

# **Análisis de remakes de videojuego desde un punto de vista gráfico**

Alumnos: Sebastián Alarcón - Miguel Pávez

Profesor guía: Juan Pablo Silva

Facultad de Ciencias Sociales y Artes, Escuela de Animación Digital, Universidad Mayor

Santiago, Chile

2023

## Resumen

Durante los últimos diez años hemos observado una creciente cantidad de *remakes* en la industria del videojuego. El propósito de este estudio es analizar el aspecto visual de la versión original y *remake* de dos videojuegos: *Spyro the Dragon* y *Secret of Mana* y, de esta manera, comprender cuáles fueron estas transformaciones visuales y el porqué de ellas. Para esto, en primera instancia, nos informamos del contexto tecnológico de ambas versiones, describimos y luego comparamos personajes y escenarios seleccionados para finalmente analizar de qué manera estos cambios influyen en el videojuego. De esta manera, nos dimos cuenta de que las limitaciones tecnológicas de ambas versiones constituyen el eje central de las decisiones tomadas en el arte del videojuego y que, si bien el *remake* es capaz de lograr una reinterpretación del arte original que se siente refrescante, el solo cambiar el aspecto artístico de un videojuego no termina de crear una experiencia nueva y significativa.

**Palabras clave:** Remake, Videojuego, Mejora Tecnológica, Arte.

## Abstract

Over the past few years we have seen an increasing number of remakes in the video game industry. The purpose of this study is to analyze the visual aspect of the original version and remake of two video games: *Spyro the Dragon* and *Secret of Mana* and thus understand what these visual transformations were and why. For this we inform ourselves of the technological context of both versions, we describe and then compare selected characters and settings to finally analyze how these changes influence the game. In this way we realized that the technological limitations of both versions are the central axis of the decisions made in the game's art and that, although the remake is capable of achieving a reinterpretation of the original art that feels refreshing, the only changing the artistic aspect of a video game does not finish creating a new and significant experience.

**Keywords:** Remake, Video Games, Technological Improvement, Art.

## INTRODUCCIÓN

Durante los últimos años hemos sido bombardeados con nuevas versiones de títulos o franquicias que fueron populares hace décadas en cartelera; reformuladas y listas para captar a las nuevas audiencias que aún no habían nacido para conocerlas, pero a la vez lo suficientemente familiares como para apelar a la nostalgia de quienes ya son fanáticos de los originales. Este renacer puede ser abordado de distintas maneras: por ejemplo, en forma de secuela, cómo ocurrió con *Star Wars* el año 2015, con el lanzamiento de *El Despertar de la Fuerza*, franquicia que estuvo diez años ausente de las salas de cine. En el caso de una saga o franquicia puede ocurrir en forma de *reboot*, el cual busca darle un nuevo comienzo a esta, con un reinicio en la continuidad, manteniendo conceptos centrales, pero con la libertad de transformar los personajes e historia, como ya ha ocurrido dos ocasiones con *Spider-Man*, por ejemplo. El otro concepto que se desprende de este fenómeno y en el cual nos enfocaremos es el *remake*, el cual se podría definir, en palabras simples y traduciendo literalmente la palabra, como el hecho de rehacer una película, tomar los elementos de la original y readaptarlos. Esto lo podemos apreciar en la ola reciente de versiones *live action* de los clásicos animados de Disney, tales como *Pinocho* o *La Bella y la Bestia*.

Sin embargo, en contra de lo que normalmente se piensa, este no es un fenómeno reciente ni exclusivo de las últimas décadas. En un artículo del blog *Film School Rejects* que busca remontarnos a los orígenes del *remake*, Emily Kubincanek (2020. Traducción propia) escribe lo siguiente:

El número de quejas acerca de los *remakes* en estos días te haría creer que el interés de Hollywood en hacer refritos de historias antiguas es un fenómeno moderno. A pesar de que es cierto que los años 2000 tuvieron la mayor cantidad de *remakes* de cualquier década, con 19 hechos solamente en el 2005, la industria del cine ha estado haciendo *remakes* de sus éxitos desde incluso antes de la introducción del sonido sincronizado al cine.

