遊びたいゲームが見つかる! No.1ゲーム総合誌 2015 7/9 特別定価 480yen

Weekly ファミ通

ゲームの祭典でサプライズ連発!
E3 2015巻頭特集

PS4で『FFVII』フルリメイク決定! 野村哲也氏インタビュー掲載!!
『KHIII』新情報入手! そして新作『ワールド オブ FF』とは?

総力特集
『ファイナルファンタジーVII』フルリメイク作品(仮題)
キングダム ハーツIII
ワールド オブ ファイナルファンタジー

『ファイアーエムブレム』25
新作『FE if 白夜王国/暗夜王国』超徹底攻略

新作スクープ続々!
ゴッドイーター リザレクション
シュタインズ・ゲート ゼロ/パンチライン
ソフィーのアトリエ ~不思議な本の錬金術士~
アイカツ! My No.1 Stage!/Fallout 4(フォールアウト4)

★今週のDLC付録

モンスターギア【★4水属性頭装備「ラハブラウヘッド」】
チェインクロニクル ~絆の新大陸~【成長のアルカナセット】
ぷよぷよ!!クエスト【ゴールドチケット】
ファンタシースターオンライン2(各再録)【進化デバイス「ネッキー」/ハーフドール/カジノコインパス×5】
テラバトル【メタルチケット×3/友情チケット×3】
輝星のリベリオン【ジュエル×3】
ソリティ馬【ゴッドグローブ×3】

ペルソナ4 ダンシング・オール・ナイト
発売記念大特集
表紙イラストプレゼント企画も!
DLC付録は「白鐘直斗」女子制服のコスチューム2種セット♪

MIDGAR TRADUCCIONES

FINAL FANTASY

Hace tiempo, miramos hacia el cielo con un mal presentimiento.

El recuerdo de la estrella que lo puso todo en peligro sigue presente en nuestros corazones.

Con ella llegó un tiempo de silencio abismal.

Y aunque lo diéramos todo por perdido, sabíamos que jamás serían olvidados.

Sabíamos que volveríamos a verles de nuevo.

Puede que todo fuera una ilusión.

Pero tras la gran calma, comienza el revuelo.

Esta reunión puede traer felicidad o miedo.

Pero habrá que aceptarla sea como sea.

Pues ellos ya están aquí.

Para cumplir su promesa.

El 18 de Junio se celebró en Los Angeles, Estados Unidos, la exitosa "E3 2015" (Electronic Entertainment Expo). En la feria se dieron cita grandes titulos a nivel mundial donde el día 16 de Junio se mostraron los avances de los remakes de "Kingdom Hears" y "Final Fantasy I". El 16 de Junio, durante el primer dia del E3 se celebró la "Conferencia de Prensa de la PlayStation E3 EXPERIENCE 2015". En ella nos enseñaron una pequeña muestra de su trabajo con la que han abierto un nuevo mundo de posibilidades.

Historia de FFVII

1997 PlayStation
Final Fantasy VII

2004 Teléfonos moviles
Final Fantasy VII
Before Crisis

2005 Película
Final Fantasy VII
Advent Children

MDG4R TRADUCCIONES · MDG4R TRADUCCION

PS4

DATOS DEL JUEGO **Final Fantasy VII Remake (En desarrollo)** **Desarrolladora** Square-Enix
Lanzamiento Sin fecha **Precio** Por determinar **Género** RPG **CERO** Por determinar
Info **Director:** Tetsuya Nomura **Productor:** Yoshinori Kitase **Escenario:** Kazushige Nojima

01.Análisis

Final Fantasy VII Remake (En desarrollo)

VII REMAKE

Una paloma sobrevuela una sedosa capa blanca de nubes, bajo ella, una majestuosa ciudad emerge desprendiendo un extraño brillo azulado, unos niños juegan cerca de un tobogán.

El vídeo comienza a inundar la sala de conferencias de la PlayStation EXPERIENCE 2015 en el E3 y el público se queda expectante y confundido. Pronto unos pocos nos lo empiezan a confirmar con sus gritos y la multitud rápido se da cuenta y comienza a fundirse en la locura. Entonces aparece "él", tras una enorme espada, toda la sala empeza a vitorear y la sala se llena de alegría.

Se lanzó en 1997 para PlayStation, vendiendo la friolera de más de 11 millones de copias. Así fue como este videojuego de rol hizo historia, tras ello muchos de nosotros pedíamos a gritos volver a ver un "Final Fantasy VII" simplemente bajo el nombre "FFVII", mucho tiempo había pasado desde que vimos nacer la obra original, por ello todos los fans alrededor del mundo habían estado esperando esto, la "reencarnación de la leyenda".

Productor
YOSHINORI KITASE

Director
TETSUYA NOMURA

Escenario
KAZUSHIGE NOJIMA

"Estamos preparados, decidido"
- Kitase.

2006 PlayStation 2
Final Fantasy VII
Dirge of Cerberus

2007 PlayStation Portable
Final Fantasy VII
Crisis Core

y próximamente...

