

FINAL FANTASY VI

Nombre Asignatura: Programación Web
Módulo Asociado: 1º PVG
Profesor: Alicia Ansurias
Curso: 2024/2025
Autor: Adam Puche Lioubavina



ÍNDICE

1. Presentación del proyecto
2. Proceso de diseño
3. Estructura del sitio web
4. Elementos técnicos utilizados
5. Optimización y funcionamiento
6. Capturas de pantalla
7. Subida del proyecto
8. Postmortem
9. Bibliografía



1. Presentación del Proyecto

Tema elegido

Página web dedicada a **Final Fantasy VI**, un videojuego clásico de rol (RPG) desarrollado por Square Enix en 1994 para Super Nintendo.

Objetivos de la web

- Proporcionar información detallada sobre el juego (historia, personajes, mecánicas).
- Mostrar el impacto técnico del juego (uso del **Modo 7** en SNES).
- Ofrecer una experiencia interactiva con galerías de personajes y efectos visuales.

Público objetivo

- Fans de Final Fantasy y retrojuegos.
- Jugadores interesados en la historia y diseño de videojuegos clásicos.
- Estudiantes de desarrollo web (como ejemplo de integración de HTML, CSS y JavaScript).



Justificación del tema

Final Fantasy VI es un referente en narrativa y tecnología para RPGs. Este proyecto combina:

- Diseño visual inspirado en el juego (tonos púrpuras, dorados y fondos pixelados).
- Elementos interactivos (popups, galería deslizable).
- Optimización para dispositivos móviles (responsive design).

2. Proceso de Diseño

Bocetos

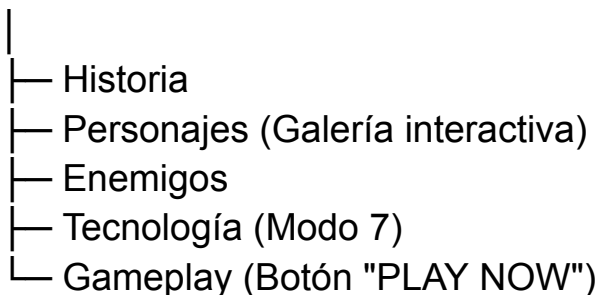
Se diseñó un esquema lineal con:

- **Cabecera** con título y menú de navegación.
- **Secciones** organizadas por temas (historia, personajes, enemigos, tecnología).
- **Galería interactiva** de personajes.
- **Footer** con créditos.

Esquema de navegación

plaintext

Inicio



- Menú fijo superior con enlaces internos (``).



- Diseño sticky para fácil acceso.

3. Estructura del Sitio Web

Organización de carpetas

plaintext

/

- | — index.html
- | — /img/ (fondos, personajes, iconos)
- | — /fonts/ (ferrum.otf)
- | — /Audios/ (soundtruck.mp3)
- | — /CV/ (enlace a currículum)

Estructura del **index.html**

- **HTML5** (`<!DOCTYPE html>`).
- **Metadatos** optimizados para SEO:
html

`<meta name="description" content="History and development of Final Fantasy VI">`

- `<meta name="keywords" content="final fantasy, ff6, snes, square enix">`



- **CSS interno** (embebido en `<style>`).
- **JavaScript** para interacciones (galería, popups, botón de sonido).

4. Elementos Técnicos Utilizados

Etiquetas meta

- `charset="UTF-8"` (soporte multilenguaje).
- `viewport` (responsive design).
- `author` y `description` (SEO).

CSS

- **Flexbox** para menús y galerías.
- **Animaciones** (`@keyframes fadeIn`).
- **Media queries** para móviles:

CSS

`box-shadow: 0 0 15px rgba(107, 75, 138, 0.3);`

- `background: linear-gradient(to right, #4a2d6b, #6b4b8a);`

Imágenes

- Optimizadas en formato PNG/JPG.
- Rutas relativas:
html



- ``

JavaScript

- **Galería deslizable:**
javascript
- `gallery.scrollBy({ left: scrollAmount, behavior: "smooth" });`
- **Popups de personajes:**
 - Datos almacenados en un objeto `characters`.
 - Event listeners para mostrar/ocultar.