En este mismo artículo se nos plantea que las grandes oleadas de *remakes* se deben a algún avance tecnológico importante, como fue la introducción del sonido a las películas o la introducción del *Technicolor*, así como también el avance en los efectos visuales. (Kubincanek, 2020)

Esta necesidad de interpretar nuevamente una obra con otras sensibilidades o de actualizar títulos gracias a mejoras tecnológicas no es exclusiva del mundo del cine, lo que nos lleva al tema de nuestra investigación: el *remake* de videojuego. Siendo esta una industria en la que la tecnología mejora con cada nueva generación de consolas -cada una dando un salto técnico significativo en relación a la anterior- era de esperar que las compañías quisieran llevar sus experiencias de juego a nuevos públicos y aprovechar esta mejora en capacidad de procesamiento, trayendo consigo más contenido, cambios en la historia, mejoras de jugabilidad y una actualización del apartado gráfico. Este último punto constituye el enfoque de nuestra investigación, debido a su importancia, ya que en esta actualización gráfica se hace más evidente el cambio entre el videojuego original y su *remake*.

A pesar de existir una idea generalizada dentro del mundo del cine de lo que es un *remake*, *reboot* y otras palabras asociadas, además de variadas publicaciones sobre el tema, no existe un real consenso o definición de qué es cada uno. Leonardo Quaresima (2002. Traducción propia) plantea en un artículo publicado en el diario *Cinémas*:

El *remake* es un fenómeno a la vez conocido e inmediatamente reconocible (incluso por el no especialista). El término es comúnmente usado tanto en el lenguaje cotidiano como en las campañas publicitarias de las películas, y aún así es un fenómeno con un estado aún sin definir. Podríamos incluso decir que es un fenómeno que ha carecido y continúa careciendo de un acercamiento teórico.

Esta falta de documentación y acercamiento teórico sigue siendo una realidad incluso veinte años después y cuando se aplican al mundo de los videojuegos, las definiciones se vuelven incluso más difusas y aparecen muchos más conceptos. Stacey Henley (2020. Traducción propia) nos dice lo siguiente:

(...) cuando se trata del cine, un *remake* es fácil de definir. Sin embargo, en el mundo del *gaming* los términos *remake*, *remaster*, *port*, edición definitiva, edición *deluxe*, *demake*, versión optimizada y más son a veces usados de manera intercambiable. Aunque cada palabra tenga su propio significado, los desarrolladores y los jugadores las usan de maneras distintas.

En este sentido, cada autor, desarrollador de videojuegos y jugador pueden tener definiciones distintas de lo que es un *remake*. Según Miguel Angel Pérez-Gómez (2009), los *remakes* consisten en realizar modificaciones a juegos ya existentes, es decir, recrear un videojuego antiguo haciendo uso del *hardware* de hoy en día, con la intención de mejorarlo. Incluso existen autores como Scott A. Lukas (2009), quien plantea que las adaptaciones de videojuegos al cine son, en realidad, *remakes*. Otras publicaciones acerca del tema dejan de lado este intento de definir el significado del *remake* y se centran en destacar su valor cultural y de preservación, así como también su valor nostálgico.

Ahora bien, al existir incontables *remakes* de videojuegos, fijarnos en cada uno de ellos sería una tarea que excede los propósitos de esta investigación, así que nos centraremos en dos títulos: *Secret of Mana* (1993), un RPG de acción en estilo *pixel art* lanzado para la consola Super Nintendo y desarrollado por Square. El otro título que revisaremos es *Spyro the Dragon* (1998), videojuego de plataformas desarrollado por Insomniac Games y lanzado en la primera PlayStation. Este videojuego cuenta con un estilo 3D *lowpoly*, el cual era el estándar para la época. De ambos juegos se realizaron *remakes* durante el año 2018, los cuales actualizaron estos títulos a los estándares gráficos de los videojuegos 3D actuales. En consecuencia, este trabajo se centra en analizar y comparar los aspectos gráficos entre los *remakes* y sus respectivas versiones originales. Para esto, nos centraremos en categorías específicas que consideramos clave a la hora de definir el apartado gráfico de un videojuego.

Teniendo en cuenta la presencia de los *remakes* en el mundo de los videojuegos y las variadas definiciones que tienen los desarrolladores acerca de esta práctica, la pregunta de investigación a la cual llegamos es: ¿Cuáles son las transformaciones visuales en los *remakes* de los videojuegos *Spyro* y *Secret of Mana*? Para poder responder esta pregunta nos centraremos en comparar las transformaciones visuales entre los videojuegos originales y sus *remakes*. Primero, describiremos las características gráficas elegidas tanto en las versiones originales como sus respectivos *remakes*, con el fin de contar con un panorama claro de cómo se ve cada uno de los videojuegos. Logrado esto, vamos a comparar las diferencias en el apartado gráfico entre *remake* y original; de esta manera podremos observar las similitudes y diferencias, además de entender cuáles fueron las transformaciones visuales realizadas en esta actualización gráfica. Para finalizar, analizaremos el efecto que este proceso tuvo en la

jugabilidad de cada título, ya que al tratarse de un videojuego, la interacción del jugador con este no deja de ser importante.