MIDGAR TRADUCCIONES · MIDGAR TRADUCCION

© 1997,2004-2007 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA
© SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA/ROBERTO FERRARI
※「ファイナルファンタジーVII」フルリメイク作品（仮題）の画面は開発中のものです。

"Es una nueva versión que se adaptará a los nuevos tiempos con un enfoque diferente. Quiero aceptar el desafío de llegar a hacer realidad el remake."

—¡Por fin, por fin está pasando! ¡Me entraron escalofríos al ver el tráiler y me quedé en shock al ver VII en alta calidad!

Nomura: Sólo ha sido un teaser, pero al final hemos conseguido anunciarlo. Se ve parte de una cinemática que será utilizada en el juego. Es una animación pre-renderizada (*1) creada por Visual Works (*2). Ha sido algo que hemos tenido que preparar en muy poco tiempo por lo que en el resultado final la calidad aumentará.

—¡Ver sólo el símbolo del Meteorito y no el logo hace que tenga un aspecto genial.

Nomura: El anuncio oficial del título tendrá lugar próximamente donde revelaremos más información, cuando estábamos haciendo la versión inicial el productor de ventas nos sugirió que pusiésemos simplemente esa imagen bajo un fondo blanco. Al final esto no se hizo, pero creo que hicimos un diseño bastante original e impresionante. Esta vez pusimos sólo el Meteorito esperando que la gente lo reconociera como la marca del VII.

—¡Habéis anunciado que será compatible con PlayStation 4 (PS4)

Nomura: Podrás jugarlo por primera vez en PS4, eso seguro. Después de eso aún no tenemos nada decidido, así que queda en el aire. Square Enix lanzará bastantes títulos para PS4 en un futuro, y esperamos que el apoyo a estos títulos ayude a mejorar el hardware e impulsar la industria.

—No hay duda de que tendrá gran apoyo. ¿Cómo surgió recrear una versión completa de un título como FFVII?

Nomura: En realidad llevábamos bastante tiempo intentando hacerlo, pero no podíamos hacerlo. Esta vez fue Hashimoto (*3) quien se puso manos a la obra. Hashimoto vino comentarnos a (Yoshinori) Kitase y a mí el asunto del remake. Hashimoto había formado parte del marketing y de las ventas de la versión original, y la VII entrega tiene un sitio especial en su corazón y lo hizo por nosotros. Escuchamos esto y Kitase, que era el director en ese entonces, estaba con ello fui haciéndome a la idea. Pero... durante la preproducción (*4) dábamos opiniones sobre lo que nos gustaría hacer por aquí y por allá. Kitase vino a preguntarnos concretamente como íbamos a coordinar cada cosa. Esto es realmente inusual. Así que un día, cuando estaba revisando un video de una presentación interna, al final se podía leer "Director: Tetsuya Nomura".

—Eres el director, ¿no es esto lo natural?

Nomura: Si te soy sincero, pensé que Kitase sería el director. Estaba sorprendido, así que llame a Kitase y le dije, "aquí pone que soy el director". Él me dijo: "por supuesto que lo eres" (risa sarcástica). Fue entonces cuando fui consciente por primera vez, "oh, soy el director así que por eso Kitase me preguntaba todas esas cosas."

—¡Eso parece una de las cosas de las que primero se deberían hablar! (risas)

Nomura: Kitase pensó que yo lo supondría sin necesidad de que me lo dijese, y como yo veía a Kitase tan entusiasmado supuse que asumiría el cargo de director como lo hizo en el juego original. Todo esto es referente a cuando el proyecto comenzó, por supuesto que ahora soy consciente de cuál es mi papel (risas).

—Es por eso que estas tan cerca, para que no haya malentendidos como esos (risas). Kazushige Nojima aparece también en los créditos.

El remake de "FFVII" estará en las manos del aclamado, Tetsuya Nomura, el que una vez estuvo al cargo del diseño de escenarios y personajes aparte de ser el director visual de las batallas. Actualmente también se encarga del diseño de personajes y es director de otros titulos como "Kingdom Hearts". ¿Qué cosas nuevas crearan en "FFVII"? ¿Qué hay tras las imagenes que pudimos ver? Te invitamos a descubrir la tierra prometida.

EL VERDADERO SIGNIFICADO DEL "REMAKE COMPLETO DE FFVII"

MIDGAR TRADUCCIONES · MIDGAR TRADUCCION

*1: Película procesada por ordenadores especializados. Proporcionan la ventaja de mostrar una imagen de alta calidad sin depender de las capacidades de renderizado del hardware.
*2: Departamento de Square Enix encargado de crear películas de alta calidad. *3: Shinji Hashimoto. Un ejecutivo de la compañía Square Enix. De la division de negocios con terceros, es el encargado de gestionar la marca FF y KH. *4: Etapa preparatoria antes de pasar a la producción real.
*5: Roberto Ferrari. Artista de Square Enix. Ha trabajdo en titulos como FF Type-0 y Rampage Land Rankers.

¿Significa que él se está encargado de crear los nuevos escenarios?

Nomura: La razón por la que aparece el nombre de Nojima es porque él está participando en ellos dándoles un nuevo significado y aconsejando sobre ellos.

— No se trata de solamente de una versión en HD.

