número de polígonos que había que mostrar para mantener el correcto modelado de los guerreros y monstruos tenía que limitarse a tres. En un sistema con tres luchadores, la estrategia se reduce muchas veces a atacar sin descanso mientras un tercero cura a los otros dos combatientes, lo que evidencia una lamentable falta de variedad. Esto es un hecho bastante triste, ya que los programadores habían integrado novedades interesantes, como un sistema de niveles para los enemigos, según el cual la IA se adaptaba al comportamiento y a las acciones de estos últimos.

Por último, *FF VIII* es el primero de la serie en incluir, al margen de la aventura principal, un minijuego de cartas llamado Triple Triad. *FF IX* seguirá el ejemplo con una versión modificada llamada Tetra Master, que luego se incluirá en los servicios PlayOnline de Square Enix para los jugadores de *FF XI*. El Triple Triad fue inventado por Hiroyuki Ito, y nació como respuesta al entusiasmo de los jóvenes japoneses por los juegos de cartas coleccionables. A pesar de ser altamente adictivo, el Triple Triad es únicamente una especie de misión secundaria en la que se juega contra un PNJ con el fin de coleccionar cartas raras con los rostros de los protagonistas, de los monstruos o de los G.F. Para darle más chicha al juego, Kentaro Yasui (que trabajaba en el sistema de combate) preguntó si se podía añadir una habilidad al G. F. Quetzal para convertir las cartas en objetos raros.

NOTAS

- En la versión alfa del juego, cuando se usa la magia Libra sobre Selphie, se podía hacerla girar a los lados y de arriba a abajo. Esto permitía ver las texturas de debajo de su falda. Sin embargo, en la versión final ya no se puede hacer.
- Aunque no aparece en la versión final del juego, había un monstruo llamado Dami que se utilizaba para hacer pruebas mientras se diseñaban los demás monstruos. Nomura lo diseñó a toda velocidad para incorporarlo al juego. PuPu, el alienígena, también llamado Koyokoyo en la versión original, es de alguna forma su sucesor. Debía ser retirado, pero Nomura insistió en dejarlo en el juego.

IDEAS DESECHADAS

Al igual que con cualquier proyecto, no se llegaron a incluir algunas ideas por falta de tiempo, recursos, espacio en disco, o porque no se adaptaban a las directrices tomadas por el equipo. Nomura había pensado, por ejemplo, en un final en el que las historias de Squall y de Rinoa se desarrollasen de forma simultánea, pero en mundos distintos. Por supuesto, esta idea fue descartada en el transcurso del desarrollo del juego. Otra idea graciosa que no se llevó a cabo fue la de Naora, quien propuso fusionar los tres Jardines (el de Balamb, el de Galbadia y el de Trabia) para formar un robot gigante a lo *Power Rangers*. Tras meticulosas pruebas intentando transformar los edificios de Balamb y Galbadia, el concepto fue, finalmente, desechado.

Ken Narita (programador jefe) quería colocar un dragón enorme poligonado en mitad de la calle de la primera ciudad. Si el jugador entraba en combate con el dragón, tenía todas las de perder. En ese momento, no habría sido un enemigo contra el que habría que luchar, pero el jugador tenía la posibilidad de enfrentarse de nuevo a él pasadas las 50 horas de partida. Narita pensó que semejante enemigo al comienzo de la primera ciudad añadiría un plus al juego. Sin embargo, tenía demasiadas cosas de las que ocuparse, por lo que tuvo que renunciar a la idea.

Se había propuesto que el Límite de Selphie, Ruleta, presentase magias adicionales, como Pasento y Katasuto. Pasento era una magia que hacía caer objetos pesados del cielo. En cuanto a Katasuto, se trataba de una magia que proyectaba un *yonkoma* (una tira cómica con cuatro imágenes alineadas de arriba a abajo) dibujado completamente por Selphie: en la primera viñeta, un monstruo atacaba a Selphie; en la segunda, se enfadaba; en la tercera, Selphie contraatacaba violentamente; en la última, el monstruo explotaba. Como todo era posible con Selphie, los desarrolladores se divertían ideando ataques de este tipo. Por desgracia, no pudieran ponerlo en práctica.

ANÉCDOTAS Y SECRETOS

- En el menú *debug* del juego, se puede ver que la cinemática en la que Adel absorbe a Rinoa debía encontrarse, inicialmente, en el disco 3, haciendo de la tirana de Esthar la jefa del final del tercer CD. Debido a los problemas de espacio, finalmente tuvo que ser desplazada al comienzo del cuarto CD. Si las cosas hubieran transcurrido como se habían previsto, cada disco concluiría con un combate contra una bruja: los dos primeros discos contra Edea, el tercero, contra Adel, y el último, contra Artemisa.
- Si exploramos los archivos del juego, observamos que hay dos enemigos que no hacen su aparición en la aventura. Se trata de dos adversarios con forma de sable pistola y con un aspecto similar al arma de Seifer.
- En los archivos del juego está disponible dentro del Triple Triad el comando *Reintentar*, una opción que no sale en el juego. Supuestamente, esta opción permitiría al jugador volver a jugar en caso de derrota sin perder cartas.
- En la segunda *Ultimania* se celebran los 25 años de la serie. En ella podemos encontrar una página doble que presenta un *storyboard* de la secuencia final en la que Selphie filma la fiesta del Jardín de Balamb. Si nos fijamos bien, vemos que el beso de Squall y Rinoa no estaba previsto en el original, ¡y que los dos tortolitos simplemente se abrazaban y nada más!
- La *Ultimania* también recoge una ilustración del arte conceptual del juego en la que se puede ver una tumba en cuya inscripción pone «Julia Loire». De esto se deduce que el papel de Raine le iba a ser atribuido, originariamente, a Julia antes de que esta se convirtiese en la madre de Rinoa. Dicho de otro modo: ¡Squall casi acaba saliendo con su hermana!

GUIÑOS

- *Final Fantasy VIII* es el episodio de la serie que más referencias tiene a *Star Wars*: Biggs y Wedge (los soldados de Galbadia), Nida (el conductor del Jardín de Balamb), Piet (el científico jefe del módulo de aterrizaje de la estación espacial de Esthar) y Dodonna (el director del Jardín de Galbadia, cuyo nombre en japonés es Dodonna). En el universo de George Lucas, Biggs y Wedge son dos soldados de la Alianza Rebelde y amigos de Luke Skywalker; Needa es un oficial de la flota imperial; Piet fue el último almirante del Escuadrón de la muerte de la Iloa imperial; Dodonna fue uno de los primeros miembros de las fuerzas armadas de la Rebelión tras haber servido al Imperio durante años.
- ¿Has notado que los bailarines del desfile de Edea realizan pasos muy similares a los de la coreografía de *Thriller* de Michael Jackson?
- Cuando el jugador va al Santuario de los chocobos, puede presenciar la danza de los chocobos y conseguir la carta Chocobo. En verdad, se trata de un guiño a la danza de los chocobos de *Final Fantasy VII* (en el rancho de los chocobos) en donde el equipo puede conseguir la materia de invocación Choco/Mog.
- Si accedemos a la «Guía» del menú y seleccionamos «Juego de cartas», descubrimos que el Triple Triad originalmente era un juego de naipes del tarot que fue adaptado por un científico llamado Orlan. Sin duda, se trata de una referencia a Orran Durai, de *Final Fantasy Tactics*. De hecho, se le puede ver sentado junto a un mago negro en la pantalla de fondo del tutorial.
- En la versión americana y europea del juego podemos encontrar en Esthar una tienda llamada la *Tienda de Cloud*, en referencia al protagonista de *Final Fantasy VII*.
- Las montañas de Balamb se llaman *Cordillera Canfe*, en referencia al Monte Gulg que sale en *Final Fantasy I*.
- La escena de la llegada a la base lunar es un homenaje a la película de Stanley Kubrick, *2001: Una odisea del espacio* (1968).

FINAL FANTASY VIII EN OTROS JUEGOS

FINAL FANTASY ANTHOLOGY

En esta recopilación, que comprende *Final Fantasy V* y *VI* (no confundir con la recopilación *Anthology* europea, que reúne el cuarto y quinto episodio de la saga), se puede ver de vez en cuando un sprite de Squall en la pantalla de carga de *Final Fantasy VI*.

FINAL FANTASY VII: ADVENT CHILDREN

En Edge, se puede leer en la placa conmemorativa a las víctimas del meteorito: «*Keep on rockin' in Midgar*», una referencia a la pancarta que hay en el estadio de hockey del Jardín de Galbadia que dice: «*Keep on rockin' in Galbadia*». También hay que mencionar que la Luna de *Advent Children* es la misma que sale en *Final Fantasy VIII*. Se trata, en efecto, de nuestra Luna, la de verdad.

FINAL FANTASY IX

En la versión americana del juego, durante la representación del Grupo de Teatro Tantalus, Yitán hace una referencia a los protagonistas de *Final Fantasy VII* y *VIII*: «*No cloud, no squall shall hinder us!*» («¡Ninguna nube o tempestad nos detendrá!»).

FINAL FANTASY XIII-2

En un concurso de preguntas y respuestas que hay en el juego, aparece la siguiente pregunta: «Hoy día es un popular juguete entre los niños, pero ¿en qué exitosa película apareció por primera vez el sable pistola?». La respuesta es *El caballero de la bruja*, es decir, la película que protagonizó Laguna.

DISSIDIA: FINAL FANTASY

Squall y Artemisa hacen su aparición en este juego de lucha que conmemora el vigésimo aniversario de la serie. Squall es invocado por Cosmos, la diosa de la

armonía, para luchar contra Caos, el dios de la discordia, quien tiene a Artemisa a su disposición. El joven parece todavía taciturno, pues rechaza las ofertas de alianza de Yitán y Bartz. Finalmente, Squall acepta creer en sus amigos, aunque ellos no luchan junto a él, y se las arregla para derrotar a la bruja. Como anécdota, podemos competir en el juego por la carta fantasma de Laguna y que lleva la mención, en su versión americana: «*Just for that, you're getting the cuchi-cuchi treatment*», en referencia a lo que le dice Laguna a Ward para obligarle a saltar del acantilado en el centro de excavación de Centra. En la versión española, Laguna se contenta con decirle que se merece «un buen tirón de orejas». Tras vencerle, recibirás, entre otras cosas, un número de la revista *Expediente-F*. Quistis, Irvine y Selphie participan de forma regular como «guías» en los menús del juego, al igual que otros muchos personajes históricos de la saga.

DISSIDIA 012: FINAL FANTASY

Squall y Artemisa repiten como personajes jugables en esta secuela del primer *Dissidia*, que incluye una serie de personajes adicionales, entre los que se encuentra Laguna. Padre e hijo se cruzan rápidamente, el tiempo necesario para que Laguna aconseje a Squall y le diga que no se preocupe demasiado por el futuro y que confíe en sus amigos. Naturalmente, tanto el uno como el otro ignoran la relación que les une.

THEATRHYTHM FINAL FANTASY

En este juego musical salen Seifer y Squall, al igual que muchos otros personajes de *Final Fantasy*. *Theatrhythm Final Fantasy* sigue la historia de los dioses Caos y Cosmos en una historia parecida a la acontecida en *Dissidia: Final Fantasy*. Caos ha corrompido el cristal de la música y la única manera de devolverlo a la normalidad es incrementando una onda musical conocida como «Rythmia». El jugador puede descargar a Rinoa en la versión iOS del juego. Los temas de *Final Fantasy VIII* que aparecen son los siguientes: *Bine Fields*, *The Man with the Machine Gun*, *Waltz for the Moon*, *Overture* y *Ending Theme*; son descargables *Ride On*, *The Castle*, *Forcé Your Way* y *The Extreme*. En la versión iOS, por otra parte, son descargables *Fisherman's Horizon* y *Don't Be Afraid*.

FINAL FANTASY AIRBORNE BRIGADE

Squall, Selphie, Rinoa, Seifer y Artemisa aparecen en este juego para *smartphones*. En un primer momento solo estuvo disponible en Japón, hasta que

Square Enix decidió exportarlo a América. El jugador debe recorrer el mundo en busca de los antiguos Espers para restaurar la luz del Cristal, que ha perdido su brillo y ha provocado una invasión de monstruos.

FINAL FANTASY: ALL THE BRAVEST

Este juego para tabletas y *smartphones* ponen en escena multitud de personajes extraídos de *Final Fantasy*, entre los que se encuentran Squall, Rinoa y Seifer. Estos tres personajes cuentan, al igual que los demás, con descripciones de lo más variopintas: «Este estudiante del Jardín de Balamb suele perder los nervios cuando juega a las cartas» (para Squall). «Esta joven y miembro de los Búhos del Bosque se despierta de mal humor por las mañanas» (para Rinoa). «Este temerario joven del Jardín de Balamb tiene un don innato para suspender exámenes» (para Seifer).

KINGDOM HEARTS

Squall y Selphie hacen un breve carneo en el primer *crossover* del universo Disney y *Final Fantasy*. Squall tiene 25 años y sigue siendo tan taciturno e impredecible como siempre. Incluso adopta el nombre de «León» para romper con su pasado (que no tiene nada que ver con el de *Final Fantasy VIII*). Ahora vive en Ciudad de Paso y se encarga de dar consejos a Sora para guiarle a lo largo de su aventura. En cuanto a Selphie, aparece en *Kingdom Hearts* con cuatro años menos y como una de las escasas residentes de las Islas del Destino. Es amiga de Sora, Riku y Kairi y se la puede ver junto a Wakka y Tidus (de *Final Fantasy X*) al comienzo del juego. Hay que mencionar que se cuenta parte de la infancia de Squall en la adaptación al manga de *Kingdom Hearts*, y que tanto Irvine como Rikku (de *Final Fantasy X*) iban a aparecer en el juego en lugar de Wakka y Tidus.

KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

El jugador se cruza de nuevo con Squall (alias León) y con Selphie, en este episodio exclusivo para Game Boy Advance. Posteriormente se realizará una versión totalmente rediseñada de este mismo juego para PlayStation 2. En ambos aparecen de manera anecdótica: Squall enseña a Sora el sistema de juego basado en naipes mientras Selphie pasa sus días, feliz, en las Islas del Destino.

KINGDOM HEARTS II

En este segundo episodio de PlayStation 2, Squall se convierte en el líder del Comité de Restauración de Bastión Hueco, un grupo que busca restaurar lo que antaño fue Vergel Radiante. Una vez más, ayuda a Sora a liberar sus talentos ocultos con la llave espada, en especial durante la Batalla de los Mil Sincorazón donde pelea, codo con codo, con Cloud, el protagonista de *Final Fantasy VII*. Selphie vuelve a estar presente, pero solo intervendrá en un par de ocasiones y no se moverá de las Islas del Destino. En *Kingdom Hearts II* también podemos ver la versión adolescente de Seifer, Viento y Trueno. Seifer es el autoproclamado presidente del «Comité Disciplinario de Villa Crepúsculo», en referencia al comité disciplinario del Jardín de Balamb, donde viven los tres amigos. En un punto de la historia de *Kingdom Hearts II*, Seifer llama a Roxas «gallina», un guiño al mote que le pone a Zell en *Final Fantasy VIII*.

KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP

Laguna debía hacer un carneo como el jefe del Coso Virtual en esta precuela de la serie *Kingdom Hearts* para PSP, pero Square Enix ya le había convertido en un personaje jugable en *Dissidia 012*, por lo que prefirieron prescindir de él por esta vez.

KINGDOM HEARTS: RE:CODED

Esta entrega para Nintendo DS, que en realidad se trata del remake de *Kingdom Hearts: coded*, salió exclusivamente en Japón para *smartphones*. El jugador se cruza brevemente con Squall y Yuffie, quienes se limitan a felicitar a Sora por salvar Ciudad de Paso.

CHOCOBO RACING

En este juego de carreras para PlayStation, sale Squall como personaje desbloqueable junto con el vehículo que utiliza en Deling, aquí llamado *The Tempest*. Para desbloquearlo, el jugador debe completar el Modo Historia dos veces y a continuación vencer a Squall en el circuito de *Final Fantasy VIII*.

DRAGON QUEST & FINAL FANTASY IN ITADAKI STREET SPECIAL

Squall y Rinoa son personajes jugables en este *Mario Party* a lo Square Enix, un juego que enfrenta personajes de *Final Fantasy* con sus homólogos de *Dragón Quest*.

LEGEND OF MANA

En esta entrega de la serie *Seiken Densetsu* para PlayStation, el jugador tiene la posibilidad de luchar contra chocobos negros. Además, se puede tener un chocobo amarillo como mascota: si el juego detecta una partida guardada de *Final Fantasy VIII* en la tarjeta de memoria, el jugador recibirá un chocobo como animal de partida, en lugar de un gazapo.

STAR OCEAN: TILL THE END OF THE TIME

En el diccionario del menú, se encuentra la entrada «Squall», la cual dice: «Lluvias torrenciales repentinas acompañadas de fuertes rachas de viento que aparecen, especialmente, en regiones tropicales. Y hablando de Squall... Nada, no importa». Se trata de la definición literal del término inglés *squall*, que significa *ráfaga* o *chubasco*.



LA LEYENDA FINAL FANTASY VIII

CAPÍTULO V - CLAVES



Final Fantasy VIII es el episodio de la ruptura, el del distanciamiento de los estándares y el de la renovación, tanto en su forma como en su contenido. ¿Se podría decir que es esto último lo que le hace especial? ¿Por qué hubo tantas protestas cuando salió a la venta? En este capítulo, trataremos de comprender qué es lo que hace única a esta octava entrega, sus puntos fuertes y sus temáticas principales, lo que ha gustado y lo que no, y saldremos del marco del juego para compararlo con el J-RPG tradicional. Comenzaremos, evidentemente, por presentar a los diferentes personajes que conforman el juego, aquellos que llevan sobre sus hombros el peso del cambio y de la originalidad, a veces aclamados y a veces, incomprendidos.

DESCRIPCIONES

SQUALL LEONHART

Nació en la pequeño pueblo de Winhill. Squall nunca conoció a su madre, Raine, quien murió poco después de darle a luz. Su padre, Laguna Loire, no supo de su existencia hasta varios años más tarde, presumiblemente por Eleone, su hija adoptiva. Tanto Squall como Eleone fueron trasladados al orfanato de Edea Kramer, en el continente sur, tras la muerte de Raine. Squall posee una personalidad tímida y reservada. Le cuesta abrirse a los demás durante los primeros años; Eleone es su única amiga, a pesar de los muchos otros niños que hay en el orfanato. Ante el temor de que los poderes de Eleone atraigan la codicia, Edea la separa de Squall y de los otros niños y la lleva al barco de los Seeds blancos. Esto es un duro golpe para el muchacho, el cual se encierra aún más en la soledad y el aislamiento. Años más tarde ingresa en el Jardín de Balamb, donde aprende la disciplina y el manejo del sable pistola para convertirse en Seed. A lo largo de su aprendizaje, Squall desarrolla una fuerte rivalidad con otro exresidente del orfanato, Seifer Almasy, una rivalidad que les vale a ambos aprendices de Seed una cicatriz en el entrecejo como resultado de un feroz entrenamiento entre ellos. A los 17 años, Squall supera con éxito el examen de Seed, y comienza, así, el prelude de una aventura que socavará su naturaleza solitaria y retraída, una búsqueda existencial que le llevará a abrirse a los demás y a dar los primeros pasos hacia su plenitud como hombre.

El apellido que le dieron, *Leonhart*, podría ser una variante del inglés *Lionheart* (*corazón de león*), o simplemente un nombre de origen germánico que significa *fuerte como un león*, que también existe bajo otras formas como *Leonhard* y *Leonhardt*, cuyo origen se remonta al nombre francés Léonard. Como lo demuestran las diversas representaciones de la mítica criatura de Gryphus, el león tiene un alto valor simbólico para Squall: lo podemos encontrar en el anillo y en el colgante que lleva, así como en la cadena de su sable pistola. Gryphus es un símbolo de la fuerza y el coraje, valores que no parecen caracterizar mucho a Squall durante las primeras horas de juego. El joven podría ser un espadachín excepcional, pero su actitud asocial y dimisionaria no le predestinan inicialmente a convertirse en un líder. Gryphus parece significar para Squall un ideal o un recordatorio de lo que se supone que debe ser un Seed. Sin embargo, los actos de valentía que hace a lo largo de la aventura casi se podrían catalogar de suicidas: en dos ocasiones se lanza de cabeza hacia una muerte prematura, primero en Deling cuando se enfrenta a Edea tras el tiro errado de Irvine, y luego precipitándose al vacío del espacio para salvar a Rinoa. Decisiones estúpidas, desesperadas, pero probablemente relacionadas con el hecho de que Squall no tiene nada que perder. Huérfano desde la cuna y posteriormente abandonado por su

hermana adoptiva, el joven no tiene familia, hogar o vínculo que le una a nada. ¿Sería el coraje su excusa? Estos dos saltos a la muerte podrían ocultar realmente el deseo del joven de suicidarse...

El perfil taciturno y reservado de Squall no tiene en sí nada de especial en el mundo de los RPG japoneses. A través de las entregas de los *Final Fantasy* hemos podido ver personajes introvertidos o particularmente reservados: Kain en *FF IV*, Faris en *FF* y, Shadow en *FF VI*, o incluso Vincent en *FF VII*. Si hubiera que comparar a Squall con algunos de los principales protagonistas de la serie, podríamos ver rápidamente que muchos de ellos comparten un cierto malestar: Cecil y su condición de caballero oscuro, Tina y su naturaleza mestiza o Cloud y su cambio de personalidad... Sin embargo, este lado antisocial e introvertido no es propio de los protagonistas de los RPG convencionales, quienes deben, ante todo, ser el pilar del grupo, el elemento unificado con el que siempre se puede contar. En este sentido, se podría decir que Squall es un antihéroe: un alma solitaria que se prohíbe a sí misma acercarse a los demás para evitar decepcionarles, que reniega del amor para evitar sufrir. En definitiva, Squall vive sin vivir. Por esta razón el joven Seed ha dividido a los fans, al igual que hará Lightning años más tarde con *FF XIII*: o bien el jugador se siente conmovido e identificado en cierta medida con Squall o bien le desagrada su personalidad. Aunque es cierto que muchos protagonistas del RPG adquieren una mayor madurez durante su viaje, el caso de Squall es un poco particular. No es el héroe que salvará al mundo, pero se va a convertir en uno con el tiempo, y es precisamente en esta evolución, en esta transformación cuando va a empezar a cobrar sentido la historia de *Final Fantasy VIII*. El jugador descubre el mundo a través de los ojos de Squall, puede acceder a sus pensamientos, transcritos en bocadillos transparentes diseñados para decirnos qué le molesta o qué piensa, aunque no lo diga, aunque no se atreva a decirlo.

RINOA HEARTILLY

Rinoa es fruto de la unión del general Calway y de Julia Heartilly (luego ha conservado su apellido). Perdió a su madre en un accidente de coche cuando tenía cinco años. A raíz de esta tragedia, Rinoa y su padre se distanciaron. En la adolescencia, y para empeorar las cosas, la chica se une a los Búhos del Bosque, un grupo de combatientes de la resistencia de Timber que lucha contra la ocupación galbadiana de la que su padre forma parte. A los 16 años, Rinoa se enamora de Seifer Almasy. Su noviazgo durará solo unos meses, pero esto le permitirá acercarse a los miembros del Jardín de Balamb, cuyo director, Cid Kramer, accederá a ayudar a la joven ofreciéndole los servicios de los Seeds para apoyar su causa. Rinoa tiene una naturaleza altruista, pero a veces puede llegar a ser un poco ingenua. La honestidad con la que se implica en las causas que le importan no compensa su falta de

experiencia en el terreno. Rinoa también se muestra muy susceptible y digiere mal las críticas. La actitud fría de Squall y la susceptibilidad de Rinoa hacen saltar las chispas entre ambos jóvenes, pero es eso mismo lo que los acaba acercando. Los dos se sienten mal consigo mismos, tienen heridas que se remontan a su infancia. Al estar en contacto con Squall, Rinoa se dará cuenta de la dureza del mundo real. Asimismo, ayudará al joven Seed a romper su coraza y a superar su malestar existencial.

Al igual que Squall, Rinoa experimentará a lo largo de la aventura una evolución que le hará dejar sus viejos defectos, como su candidez y su ingenuidad. Como muchos jóvenes de su edad que no han conocido el horror de la guerra ni visto la muerte de cerca, Rinoa cree que cualquier conflicto se puede resolver con buenas intenciones y que, por definición, el bien siempre triunfa sobre el mal. La madurez que adquirirá junto a Squall le hará unirse a la lista de mujeres fuertes que abundan en *Final Fantasy*, heroínas con un carácter endurecido por dramas personales o familiares, como Rosa, Celes, Terra, Tifa, Aeris y, más adelante, Daga, Yuna y Ashe. La mayoría presentan, además, cierta predisposición al sacrificio, algo que también encontramos en Rinoa. Consciente del peligro que traen consigo los poderes de las brujas, la joven no duda en dejarse capturar para evitar convertirse en la nueva Adel, aunque Squall finalmente vaya a rescatarla. Esta abnegación y la difícil aceptación de su triste destino son temas recurrentes en las heroínas de la serie: recordemos que Terra luchó contra su naturaleza medio Esper, Aeris se sacrificó por el planeta, al igual que Daga, que renunció a su estatus de princesa para luchar por su pueblo, o como Yuna, quien aceptó convertirse en invocadora a pesar de que era consciente de que iba a morir, o Ashe, quien llevó en sus hombros la sed de libertad de todos sus súbditos para luchar contra los invasores, como Rinoa en Timber.

LAGUNA LOIRE

Hay poca información sobre el pasado de Laguna. La historia se detiene primero en su corta carrera en el ejército galbadiano, durante el cual, con 27 años, participó en la invasión de Timber. Tras el fracaso de una misión, se retiró del ejército junto con sus dos fieles amigos, Kiros Seagill y Ward Zabac. Laguna comenzó una nueva vida en el pequeño pueblo de Winhill donde conoce a su futura esposa, Raine, y a su hija adoptiva, Eleone. Cuando la pequeña es secuestrada por la bruja Adel, Laguna parte de inmediato a Esthar para salvarla y, en el camino, se convierte en el líder de la resistencia local. Tras su victoria sobre la tirana Adel, Laguna envía a Eleone a Winhill, donde se reencuentra con su madre poco antes de que esta dé a luz a su hijo, Squall. Raine, por desgracia, muere en el parto, y los dos niños son trasladados al orfanato de Edea Kramer. Mientras tanto, Laguna es elegido presidente de Esthar, posición que sigue manteniendo en la actualidad. Sus asesores más cercanos no son otros que sus amigos, Kiros y Ward. A pesar del destino que le aguarda, Laguna es un

antihéroe: es despreocupado y torpe y, al igual que su hijo años más tarde, huye de las responsabilidades, particularmente en el momento de liberar Esthar de la malvada bruja Adel. Laguna es un adolescente eterno, un incorregible soñador amante de la vida y de las personas que, durante mucho tiempo, va a alimentar su sueño de convertirse en periodista para recorrer el mundo en busca de historias que contar.

Laguna posee un carácter más alegre y unificador que el de su hijo Squall. Sin embargo, no da el perfil de héroe de los RPG convencionales. A pesar de su actitud positiva, Laguna lucha por dar sentido a su vida: con 27 años ingresa en el ejército de Galbadia y se pone al servicio de una nación cuya política expansionista es denunciada por el resto del mundo. La justicia es un concepto que le importa poco, incluso se le escapa (Kiros y Ward también parecen compartir esta falta de interés). Hará falta que se choque directamente con su familia para que despierte en él su capacidad de dedicación y sacrificio. En cuanto a Squall, es el amor el que hará madurar a Laguna y el que dará sentido a su vida.