Para entender la importancia de esta investigación, podemos basarnos en dos declaraciones de personas destacadas dentro de esta industria, en una entrevista realizada el 2020 con el diario *The Washington Post*, Peter Fabiano, productor del *remake* de *Resident Evil 3*, indica que el visitar un videojuego contando con la tecnología de la actualidad ayuda a realizar la visión original que fue truncada por las limitaciones de la época y, si bien se realizan cambios en la jugabilidad, se busca mantener la esencia de ese juego original. En esta misma entrevista, Naoki Hamaguchi, el codirector de *Final Fantasy VII: Remake*, nos cuenta que creadores que fueron inspirados por la obra original, pueden reunirse y trabajar en conjunto en este nuevo proyecto.

Así, la relevancia de nuestra investigación reside en describir y comparar estas actualizaciones para descubrir si realmente esta “esencia” se mantiene o no y descubrir también cómo la visión de este nuevo equipo, que fue inspirado por el original, puede lograr una interpretación distinta de este material, considerando que existen veinte o más años de diferencia entre el *remake* y el original.

SOLO USO ACADÉMICO

## DESARROLLO

En el año 1998, se lanza un *remake* de *Psycho*, el clásico del cine de terror dirigido por Alfred Hitchcock. Lo interesante de esta adaptación es que se trata de una recreación toma por toma casi exacta de la película original de 1960 y fue odiada por la crítica. El crítico de cine Roger Ebert escribe: “La película es un invaluable experimento en la teoría del cine, ya que demuestra que un remake toma por toma no tiene sentido.” (Ebert, 1998. Traducción propia) Sin embargo, en los videojuegos resulta común encontrarnos con recreaciones casi exactas de las originales, solo con un par de mejoras en jugabilidad y accesibilidad. Yoshinori Katase, productor de Square Enix, encargados de *Final Fantasy VII: Remake* lo ve de esta manera:

Las películas pueden haber evolucionado en términos de *hardware*[...], pero la experiencia básica de actores interpretando personajes e imágenes tomadas en locaciones reales no ha cambiado. Por lo tanto, es necesario alterar la trama, escenarios, y otros aspectos del filme para poder crear un cambio, ya que no habría una diferencia significativa en un mero remake.

Por otro lado, los videojuegos han evolucionado dramáticamente desde píxeles 2D a imágenes en 3D generadas por computadora, con el avance de la captura de movimiento e inteligencia artificial. Incluso si un videojuego fuese rehecho así como es, la experiencia del jugador cambiaría radicalmente. (Katase, 2023. Traducción propia).

En este sentido, un *remake* de videojuegos puede mantenerse fiel casi por completo al videojuego original y ser bien recibido por el público, así como también cambiar la experiencia de juego, tal como hace el mismo *Final Fantasy VII: Remake*. Este adapta el primer tercio del videojuego original, cambiando la trama en puntos clave y reemplazando el sistema de combate por turnos por uno en tiempo real, pero que mantiene el elenco de personajes y la “esencia” del original, por lo que este *remake* podría ser considerado más cercano a lo que se esperaría de un *remake* en el cine. En cambio, las versiones escogidas en el presente trabajo son recreaciones fieles al *gameplay* e historia de los originales, haciendo mejoras en los controles, jugabilidad, accesibilidad y en el punto más evidente y donde se debe hacer énfasis, ya que, de cierta manera, es la razón de existir de estas nuevas versiones: el apartado gráfico.

Para analizar esto, revisaremos una pequeña muestra de cada videojuego original, seleccionando tres fondos y tres personajes que serán comparados con su contraparte del *remake*. Como podemos inferir con lo dicho anteriormente, la diferencia más evidente a comparar será la tecnológica, observar cómo se aprovechan las nuevas capacidades de procesamiento gráfico; así como también diferencias más artísticas como diseño y paleta de colores o algo menos tangible como la “sensación” que nos provoca el personaje o escenario.