Nomura: FFVII es especial, no podemos "superarlo" simplemente haciendo que se vea más bonito. El original salió en 1997, y si lo ves ahora puedes comprobar el paso de los años en sus gráficos y sistema de juego. Pero esas cosas también hacen especial al VII, incluso hoy en día todavía tienen defensores que no quieren que esto cambie. Por eso no creo que simplemente con rehacer los gráficos sea suficiente para conseguir que os emocionéis con ello.

— ¿Estáis buscando crear algo que vaya más allá de una versión en alta definición?

Nomura: Sí. Vamos a hacer un remake completo, para ello tenemos que utilizar un enfoque distinto y hacer algo que encaje con los tiempos que corren. Queremos intentar emocionaros por eso lo haremos de cero.

— ¿Quiere decir eso que la trama podría cambiar repentinamente, o no aparecerán nuevos personajes?

Nomura: Tendrás que esperar un poco más para saber esos detalles. Pero no, no aparecerán nuevos personajes. Todos los personajes están siendo recreados de nuevo en este juego, con mis diseños y los de Ferrari (*5). Actualmente estoy en pleno proceso de dibujar al Presidente Shinra. El estilo de arte es más realista para que encaje con entorno actual.

— Tener que diseñar todos los personajes de nuevo debe conllevar un montón de trabajo. ¿No estáis utilizando los modelos de FFVII Advent Children (AC) o algo parecido?

Nomura: AC se hizo con la tecnología que disponíamos hace 10 años, y con la forma que se estilizaron, visualmente no encajarían en este juego, así que no los estamos utilizando. Actualmente podemos conseguir el nivel realismo que se puede ver en el trailer con los NPCs caminando a sus anchas.

— Tengo curiosidad por saber si el sistema de juego es diferente también.

Nomura: Ha cambiado. Todavía no puedo dar detalles, pero el sistema da la sensación de ser más inmersivo.

— Hay una gran cantidad de partes que están siendo modificadas. ¿No han aparecido voces en contra de estos cambios respecto al original?

Nomura: Sin duda existen algunos empleados que tienen un enfoque demasiado "VII-ero" y se resisten a cambiarlo. Pero ese FFVII-ero no es algo que fácilmente puedas señalar y decir '¡eso es a lo que me refería!', significa que hay diferentes puntos de vista para diferentes personas. Por mi parte tengo mucho apego al VII. Pero el tener esos "sentimientos" y el estar "atrapado" por FF son dos cosas totalmente separadas. Si tú estas decidido a poder decir "FF es así", entonces no puedes hacer un FF.

— Ya veo. ¿Cuáles crees que son los requisitos para un creador de un FF, Sr. Nomura?

Nomura: Creo que el amor por los FF no es suficiente para crear uno. Alguien que no esté satisfecho con FF puede hacerlo. Un creador tiene que ser alguien que quiera cambiar FF y superarlo. Kitase, yo y todo el personal de aquel entonces reescribieron FF de aquella manera. Y con este remake también naturalmente queremos hacerlo con la misma firmeza. La próxima vez que podamos mostrar algo del juego será en inverno, pero te prometo que mostraremos algo sorprendente que rompe con el concepto de FF que hemos visto hasta ahora.

TETSUYA NOMURA
(Declaraciones del director Nomura)

Conclusión:

Romper con el linaje de FFVII y recrearlo de nuevo.

Cuando apareció esta nueva entrega de "FF" bajo el nombre de "FFVII", yo todavía era un estudiante. En el momento en que escuché las primeras palabras sobre el anuncio del remake completo, mis ojos se clavaron en la pantalla y no pude contener la emoción. En ese momento el fan que una vez llevé dentro de mi comenzó a despertar. Estoy seguro que no fui el único y que gente compartió un sentimiento parecido. Por ello no podían contener su alegría las ganas de aplaudir. Sin embargo también existe la incertidumbre de si van a conseguir conservar la esencia de "FF". El experimentado equipo de este "FF" ha asumido la responsabilidad de sorprender al mundo de nuevo.

Nomura que estaba tras la pantalla confesó que la ovación que recibió fue impresionante. Desde hace mucho tiempo los fans llevaban esperándolo. Ahora que tengan paciencia (risas)

columna

"FFVII" Es un único por sus señas de identidad.

HISTORIA Y PERSONAJES

Desde Cloud travestido hasta el momento trágico de Aeris, la historia de "FFVII" tiene cantidad de momentos memorables y muy variados.

ATB ACTIVE TIME BATTLE

El sistema de batalla ATB (Active Time Battle), la selección de límite no encaja del todo dentro de la mejora visual y como nos ha dicho Nomura "Es hora de dejarlo atras".

PERSONALIZACIÓN DE MATERIA

El sistema de armas, accesorios, materia, habilidades e invocaciones está demasiado asentado en "FFVII", por lo que es poco probable que desaparezca. Qué será lo próximo ¡¿"respiración subacuática"?!

LOS MINIJUEGOS

El minijuego del Snowboard, la Moto-G, las carreras de chocobos todos ellos eran adictivos. Incluso han recreado Moto-G como un juego aparte, ahora la pregunta es ¿van a incluir más minijuegos?