

Impresiones finales de Final Fantasy VII Remake – Una resurrección a la altura de las expectativas

Qué lejos queda ya ese E3 2015 donde Square-Enix anunció uno de los juegos más demandados por la comunidad: el **remake de Final Fantasy 7**.

Casi 5 años después, e incluso contando con el breve retraso en su lanzamiento, el juego ya está casi entre nosotros. Es por ello que tuvimos el placer de jugar al título tras una presentación de **Yoshinori Kitase** (productor) y **Naoki Hamaguchi** (director), incluyendo el contenido de la demo lanzada hoy mismo y otros capítulos inéditos hasta ahora. ¿Está FF7 Remake a la altura de su legado? Indudablemente. Sigue leyendo nuestras impresiones finales para saber por qué.



Todo se siente familiar en el remake de Final Fantasy 7

Remake. En este primer capítulo en el que se dividirá el remake jugaremos la sección de Midgar, tendremos que volar los reactores Mako y seremos uno más de **AVALANCHA**, el grupo ecoterrorista liderado por Barret junto con sus compañeros Jesse, Wedge y Biggs, seremos Cloud Strife, el ex-SOLDADO, nuestro principal enemigo será Shinra (aunque se presenta Sefirot antes que en el juego original) y hasta tendremos que disfrazarnos para Don Corneo (aunque lamentablemente, esto lo sabemos por los tráilers y todavía no hemos podido jugarlo).

Sin embargo, y aunque pudiera parecer que el **cambio de sistema al rol de acción en tiempo real** haría que la partida durase menos que en el combate por turnos del antiguo, el guion sabe compensar ese combate más directo dándonos más escenas de vídeo que permiten desarrollar más los personajes que en el original.

Os podemos asegurar que no nos habíamos encariñado tanto con Wedge en el original como en un par de horas con el nuevo. Evidentemente, es algo que se va a agradecer. En primer lugar, porque, aunque venga troceado, las ganas que tenemos para este primer episodio es que se sienta como un juego completo al menos en cuanto a duración, que su precio no es precisamente episódico. La segunda razón es que los tiempos han cambiado, la tecnología también, y **se puede contar mucho mejor una historia tan seria y dramática que por algo es considerada una de las favoritas de los fans.**

Una de las grandes preocupaciones del fan clásico era precisamente este cambio de combate por turnos a tiempo real. Es una fórmula que Final Fantasy lleva aplicando ya unos cuantos años desde Final Fantasy XIII y desde luego no son novatos en esto.

Una vez probados estos comienzos, podemos decir que se siente tan natural que no echamos de menos la pausa de antaño, pero que si así fuera, siempre podríamos recurrir al modo clásico. Ahora **podemos golpear con Cloud (o cambiar a otros personajes**

una vez que comience a formar equipos) cuanto queramos con ataques básicos, sin ninguna limitación de Puntos de Acción o similares. Además, podemos fijar al objetivo que queremos atacar y si alguno se cruza en nuestro camino, ¡premio!, también se llevará daño.

Junto a la estadística de vitalidad (los puntos de vida de nuestro personaje activo), se mostrará la de **BTC (Batalla en Tiempo Continuo)**, que está compuesta por dos segmentos que se rellenan tanto de forma pasiva como al atacar a los enemigos. Una vez que tenemos al menos un segmento de BTC disponible, podemos seleccionar un conjunto de **habilidades especiales**, (comenzando por los ataques Audacia y Carga Perforante) o lanzar un Hechizo. Por supuesto, las opciones defensivas ahora también se ejecutan en tiempo real, pudiendo bloquear algunos de los ataques enemigos (lo que también rellena BTC).

La sensación general una vez que juegas es que **no acaba siendo un sistema de combate machabotones** en el que te dedicas más a toquetear todos los botones buscando combos loquísimos, sino que se pretende dar cierto toque realista al no poner pasos intermedios entre la realización de un ataque y el daño recibido, con una gama de golpes normales mucho más escasa y en la que **se requiere del juego en equipo y táctico para conseguir superar a grandes grupos de enemigos**. Por ejemplo, cuando Barret se unía al combate, era muy útil para atacar enemigos a distancia como torretas. Tifa, por otra parte, puede golpear mucho en muy poco tiempo, pero a costa de un DPS relativamente bajo comparado con los espadaños de Cloud.