## SECRET OF MANA

*Secret of Mana* es un videojuego ARPG o *action role-playing game* de una perspectiva de vista superior el cual ocurre en un mundo de fantasía, este juego se trata de tres protagonistas que se unen para intentar detener a un malvado imperio que trata de conquistar el mundo usando el poder de una antigua fortaleza flotante. Para esto, viajarán por el mundo buscando los templos antiguos de *Mana* y así devolverle los poderes a la espada legendaria que acabará con el mal. Desarrollado por Square Enix y lanzado en 1993 para la Super Nintendo, originalmente publicado en Japón y Estados Unidos, obtuvo un gran éxito y se ganó el título de videojuego mejor vendido ese año, logrando facturar más de 500 mil copias en Estados Unidos y más de 1.5 millones de copias en Japón. Después de este éxito, Square Enix nunca lanzó una secuela para este juego y continuó trabajando en la otra franquicia activa durante la época que era *Final Fantasy*. Sin embargo, *Secret of Mana* siguió siendo fructífera para la compañía, gracias a relanzamientos en consolas más modernas, como su llegada a la Wii en el 2008, Wii U en el 2013, Nintendo Switch en 2017 e incluso *ports* para teléfonos iOS en 2010 y Android en 2014. Luego, en febrero del 2018 se anunció un *remake* completo del juego, incluyendo una nueva gráfica 3D, la cual llegaría a consolas Playstation 4, Playstation Vita y Windows. Este *remake* se concretó debido a la gestión de Masaru Oyamada, quien señala:

Desde que me convertí en productor de la franquicia Mana, he estado mencionando que quería crear un nuevo título. Ha pasado mucho tiempo desde nuestro lanzamiento inicial y no tenemos muchos títulos anteriores que se puedan jugar en la plataforma principal de la generación actual. Si bien los nuevos títulos también son importantes, pensé que sería necesario que la gente recordará los amados títulos del pasado, o que los descubriera si aún no los conocían, haciéndolos disponibles para jugar una vez más. (Oyamada, 2017. Traducción propia)

Al considerar las características gráficas del título original *Secret of Mana* (1993) debemos considerar que este posee un arte 2D con estilo *pixel art*, lo cual era un aspecto común para los juegos de la era de los 16 bits, durante la cual los procesadores tenían una limitación gráfica considerable comparada con lo que conocemos hoy en día. Uno de los claros ejemplos lo constituye la limitación de 256 posibles colores dentro de la paleta de los videojuegos, a diferencia de los millones de opciones con las que contamos, debido a la capacidad de procesamiento gráfico actual. Otros aspectos que son trabajados de manera distinta corresponden a la iluminación, ya que al tratarse de *pixel art* las luces tenían que ser integradas en los personajes y los fondos directamente para crear la ilusión de una fuente lumínica dentro del videojuego. Según señala Mary Keo (2017. Traducción propia):

Los personajes y entornos creados en estilo pixel art a menudo eran caricaturescos debido a las limitaciones en el tamaño de los sprites y a las paletas de colores brillantes de las que los sistemas eran capaces. Ya sea que la apariencia de dibujos animados fuera intencional o no, muchos desarrolladores de videojuegos se vieron obligados a diseñar personajes lo más simbólicos posibles en una imagen pequeña. Mientras que se intentó lograr estilos realistas durante la era de los 8-bit y de los 16-bit, era más fácil para los diseñadores gráficos hacer a los personajes más memorables en un estilo simplificado de dibujo animado, lo que es la razón de porqué muchos de los personajes de videojuegos populares del momento eran caricaturescos.

Por otro lado, para mejorar el rendimiento de estos juegos se hace uso de *Sprite Sheets*<sup>1</sup> para personajes y *Tilessets*<sup>2</sup> para los backgrounds, lo que permitía a los desarrolladores hacer uso de menos tiempo a la hora de diseñar los distintos ambientes del juego.

Considerando las características claves del juego original *Secret of Mana* ahora procederemos a describir tanto los diseños de personajes y escenarios que seleccionamos de la versión original y del *remake*, para luego compararlos y así apreciar las diferencias o similitudes entre ambos.

SOLO USO ACADÉMICO

---

<sup>1</sup> Es una colección de muchas imágenes llamadas *Sprites* las cuales son usadas a la hora de crear videojuegos 2D con la intención de poder mejorar el rendimiento al tener la mayoría de los personajes y enemigos en un solo archivo de imagen.

<sup>2</sup> Parecido a los *Sprite Sheets* estos son conjuntos de texturas o imágenes los cuales se pueden conectar entre sí y se utilizan para crear escenarios de manera modular, reduciendo el tiempo de desarrollo durante la producción del videojuego.