ELEONE

Es originaria de Winhill. Perdió a sus padres en la guerra a la edad de dos años. Adel envió tropas a todos los rincones del mundo con el fin de secuestrar a todas las chicas de allí y encontrar a la que pudiese ser su heredera. Los padres de Eleone tuvieron que sacrificar su vida para que su hija pudiese escapar. La niña fue adoptada por Raine, una aldeana de Winhill que cuidó de ella como si fuese su propia hija. También es Raine quien acogerá y curará a un soldado gravemente herido llamado Laguna. Pronto, Raine, Eleone y el exsoldado formarán una familia de verdad. Por desgracia, la niña no puede escapar a una segunda oleada de secuestros y se convierte en la conejillo de Indias del profesor Odine, en Esthar. Adel muestra especial interés en los poderes ocultos de Eleone, un poder que le permite enviar las mentes de las personas al pasado. La déspota tirana de Esthar moviliza a sus equipos científicos, encabezados por Odine y, tras mucho trabajo, consiguen desarrollar una máquina capaz de reproducir los poderes de Eleone a menor escala. Laguna libera a Eleone y la pequeña vuelve a Winhill con Raine, quien muere al poco tiempo tras dar a luz a Squall. Los dos niños son trasladados al orfanato de Edea Kramer. Eleone permanecerá allí menos tiempo que su hermano. Tras la visita de Artemisa y de Squall del futuro y de la creación del Jardín de Balamb, Edea considera prudente aislar a la joven del resto del mundo. Crea una guardia personal al margen de los Seeds tradicionales: los Seeds blancos, para que protejan a Eleone en todo momento. Eleone permanece en el barco durante diez años y posteriormente comienza a asistir puntualmente al Jardín de Balamb para cuidar de Squall. La joven usa sus poderes sobre el Seed para revivir en él los recuerdos de Laguna con la esperanza de poder cambiar el pasado previniéndole de su secuestro y para que, de este modo, Laguna

pueda estar junto a Raine en Winhill. Lamentablemente, Eleone pronto se dará cuenta de que no puede cambiar el curso del tiempo. Esta experiencia le permitirá, en cambio, ver a Laguna con otros ojos y lavar el resentimiento que tenía de él por haberla abandonado cuando murió Raine.

Aunque no se puede jugar con Eleone, la muchacha constituye un personaje clave en la trama de *Final Fantasy VIII*, tanto del problema como de la solución. Al igual que Edea, representa la bondad oculta que hay en las denominadas brujas (aunque no haya recibido nunca los poderes de Xian), pues pone sus habilidades al servicio del bien común y evita caer en el orgullo. Es muy común en los J-RPG que el poder que codician los antagonistas de la historia lo ostente una joven muchacha indefensa. Si Eleone fuese un personaje jugable, probablemente adoptaría el rol de sanador. Hay numerosos ejemplos: Shana en *The Legend of Dragoon*, Rena en *Star Ocean 2*, o incluso Alice en *Shadow Hearts*. Aunque el protagonista tenga tendencia a enamorarse de este tipo de personajes, Squall no puede permitirse tal capricho en este caso, ya que Eleone es su hermana adoptiva.

SEIFER ALMASY

Como muchos niños de su edad, Seifer perdió a sus padres en la guerra y se vio obligado a ingresar en el orfanato de Edea Kramer. El niño desarrolló un carácter agresivo desde muy temprano y un temperamento tan incontrolable e impredecible que hacía temblar a los demás residentes del orfanato. Seifer recibió una estricta y rigurosa formación en el Jardín de Balamb con el objetivo de convertirse en Seed. El muchacho conservó, sin embargo, su comportamiento agresivo, una actitud que se acentuó principalmente hacia Squall, con quien mantiene una fuerte rivalidad. A pesar de su carácter es, irónicamente, el líder del Comité Disciplinario del Jardín junto a sus dos fieles compañeros, Viento y Trueno. Durante su adolescencia, Seifer tiene una revelación cuando descubre *El caballero de la bruja* (la película que protagonizó Laguna para financiar su viaje a Esthar), cuya teatralidad le resultó conmovedora. ¡Incluso aprende a manejar el sable pistola para usar las poses del protagonista en sus propios combates! Seifer, por lo tanto, comienza a hacer de su vida una aventura novelesca, haciendo caso omiso de lo que piensan los demás. Al convertirse en el caballero de Edea-Artemisa, abandona toda noción del bien y del mal para satisfacer sus ansias de prestigio y reconocimiento.

Seifer es, sin duda, el personaje más ambiguo del juego, pero también de los más conmovedores. Su enorme ego no le impide ser el primero en felicitar a sus compañeros cuando aprueban el examen de Seeds, o de cometer una sanción disciplinaria al ayudar a estos últimos cuando son enviados a una misión en Timber. En la cinemática final, la sonrisa que muestra al ver pasar el Jardín de Balamb dice mucho de la ternura que en realidad siente por quienes no han dejado de ser sus

amigos.

Seifer entra en la famosa categoría de «aliados que se vuelven enemigos», los eternos rivales de los protagonistas de los RPG japoneses. Ya hemos podido ver este perfil en *Final Fantasy IV* con Kain, o en *Tactics Ogre* con Vyce, antes de encontrar a Inuart, en *Drakengard* y, por supuesto, con Riku en *Kingdom I/caris*. Tanto en el manga como en el anime, podemos encontrar perfiles ambiguos de personajes que cambian regularmente de bando. Un ejemplo famoso es Vegeta, de *Dragón Ball*. La ascensión de Seifer cobra sentido si echamos un vistazo a su trayectoria: al igual que sus antiguos camaradas del orfanato, Seifer no tuvo nunca una figura paternal o una mano firme que le pusiera en su sitio cuando tenía esos ataques de agresividad. Ha sido siempre su propio maestro, desafiando sistemáticamente la jerarquía que le han impuesto y se ha negado a someterse a cualquier orden que le han dado. Incluso creó su propia «figura autoritaria» cuando accedió al Comité disciplinario del Jardín de Balamb (tampoco está claro muy cómo), junto con sus dos fieles seguidores, Viento y Trueno. Seifer se cree «el rey del mundo» hasta que suspende el examen de Seed: las puertas de la gloria se le cierran de golpe y el joven sufre el primer revés real de su vida. Es una persona altiva, orgullosa, por lo que no dudará en acceder a esa gloria que sueña convirtiéndose en el caballero de Edea. Una actitud más madura hubiera sido, obviamente, reflexionar sobre sus errores y reconsiderar su situación, pero no, Seifer prefiere asociar la ira con la venganza. A pesar de tener 18 años, el joven demuestra una asombrosa falta de madurez. Será sólo después de sus muchos fracasos y, sobre todo, de la desertión de sus dos mejores amigos cuando Seifer acabe por poner los pies en la tierra.

El perfil de «rival» no siempre es sinónimo de reconciliación con el protagonista, como parece ser el caso de *Final Fantasy VIII*; el resultado puede llegar, a veces, a ser incluso dramático. Algunos personajes se decantan definitivamente por el camino del mal, incluso del vicio, como es el caso de Rosencrantz en *Vagrant Story*, o de Vergil en *Devil May Cry*.

QUISTIS TREPE

Fue trasladada al orfanato de Edea Kramer cuando era muy pequeña. Quistis se reafirmó rápidamente entre sus compañeros como la «segunda al mando», un rasgo que sigue conservando hoy día en el Jardín de Balamb. A pesar de su corta edad, se convirtió en Seed a los 15 años y a los 18 ya era instructora. Un papel que le viene como anillo al dedo, debido a su actitud maternal hacia los demás, especialmente con Squall. Aunque nunca revela sus verdaderos sentimientos, se sugiere en varias ocasiones, sobre todo en la primera parte del juego, que la joven siente algo más que amistad por su alumno. En el orfanato ya sentía celos de Eleone, ya que era la única persona con la que Squall quería estar. A pesar de su aparente éxito en los estudios,

Quistis arrastra un malestar que se entremezcla con la falta de reconocimiento y ciertas carencias emocionales. Si bien le cuesta confiar en los demás, no es tanto por timidez sino porque no sabe prestar atención adonde debería. Antes de instructora, Quistis es una adolescente como cualquier otra, con sus estados de ánimo, sus necesidades y sus sueños. La joven tampoco ha perdido su inocencia ni su lado romántico: cuando lleva a Squall a la «zona secreta» donde se reúnen las parejas, se le cae la máscara. Quistis busca el amor, pero se debate entre las distracciones de su edad y su condición de «puente» entre la gente de su generación y la más alta autoridad, el mundo adulto. En la tipología de las heroínas diseñadas por Tetsuya Nomura, Quistis parece encarnar el personaje femenino «serio» de un trío compuesto por la protagonista principal (Rinoa) y la chica revoltosa del grupo (Selphie). Todos los tríos femeninos de Nomura se complementan entre sí. Rinoa-Selphie-Quistis, Aeris-Yuffie-Tifa, Yuna Rikku-Lulu, Yuna-Rikku-Paine y Lightning-Vanille-Fang.

ZELL DINCHT

El inquieto Zell también perdió a sus padres en la Guerra de la Bruja y, al igual que sus compañeros, también fue trasladado al orfanato de Edea. Seifer siempre se metía con él, por lo que acabó desarrollando cierta impulsividad que le lleva a actuar antes que a pensar. A diferencia de la mayoría de sus compañeros del orfanato, Zell tuvo la suerte de encontrar una familia adoptiva en Balamb, donde se convirtió desde muy joven en una figura popular y muy apreciada por los habitantes de esta ciudad. Posteriormente, es enviado al Jardín de Balamb para realizar la formación militar de los aspirantes a Seed. Zell demuestra una y otra vez su falta de madurez, aunque su determinación siempre le ha llevado a preocuparse por hacer las cosas bien. Aprecia mucho a sus compañeros y se siente carcomido por la culpa cuando, sin quererlo, mete en problemas a su equipo tras el incidente con el presidente Deling, en Timber. Es muy leal y siente la necesidad de sentirse apoyado.

Zell fue diseñado como el protagonista de un *shōnen* (cómico japonés para niños y adolescentes) a la par sencillo y entrañable. Es un personaje que aporta ese pequeño toque cómico. Es el gracioso del grupo que contrarresta la seriedad de Squall o de Quistis. Aunque está lleno de buena voluntad, Zell sigue siendo un mero personaje de apoyo, primero, por su aparente inmadurez (estupidez sería pasarse un poco), pero también y, sobre todo, porque fue concebido como tal. A lo largo de la saga *Final Fantasy* siempre se han dado este tipo de personajes «compinches» o amigos del protagonista principal de la historia. Zell es solo un ejemplo, pero también podemos mencionar a Edge de *FFIV*, a Wakka de *FF X*, o incluso a Cid, de la séptima entrega. No se trata de un personaje hueco; el joven está ahí, principalmente, para llenar un vacío, para completar el equipo y asegurar la diversidad de los miembros que lo conforman.

SELPHIE TILMITT

Otra víctima de la Guerra de la Bruja. Selphie también forma parte de los residentes del orfanato de Edea. Allí, se ganó fama de revoltosa martirizando todo el día a sus compañeros. Mientras la mayoría de los otros niños fueron enviados al Jardín de Balamb, Selphie, fue enviada al de Trabia, situado en el continente oriental, en donde hizo numerosos amigos rápidamente. Más tarde va al Jardín de Balamb para hacer el examen de Seed. Allí se reencuentra con algunos de sus antiguos compañeros del orfanato y forma equipo con ellos. Selphie ha mantenido la indiferencia y la espontaneidad que la caracterizaba de niña, aun habiéndose convertido en una sentimentaloides al crecer. Hay quien dirá que Selphie tarda en madurar, pero su naturaleza compasiva y la dedicación que ha mostrado por las causas que le son queridas han hecho de ella una aliada indispensable, como en la surrealista misión en la que se infiltra en una base galbadiana para evitar la destrucción del Jardín de Balamb.

Al igual que Zell, la presencia de Selphie sirve, principalmente, para animar y relajar la atmósfera del grupo. Selphie es un personaje «ligero», menos torturado que el resto de sus compañeros, lo que no impedirá, como decíamos, que tenga poco a poco una mayor empatía por las personas que ama junto a un verdadero sentido de la responsabilidad. Podemos comparar a Selphie con Yuffie, del episodio anterior, aunque esta última tiende a ser más egoísta que la joven Seed. La estereotipación casi necesaria del personaje de Selphie contrasta en algunas ocasiones con el realismo que tiene como objetivo la historia de *Final Fantasy VIII*: ¿quién enviaría a una frágil y joven como ella a expulsar al invasor de Timber? Ahí está la paradoja del RPG japonés que parece no poder evitar *Final Fantasy*, es decir, que la salvación del mundo dependa, a veces, de pequeñas personas como Selphie, Rikku (*FF X*) o incluso Vanille (*FF XIII*).

IRVINE KINNEAS

Irvine fue otro de los niños que estuvieron en el orfanato de Edea durante la Guerra de la Bruja, aunque, al contrario de sus compañeros, estudió en el Jardín de Galbadia. Su habilidad con el rifle le llevó a ocupar el puesto de tirador, algo por lo que realmente no siente pasión a causa de la tensión y el estrés que conlleva. Lejos de hacerle feliz, el entrenamiento miliar le causa ansiedad y comienza a aislarse de los demás. Cuando se reencuentra con sus antiguos compañeros de orfanato años más tarde, renuncia finalmente a toda esa soledad que le ha hecho tanto daño. En *Fisherman's Horizon*, Irvine llega a confesar que este reencuentro le ha salvado literalmente la vida. Sin embargo, casi nunca habla de sus heridas secretas. Prefiere

escondese bajo una actitud pretenciosa y donjuanesca con las mujeres, para las que el joven ha desarrollado un gusto desmedido. También es el único del grupo de huérfanos que tiene la memoria intacta. Los demás han perdido gran parte de sus recuerdos por el uso continuado de los Guardianes de la Fuerza durante su formación en el Jardín de Balamb. Por lo tanto, depende del joven tirador que los Seeds recobren sus recuerdos de la infancia.