A medida que atacamos a los enemigos, iremos viendo cómo aumenta una barra que tienen debajo de la de vitalidad. Esta nos indicará la **fatiga** de ese enemigo en cuestión, y una vez que llega al máximo, entrará en un **estado de "vulnerabilidad"**, recibiendo un 160% de daño, lo cual es bastante útil cuando queremos quitarnos de encima a un enemigo en cuestión y es bastante resistente a nuestros ataques. Además, podremos ir acumulando la barra de Límite (como en el original) al recibir

nosotros daño hasta conseguir desatar lo que vendría a ser una “Ultimate” en términos modernos.



Por supuesto, todavía **seguirá casi intacto todo el sistema de progresión de los personajes**. Sigue habiendo un sistema de Materias que encajar en la Espada Mortal de Cloud (y serán visibles sus colores dependiendo de la categoría), una serie de atuendos y un aumento básico de estadísticas por cada subida de nivel. Resulta complicado saber cómo de profundo será, ya que en nuestra demostración saltamos del capítulo 1 y 2 a una partida guardada del capítulo 7, donde nuestros personajes habían mejorado sustancialmente (algo lógico si tenemos en cuenta que nos íbamos a tener que enfrentar a Abzu).

A pesar de que en estos primeros compases casi todo lo que probamos fueron incursiones en los reactores para hacerlos estallar, no todos fueron iguales. En el primer caso, tuvimos una entrada mucho más directa, en la que apenas tuvimos que sortear unas trampas láser y en la que los combates fueron bastante directos contra enemigos básicos como Centinelas, Perros guardianes, robots Aniquilador y Ocedradoras hasta enfrentarnos al Escorpión Guardián que actúa como jefe de

capítulo. En el segundo, nos íbamos colando en distintas habitaciones con el propósito de conseguir tarjetas con las que desviar algunas de las piezas del robot gigante al que nos íbamos a enfrentar después.

También en estos primeros compases del juego, pese a no salir demasiado a la superficie, pudimos ver cómo **se ha rediseñado Midgar**. No es que estamos precisamente ante un juego de mundo abierto, pues al final su diseño de niveles es bastante pasillero, pero sí se premia lo suficiente la exploración encontrando cajas de Shinra, cofres y hasta alguna Materia sin dueño. En lo que más se nota la actualización a los nuevos tiempos es en la sensación de estar ante **un mundo ciertamente vivo**, pese al ataque a un reactor que acabábamos de causar. El doblaje para ciertos NPCs sin posibilidad de interacción hacen que se hagan notar, que se aporte mucha más riqueza a toda esa narrativa en segundo plano.

Evidentemente, el mayor cambio desde su lanzamiento original en PSX hasta ahora en PS4 será el visual. **El equipo de Square-Enix ha tomado el Unreal Engine 4 como base y sobre él han modificado a su antojo ciertos parámetros para hacer más impactante el acabado, notándose sobre todo en la iluminación y una calidad de texturas increíble.** Con razón el juego ocupará casi 100 GB, pues semejantes graficazos necesitan de un tamaño considerable.

Las expresiones de Cloud y compañía, la cantidad de detalles en el escenario y las animaciones son de lo más destacado en un título que, sin haber probado todavía en su versión final, no nos dejó ni un solo pero en términos de potencia visual en su puesta en escena.

En definitiva, a falta de probar el ajuste más clásico para saber si los fans más nostálgicos de los turnos pueden tener una experiencia similar a la original, **Final Fantasy VII Remake cumple con creces como juego de 2020.** Recrea, pule y mejora los aspectos jugables más aplaudidos de Final Fantasy

XV y antecesores, todo ello con una historia mucho más madura y dramática a la que el mayor desarrollo de personajes no hará sino mejorar.

Nuestra única preocupación tiene que ver con el formato episódico, por saber dónde cortarán exactamente y si será suficientemente épico como para que este primer episodio del remake deje buen sabor de boca argumental, algo para lo que tendrían que sacarse un as bajo la manga, porque el material original es un poco flojo en ese punto, pero más allá de juzgar el posible final, nos quedamos con el inicio. **Jugar a este remake de ensueño desde el comienzo es tener la certeza de que Final Fantasy VII no estaba mejor muerto y descansando en paz, sino que la resurrección ha merecido completamente la pena.**

Fuente: ign.