**[NordVPN] [Anuncio]** Este vídeo está patrocinado por NordVPN. **[Negro]** **[Bajo, melancólico]** Hey, mi pana, ¿escucharás mi historia? **[BSO *Final Fantasy X* – *To Zanarkand*] [*FF X*]** Esta es mi copia de *Final Fantasy X*.Me la regalaron cuando era un niño. **[Photoshop, se dibuja todo rápidamente como un *Draw my Life*]** Tendría como diez años y me crie en una familia humilde, igual que la de cualquiera. Mis papis me regalaron todas las consolas. Teníamos PlayStation, GameBoy Color, Nintendo 64 edición Pikachu… **[Lamento, suave]** Pero nunca me regalaron una Sega Saturn. A veces la vida es injusta y debemos aceptar que no lo tendremos todo. **[Melancólico]** Pero entonces llegó la siguiente generación y, ahora sí, tuvimos todas las consolas: PlayStation 2, Gamecube, Xbox… **[Inciso, extraño, melancólico]** No, espera, tampoco tenía una Dreamcast. **[Quitando hierro, melancólico]** Bueno, casualidades de la vida, no es que me caigan mal los de Sega. Algunos de mis mejores amigos conocen a fans de Sonic y dicen que también merecen derechos humanos. **[Melancólico]** La cuestión es que los reyes magos vinieron al club de hípica al que íbamos los sábados; **[inciso, melancólico]** bueno, no siempre, a veces íbamos al club de golf, ya sabéis cómo son estas cosas, **[melancólico]** y me trajeron un videojuego: *Final Fantasy X*. Jamás había jugado a un *Final Fantasy*. Era más de jugar a *Pokémon* con mis primos en la piscina de la casa de verano. **[Inciso, melancólico, arrogante]** Ah, ¿vosotros no tenéis una casa de verano? Bueno, alguna vez deberíais probar a tenerla, está muy bien. **[Melancólico]** No recuerdo si jugué *Final Fantasy X* entonces o si pasaron unos años, pero era un niño. No sabía cómo iban las mecánicas, huía de muchos combates y todo mi equipo estaba de nivel bajo, pero de alguna manera… logré llegar hasta casi el final. Hasta Yunalesca. Pero es un *boss* tan difícil que ni todas las guías del mundo podían ayudarme, así que me atasqué y acabé abandonando el juego. Y ahí quedó mi historia con *Final Fantasy X* durante más de media vida, hasta que finalmente, como veinte o diecisiete años más tarde… [Silencio] **[*FFX*]** **[triunfal, arrogante]** ¡ … vencí a Yunalesca! **[clip] [ARTLIST – *sultans-swing*] [Chicas anime bailando sobre el metraje] [arrogante, riendo]** ¡Ah, resulta que no es tan difícil si subes de nivel y entiendes para qué sirven “rompebrazo” y las invocaciones! ¡Jódete, puñado de píxeles en ropa interior! **[Audio]** **[Despacho, termino de reírme]** Ah, las historias de superación siempre me emocionan…

**[*FFX*]** El protagonista de *Final Fantasy X* es poco convencional. Es decir, sí, **[*FF VII*]** hemos tenido un terrorista, **[*FF VIII*]** un quinceañero, **[*FF IX*]** Son Goku versión picaruelo, **[*FF XII*]** un pavo random **[*FF XIII* Louis Vuitton]** y a una modelo de Louis Vuitton, pero el personaje principal de *Final Fantasy X* es una estrella de fútbol. **[clip, *Ronaldinho Soccer*] [ARTLIST - *everybody*] [*FFX*]** El juego comienza con Tidus, **[zoom] [inciso]** así se llama este pibe, **[*FFX*]** en la cima de su carrera: **[admiración]** es la noche del gran partido, hoy va a descubrir cómo se hace un cuarteto sin cuerda y, cuando lesiona a un jugador del equipo rival, el tío va y sonríe a la cámara. Menudo genio. **[Flipando]** ¡Y entonces llega Auronplay y suelta…! **[**[**Auronplay**](https://youtu.be/KCDyOd_Rh04)**, “uy, cuidao, que me