## Personaje 1: Randi.



Fotograma 1, videojuego *Secret of Mana* (1993)

Como primer personaje decidimos elegir al protagonista principal del videojuego llamado Randi.

Randi es un chico humano de estatura promedio entre los personajes del juego, tiene cabello corto que cae hacia la derecha, este es de color café, en el que los distintos tonos ayudan a darle volumen y direccionalidad, como si fueran sombras y brillos. Su rostro tiene dos ojos negros grandes y no posee una boca definida. Pasando a su vestimenta, vemos que en la frente lleva una tela de colores magenta, la cual afirma su pelo. Las puntas de esta cuelgan de los lados. Su prenda principal consiste en un traje celeste, el cual cubre su torso y piernas. Por encima de este lleva un pequeño poncho de tonos rosados, el cual llega hasta el pecho. También lleva un cinturón junto a una tela que cubre la parte inferior de su espalda de colores magenta, lleva unos zapatos de colores anaranjados y en sus brazos, pixeles rojos y anaranjados que representan brazaletes. Su paleta usa colores brillantes con la intención de destacar al personaje de los demás.



Fotograma 2, videojuego *Secret of Mana* (2018)

Podemos observar que el nuevo diseño posee mayor nivel de detalle gracias a la capacidad de procesamiento actual; al tratarse de un modelo 3D, este es trabajado considerando todos sus ángulos, a diferencia del 2D que solo contaba con tres vistas: una frontal, trasera y lateral. Gracias a lo anterior, el personaje cuenta con un mayor nivel de definición, su cuerpo presenta proporciones que mantiene en todas sus animaciones, su rostro, a diferencia del original, posee boca, nariz, orejas y cejas, además de unos ojos más detallados, lo cual le ayuda a manifestar mayor expresividad, cualidad que no lograba su diseño original. Su vestimenta, a la vez, se encuentra más detallada y con texturas para representar los distintos materiales, además de darle diseños a algunas prendas, lo que produce el efecto de ropa más artesanal. La paleta de colores es parecida a la anterior, con la diferencia que estos son menos saturados y agrega colores nuevos a la vestimenta. Además, al encontrarse situado en un ambiente 3D se cuenta con una fuente luminosa que genera luces y sombras en el personaje. Otra diferencia notoria la constituye el tono de piel del personaje que pasa de ser morena a más clara.

## Personaje 2: Popoi.



Fotograma 3, videojuego *Secret of Mana* (1993)

Popoi es un duende infantil de baja estatura, comparada con los otros protagonistas. Tiene el cabello largo y rojizo, en el cual los distintos tonos de rojo y naranja le dan detalle y profundidad. También lleva en la parte superior un tipo de ornamento colorido, el cual sale de su pelo y le ayuda a generar una silueta más reconocible. A la vez, viste una toga verde con un cuello rosa y botas rosas. Este personaje presenta unos ojos grandes y no posee una boca definida dentro de su diseño, pero, igualmente, en algunas de sus animaciones se puede apreciar que sus manos son claramente visibles. Aunque parezca tierno por su paleta de colores alegre e infantil, su diseño lo muestra gruñón o malhumorado, al mantener su ceño fruncido. Por último, este personaje solo cuenta con tres vistas de rotación: la frontal, trasera y lateral. Esta última -la lateral- se usa para izquierda y derecha, por lo que no se aprecia una clara definición de cómo se ve el personaje en todos sus ángulos y hace que cada *sprite* presente variaciones entre sí.



Fotograma 4, videojuego *Secret of Mana* (2018)

Se aprecia que Popoi mantiene sus características más reconocibles como su largo cabello rojizo, su toga verdosa y ornamentos en el cabello. A diferencia de su diseño original, estos ahora se encuentran más definidos debido al avance tecnológico; por esta razón su vestimenta cuenta con más detalles, tales como bordados de distintos patrones y costuras presentes en su toga, ayudando a destacar su carácter tribal. Además, porta nuevos accesorios, como el colgante con plumas que lleva en el cuello y la tela con diseños y patrones que lleva sobre la toga. Cabe decir entonces que el cambio al 3D le ayudó en varios aspectos, al precisar un trabajo de manera de 360°, ya no sufre el problema del personaje original, en el cual sus tres vistas difieren entre sí. En ese mismo sentido, también le ayudó a definir su pelo, dándole una forma voluminosa que se aprecia en todas sus vistas, además de distintos mechones que le entregan más dirección y forma. El mayor cambio identificable corresponde a la composición de su rostro, dándole unos ojos grandes con pupilas e iris, cejas y una boca en la que, por lo general, muestra los dientes. Así, la paleta de color del personaje usa colores similares al original, a diferencia del verde, el cual es más cálido; además se agregan nuevos colores que fortalecen su vestimenta y otros detalles de su diseño.