Aunque Irvine es el «lobo solitario» del grupo, no eligió serlo y lleva su aislamiento como una carga, a diferencia de otros lobos solitarios de la serie como Locke, de *FF VI* o Amarant, de *FF IX*. Sus primeros años en el orfanato fueron los más felices de su vida, a diferencia de sus compañeros, quienes solo deseaban comenzar su formación en el Jardín. Mientras sus amigos aprendieron a trabajar en equipo y a apoyarse mutuamente, Irvine se instruyó en el manejo del rifle, un entrenamiento que le dejó secuelas. Disimula su malestar con una actitud machista incorregible y hay que reconocer que, a primera vista, no se nota que se trate de un alma en pena. Irvine aporta al grupo ese toque de estabilidad y convicción que le falta; sus años de sufrimiento le han enseñado la importancia de la amistad y la pertenencia a un grupo.

EDEA KRAMER

Los poderes naturales de Edea se manifestaron en ella cuando solo tenía cinco años. Un don inusual que la predestinó a convertirse en la heredera de Xian cuando recibió los poderes de otra bruja. Además de estas capacidades excepcionales, Edea es una mujer cariñosa y filántropa, valores que la llevaron a fundar un orfanato para los huérfanos de la Guerra de la Bruja en las tierras devastadas (pero independientes) del continente sur. Un día recibe la visita de una bruja moribunda, Artemisa, y de un joven que resulta ser uno de los niños del orfanato, Squall. Ambos vienen de un futuro lejano. Edea recibe los poderes de Artemisa y se convierte en la nueva bruja. Esto ocurre mucho antes de que Squall se presente a ella como Seed del Jardín de Balamb, una unidad de élite que lucha contra las brujas, de la que Edea habría sido el origen. Tras este suceso, su marido Cid Kramer y ella fundan los Jardines de Galbadia, Balamb y Trabia para que la humanidad sea capaz de hacer frente a las brujas, una necesidad prioritaria tras la guerra que había causado por Adel. 12 años después, empiezan brotar los primeros Seeds de los Jardines. Edea es poseída por la bruja Artemisa y busca por todos los medios poner sus manos sobre Eleone, una antigua residente de su orfanato capaz de enviar la conciencia de una persona al pasado.

Durante buena parte del juego, Edea parece ser la antagonista principal, pero cuando el espíritu de Artemisa finalmente deja su cuerpo, se convierte de nuevo en la amada figura materna de los huérfanos. Las acciones que realiza bajo el influjo de la

bruja le causan un profundo dolor, pero los Seeds llegan a perdonarla al reconocer en ella a la madre que cuidó de ellos durante tantos años en ausencia de sus padres. Edea es, ante todo, una mujer de gran corazón que antepone su felicidad a la de los demás.

Hasta ahora, en *Final Fantasy* se había dado a conocer la identidad del antagonista en los primeros minutos del juego. Algunos ejemplos son el Emperador, de *FF II*, Exdeath, de *FF* y Kefka, de *FF VI*, o incluso el archiconocido Sefirot, de *FF VII*. Edea, en cambio, es un caso excepcional: el jugador no puede intuir en ningún momento que se trata de la madre que cuidó de los protagonistas del juego, ¡o incluso que llegará a unirse a ellos con el tiempo! En el mundo de los RPG japoneses, es bastante frecuente ocultar al «verdadero» antagonista de uno «falso» o de un «antagonista menor» (Albert Simón y Rasputín en *Shadow Hearts I y II* [según Wikipedia, solamente el segundo], Sydney Losstarot y Romeo Guildenstem en *Vagrant Story* o incluso Maléfica y Ansem en *Kingdom Hearts*. La imagen de la bruja cruel y despiadada se ha establecido en la conciencia popular, especialmente entre los occidentales, que suelen asociar la brujería con el mal. Sin embargo, esto no ocurre en el terreno japonés, donde no atribuyen necesariamente el uso de la magia a los demonios. Sea como sea, en un universo tan contemporáneo como el de *Final Fantasy VIII*, la presencia de una bruja como primer enemigo podría parecer, casi, fuera de lugar. El objetivo no es otro que fortalecer el temor que suscitan las brujas: el miedo a volver a la niñez y a sus monstruos imaginarios que se esconden en el armario o debajo de nuestra cama...

CID KRAMER

Cid, más conocido como el director del Jardín de Balamb, es una figura apreciada por los alumnos por su sencillez y su humor. También es el marido de Edea y, por lo tanto, su caballero, pero ha preferido guardar esa información en secreto. Cuando su mujer se convirtió en bruja, comenzó a construir los tres Jardines que asegurarían la formación de los Seeds. Para el de Balamb, Cid tuvo que recurrir a la participación financiera de Norg, un shumi ducho en los negocios que acabaría por convertirse en el propietario del Jardín y relegaría a Cid al rango de un simple funcionario. Para cubrir los gastos relacionados con el funcionamiento del Jardín, los Seeds tuvieron que vender sus servicios, a riesgo de convertirse en simples mercenarios, una evolución que fue origen de múltiples disputas entre él y Norg. Cuando Artemisa tomó posesión del cuerpo de Edea, Cid intentó, por todos los medios, recobrar a su esposa sin informar de ello al Jardín, con la esperanza de que recuperase la cordura. Sin embargo, cuando Edea inicia la conquista de Galbadia, Cid comprende que su obligación es frustrar los planes de la bruja junto con los Seeds. Dividido entre el amor por su esposa y su responsabilidad como director, Cid luchó por mantener en secreto su vínculo con Edea, hasta que Norg revela el secreto. Cid posee un carácter

alegre y bonachón, y comparte con su esposa un altruismo y una generosidad poco comunes, una especie de candidez que le meterá, sin embargo, en algún que otro lío, como el cuestionamiento de su autoridad y su capacidad para gestionar las crisis. El nombramiento de Squall como comandante de los Seeds será, sin duda, una manera que tenga Cid, consciente de sus limitaciones, de quitarse de encima la carga de mando.

Cada episodio de la serie desde *Final Fantasy II*, *spin-off* incluidos, ha contado con un personaje llamado Cid, por lo general, bajo la apariencia de un científico o un ingeniero. Tras estar mucho tiempo ocupado en los barcos más famosos de la saga, Cid acabará por unirse a las filas de los antagonistas en *FF XII*, *FF XIII* y *FF Type-0*, signo de que los estándares han comenzado a cambiar. En *Final Fantasy VIII*, Cid Kramer heredó la campechanía y la singularidad que se amoldaban a este personaje desde hacía varios episodios, como demuestran Cid Pollendina en *FF IV* y, por supuesto, Cid Highwind en la séptima entrega. Cid encarna, a menudo, la figura paternal del grupo, aquella a la que el equipo tiende a visitar cuando el futuro parece sombrío e incierto. En *Final Fantasy VIII*, se refleja su papel como director a pesar de su torpeza natural y de sus errores de juicio, por no hablar de que también resulta ser el marido de aquella a la que los Seeds consideran su madre.

ADEL

Aunque a ella siempre se le refiere como a una mujer, su forma física se parece más a la de un hombre, con hombros anchos y gruesos y un cuerpo musculado. De hecho, en la versión francesa del juego se la califica de hermafrodita. La dictadura tiránica de Adel se concentró en la metrópolis de Esthar, una época oscura marcada por importantes repercusiones geopolíticas que, posteriormente, derivaron en la denominada «Guerra de la bruja». Aunque las condiciones de su acceso al poder nunca han sido reveladas, no cabe duda de que la bruja no se privó de usar sus poderes para asegurar su ascensión. Adel es el arquetipo de bruja malvada y ávida de poder. Los ciudadanos de Esthar prefieren evitar hablar de ella, ya que el simple nombre les hace recordar los momentos más oscuros de su historia. En su insaciable sed de poder, la pérfida bruja obligó a los científicos de Esthar, encabezados por el profesor Odine, a crear toda una serie de dispositivos diseñados para canalizar sus poderes. Nunca se ha llegado a mencionar el impresionante tamaño de Adel, pero es muy probable que sea una transformación física causada por el desarrollo de sus poderes.

En la historia de la serie, ha habido pocos personajes que tengan una maldad sin límites como la de Adel: es raro que los «malos» sean del todo malos; detrás de sus acciones malévolas, suele haber heridas o intenciones secretas que, desde cierto punto

de vista, pueden parecer nobles si tenemos en cuenta que el fin justifica los medios. Incluso una figura particularmente desagradable y nihilista como Kefka ocultaba bajo su sed de destrucción la dolorosa idea de que aquello que construimos acaba derrumbándose más tarde o más temprano. Cuando se trata de luchar en nombre de un concepto o un ideal, ¿estamos seguros de estar siempre en condiciones de juzgar realmente lo que está bien de lo que está mal? En el caso de Adel, es inútil plantearnos esta pregunta. Su único deseo es controlarlo todo y para ello cuenta con un ego totalmente desmesurado y lleno de orgullo, envidia y odio.

ARTEMISA

Hay muy poca información en lo que concierne a Artemisa. Todo lo que sabemos es que se trata de una bruja que llegó de un futuro muy lejano, distante de muchas generaciones. A diferencia de Adel, que quería dominar el mundo, Artemisa tiene la intención de destruirlo, utilizando para ello, la compresión temporal. Al utilizar la máquina del profesor Odone para encontrar a Eleone, Artemisa pretende utilizar a la muchacha para enviar su conciencia al pasado para realizar, así, la compresión temporal que la transformaría en un ser omnisciente, un dios. El por qué sigue siendo desconocido: ¿maldad pura? ¿un completo nihilismo? Ya intentamos responder a la pregunta en el segundo capítulo de este libro.

Al igual que Tiniebla Eterna, de *Final Fantasy IX* (Necron en la versión americana) o, en cierta medida a Zemus, de la cuarta entrega, Artemisa hace su aparición en un momento en donde el grupo creía haber identificado hace tiempo al principal antagonista de la aventura, es decir, a Edea. Muchos jugadores han criticado la opacidad de la bruja: al final, no se sabe más que un par' de datos sobre este peculiar personaje. Artemisa es un caso especial, una figura atterradoramente enigmática, cuya profundidad procede, sobre todo, del misterio que la rodea, el alimento perfecto que aviva debates desde hace años.

LAS BRUJAS: ¿UN CHOQUE DE CULTURAS?

Si queremos evitar caer en el etnocentrismo y en conclusiones precipitadas, cabe recordar que los japoneses tienen una concepción de la brujería muy diferente al nuestro. En el país del Sol Naciente, la magia y la relación con los espíritus tienen un carácter mucho menos maniqueo que en Europa o en aquellos países marcados por el cristianismo en general. A pesar de que en el archipiélago japonés existen pequeñas comunidades cristianas, las dos principales religiones de Japón son el sintoísmo y el budismo. Aunque el segundo ha viajado desde la India a través de China y Corea, el primero es originario de Japón. Según este, existen 800 millones de dioses (o *kami*) que se manifiestan a la vez en seres vivos y objetos cotidianos. Uno de los principios del sintoísmo es la consideración de que todo tiene un alma y que hay dioses buenos y dioses malos. Dentro de esta última categoría se incluirían los *yōkai*, espíritus malvados que, entre otras cosas, pueden tomar la forma de un animal. El zorro o *kitsune*, en concreto, se ha convertido con el tiempo en un elemento de singular importancia en el folclore japonés, ya que suele asociarse con los *yōkai*. Es un símbolo de astucia y de inteligencia y despierta desconfianza entre los japoneses. El *kitsune* es capaz de hechizar, cambiar de forma e incluso de poseer seres humanos, en cuyo caso serán, casi siempre, mujeres jóvenes. De todas formas, es poco probable que los creadores de *Final Fantasy VIII* se inspirasen en estas leyendas para crear a sus brujas.

En Occidente, tanto en Europa como en el país del Tío Sam, la brujería tiene una dimensión totalmente diferente. Aunque las iglesias ya no representan hoy día la autoridad moral «oficial», esa fue la norma habitual en el pasado durante mucho tiempo: a partir del siglo XIV, todo aquel que se apartaba del camino de Dios era juzgado por la iglesia y condenado por brujería: las manifestaciones sobrenaturales eran vistas como obras del diablo y cualquiera que practicaba la magia, sin importar si era blanca o negra, era rápidamente juzgado como hereje. Si bien es cierto que algunas «brujas» afirmaban haber hecho un pacto con el diablo, obviamente este no era el caso de todas. La iglesia, en su rigor, y con su clara definición del bien y del mal (es decir, «Dios» y «el resto»), decretó que los cultos paganos, especialmente aquellos que fuesen más antiguos que el propio cristianismo, revelaban el culto y la adoración de Satanás. Esto dio lugar a toda una serie de descarríos y persecuciones, no solo en países católicos, sino también en países protestantes que no estaban sujetos a la iglesia. A partir de ahí se originaron las llamadas «cazas de brujas», que tuvieron lugar especialmente entre los siglos XVI y XVII, en donde decenas de miles de mujeres fueron condenadas a morir en la hoguera por el simple hecho de ser sospechosas de practicar la brujería. Hay que recordar que las autoridades religiosas querían, además,

garantías del orden moral, y que comportamientos como una sexualidad desenfrenada podían ser considerados contrarios a la fe cristiana y, por lo tanto, blasfematorios.