voy volando”]** **[clip, Sinh absorbe a Auron]** [sonido de succión, gritos] **[Despacho]** Igual que la mayoría de protagonistas Disney van del rollo “tengo esta inquietud pero la sociedad no me deja ser yo mismo”, es normal que los protagonistas de *Final Fantasy* tengan un arco de abrirse y entender que el mundo no es sólo ellos. Pero, mientras que Yitán o Squall empiezan desde abajo, aislados o guiados por la inercia, aquí empezamos desde la cima. **[*FFX*]** Tidus es el mejor jugador de blitzball de Zanarkand, ehm… **[inciso, suelto]** Esto es el blitzball, es como waterpolo bajo el agua fusionado con el rugby, y… Y esto es Zanarkand, es una ciudad. Y tiene tanta mentalidad de tiburón que, tras perderlo todo y ser transportado al mundo de Spira, su primer instinto es fantasear con cuál de las dos chicas que acaba de conocer prefiere acostarse. Pero la gente no le sigue el rollo como hacían antes; ya no es el centro del universo y los habitantes de Spira tienen asuntos más importantes de los que ocuparse. Cuando le aceptan en el grupo, lo hacen a regañadientes, y no le integran como uno más hasta casi la mitad del juego. Literalmente la única persona que le hace caso desde el principio es Wakka, un fundamentalista religioso que **[excusa, incómodo]** no es que sea racista, pero no para de quejarse sobre la “representación forzada.” **[Despacho]** OK, entonces es una historia sobre alguien que está en la cima y tiene que aprender una lección de humildad. **[Audio]** Es *Cars*. Literalmente es la premisa de *Cars*, ¿a ti te parece una buena película *Cars*? **[Sakura: “¡*Cars* es muy divertida!” Me quedo anonadado]** ¿Por qué me haces daño? **[Negro]** OK, volvamos a empezar.

**[Audio] [*FFX*]** Tidus llega a Spira, se encuentra con un votante de VOX y **[admiración, vendiendo]** fíjate, papú, que el poder de PlayStation 2 nos permite renderizar escenarios en tiempo real y mover la cámara, si es que la tecnología es tremenda. También quizá te hayas dado cuenta de una cosa: **[clip, pelea aleatoria]** los combates son por turnos de verdad. **[Alucinando]** No, perdón, dos cosas: ¿habéis escuchado este musicote? **[tarareo] [Negro] [Carraspeo] [BSO *Wii Fit – Body Measurement Theme*] [*FFVII*]** Ok, ¿qué quiero decir con “turnos de verdad”? Bueno, en anteriores *Final Fantasy* los combates tenían una barra de acción: **[obvio]** los personajes esperan hasta que se llena su barra **[zoom progresivo]** y entonces… ¡acción! **[frustrado]** Te obliga a estar atento porque, si tardas, puede haber desajuste en los turnos y le das más opciones al enemigo de actuar, así que no puedes disfrutar mientras le das un sorbo a tu cocacolita. **[*FFX*]** En *Final Fantasy X* no hay barra de acción: o te toca o no te toca, y eso permite que el juego sea más táctico. **[*FFVIII*]** Me he pasado *Final Fantasy VIII* a guantazo limpio **[*FFVII*]** y creo que no he usado “coraza” o “escudo” una sola vez en *Final Fantasy VII*, **[*FFX*]** **[intenso]** pero en *Final Fantasy X* necesitas a tu mago blanco porque, **[siniestro]** si no, **[zoom]** vas a morir. **[clip] [*FFX*]** Hay un mayor énfasis en los estados alterados, como “confusión” o “ceguera”, y muchos enemigos resisten tus ataques si no rompes sus defensas primero. La victoria se mide en saber utilizar al personaje adecuado en el momento correcto, y los necesitas a todos en las peleas más intensas. Rotar al grupo es gratis y no consume turno, así que puedes ir variando