



Final Fantasy VII: Remake, la guinda del pastel

La saga «Final Fantasy» amplía su universo con el lanzamiento de «Final Fantasy VII: Remake», una nueva versión del clásico de 1997 que se vale de la nostalgia para deslumbrar a sus fans con una imponente estética cinematográfica.

Veintitrés años después del lanzamiento del primer juego de la saga para PlayStation, la compañía nipona Square Enix se atreve con un esperado remake que estará a disposición de los jugadores de PS4 a partir del próximo 10 de abril, un mes más tarde de lo previsto.

Con el objetivo de ofrecer «la mejor experiencia» a los jugadores, los creadores del último título de la famosa saga decidieron retrasar su lanzamiento, el cual es, sin duda, uno de los más esperados de 2020.

Son Yoshinori Kitase, productor del videojuego, y Naoki Hamaguchi, codirector y diseñador del mismo, destacan, en una entrevista con Efe, la importancia del jugador y la necesidad de crear un videojuego a la altura de sus «expectativas».

«No sentimos presión, pero sí sentimos que tenemos que alcanzar las

expectativas de los fans y darles lo que están esperando», explica Kitase, quien empezó su carrera en Square Enix y, curiosamente, fue director del juego original «Final Fantasy VII».

En esa misma línea, Hamaguchi reconoce que la idea de volver con un «remake» del título de 1997 supone «una gran responsabilidad» dadas las altas expectativas de los fans.

«Tenemos gente no sólo de Japón sino de todo el mundo que está esperando el juego. Se trata de mucha gente que respeta el juego y que lo sigue desde el primer lanzamiento», apunta Hamaguchi, quien se incorporó a Square Enix en 2003 para desarrollar «Final Fantasy XII».

Y añade: «Desde que me uní a Square Enix he estado involucrado en la saga «Final Fantasy» y cada uno de los títulos era un gran proyecto. Lo que creo que es diferente de los anteriores es el hecho de que el usuario tiene unas expectativas enormes y está a la espera de las novedades con respecto al juego original, algo que no pasa en otros títulos nuevos de la saga. Eso es bastante emocionante».

Como ambos explican, el juego mantendrá la historia y los escenarios del título original, pero la estética será, como es obvio, mucho más «moderna». Unas mejoras ya demostradas a través del lanzamiento, hace ya unos días, del video de introducción del juego en el que se reproducía, de manera fiel, el inicio original de «Final Fantasy VII», pero con una estética sorprendentemente realista.

«Hacer un juego de hace 20 años, con la nueva tecnología a nuestra disposición, nos permite ser mucho más expresivos y representar la historia a un nivel más profundo», indica Hamaguchi, quien añade que es «el poder de la tecnología» el que hará «sentir al jugador que está ante algo nuevo y emocionante».

Es precisamente la búsqueda de realismo lo que, según Kitase, se convirtió en el mayor reto cuando asumieron la producción del videojuego: «El mayor reto que afrontamos fue reimaginar el mundo usando el moderno estilo de gráficos que tenemos ahora a nuestra disposición».

«La idea fue volver atrás y recrear la historia original de «Final Fantasy VII» con ese tipo de gráficos con los que los fans están ahora familiarizados y ofrecer esas imágenes tan realistas. Hacer eso bien fue lo más difícil», añade el productor.

Por su parte, Hamaguchi vuelve a poner el foco en la nostalgia y el punto de vista del jugador para explicar los retos del equipo de diseño y programación del videojuego: «Como es un remake, había que tener en cuenta la percepción que todo el mundo tiene del «Final Fantasy» original y recrearlo adecuadamente para no dañar ni la imagen que la gente tiene del pasado ni su memoria del juego original. Eso es lo más difícil de conseguir.»

Mientras que el título de 1997 «no tenía ni siquiera actores de doblaje», como explica Kitase, en la nueva versión de 2020 se busca dar al jugador «contenidos nuevos, sorpresas» y, sobre todo, «disfrute» a través de una estética y unas herramientas ciertamente asociadas al mundo cinematográfico.

«Hay un gran deseo por parte del equipo de crear algo muy bueno», concluye Hamaguchi al hablar de un juego, el nuevo «Final Fantasy VII: Remake», con el que Square Enix, quien se ha valido de todas las plataformas y redes sociales para promocionar el título, también ha querido estar presente en la feria de videojuegos PAX East 2020, celebrada en Boston este último fin de semana de febrero.