¿Qué hay de las brujas de *Final Fantasy VIII*? Si bien no se menciona ninguna religión oficial en el juego, podemos encontrar varias menciones a Xian, quien parece ser la única deidad a la que se refiere la población. Parece ser que las brujas comparten un vínculo con este ser. Aun así, mantienen plena libertad de pensamiento, no alaban particularmente a su «creador», ni han hecho un pacto con él; usan su magia como ellas desean. También parece que las brujas del juego no han sido perseguidas, al menos no tanto como lo fueron las brujas europeas y americanas. De hecho, incluso podemos ver en Centra dos estatuas que han resistido la Lágrima de la Luna y que representan a una bruja y a su caballero. ¿Debemos concluir, pues, que eran veneradas? La respuesta sigue siendo un misterio. De todos modos, parece evidente que los diseñadores no trataron de acercarse a la bruja occidental ni a las figuras del folclore japonés.

ROMPIENDO CON LA TRADICIÓN

Final Fantasy VIII es, sin duda, el episodio que más se aleja de los estándares de la serie. Aunque las dos entregas anteriores ya se enfocaron en un contexto más contemporáneo y menos fantástico, la octava se desmarcó por completo al alejarse definitivamente de ciertos elementos importantes de la saga, como el *gameplay* o los escenarios. Lo más evidente, sin duda, fue el abandono del estilo SD (Super Deformed) a favor de proporciones más realistas y humanas. Las ciudades ya no son esos pequeños pueblos a través de los cuales pasa el equipo para descansar y reabastecerse, sino que ahora se pueden ver en ellos crisis políticas y sociales, además de evidentes diferencias en los niveles de vida y la presencia de ricos y pobres. A excepción de Esthar, podríamos comparar las ciudades de *Final Fantasy VIII* con las de nuestra época. La propia ciudad de Deling se inspiró en París (el arco y sus alrededores se asemejan al Arco del Triunfo y a los Campos Elíseos).

Como el juego tenía un enfoque más realista, se tuvieron que eliminar algunos elementos que se consideraban indispensables en un juego de rol japonés. Por ejemplo, ya no se podían recoger monedas de los cadáveres de los monstruos, un elemento del *gameplay* que se creía indispensable, pero que, desde un punto de vista «racional», no tenía sentido: ¿por qué un mosquito gigante o una larva del tamaño de un elefante iban a dejar dinero? *Final Fantasy VIII* introdujo un sistema mucho más sencillo remunerando a los Seeds a intervalos regulares con una cantidad variable que dependía del rendimiento y de su rango. Otro elemento importante del RPG clásico que pasa al olvido son los cofres: lo único que el jugador encuentra en su camino son los puntos de extracción de magia, por lo que ya no nos vamos a encontrar una espada o un amuleto mágico en un cofre en el fondo de una cueva. La exploración es prácticamente inexistente y el jugador no se detiene en zonas infestadas de monstruos, una linealidad que sí encontramos, por ejemplo, en entregas posteriores como *Final Fantasy X* o *Final Fantasy XIII*. En lo que concierne al ritmo del juego, la octava entrega abandona también la alternancia clásica de pueblo-mazmorra-jefe que se había conservado hasta *Final Fantasy VII*. Aquí, los caprichos de la aventura no siempre van a permitir al equipo encontrar un refugio o tener acceso a una completa libertad de movimiento (al menos durante la primera parte de la aventura).

El realismo de *Final Fantasy VIII* requirió que la mayoría de los elementos del *gameplay* estuviesen ligados, en mayor o menor medida, con la historia del juego y su universo. Ya hemos visto que no ganamos dinero matando monstruos, sino que percibimos un sueldo como Seed. También hemos visto que el mundo no está lleno de cofres con tesoros, que la magia a la cual recurrimos no es una habilidad natural, sino el resultado de los avances tecnológicos (pseudomagia, Guardianes de la Fuerza...), y que las horribles criaturas que pueblan las cuatro esquinas del mundo

proviene de la Luna. Es raro que un RPG «justifique» de esta manera algunos elementos fundamentales de su *gameplay*, esta mentalidad la volvemos a ver un par de años más tarde en *Digital Devil Saga*, donde los puntos de experiencia y las subidas de nivel se explican por el hecho de que después de cada batalla, los personajes devoran a sus enemigos para aumentar su poder.

El juego no se libra, sin embargo, de ciertos elementos de los RPG japoneses. Aunque el contexto sea muy moderno y muy militarizado, todos los personajes, a excepción de Irvine y de Laguna, luchan con armas blancas. Hay muy pocos juegos de esta categoría como *Wild Arms 3* o *Resonante of Fate* que se libren de esta regla de oro. Los protagonistas son, además, muy jóvenes: todos tienen 17 años, a excepción de Seifer y Quistis, que tienen 18, lo que hace que ciertas fases de la historia apenas sean creíbles, como la misión de la liberación de Timber, confiada por el Jardín de Balamb a tres Seeds novatos (Squall, Zell y Selphie) para, ni más ni menos, poner fin a una invasión. Es verdad que les queda demasiado grande, pero el héroe de un RPG japonés no puede ser un comandante de 45 años; es así.

En cuanto a las temáticas, en *Final Fantasy VIII* podemos encontrar la sempiterna lucha contra un imperio tiránico (Galbadia) y su carismático tirano (en este caso, Edea): una constante de la serie que llegamos, incluso, a encontrar en episodios posteriores (la reina Brahne y el ejército de Alexandría en *FF IX*, Vayne Solidor y el imperio arcadiano en *FF XII*...). El octavo episodio se diferencia de entregas anteriores por presentar el amor como el tema central de la obra: es el amor lo que salvará a Squall y al mundo. No es que se haya ignorado este sentimiento hasta ahora (Cecil y Rosa, de *FF IV*, formaron la primera pareja de la serie), sino que nunca se ha mostrado tanto como en *Final Fantasy VIII*.

Como era de esperar, esta ruptura en las tradiciones de la saga le ganó al juego un sinfín de críticas, especialmente entre los fans occidentales que esperaban, más bien, una continuación de la séptima entrega. Con el tiempo, *Final Fantasy VIII* se ha hecho un hueco entre las entregas más importantes de la serie por haber querido cambiar los estándares del género.

¿UN JUEGO PARA ADOLESCENTES?

Los veteranos del RPG se han referido a *Final Fantasy VIII* como un videojuego para adolescentes, incluso dirigido para un público femenino. Hay que reconocer que el argumento del que parte el juego puede no gustar a todos: un estudiante introvertido (Squall) cuya instructora se ha enamorado de él (Quistis), cae bajo el hechizo de una joven que conoce en un baile de graduación (Rinoa) y que resulta ser la ex de su rival (Seifer). Es cierto que, si nos paramos en esto, alquilar un DVD de *American Pie* suena mucho mejor. Sin duda, el ambiente de un campus donde los alumnos comparten su estrés por los exámenes y su impaciencia por la fiesta de fin de curso nos puede recordar a las típicas películas de adolescentes. Y quien dice pelis de adolescente dice cualquier otra cosa. Asimismo, la situación del triángulo amoroso es atemporal: lo podemos encontrar en el núcleo de innumerables obras del patrimonio cultural que se podrían tachar de sentimentales (desde el *Tristán de Béroul* a *El eterno marido* de Dostoievski, pasando por el *Romeo y Julieta* de Shakespeare). Por otra parte, la cuestión del triángulo amoroso existía ya en el séptimo episodio entre Cloud, Tifa y Aeris. Aunque los personajes de *Final Fantasy VIII* son jóvenes, no se alejan mucho de los estereotipos de la juventud despreocupada; todos tienen los complejos y las inseguridades que a menudo caracterizan esta difícil edad: la soledad, la necesidad de afecto y de reconocimiento y, por supuesto, el mal de amores. El juego trata esta cuestión con mucha naturalidad: no es vulgar ni exagera la emoción; todo está en armonía.

Esta octava parte de *Final Fantasy* también es, sin duda, un juego para adolescentes, dado que se trata de un juego para todo el público. Las crisis existenciales que atraviesan los protagonistas no tienen nada de extraordinario, ya que son las de cualquier adolescente que no se siente bien consigo mismo: ello les permite crecer, madurar y librarse de las cargas. Hay que tener en cuenta que la soledad es un tema muy presente en el juego, ya que casi todos los personajes son huérfanos (algunos de ellos incluso arrastran algún trauma). Ya sea Squall, Quistis o incluso Irvine, todos sufren en relación con los demás. En este sentido, *Final Fantasy VIII* es una oda al otro, al encuentro y al amor, una historia donde la soledad demuestra ser inevitable, y una invitación a abrirse (lo que sintetiza el logo del juego).

Aunque el amor es el tema central, el juego no oculta temas secundarios como el destino, la independencia, los sueños o el egoísmo. Sin embargo, la citada pareja Squall-Rinoa y algunos aspectos irritantes de su personalidad fueron suficientes a ojos de los fans de la serie para estropear la obra en su conjunto. Aunque la mayoría de los jugadores dieron el visto bueno a la arriesgada apuesta de Square, este ha sido, sin duda, el episodio que más ha dividido a los jugadores: o les gusta o lo odian.

¿UN CASTING A LA ALTURA?

Aunque en *Final Fantasy VI* no se hace especial mención al personaje principal, en el octavo episodio ocurre todo lo contrario. En esta entrega los focos apuntan hacia Squall, la estrella del juego y el centro de atención. Se trata, sobre todo, de su historia y, aunque el resto del elenco no está nada mal, no les queda otra que asumir un papel secundario, incluso de segundón. Para que el personaje pudiera destacar, sus compañeros debían, igualmente, romper con los estándares del J-RPG convencional. De hecho, es la primera vez en la serie que los personajes jugables tienen casi todos la misma edad y provienen del mismo lugar. Como los Seeds trabajan en la práctica como mercenarios, no están destinados a estar todos en una misma región. Sin embargo, era necesario que todos conocieran a Squall previamente por dos razones: primero, para no tener que hacer presentaciones y, segundo, para no tener que ser «reclutados», un elemento muy importante de los juegos de rol tradicionales. Una peculiaridad del protagonista es que puede formar alianzas a su alrededor con una gran variedad de camaradas de diferente origen, quienes al final simbolizarán el «frente de resistencia» contra el invasor o contra el enemigo que hay que vencer. Sin embargo, Squall no tiene madera de líder al comienzo del juego y su personalidad taciturna y cerrada contrasta con la de sus compañeros, que suele ser más abierta. No es casualidad, además, que Zell y Selphie, ambos con carácter alegre, estén junto a Squall en la primera parte del juego; el objetivo es ayudar al joven Seed a desprenderse de su personalidad introvertida.

El pasado común de los compañeros de Squall no les convierte, sin embargo, en personajes intercambiables. Cada uno de ellos tiene una personalidad muy marcada, incluso a veces cliché, para garantizar un máximo de diversidad en los perfiles de los miembros del equipo. De esta forma, y como ya hemos visto, Zell fue diseñado como el protagonista de un *shōnen*, Selphie como la revoltosa del grupo, Irvine como un lobo solitario, etc. Aunque es cierto que Squall constituye el personaje principal y el eje central del grupo a través de toda la historia, no podemos considerarle el único protagonista «interesante» o «profundo» del juego. Simplemente, sus compañeros se han visto desprovistos de los elementos que hubieran podido enfrentarles más, como los orígenes u opiniones políticas diferentes. Sus estudios comunes en el Jardín de Balamb solucionan de golpe este tipo de problemas, aunque en general, en el RPG japonés, el reclutamiento de los personajes procedentes de las cuatro esquinas del mundo resulta más cómodo. Este «molde» en el cual han sido formados, evita que la intriga se centre, incluso de forma temporal, en otros miembros del equipo que no sean Squall. En episodios anteriores, cada personaje estaba unido a su región de origen y podían surgir conflictos en el seno del equipo, ya que sus historias personales y familiares podían diferir considerablemente. En *Final Fantasy VIII* no

existen tales diferencias porque podrían haber obstaculizado la evolución de Squall.

Solo Rinoa escapa a la uniformidad de los demás protagonistas: en realidad, es ella la que tiene más problemas para congeniar con Squall al comienzo del juego. Idealista reticente, o incluso utópica, no se conformaba con el rigor militar de la formación de los Seeds; ¿quizá por eso se llevaba tan mal con su padre, un alto rango del ejército? ¿sería alérgica a la autoridad? Rinoa evoluciona también a lo largo de la aventura, no se limitará al papel de joven damisela de la que Squall se enamora. Cuando asume su condición de bruja y se entrega a las autoridades de Esthar, se convierte, al fin, en la mujer valiente y responsable que tenía que ser. Su historia con Squall es, en definitiva, el enlace de sus respectivas transformaciones; se complementan el uno al otro.

CAMPUS Y ESCUELA MILITAR

Se podría decir que *Final Fantasy VIII* está a caballo entre *Los Rompecorazones* y *La chaqueta metálica*. Además de ofrecer una educación tradicional a sus residentes desde su más tierna edad, los Jardines de Galbadia, Balamb y Trabia incorporan una formación militar con diferentes exámenes de por medio. Aunque esta unión, para nosotros absurda, sería más probable que surgiese en Japón, cabe mencionar que las escuelas ya adoptan ciertos códigos, ciertas tradiciones que se asemejan a una educación marcial (que, recordemos, no se resume únicamente en enseñar al estudiante el uso de las armas).

La educación japonesa es, de hecho, mucho más disciplinada que su homóloga europea o americana, empezando por los profesores y, también, por toda una serie de normas disciplinarias. El uso del uniforme o los colores de los colegios son obligatorios en casi todas las escuelas secundarias y no se permite ninguna excentricidad en materia de vestimenta: ni joyas ni maquillaje, incluso el pelo o las uñas han de estar impecables. Sin embargo, en los últimos años, el uniforme se ha occidentalizado porque se criticaba que fuese «demasiado militar». En los institutos japoneses tampoco hay servicio de limpieza; son los propios alumnos quienes deben turnarse para limpiar las aulas, los pasillos y hasta los baños.