### Personaje 3: Jabberwocky.



Fotograma 5, videojuego *Secret of Mana* (1993)

Este es uno de los tantos enemigos poderosos o jefes del videojuego. Jabberwocky es un dragón de dos cabezas que posee principalmente colores rojos magentas y azules oscuros, en sus cabezas se aprecian unos pequeños ojos brillantes, unas cejas grandes, cuernos y dientes amarillos visibles en cada una de ellas. Tiene un cuerpo robusto, con abdomen definido por los tonos azules, unas rodillas, las cuales se diferencian a través de colores anaranjados y sus pies tienen dos garras delanteras y una trasera. El diseño de este personaje se debe principalmente a las limitaciones de la época: gran parte de los enemigos se diseñaban con solo una vista en mente; éste, al contar con solo una vista frontal, fue diseñado de manera que cada cabeza ataca alargando su cuello hacia los personajes en todas las direcciones. Es por esta razón que se decidió segmentar el cuello en partes independientes para que no causara ruido visual al moverse junto con el cuerpo.



Fotograma 6, videojuego *Secret of Mana* (2018)

Podemos observar que este jefe se mantiene como un dragón de dos cabezas, aunque con un diseño más complejo; sus cuellos ahora están unidos a las cabezas y no se separan en segmentos individuales, muestran una textura anillada que baja desde el mentón y membranas traseras en formas de pinchos. A su cabeza se le agregan dos cuernos traseros además de orificios nasales. Su cuerpo y cola muestran mayor nivel de detalle y musculatura definida. A la vez, sus piernas están conformadas por unos muslos con texturas escamosas y pinchos en las rodillas. La paleta de colores de este personaje es similar al original, pero cambia sus tonalidades, dándole un aspecto más feroz: ahora sus escamas son de un rojo carmesí, los detalles son azules grisáceos y las garras, dientes y cuernos son de un amarillo ocre. Como se había explicado anteriormente, el original solo contaba con una vista, por lo que su aspecto se pensó en esta limitación; en cambio, este, al tratarse de un modelo 3D puede rotar en 360 grados y, gracias al avance tecnológico, presenta detalles más realistas, manteniendo un diseño estilizado acorde al juego.

## Escenario 1: Pandora Path.



Fotograma 7, videojuego *Secret of Mana* (1993)

Pasando a los escenarios, se trata de uno de los primeros lugares que ve el jugador al comenzar su aventura. Esta es una pradera con mucha vegetación, a los costados de esta se encuentran distintos tipos de flores y algunas piedras esparcidas por la zona. Esta área se encuentra rodeada de árboles y arbustos que funcionan como una barrera para el jugador. El objeto más prominente de la imagen consiste en un gran árbol frutal en el medio del camino, donde se puede apreciar mayor detalle, al compararlo con otros árboles. Es decir, se puede ver cómo están definidas las raíces, el tronco y en especial las hojas, las que están dibujadas. A la izquierda de la imagen, podemos apreciar un pequeño cartel de madera, un río que fluye a través de la pradera y que sobre él tiene plantas acuáticas, además de un puente de madera como forma de cruzar de lado a lado. Pasando a la paleta de colores de la zona, está principalmente compuesta de tonos muy vibrantes y distintos tonos de verdes. Si nos fijamos en los tonos del pasto, en tanto, estos son más oscuros y opacos en comparación al tono brillante de las hojas de los árboles, arbustos y plantas. Debido a estos cambios de tonos se generan niveles de profundidad en el escenario aportándole un efecto de tridimensionalidad. Otros colores que destacan son los cafés en los troncos de los árboles, los caminos de tierra, el puente del río y el cartel al lado de este; después tenemos el gris de las piedras, el rosado y el amarillo de las flores.