Audio

- Banda sonora en bucle:
html
- `audio.volume = 0.1;`

5. Optimización y Funcionamiento

Imágenes

- Resolución: 72 ppp (balance entre calidad y peso).
- Peso reducido (ej: `terra.png` ≈ 50KB).

Enlaces

- Todos probados (menú, botón "PLAY NOW", enlace a CV).

Responsive Design

- Adaptación a móviles:
 - Menú hamburguesa (`<button class="menu-toggle">☰`).
 - Reorganización de grids (`grid-template-columns: 1fr`).

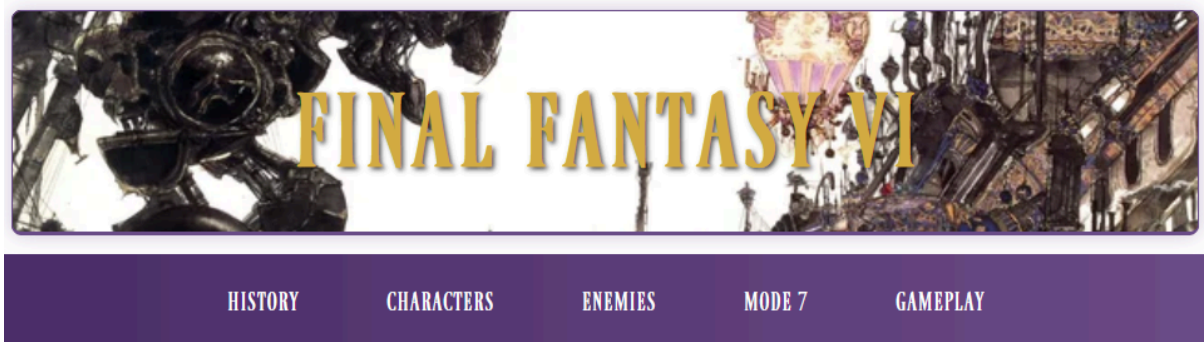
Compatibilidad

Probado en:



- Chrome, Firefox, Edge.
- Dispositivos móviles (iPhone, Android).

6. Capturas de Pantalla



Cabecera de la página web



HISTORY

CHARACTERS

ENEMIES

MODE 7

GAMEPLAY

WHAT IS FINAL FANTASY VI?

FINAL FANTASY VI is a landmark role-playing video game developed and published by SQUARE (now SQUARE ENIX) in 1994 for the SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM. SET in a world where MAGIC HAS VANISHED AND TECHNOLOGY DOMINATES, THE GAME FOLLOWS AN ENSEMBLE CAST OF CHARACTERS AS THEY REBEL AGAINST AN OPPRESSIVE EMPIRE WIELDING NEWLY REDISCOVERED MAGICAL POWER.

PRaised for its complex characters, mature storytelling, and innovative gameplay systems, FINAL FANTASY VI is often regarded as one of the greatest video games of all time. It features 14 playable characters - the most in any mainline FINAL FANTASY game - each with unique abilities and rich backstories.

GAME HISTORY

THE STORY BEGINS in a world where magic has disappeared, replaced by Magitek technology powered by enslaved creatures called Espers. The Gestahlian Empire, under the command of Emperor Gestahl and his mad court mage Kefka Palazzo, seeks to conquer the world using this technology.