Al igual que en el ejército, todo está interconectado, y los maestros son altamente respetados; hay que saludar al director con una reverencia si nos topamos con él. Incluso si no hay castigos físicos, la exigencia hacia los estudiantes es muy importante. Las relaciones entre ellos y los profesores son excelentes en general, y la disciplina es percibida por todos como una señal de respeto y consideración. En *FF VIII*, las normas disciplinarias del Jardín de Balamb parecen ser bastante estrictas, aunque se dé la sensación de que existe cierta complicidad entre estudiantes y profesores (que son, también, sus supervisores militares); incluso existe un club de fans de Quistis llamado los «Trepies». Los profesores son considerados, tanto en el juego como en la realidad, figuras protectoras porque están muy implicados en el triunfo de sus alumnos.

En cuanto a la construcción y al funcionamiento del Jardín de Balamb, los diseñadores parecen haber mezclado rasgos japoneses y occidentales: el campus tiene un estilo muy americano, con una cafetería y un recinto para la organización de festivales (entre ellos el famoso baile de graduación); también están presentes algunos elementos típicos japoneses, como el club de cartas, o la presencia de feroz rivalidad entre los estudiantes (Squall y Seifer son el mejor ejemplo). En lo que concierne al componente didáctico y educativo, hay que mencionar que los colegios japoneses hacen hincapié, especialmente, en la asimilación de conocimientos y dejan muy poco espacio para el desarrollo de la mente crítica de los estudiantes. Existen

dos razones para esto: la primera es que el colegio siempre ha sido considerado por el gobierno japonés como una «fábrica» de ciudadanos ejemplares, dóciles y trabajadores; la segunda tiene que ver con la lengua escrita: el aprendizaje de los *kanji* (ideogramas heredados del chino) requiere una rigurosa memorización mecánica. Al igual que en el ejército, se aplican las consignas sin hacer preguntas. El hecho de que los Seeds, a pesar de las intenciones de Cid Kramer de que fueran promotores de la paz, sean mercenarios, es muy revelador: en ningún momento se les pedirá a los Seeds su opinión política o ideológica: simplemente deben acatar las órdenes que se les han dado.

HEROÍSMO EN DOS GENERACIONES

Históricamente, el parentesco ha sido una fuente inagotable de inspiración para autores de todos los campos: literatura, cine y, ahora, videojuegos. El RPG japonés está lleno de ejemplos. Las anteriores entregas de *Final Fantasy* ya proponían en su época situaciones familiares delicadas, como la fraternidad de Cecil y Golvez en la cuarta entrega, o la de Sabin y Edgar, o incluso la paternidad de Shadow y Relm, en la sexta. ¡Es difícil encontrar una familia feliz, unida y en armonía! *Final Fantasy VIII* va más allá e introduce el tema de las generaciones al hacer del padre del protagonista un personaje jugable en determinados puntos de la aventura. En el mundo de los J-RPG, el padre del protagonista (si se conoce su identidad) suele ser el antagonista del juego o un personaje importante que ha desaparecido o que se ha «retirado» tras de la guerra; rara vez es un simple PNJ. Como ejemplos podemos citar a Jecht, de *Final Fantasy X*, el dúo padre-hijo, Cecil-Ceodore, de *FFIV: The After Years* y Kratos-Lloyd de *Tales of Symphonia*. Algunos RPG comprenden incluso varias generaciones, como *Dragón Valor* o *SaGa Frontier 2*, ambos para PlayStation. Aunque la presencia en el equipo de miembros de una misma familia y de generaciones diferentes es bastante inusual, se puede dar la alternancia de unos y otros entre un juego y su secuela. Así, el protagonista de *Star Ocean 2*, Claude C. Kenny, no es otro que el hijo de Ronixis J. Kenny, uno de los protagonistas del primer episodio. Lo mismo ocurre en *Golden Sun: Oscuro amanecer*, donde los cuatro miembros del grupo son los hijos de los protagonistas de la aventura original de Gameboy Advance.

Guiño del destino o de la casualidad, tanto Squall como su padre Laguna presentan multitud de similitudes. Aunque tienen personalidades opuestas (Squall es antisocial y retraído, y Laguna desprende simpatía natural), ambos temen las responsabilidades. Tanto uno como el otro se vieron obligados a seguir el camino de las armas sin quererlo realmente. A Squall no le gusta particularmente el Jardín de Balamb, donde acabó por circunstancias del destino. Su padre había previsto convertirse en periodista, antes de que la Guerra de la Bruja trastocase sus planes (al menos eso es lo que deja entrever la falta de interés de Laguna por su trabajo como soldado). Es el encuentro con el amor de su vida quien hará que ambos cambien, cada uno a su manera. Junto a Rinoa, Squall aprende a descargar el peso de la soledad en la que se había refugiado para no sufrir por los demás, aunque en última instancia, era la soledad lo que le impedía vivir plenamente. Laguna, por su parte, conoce Raine en el pequeño pueblo de Winhill, lejos de la pompa y la extravagancia de Deling. Descubre las ventajas de tener una vida simple y ordenada y cuida de la pequeña Eleone. Al igual que Kiros y Ward, se negará a volver al ejército. ¿Se daría cuenta de

lo absurda que era la guerra? Sea como sea, padre e hijo tendrán que aprender sobre la marcha a comportarse como un héroe, ya que no les quedará otra opción. Ambos serán reconocidos en sus respectivos entornos como la figura carismática y unificadora que esperaban. Antes de asumir del todo sus nuevas funciones y de conducir a sus compañeros a la victoria, Tanto Laguna como Squall tendrán dificultades desde el principio para comprender por qué les han elegido a ellos en particular.

EL DESTINO

El título del tema que acompaña a la cinemática de apertura, *Liben fatali*, significa «los niños del destino»^[27]. *Final Fantasy VIII* nos envía guiños de forma constante para recordarnos que, ya sea a través de la filiación o del paso inalterable del tiempo, todo parece estar escrito de antemano. La famosa escena del baile es un buen ejemplo: Squall y Rinoa bailan al son de *Eyes on Me*, la canción que había escrito Julia (la madre de Rinoa) para Laguna (el padre de Squall). ¿Acaso hay una fuerza invisible que se burla de nosotros? ¿Estamos frente a un bucle temporal?

Ya dijimos que había ciertas similitudes entre los destinos de Squall y de Laguna: la formación militar y el encuentro con el amor, el miedo al ejercicio de la autoridad, aceptar la condición de líder y, en conclusión, el miedo a la realización. A pesar de tener perfiles psicológicos opuestos, tanto en su actitud como en su visión de la vida, padre e hijo están destinados a luchar contra sus debilidades para salvar el mundo.

Irvine, por su parte, afirma creer en el destino. Hay que decir que el reencuentro con los huérfanos de Edea debió de ser duro: recordemos que Selphie e Irvine no fueron enviados a los mismos Jardines que el resto de sus compañeros. El lobo solitario del equipo también se encontraba particularmente tocado por el reencuentro: si Edea no hubiese sido poseída por Artemisa, no habría tenido ninguna razón para eliminar a la bruja en Deling, e Irvine, que fracasó en esa misión, no se habría incorporado al grupo de Balamb; probablemente se habría quedado solo, preso de su soledad como tirador. Estos caprichos de la vida hicieron que Irvine pudiese reencontrarse con sus antiguos compañeros y fue ese mismo reencuentro el que, en palabras del tirador, le salvó la vida.

Artemisa es hasta la fecha el único antagonista de la serie de *Final Fantasy* que es consciente de su derrota final porque sabe que no es capaz de cambiar el curso del tiempo. Sin embargo, la bruja parece burlarse precisamente de eso: está tratando de acabar con el mismo tiempo para escapar de su destino. En lugar de morir de aburrimiento y de quejarse sobre su triste suerte, cava su propia tumba al iniciar una cadena de acontecimientos que la conducirán inevitablemente a su derrota.

Podemos contemplar *Final Fantasy VIII* de dos maneras diferentes: el destino ha «ayudado» a Squall a convertirse en lo que debía ser, o que simplemente ha aceptado su destino a marchas forzadas sin ser consciente de ello. Cada uno debe sacar sus propias conclusiones, aunque la visión racional, que no atribuye conciencia al destino es más triste, menos «fantasiosa».

UN GAMEPLAY QUE DIVIDE

Final Fantasy VIII ha querido romper, por todos los medios, con los estereotipos de la serie, incluso del J-RPG en general. Esto, obviamente atrajo críticas y roces de todo tipo, sobre todo en lo que concierne al sistema de juego. El deseo de renovar la saga y la preocupación por la originalidad, había acabado, a ojos de los jugadores, por perjudicar al juego en su conjunto. En primer lugar, el corazón del *gameplay*: el sistema de enlaces, era demasiado complejo. Es verdad que «extraer» magias a los monstruos para que el jugador pudiese enlazarlas a habilidades como la fuerza, la resistencia o la velocidad de los personajes podía parecer raro y difícil de traducir, sobre todo, en el nivel de los personajes y en las acciones correspondientes. En *Final Fantasy VII*, el sistema de materias fue elogiado por su aspecto práctico y concreto, algo que no supieron reinventar en la octava entrega.

También se criticó el hecho de que los personajes no presentasen diferencias notables a nivel de *gameplay* y que no hubiese clases predefinidas como había sido el caso hasta ahora. Aunque podemos «especializar» a lo largo del juego a uno u otro miembro del equipo en la magia o en la fuerza bruta, casi siempre acabamos con tres luchadores muy similares. Además, los enfrentamientos, sobre todo, con jefes, toman siempre el mismo rumbo: el uso masivo de los G. F. Eso nos lleva a otro de los problemas del juego que más tarde será corregido en *FF IX*: la duración de las invocaciones y la obligación de ver toda la secuencia (la «culpa» la tenía la opción turbo que permitía aumentar el poder ofensivo pulsando el botón Cuadrado repetidas veces durante la secuencia). *Final Fantasy VIII* fue una «bofetada gráfica» en toda regla. El jugador pasaba más tiempo admirando los combates que jugando. La palma se la llevo el Guardián de la Fuerza Edén, cuyo ataque llegaba a durar más de minuto y medio. Aunque el sistema de enlaces ofrecía la oportunidad de jugar sobre las debilidades básicas o los estados alterados, era más fácil nueve de diez veces invocar a todos los G. F. disponibles, ya que además tenían la facultad de proteger a su portador durante su invocación. Esto permitía terminar el juego sin tocar el sistema de magias ni una sola vez durante los combates o, si acaso, para aplicarse alguna magia curativa de vez en cuando. A partir del tercer episodio, las invocaciones constituían, casi siempre, los ataques más devastadores, la única barrera que impedía al jugador usar los puntos de magia (PM) de forma excesiva. Este dato está ausente en *Final Fantasy V*; el jugador podía jugar como quisiera sin temor a quedarse sin combustible. Los Guardianes de la Fuerza podían morir si recibían muchos daños, pero bastaba con llamar a otro al rescate para continuar el combate.

Por último, la falta de equipamiento más allá del arma principal o la ausencia de cofres acabaron por desanimar a algunos jugadores reticentes al cambio, a quienes les hubiera gustado más jugar a un *Final Fantasy* «normal». De hecho, la gestión de las

armas era completamente opcional, ya que era perfectamente posible terminar el juego con las básicas. El sistema de niveles también era bastante especial, ya que el nivel del enemigo aumentaba junto con el nuestro. La experiencia, por lo tanto, no jugaba un papel crucial; lo verdaderamente importante era gestionar los enlaces. Los amantes de los J-RPG clásicos se sorprendieron por el abandono de los grandes estereotipos del género. La cuestión es, ¿para bien o para mal? Depende de cada uno juzgarlo.

UN JUEGO DENTRO DE OTRO: EL TRIPLE TRIAD

Final Fantasy VIII incluye una especie de misión secundaria que se reproduciría en la siguiente entrega: un juego de cartas llamado Triple Triad al que se puede jugar con la mayoría de los personajes que conforman el juego. Más allá de su aspecto puramente lúdico (recordemos que a los japoneses les encantan los juegos de cartas coleccionables), podemos transformar las cartas en objetos o magias para aumentar el poder de nuestros personajes y de sus G. F, algo que se volverá prácticamente indispensable para vencer a algunos jefes.

Cada región tiene sus propias reglas y tendremos que adaptarnos en consecuencia; sin embargo, algunas serán particularmente difíciles, como la regla *Aleatoria*, que selecciona al azar la mano de tu juego, un verdadero suplicio. Hay que admitir que el juego está muy bien construido; si uno sabe jugar sus cartas y sus combos, podemos hacer auténticas virguerías a nuestros adversarios. Los oponentes también nos lo pondrán difícil, ya que no dudarán en darle la vuelta al juego en cualquier momento.

El éxito del juego fue tal que Bandai comercializó un juego completo de 110 cartas más otras 72 llamadas «*collecíor*». Por desgracia, ni los americanos ni los europeos pudieron disfrutar del juego, lo que hace que sea un artículo muy codiciado por los coleccionistas. A pesar de todo, todavía hay muchas webs que permiten competir online, incluso con cartas inéditas y con jugadores de todo el mundo.

CHOCOBO WORLD

Otra de las novedades, pero esta vez exclusivamente japonesa, fue Chocobo World, un juego exclusivo para la PocketStation^[28] compatible con *Final Fantasy VIII* para darle al jugador algún objeto bonus. Los gráficos son obviamente muy primitivos (del mismo estilo que la Visual Memory de la Dreamcast, que ya proponía este tipo de minijuegos). La historia también es muy básica. Boko el chocobo, Mogu, Mumba y Cactilio forman un simpático grupo de amigos peludos. Un día, Mogu oye hablar de la existencia de un tesoro oculto que se encuentra en alguna parte de la Montaña Tenebrosa y decide ir a buscarlo. Pasan los días, y Mogu no da señales de vida, por lo que sus amigos deciden ir en su busca. Boko debe recorrer un camino sin fin, salpicado de pequeños eventos, como el encuentro con un monstruo o un amigo (Mumba encontrará armas y Pampa, objetos). Tras salvar a Mogu, Boko conoce a Koko, una chocobo hembra que es secuestrada por el rey demonio. Para rescatarla, Boko deberá llegar al nivel 100.