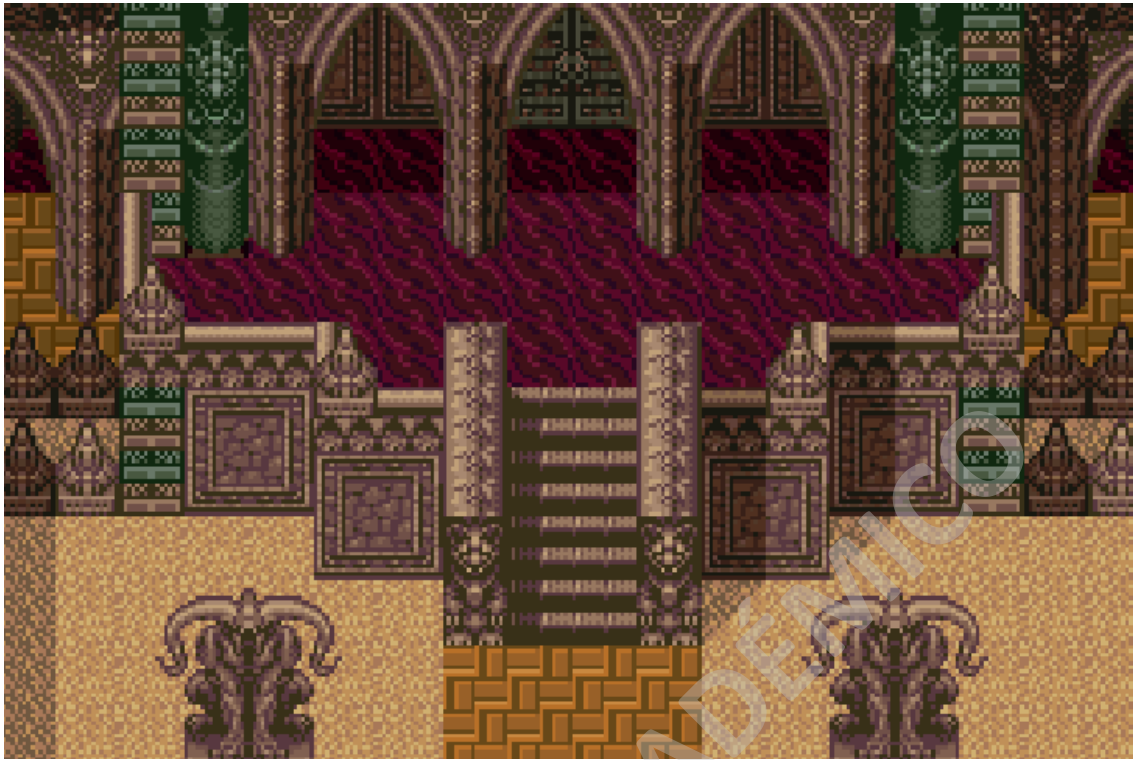


Fotograma 8, videojuego *Secret of Mana* (2018)

En esta nueva versión de la pradera rodeada de árboles, podemos observar que se mantienen los mismos elementos que en el escenario original, con la diferencia que estos se encuentran más detallados. Además de poseer volumen y niveles de profundidad, estos detalles se hacen evidentes en las grietas del suelo, las distintas piedras que conforman la muralla en la esquina superior izquierda y el desnivel donde se encuentra el río. Otro aspecto que se puede destacar corresponde a las distintas formas de piedras y nenúfares que se incluyen en el escenario, a diferencia del original, donde se reutilizaba un *sprite* varias veces. También, los árboles presentan una forma distinta y sus hojas están más esparcidas que en el original. La paleta de colores es parecida, los verdes que se utilizan para el pasto son más brillantes y las hojas de los árboles son verdes opacos; para el sendero se utilizan distintos tipos de cafés con algunos tonos grises, los tonos azules del río ahora son más grisáceos con bordes más brillantes. Un elemento que ayuda a este escenario que no está presente en el original lo constituyen las sombras que se generan debido a la iluminación, lo cual le otorga un mayor nivel de profundidad al escenario.



## Escenario 2: Pandora Ruins.



Fotograma 9, videojuego *Secret of Mana* (1993)