sin problema para ajustar tu estrategia a lo que haya. Y, como necesitas que todo el grupo suba de nivel, basta con que cada uno haga cualquier tontería en combate para llevarse el cien por cien de la experiencia. El sistema está, a la vez, simplificado y diversificado: ahora sólo hay cuatro elementos y es muy normal que las armas te permitan ver las fuerzas y debilidades de los enemigos, pero eso no es una ventaja. Necesitas saber qué herramienta resuelve cada problema: ¿un enemigo es débil a un elemento? Le crujes a hechizos. ¿Es ágil pero resiste la magia? **[clip, “this bitch empty, yeet!”] [imitando]** This bitch empty. YEET! **[*FFX*]** Y, mientras tanto, prestas atención a la barra de turnos, que te dice el orden en el cual actúa cada personaje. **[Divagando, ligero]** Si luchas contra un pájaro gigantesco devora mundos del averno, sí, podrías meterle un guantazo con Tidus, **[gozando]** ¿pero sabes qué sería más divertido? Ralentizarle con Freno, acelerar a todo el grupo con Prisa y utilizar Ataque Demora para que tarde aún más en actuar. **[zoom a la barra] [Gozando, risas]** Familia, hoy cenamos filetes de pollo. **[*P5*]** Me encanta, porque me recuerda al sistema de combate en *Persona*, donde tienes que prestar atención no sólo al daño, sino también a los bufos y debufos, solo que aquí lo hacen con los estados y turnos. **[*FFX*]** **[Gozando]** ¿Un enemigo mete hostias como panes? **[En el sofá, a cámara]** ¡Ay, no, cielos! Ciégalo y asunto resuelto. **[Sofá]** ¡Gracias a Jehová! ¿Este monstruo tiene decenas de miles de puntos de vida? **[Sofá]** Oh, esos son los peores… Le envenenamos con Bio y a otra cosa, mariposa. **[Sofá]** ¡Eso es, genocidio! **[Risas, arrogante]** ¿Por qué quedarte ahí? ¡Ciégalo también, es un país libre! **[risas] [Despacho]** Pero esa es sólo la base. Ahora que estamos en PlayStation 2 y podemos renderizar el escenario en tiempo real, hay nuevas posibilidades para el combate y, sobre todo, para los *bosses*. **[*FFX*]** Es muy normal que los jefes finales tengan su parte de puzle. Este bicho, por ejemplo, te empuja cada pocos turnos hacia un precipicio, así que tienes que concentrar mucho el daño para derribarlo y empujarlo hacia el otro lado. Este otro responde siempre con un contraataque en área, así que toca mover a los personajes a su alrededor para herirle sin que golpee a los luchadores más débiles. Esta pelea de aquí se hace a bordo de una aeronave y tienes que calcular cuándo el *boss* va a lanzar su ataque más poderoso para sacar a uno de los dos personajes que puede dar la orden de alejarte, pero atento porque, mientras estás lejos, los únicos que pueden hacer daño son la maga negra **[zoom progresivo]** **[énfasis]** y el futbolista. [CR7 “siuuuu”] **[*FFX*]** Como el sistema de combate es tan profundo, el equipamiento no tiene atributos sino que cambia las propiedades de los personajes. Las mejores armaduras protegen contra elementos o estados alterados, y las armas que buscas hacen daño elemental, te permiten hacer un contraataque o tienen **[Khimari superpuesto atacando]** **[intenso]** penetración. **[Despacho]** Junto a *Final Fantasy XII*, este es mi sistema de combate favorito, y no es demasiado difícil. Es decir, yo me he pasado este juego sin apenas morir y sólo he necesitado ayuda para los templos y para conseguir un par de invocaciones opcionales. Pero bueno, estábamos hablando de Tidus en Spira y… **[Audio]** ¿Cómo ha acabado exactamente ahí?