Durante el combate, el jugador deberá presionar alternativamente los botones izquierda y derecha para que Boko coja carrerilla y adelante a su adversario. En caso de victoria, la experiencia acumulada se podrá transferir a *Final Fantasy VIII* para aumentar el poder ofensivo de la invocación Chocobo.

UN VISTAZO A LA TRADUCCIÓN FRANCESA

A diferencia de la versión americana, que es totalmente fiel a la versión japonesa (sobre todo en lo que a nombres propios se refiere), la traducción en la lengua de Moliere cuenta con algunas licencias que a veces no tienen mucha relación con los términos originales. Estas «licencias traductológicas» las podemos encontrar, en primer lugar, en la narración. Aunque el equipo que se encargó de la traducción fue fiel a los diálogos originales, hay un par de líneas que merecen especial atención. Por ejemplo, en el tren de los Búhos del Bosque, frente a la poca profesionalidad que demuestra el grupo de la resistencia, Squall rompe la cuarta pared en sus pensamientos: «On est dans un jeu vidéo, pas un conté de fées!» (¡Estamos en un videojuego, no en un cuento de hadas!), una frase que no aparece en la versión española ni en la americana ni en la japonesa. Lo mismo ocurre cuando Ward, antes de saltar al vacío desde el acantilado para escapar de los soldados de Esthar, dice lo siguiente: «Je ne prononcerai plus un mot jusqu'à la fin du jeu! (¡No diré ni pío hasta el final del juego!)». Otra originalidad es el discurso que pronuncia Squall antes de la batalla contra el Jardín de Galbadia. Dicho discurso toma un tono más político en la versión francesa, donde el líder de los Seeds habla sobre «proteger la democracia». Sin embargo, no se sabe absolutamente nada del funcionamiento administrativo del Jardín de Balamb o de si existe un sistema de votación para designar a los representantes. Por último, hay un elemento muy interesante que incluso concierne a Norg y a los profesores del jardín. Mientras en la versión española no dejan de ser profesores normales y corrientes, la versión francesa los llama *templier* (templarios). Estos templarios son los mismos que hablan de «herejía» cuando los Seeds se niegan a jurar fidelidad al amo Norg. Además, el sótano en el que reside el dueño del Jardín se llama «le temple» (el templo). Se trata, sin duda, de un guiño divertido, puesto que la pista que se escucha justo antes de entablar combate se llama *Heresy* (Herejía).

Además de estas licencias en los diálogos y en la elección de algunos términos, algunos nombres propios han sido totalmente renombrados. Entre neologismos, anglicismos y referencias culturales, la mayoría de los objetos, ataques y técnicas especiales tuvieron que ser rebautizados por el equipo encargado de la traducción al francés. Algunas de estas modificaciones fueron, por ejemplo, las revistas que podemos encontrarnos a lo largo de la aventura: De esta forma, *Girl Next Door* se convierte en *Comtesse Cochotr*, *Insect Guidebook* es renombrado como *Non-Non pete les plombs* y *Goodbye, Pururun* se llama en la versión francesa *Mohamed Kali, roi du ring* (en referencia al célebre boxeador homónimo). El objeto *sharp spike* se convirtió en *9 inch nail* (en referencia a la banda de rock liderada por Trent Reznor) y las *lightweight* se transformaron en las *boîtes de 7 km* (¿una referencia a las botas de siete leguas?). Algunas traducciones son un poco más enigmáticas: *spider web* se

convirtió en *U-boat* (o cómo una tela de araña se convirtió en la denominación dada a los sumergibles y submarinos alemanes de la Primera y de la Segunda Guerra Mundial), y *mystery fluid*, que se convirtió en *house*.

Los Guardianes de la Fuerza (o G-Forces en la versión francesa) corresponden a invocaciones históricas como Shiva, Ifrit o Bahamut, presentes en numerosos episodios de la serie, pero las nuevas invocaciones no han podido escapar a una extraña traducción. De esta forma, Diablo se convierte en Nosferatu, Eolo en Zéphiry, Edén, la invocación más poderosa de todas, pasa a llamarse Orbital en la versión francesa.

También se modificarán algunos nombres en *Final Fantasy IX*, el episodio que presentará el mayor número de cambios en los nombres de los personajes principales: Yitán/Djidane, Vivi/Bibi, Daga/Dagga, Amarant/Tarask, Beatrix/Beate, etc.

IMPACTO CULTURAL

- En una escena de la película *Los Ángeles de Charlie* (2000), dirigida por Joseph McGinty Nichol, alias McG, podemos ver a dos aporreando los botones del mando mientras juegan a *Final Fantasy VIII*. Huelga decir que el juego no tiene modo multijugador y que machacar los botones no sirve de nada.
- En el manga *Angel Sanctuary*, Kaori Yuki la autora expresa su opinión sobre *Final Fantasy VIII*, sus gráficos y la relación entre Rinoa y Squall.
- En el manga *Seiken Densetsu: Legend of Mana*, basado en el videojuego homónimo, un personaje llamado Toto recibe una foto firmada por Quistis.
- Un pianista *cosplayer* que se hace llamar Piano Squall lleva puesta la ropa del protagonista de *Final Fantasy VIII* en sus conciertos solidarios.
- Entre finales de 2004 y principios de 2005, Square Enix llevó a cabo un concurso de *fanart*, cuyo tema fue «*FF-anything 2*», o ¿cuál crees que hubiera sido el aspecto de tal o cual personaje en sus aventuras? El ganador pudo ver una renderización en 3D de su diseño. En este caso, el afortunado fue un diseñador de videojuegos llamado Dion Rogéis, quien presentó un *fanart* de Rinoa. Su traje mezclaba la ropa de Rinoa y la de Yuna, de *Final Fantasy X-2*, y fue muy popular entre los *cosplayers*.
- En los Juegos Olímpicos de Atenas 2004, el equipo estadounidense de natación sincronizada eligió *Liberi fatali* para su actuación.



LA LEYENDA FINAL FANTASY VIII

CAPÍTULO VI - MÚSICA



El éxito de la banda sonora de *Final Fantasy VII* en Japón y en el resto del mundo se la debemos a Nobuo Uematsu. El compositor debía, para este octavo episodio, mantener la calidad de las entregas anteriores, una presión que afirma no haber sentido particularmente, aunque el volumen de trabajo que le esperaba habría desalentado a más de un músico. A pesar de la notoriedad, nuestro bigotudo amigo supo mantener esa humildad japonesa que, en aquella época, le llevaba a considerarse más un empleado que un auténtico artista. Para *Final Fantasy VIII*, Uematsu se mantuvo en la línea de siempre: las sinfonías de este octavo opus fueron compuestas con ayuda de un viejo módulo Roland SC-88, conocido durante mucho tiempo por la riqueza y la calidad de sus sonidos, lo que le permitió conseguir de golpe el resultado que deseaba sin tener que buscar sonidos adicionales. Solo algunas de las composiciones tuvieron arreglos posteriores (*Liberi fatali*, *Eyes on Me* y *Ending Theme*, que su colega Shir Hamaguchi se encargó de orquestar, al igual que *Fithos Insec wecos vinosec*, que requirió ocho coristas). El maestro tomó algunas notas basándose en el diseño de los personajes y en el guion para hacerse una idea del tono que le iba a dar a sus composiciones. Los más curiosos se habrán dado cuenta de que *Final Fantasy VIII* no tiene un tema principal. Hasta ahora, todos los demás episodios, salvo el quinto, habían hecho del tema del mapa del mundo su «*main theme*». Cuando Uematsu compone *Bine Fields* y *Eyes 011 Me* no consigue decidirse entre los dos, por lo que finalmente decide abandonar la idea de un tema principal; para el siguiente episodio, el músico encuentra la respuesta con *Crossing the Hills* (el tema del mapa), una variación de la canción del juego, *Melodies of Life*. Otra ausencia notable es la de los temas asociados a los personajes. Hay dos razones para ello: en primer lugar, porque *Final Fantasy VIII* no daba la misma importancia a todos sus protagonistas, pero también porque Uematsu sentía que los temas de los héroes de las dos partes anteriores de alguna forma... sobraban, una opinión realmente arriesgada cuando recordamos los temas de Terra, Celes, Aeris, Red XIII, Vincent y los demás.

Aunque la calidad del sonido seguía siendo muy similar a la de *Final Fantasy VII*, esto no impidió a Uematsu experimentar nuevos sonidos, variando los registros, tal y como le gusta hacer. Su espíritu roquero, que rugiría más tarde con *The Black Mages*, ya pudimos escucharlo en algunas piezas como el excelente *Forcé your Way* o el inolvidable *Maybe I'm a Lion*. Tampoco debemos olvidarnos de *Mods de Chocobo*, el tema de la célebre mascota de la serie, reinventado completamente para esta entrega. El vals también está representado con el legendario *Waltz for the Moon* y el menos conocido *Dance with the Balamb-Fish*, pero la mayor sorpresa sigue y seguirá siendo *The Man with the Machine Gun*, un tema con toques techno que hizo las delicias de los jugadores.

La historia de *Final Fantasy VIII* con sus romances y sus tragedias han ejercido una gran influencia en el tono de las composiciones de Uematsu. No es de extrañar que en el repertorio que conforma la banda original encontremos temas con tambores

militares y con una atmósfera tensa, como ocurre con *SeeD*, *The Landing* o *The Mission*. Un sonido seco, duro, pero también asociado a una melodía pegadiza, que contrasta radicalmente con otro registro también presente, el de la ternura, para acompañar las distintas historias de amor del juego que rozan en algunas ocasiones lo sentimentaloides. *Roses and Wine*, *My Mind*, *Love Grows...* temas con un ritmo lánguido y con un ambiente empalagoso. Por último, la dimensión mística que se le asocia a las brujas se transcribe muy bien musicalmente con el clavicordio, el órgano y los coros en numerosas piezas (*Fithos lusec wecos vinosec*, *Premonition*, *Truth*, *Succession of Witches* y tantos otros), y la grandilocuencia del tema introductorio, *Liberi fatali*, al igual que la impresionante cinemática que la acompaña, recuerda un poco al *One-Winged Angel* de la séptima entrega, con la diferencia de que este último no contó con un arreglo sinfónico. A pesar del aspecto dramático de la historia, su seriedad y su teatralidad, Uematsu fue capaz de conservar cierta ligereza, y su música sigue siendo simple y accesible, aun en los momentos más sombríos. En cuanto a los episodios anteriores, los temas de la ciudad destacan por su frescura (*Breezy*, *Fisherman's Horizon*, *Where I Belong*), e incluso se pueden tararear con cierta facilidad. De hecho, sólo hay una pieza que puede considerarse verdaderamente dramática: *Drifting*, una auténtica oda a la desesperación que tiene el mérito de sonar en puntos muy específicos del juego. Sin embargo, hay que criticar algunas composiciones anecdóticas del músico (*Timber Owls*, *Intruders*, *The Spy*, *Tears of the Moon...*), como ya fue el caso de *Final Fantasy VII*.

Aunque *Final Fantasy VIII* no dispone de un tema principal, podemos encontrar algo parecido en las variaciones de una misma pieza, como ocurre con *Eyes on Me*, que se convertirá en el hilo conductor de la relación entre Squall y Rinoa tras haber sido el símbolo de amor entre Laguna y Julia. Por lo tanto, no hay que sorprenderse si encontramos trazas de la melodía de *Eyes on Me* en *Waltz for the Moon* y, evidentemente, en *Julia*, *My Mind*, *Love Grows*, antes de aparecer una última vez durante el *Ending Theme*. Otra melodía común (¿el borrador de un tema principal?) será la que compartan *Te 11 Me*, *Ami*, *Where I Belong* y *Trust Me*. Esta es la primera vez en la obra de Uematsu que corresponden tantas piezas, melodías que se convierten, de este modo, en el eje central de una multitud de piezas y que permiten que la música cree sus propios vínculos con la historia y con el universo del juego. ¡Una proeza si tenemos en cuenta que el juego no tiene temas asociados a los personajes!

Final Fantasy VIII también fue el precursor en la serie de un tema musical, *Eyes on Me*. La idea de una canción ya había surgido durante la creación del séptimo episodio, pero había surgido en una fase demasiado avanzada, por lo que Square no tuvo más remedio que desechar la idea, al no considerarlo relevante. Por el contrario, en *Final Fantasy VIII* la canción adquiere una importancia real en el guion y no se trata de una excusa de *marketing* para vender singles. Nobuo Uematsu compuso entonces *Eyes on Me* sin saber quién iba a cantarla. El equipo se reunió poco después,

armado con un montón de CD para intentar encontrar la voz que mejor pudiese encajar con la canción, pero ninguna parecía gustarles (¡Mariah Carey y Céline Dion formaban parte de la selección!), hasta que escucharon a Faye Wong, cuyo CD lo había deslizado en la pila Kazushige Nojima, gran fan de la cantante china. Todos se dieron cuenta, al instante, de que era ella a quien necesitaban. Faye Wong aceptó en cuanto oyó la canción, y la grabación se llevó a cabo rápidamente en Hong Kong para adaptarse a su horario. Acompañada por una orquesta, la artista marcó historia al convertirse en la cantante de la primera canción de la saga de *Final Fantasy*.