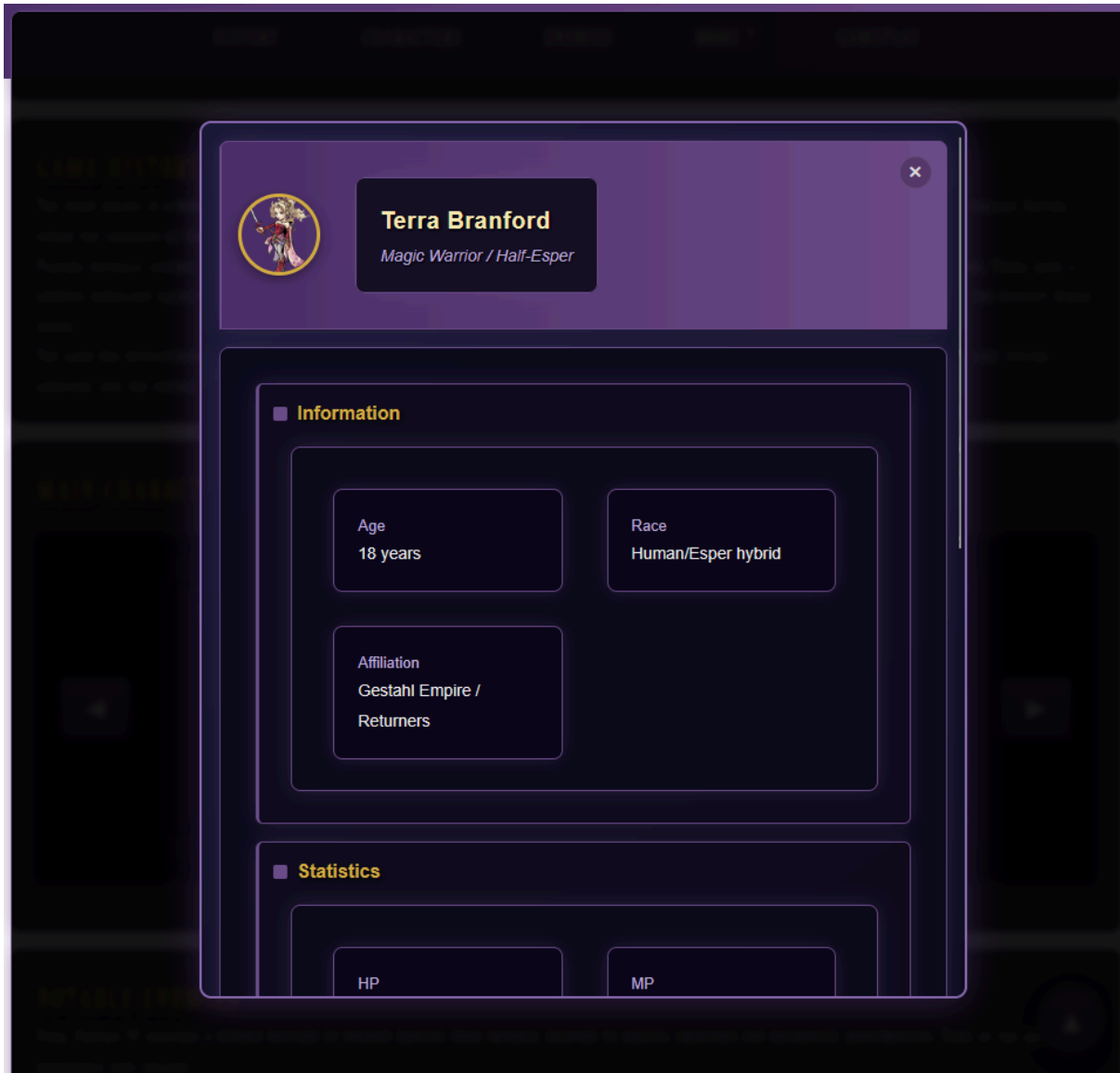
PLAYERS INITIALLY CONTROL TERRA BRANFORD, a young woman enslaved by the Empire with a mysterious connection to magic. After a mission goes awry, Terra joins a growing rebellion against the Empire. The story explores themes of identity, redemption, and the balance between magic and technology across two distinct world states.

THE GAME WAS REVOLUTIONARY FOR ITS TIME, FEATURING ONE OF THE FIRST FEMALE PROTAGONISTS IN RPGs AND A NARRATIVE THAT DEALT WITH MATURE THEMES LIKE SUICIDE, GENOCIDE, AND THE NATURE OF GOOD AND EVIL.