**[BSO *FFX – Song of Prayer*] [*FFX*]** **[Sobrio, ligero]** El villano principal de *Final Fantasy X* es una criatura conocida como Sinh, un monumento a los pecados de Spira que arrasa con todo a su paso. Sinh es imparable y sólo los invocadores, personas en sintonía con el más allá y capaces de enviar las almas de los muertos al otro mundo, pueden acabar con él. Pero eso no es el final; Sinh desaparece y, pasados diez años, el ciclo se reinicia y vuelve el sufrimiento. Quizá este es el villano más presente que he visto en un *Final Fantasy*: está ahí desde el principio y no tardamos en tener nuestro primer enfrentamiento. En realidad ni siquiera luchamos contra Sinh al completo; el juego abre con Tidus y Auron luchando contra sus parásitos, y hasta eso es una amenaza. Luchamos contra su aleta al principio de nuestro viaje, cuando estamos a bordo de un barco; es tan poderoso que su mera presencia representa un peligro, y a lo largo de la historia luchamos contra sus brotes, que ponen en peligro a poblaciones enteras. El grupo es tan insignificante que Sinh no necesita prestarnos atención para suponer una amenaza. Y nuestra esperanza para vencerlo… **[Audio]** **[clip]** … es Yuna, la invocadora a cuyo grupo se une Tidus, pero ella no es la única. **[*Wolfpack*]** **[*FFX*]** No hay un elegido en esta historia; a lo largo de nuestro camino nos encontramos con distintos invocadores, todos tomando parte en la misma peregrinación. Yuna y Tidus comparten la misma carga. Ambos viven a la sombra de sus padres: Jecht, el mejor jugador de blizball en el caso de Tidus, y Brasca, el último invocador en vencer a Sinh en el caso de Yuna. **[Despacho]** Y aquí es cuando la cosa se pone interesante, porque Tidus y Yuna tienen ideas muy distintas de quién es Jecht. Para Tidus, Jecht fue un padre abusivo, que le acusaba de llorar todo el rato y le decía que no era suficiente. Pero entonces Jecht fue transportado a Spira y acabó siendo un guardián de Brasca, y cambió. Yuna admira a Jecht y habla sobre lo amable que era, sobre cómo todos le tienen en alta estima. Ni siquiera en otro mundo Tidus puede huir de su padre. **[*FFX*]** *Final Fantasy X* trata sobre muchas cosas: la fe, la muerte, el legado de padres a hijos, pero creo que todo converge en un solo tema: la historia que contamos. El propio Tidus muestra una faceta de sí mismo cuando es una estrella de Blitzball, pero por dentro se está viniendo abajo, y el Jecht que conoció era sólo una faceta de su padre. Todos los personajes, héroes o villanos, están en conflicto con su propia imagen, las bases que sostienen su mundo. El hermano de Wakka murió en uno de los ataques de Sinh, pero él busca excusas para aligerar la carga de su muerte y seguir adelante. Quizá fue transportado a otro mundo, igual que Tidus. Quizá Tidus le recuerda a su hermano y puede legar en él lo que no pudo darle en vida. La introducción del juego muestra al grupo haciendo un alto en el camino, pero no sabemos qué ha pasado: ¿ha terminado todo? ¿Están descansando antes de su último enfrentamiento? ¿Estas ruinas son el resultado de una batalla reciente o llevan ahí siglos? Lo único que sabemos es que Tidus nos invita a descubrirlo. **[clip]** **[Despacho]** De eso va *Final Fantasy X*, de conocer y contar las historias que existen en nuestro interior. Y no creo que sea tanto cuestión de ser honesto, sino de qué haremos con esa carga. Tidus no necesita contarles a los demás lo que siente: necesita poner en orden sus pensamientos y resolver la tensión en la relación con su padre, y es así con cada personaje. **[Termina]**

**[Audio] [*FFX*]** Esto es algo que aprecio mucho de este *Final Fantasy*: su sinceridad. Aquí hay algunos de los momentos más humanos y reales que recuerdo haber visto en un videojuego; quizá conozcáis esta escena por un meme. **[clip, risa falsa]** **[Entro en croma con gafas de sol, riendo]** Está bien jocosa, ¿eh? **[Me quito las gafas de sol, he estado llorando]** **[*Video Call from Los Angeles*]** **[*FFX*]** Esta risa no es una mala interpretación: forma parte de la escena. Es un momento precioso en el que Yuna comparte con Tidus cómo se fuerza a reír cuando no puede con el estrés, y es que eso encaja con el tema central de la historia. Yuna tiene una carga enorme sobre sus hombros, la gente confía en ella y tiene que actuar como si supiera lo que está haciendo, pero es un manojo de dudas y ansiedad. **[Intenso]** ¡Escuchad cómo habla! **[clip]** ¡Eso no es que la actriz se levantase una mañana con la voz raspada, es que Yuna es incapaz