La banda sonora tuvo un éxito enorme. En un par de meses se vendieron más de 300.000 copias, lo que le valió al álbum el puesto n.º 4 de ventas en Japón, algo inusual ya que la música de aquella época no se podía reproducir como hoy en día, en la era de la música desmaterializada. Un éxito que, Uematsu, como de costumbre, se tomó con modestia, al descartar la idea de compararse con un «verdadero» músico popular. Las ventas fueron tan altas que el álbum fue publicado posteriormente en los EE. UU. bajo el título *Final Fantasy VIII Music Collection: Music from the Final Fantasy VIII Video Game*, con el mismo contenido pero con un diseño ligeramente diferente. En cuanto al *single* estrella *Eyes on Me*, llegó a vender cerca de 500.000 copias y permaneció algunos años como el *single* de videojuegos más vendido, hasta la salida en 2002 de *Hikari*, de *Kingdom Hearts*, interpretado por Hikaru Utada. *Eyes on Me* es, también, la primera canción de una serie de álbumes de música de videojuegos que ha ganado el premio a la canción internacional del año en la 14.ª edición de los Japan Gold Disc Awards, en el año 2000 (la canción fue compuesta por un japonés, la letra estaba en inglés y la había interpretado una cantante china). *Red Bean*, la cara B del *single*, es una canción del álbum *Scenic Tour* que sacó Faye Wing en 1998. Más tarde, lanzó un *remix dance* de *Eyes on Me* en su álbum *Fable* (2000), y una versión con letra japonesa (escrita por Kazushige Nojima) para el álbum *Final Fantasy Song Book Mahoroba*, el cual incluía también un arreglo inédito de *Fisherman's Horizon*. Finalmente, Angela Aki, la intérprete de *Kiss Me Good-Bye* (el tema central de *Final Fantasy XII*) rescató *Eyes on Me* en su *maxi single* de 2006, *Kokoro no Senshi*.

También salieron a la venta dos álbumes de la banda sonora de *Final Fantasy VIII*, concretamente, la tradicional transcripción para piano y la orquestación de Shiro Hamaguchi. Este último, titulado *Fithos lusec wecos vinosec*, comprendía las versiones originales de *Liben fatali*, *Eyes on Me* y del *Ending Theme*, además de las transcripciones inéditas de algunas piezas del juego, entre las que se encontraban una versión sinfónica exquisita a la par que inesperada de *The Man with the Machine Gun*. El disco fue aclamado por la crítica, al igual que *Piano Collections Final Fantasy VIII*, interpretado por la pianista Shinko Ogata: un sofisticado álbum con magníficas versiones de *Find Your Way*, *The Oath* o *Ami*. Aunque no se llegaron a publicar las ventas de este último, muchos fans lo llegaron a catalogar como uno de los mejores *Piano Collections* de la serie.

Cuando los conciertos de música de *Final Fantasy* comenzaron a multiplicarse, primero con motivo de actuaciones únicas y luego de giras mundiales, los programas individuales incorporaron, naturalmente, algunas de las composiciones de Nobuo Uematsu para *Final Fantasy VIII*. De esta forma, encontramos temas como *Liberi Fatali*, *Love Grows* y *Eyes on Me*, entre otros. En 2003, Uematsu formó una banda de rock llamada The Black Mages, compuesta por miembros del equipo musical de Square Enix. Sus tres álbumes han tenido los mayores temas de batalla de la serie. El grupo también reinterpretó *Forcé Your Way* en su primer álbum lanzado en 2003. Posteriormente, se unirían *The Man with the Machine Gun* y *Maybe I'm a Lion* en el segundo (2004), para acabar con el apoteósico *Premonición* y el inolvidable *The Extreme* (el tema del jefe final) en su tercer y último álbum, publicado en 2008. La banda se disolvió en 2010, pero Uematsu fundó sobre la marcha los Earthbound Papas, un nuevo grupo con diferente composición pero con un estilo muy cercano al de The Black Mages. Podemos esperar, pues alguna actuación en directo en el futuro de piezas extraídas *Final Fantasy VIII*, aunque no se trate de un concierto sinfónico.

Desde 1999, el entusiasmo que ha despertado la música de este octavo episodio no ha dejado de crecer. Encontramos de manera regular, en los arreglos para álbumes dedicados a la serie en su conjunto (Square/Square Enix), una serie de versiones inéditas de canciones de *Final Fantasy VIII*, principalmente en una larga serie de álbumes con la marca «SQ» (*Love SQ*, *Battle SQ*, *SQ Chips...*), que demuestran el auténtico fervor que hay tanto del público japonés y del occidental por las composiciones de Nobuo Uematsu.

ANÉCDOTAS

La demo del juego contiene una canción que no aparece en la banda sonora, titulada *Raid en Dollet*, una especie de preversión de la famosa *The Landing*, cuyo sonido se asemeja mucho al de *Final Fantasy VII*. Los oídos más atentos también observarán algunas similitudes con *Hummel Gets the Rockets*, una composición de Hans Zimmer para la película *La Roca*, dirigida por Michael Bay. Nobuo Uematsu es un gran admirador del compositor americano.

También en la demo, se puede escuchar una versión inédita del prelude. *Final Fantasy VIII* es también uno de los episodios que no presenta en su versión final el tradicional tema de la saga *Final Fantasy*. Solo es posible oírlo en la segunda mitad del tema de *Game Over* y en la conclusión del tema final.

LA LEYENDA FINAL FANTASY VIII

CONCLUSIONES



EL FIN DE LA UNANIMIDAD

A pesar de su rotundo éxito, *Final Fantasy VIII* forma parte de los dos únicos episodios (junto con su sucesor) que no ha tenido ninguna secuela directa ni ningún *remake*, aunque ha sido recientemente relanzado para PC y PSP, gracias a Steam y a PlayStation Network. Esto presenta un auténtico dilema si tenemos en cuenta el vínculo que tienen los jugadores con ciertos personajes y que muchos de ellos se encuentran también en otros juegos de Square Enix, como *Dissidia*, *Theatrhythm* y, por supuesto, la serie *Kingdom Hearts*. ¿Quizá es el deseo de preservar la obra original? ¿Miedo a dar una pincelada superflua que no perdonarían los jugadores? ¿Quién sabe?

El hecho es que después de *Final Fantasy VIII* nada ha sido como antes. Cada nuevo episodio ha despertado más y más el descontento de los jugadores: *Final Fantasy IX* por ser demasiado infantil, *Final Fantasy X* por ser demasiado lineal, y *Final Fantasy XI* por ser lo que es, es decir, un MMORPG. Sin mencionar el abandono del combate clásico por turnos de la duodécima entrega y el dirigismo exacerbado del *XIII*. Sin embargo, ¿puede el éxito de una franquicia (cerca de 8 millones de copias de *FF VIII* vendidos en todo el mundo) contentar a todos? Podemos reprochar muchas cosas a Square Enix, pero no su falta de innovación. En cada episodio, el estudio ha tomado un montón de riesgos y, si *Final Fantasy* es ahora lo que es, se debe en parte a esta renovación perpetua.

Sea como sea, es probable que no sea la última vez que oímos hablar de *Final Fantasy VIII*. La cuestión sobre la verdadera identidad de Artemisa seguirá estando abierta; el misterio que envuelve a la bruja formará, a partir de ahora, parte del legado de la serie. Un tema inagotable de debate y de hipótesis de toda clase que, en última instancia, seguirá dando vida al juego más allá de los estantes de las tiendas. *Final Fantasy VIII* constituye uno de los pilares de la saga, una de esas obras cultas que marcan y que muchos califican (y con razón) como un símbolo de la época dorada de Square, junto con *Chrono Cross*, *Vagrant Story* y *Xenogears*.



AGRADECIMIENTOS

- A mi familia, especialmente a mis padres y a mi abuela, por su apoyo incondicional.
- A Mehdi El Kanafi y a Nicolas Courcier, por su sencillez, su amabilidad y, sobre todo, por su pasión.
- A Christophe Brondy, por haberme introducido muy joven en el mundo de la prensa y a quien debo todo.
- A Favien Cecchini, por darme el empujoncito que necesitaba a pesar de su nuevo trabajo como superpapá.
- A Camille C., con quien he tenido la oportunidad de compartirlo todo y sin concesiones.
- Finalmente, a Clémence, Marie, Charlotte, Nathalie, Christelle, Jess, Sarah, Anaïs, Johanna, Fanny y a todos aquellos que me he olvidado, por su aliento.

Notas

[1] La guía *Ultimania* se refiere a Xian como a un dios. <<

[2] Se pueden observar estatuas con la imagen de las Brujas en los restos de la extinta civilización de Centra. <<

[3] Será allí cuando, siglos más tarde, se construyan los Jardines de Balamb, Galbadia y Trabia. <<

[4] *Geyser* en la versión francesa. <<

[5] Es precisamente este cráter el que evita que el jugador pueda ir a Esthar demasiado pronto y tenga que pasar antes por la región de Trabia. <<

[6] Una película en la que Laguna encarna al caballero de una bruja llamada Zefer, que ha de enfrentarse a un dragón. Se supone que Kiros y Ward tienen que disfrazarse de dragón, pero finalmente es un dragón real el que aparece en el set de rodaje, lo que obliga a Laguna a defenderse con un sable pistola (un arma híbrida que combina lo mejor de un sable y de una pistola). Poco después aparecen sus dos compañeros y le ayudan a luchar contra el dragón. <<

[7] Los shumis son seres humanoides que habitan la parte norte del continente oriental. Los nuevos amigos de Laguna incluso llegan a erigirle una estatua. <<

[8] Es muy probable que más adelante Laguna se haya enterado por Eleone de que tiene un hijo, aunque esto nunca llega a esclarecerse. <<

[9] Lo que puede parecer imposible, dado que Adel estaba prisionera en el espacio. <<

[10] No será hasta más tarde cuando descubra que su amnesia se debe a la utilización de los Guardianes de la Fuerza. <<

[11] Una impresionante araña mecánica comienza a perseguir al equipo; el jugador debe elegir entre huir o luchar, pero si se queda, corre el riesgo de que la cuenta atrás llegue a cero y pierda la partida. <<

[12] La «puesta al día» tendrá lugar mucho más adelante. <<

[13] Para llegar a la mansión, Squall tendrá que encontrar el número de identificación de un estudiante desaparecido en la tumba del Rey sin Nombre, a escasos kilómetros de Deling. Este número cambia en cada partida. <<

[14] El jugador puede actuar con libre albedrío, evitando así tener que luchar contra los guardias. <<

[15] Fuera de la casa del alcalde podemos encontrar a Dodonner, el exdirector del Jardín de Galbadia, quien fue exiliado a Fisherman's Horizon tras el fracaso del intento de asesinato de Edea. <<

[16] El jugador puede asignar un instrumento musical a cada personaje para el «concierto» que se va a celebrar. Por ejemplo, podemos asignar a Irvine la guitarra, el violín... <<

[17] Se trata del único momento del juego donde podemos entrar en la habitación de Zell. Si Irvine está en el equipo, echará un vistazo a las armas que hay colgadas en la pared de la habitación. <<

[18] *Griever* en la versión original. <<

[19] Aunque es posible entrar en el Lunatic Pandora, una máquina corta el paso a los Seeds y los expulsa del Lunatic. Más adelante, sin embargo, podremos luchar contra la máquina. <<

[20] Se puede fallar la misión de recuperar a Rinoa, en cuyo caso aparece la pantalla de *Game Over*. Si por el contrario Squall consigue salvar a la joven, la aventura prosigue. Rinoa y Squall llegan al Lagunamov y descubren que está infestada por unas criaturas llamadas «Gestalts». El truco consiste en derrotarlas por parejas de colores o de lo contrario los monstruos se regenerarán. <<

[21] Cuando salen del pabellón, Squall y los demás se encuentran una horda de soldados esperándolos, pero es Ward disfrazado quien, en última instancia, les permite escapar, sin que le reconozcan bajo su traje de Esthar. <<

[22] En *Final fantasy VIII ultimania* se indica que Artemisa había tomado posesión de Adel, tal y como hemos mencionado. De hecho, cuando esta última muere, a la hora de transmitir sus poderes a Rinoa, la conciencia de Artemisa se encuentra una vez más en el cuerpo de la joven, exactamente como había sido el caso de Edea en el Jardín de Galbadia. <<

[23] Al entrar en el castillo el grupo descubre que Artemisa ha sellado todas sus habilidades. Es decir, a la hora de combatir tan solo podrán usar el comando «Atacar». Para romper el sello y recuperar las habilidades hay que vencer a varios monstruos que se encuentran desperdigados por el castillo; no obstante, el jugador puede decidir recuperarlos o ir directamente a luchar contra Artemisa. <<

[24] Cuando Rinoa pregunta a Squall el nombre del león que decora su anillo, el jugador tiene total libertad para ponerle otro nombre, por lo que Squall puede acabar luchando contra «Maripuri» o «Jaimito». <<

[25] *Shadow of the Colossus* está considerado la precuela de *Ico*, pero Ueda ha dejado claro que la conexión entre ellos es más espiritual que «física». <<

[26] *Super deformed*, con proporciones no realistas, es decir, una cabeza muy grande en relación con el resto del cuerpo. <<

[27] Esta forma latina del juego es, sin embargo, incorrecta: el latín tiene dos clases de adjetivos calificativos que se caracterizan por tener terminaciones diferentes: el traductor japonés simplemente se equivocó de clase. La forma correcta, en todo caso, habría sido *liberi fatales*. *Fatalis* (en singular) tiene su origen en el adjetivo *fatal* en español. A diferencia de este último, el adjetivo latino es muy raro en su acepción de *mortal*. Su primera acepción, y de lejos la más común, es la que está ligada al destino de manera general (*fatum*, en latín). Así es como se debe entender en la letra de la canción. <<

[28] La PocketStation fue un híbrido entre una tarjeta de memoria interactiva y una videoconsola portátil compatible con juegos exclusivos de PlayStation, entre ellos *Final Fantasy VIII*, pero también *SaGa Frontier II*, *Arc the lad III* o incluso *The Legend of Dragoon*; sin embargo, solo estaba limitada a las versiones japonesas de dichos juegos. <<