MAIN CHARACTERS



Contenido de la página web

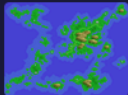


Popup de personajes y su plantilla



MODE 7 TECHNOLOGY

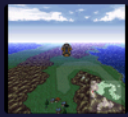
FINAL FANTASY VI MADE GROUNDBREAKING USE OF THE SNES'S MODE 7 GRAPHICS CAPABILITY, WHICH ALLOWED FOR PSEUDO-3D EFFECTS BY SCALING AND ROTATING BACKGROUND LAYERS. THIS TECHNOLOGY WAS REVOLUTIONARY FOR 16-BIT RPGs AND HELPED CREATE IMMERSIVE ENVIRONMENTS.



OVERWORLD MAP

THE GAME'S OVERWORLD USED MODE 7 TO CREATE A DYNAMIC, ROTATING MAP THAT GAVE PLAYERS A TRUE SENSE OF EXPLORATION:

- SMOOTH ZOOMING IN/OUT EFFECTS WHEN ENTERING TOWNS
- ROTATION WHEN CHANGING DIRECTIONS
- PARALLAX SCROLLING FOR DEPTH EFFECTS
- DYNAMIC SCALING OF SPRITES BASED ON POSITION



AIRSHIP NAVIGATION

THE AIRSHIP SEQUENCES SHOWCASED MODE 7'S CAPABILITIES:

- TRUE SCALING EFFECTS AS THE AIRSHIP "DESCENDED"
- ROTATING WORLD MAP DURING FLIGHT
- DYNAMIC SHADOW EFFECTS
- SMOOTH TRANSITIONS BETWEEN FLIGHT AND LANDING



Más información sobre el contenido principal

GAMEPLAY FEATURES

FINAL FANTASY VI INTRODUCED SEVERAL INNOVATIVE GAMEPLAY MECHANICS:

- **DIVERSE PARTY SYSTEM** - 14 PLAYABLE CHARACTERS WITH UNIQUE ABILITIES
- **MAGICITE SYSTEM** - LEARN SPELLS FROM MAGICAL STONES
- **DESPERATION ATTACKS** - SPECIAL MOVES WHEN NEAR DEATH
- **SPLIT STORY PATHS** - DIFFERENT CHARACTER SCENARIOS IN WORLD OF RUIN
- **ACTIVE TIME BATTLE 2.0** - REFINED VERSION OF SQUARE'S ATB SYSTEM

[PLAY NOW](#)

Sección para jugar gameplay



FINAL FANTASY VI FAN PAGE

EDUCATIONAL PROJECT ABOUT THE CLASSIC RPG

Adam Puche Lioubavina

CONTACTO

NOMBRE:

EMAIL:

MENSAJE:

☐ ACEPTO LA [POLÍTICA DE PRIVACIDAD](#) Y TÉRMINOS LEGALES







ENVIAR

formulario mas política de privacidad



7. Subida del Proyecto

- Alojado en **GitHub Pages** (https://apl512.github.io/HVG_Work_for_ESAT/).
- Alojado en **Neocities** (<https://adampuche.neocities.org/>).

 Audios	21/05/2025 11:56	Carpeta de archivos	
 CV	10/04/2025 23:05	Carpeta de archivos	
 FinalFantasyESAT	21/05/2025 12:51	Carpeta de archivos	
 fonts	10/04/2025 23:05	Carpeta de archivos	
 IMG	21/05/2025 11:56	Carpeta de archivos	
 index.html	21/05/2025 12:57	Firefox HTML Doc...	42 KB



8. *Postmortem*

Problemas y Soluciones

Problema	Solución
Popups no se cerraban	Añadir <code>e.stopPropagation()</code>
Audio no autoplay en móviles	Reducir volumen y permitir interacción
Galería no responsive	Media queries + scroll horizontal

Lecciones aprendidas

- Importancia de probar en múltiples navegadores.
- Optimización crítica de assets para carga rápida.

Valoración personal

Proyecto satisfactorio que combina pasión por los videojuegos con técnicas avanzadas de desarrollo web.



9. Bibliografía

- **Recursos gráficos:** Sprites extraídos de [The Spriters Resource](#).
- **Fuentes:** [Ferrum font](#) (estilo FFVI).
- **Técnicas CSS:** [CSS-Tricks](#).