de proyectar su propia voz para hacerse oír! ¡El mundo la ve como una líder, pero está chiquita, **[*MLP: FiM*]** es Fluttershy! **[Despacho]** Y la relación entre Yuna y Tidus… Es decir, no finjamos, no es un *spoiler*. Son un chico y una chica en una historia de fantasía, todos sabemos cómo va a acabar la cosa. **[*Los Simpson*, clip, “con erótico resultado”] [Imitando]** Con erótico resultado. **[Despacho]** Pero su historia es una muy tierna; mira que *Final Fantasy IX* es mi favorito de la saga y también cuenta una historia de amor preciosa, pero es más… de cuento. Demasiado lírico, demasiado preparado. No pondré metraje concreto de cómo o cuándo ocurre, porque quiero reservaros el placer de disfrutar de esos momentos, pero las escenas más tiernas ocurren de forma natural y creíble. Son torpes, interrumpidas, improvisadas, sin grandes frases sino… Dos personas que se entienden y se abren el uno al otro, y la escena de su primer beso es una tan real que siento que podrías tenerla con tu pareja. **[Audio]** Si, ya sabes, tienes. **[zoom, miro a cámara] [*En la niebla 1*] [*FFX*]** Con *Final Fantasy VIII* dije que ese era un juego unido por sus grandes momentos, pero no lo veo así con *Final Fantasy X*. Es decir, sí hay momentazos, como la aparición de Auron en Spira: **[clip] [Auronplay: “podéis observar ya mis músculos”] [*FFX*]** En general todos los momentos hechos con CGI son tremendísimos, pero se disfrutan más aún por todo lo que ha venido antes, por la carga emocional, **[intenso]** por lo que significa que Wakka destruya a un líder religioso de un balonazo. *Final Fantasy* entiende el carácter humano. Quizá no en profundidad, pero no todo necesita ser *Los Soprano* para merecer la pena. **[Quitando hierro]** Sí, este no deja de ser un juego de formas anime y se nota que el equipo aún se estaba haciendo a la tecnología de PS2, que Rikku siempre hace la animación del michi, ya sea para llamar la atención o para denunciar un genocidio **[madre mía]** y que Lulu no sé con qué se diseñaría, pero desde luego no con el cerebro. Pero me gusta; me gusta lo presente que tiene la fragilidad de Tidus y cómo el juego presta atención a los pequeños momentos, esos intercambios donde sólo hay uno o dos personajes a solas teniendo una conversación íntima. ¡Y la música! Seguramente la nostalgia juega un factor aquí, pero creo que esta es mi banda sonora favorita de la saga; le da un ambiente distintivo al juego y, en general, agradezco que, **[*FFVII* y *FFVIII*]** después de las estéticas más urbanas de *Final Fantasy VII* y *VIII* **[*FFIX*]** y de la fantasía de cuento de *Final Fantasy IX*, **[*FFX*]** hayan decidido ir por una estética y un ambiente sonoro más etéreo, más de Asia y Oceanía, mar, madera y una fuerte conexión con lo espiritual. **[Despacho]** Más de una vez me ha venido gente diciendo que quiere probar la saga *Final Fantasy* pero que no termina de decidirse por cuál empezar, y ahora que he jugado a unos cuantos… **[Termina]** Quizá este sería el que recomiendo. **[*Bear Cub Blues*]** Veréis, mi grupo favorito es Radiohead; **[concierto Radiohead]** empezaron como parte de la ola del llamado britpop, los pioneros de un nuevo sonido junto a grupos como Blur que definirían a toda una generación. **[Despacho]** Algo así como *Final Fantasy* y *Dragon Quest* con el JRPG. **[Concierto Kid A]** Radiohead podría haber seguido por esa línea, pero a partir de su cuarto disco, Kid A, cambió su sonido y comenzó a integrar elementos de post-rock, música electrónica, *ambient* y demás. **[*FF VII* a *FF XV* sin *FFX*]** Desde luego hay un sonido Radiohead, pero no sabría describirlo porque en cada disco suenan de manera distinta; siempre están experimentando, integrando nuevos instrumentos y partes de otros géneros musicales, viendo cuál es el siguiente horizonte. **[Despacho]** Y entonces llega *In Rainbows*, su séptimo disco. Y da la impresión de que han dejado de buscar y lo que quieren es consolidar su estilo con todo lo que han aprendido hasta ahora. **[*FFX*]** No es un disco rompedor, eso ya lo harán después, pero es el más accesible y… correcto. Aquí está el sonido Radiohead, las bases de qué los hicieron grandes mezcladas con las inquietudes que los han llevado a esta nueva etapa. Están en paz. “Veamos qué ocurre si simplemente decidimos hacer un buen disco”. **[Despacho]** Así que, en resumen, escuchad Radiohead, jugad *Final Fantasy X* **[zoom progresivo, enfático]** ¡y contemplemos las palabras de…! **[Anuncio]** ¡NordVPN, el patrocinador de este vídeo!