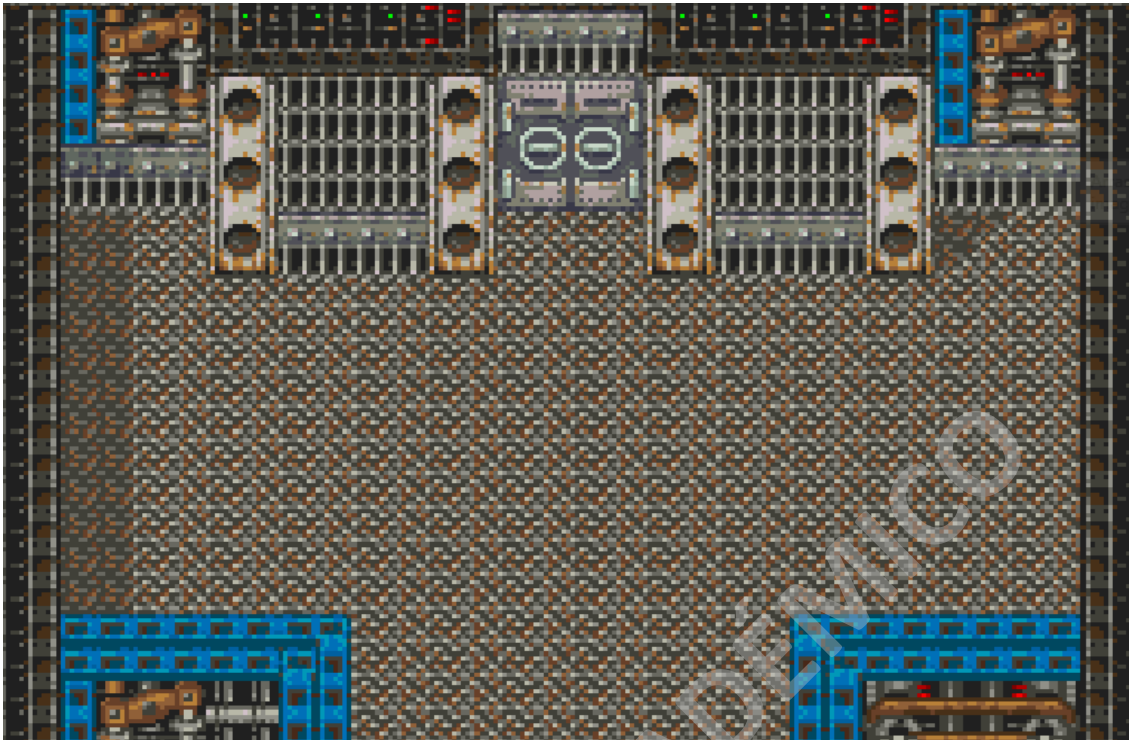
En esta imagen podemos observar una edificación rodeada de arena, en la parte inferior de la imagen a cada lado podemos ver estatuas de criaturas extrañas y en medio de estas hay un camino pavimentado que lleva hacia la escalera de esta construcción. Podemos ver que las murallas están hechas de ladrillos, piedras y columnas talladas con distintas figuras y adornos, las cuales incluyen representaciones de bestias. En la parte superior central de la imagen se presenta una gran puerta con manillas que nos conduce al interior y el piso que lo rodea muestra una textura distinta a los demás, como si fuera un tipo de mármol. Los colores de este lugar son principalmente tonos de café que se usan en las estatuas, escaleras, murallas, pilares y adornos del lugar; el suelo es una mezcla de cafés claros y oscuros que le da esa textura de arena. El piso de la entrada destaca por sus colores morados y textura, el camino exhibe un patrón de baldosas naranjas, algunas partes del edificio cuentan con tonos verdes como los pilares de los lados, algunos ladrillos de las paredes y la puerta de entrada, la cual combina verdes y cafés. Aunque no se puede ver el cielo en el juego por decisiones estéticas, la creación de sombras con direccionalidad genera una idea de un atardecer en el escenario. Así mismo, las sombras ayudan a dar profundidad, mostrándonos dos niveles de altura. Esto último se puede apreciar mejor en el lado derecho de la escalera, donde la sombra indica que la muralla es más alta de lo que parece.



Fotograma 10, videojuego *Secret of Mana* (2018)

En el escenario del *remake*, podemos apreciar que los elementos del templo y sus alrededores están posicionados de igual manera que en el original, solo que llevado a un mayor nivel de detalle. Debido a su cambio al 3D, estos objetos presentan un volumen definido dentro del espacio y no resulta necesario usar trucos de sombra para demostrar la profundidad. Ahora, al tratarse de un ambiente 3D, la iluminación es usada para fines estéticos y de ambientación. La paleta de colores de este lugar hace uso de tonos más claros que el original, lo que se visualiza, por ejemplo, en el color café de las estatuas, barandas, pilares y en la arena; también notamos el cambio del color verde de algunos ladrillos y pilares por un color grisáceo; ahora el tono verdoso solo es visible en la puerta del templo.

### Escenario 3: Scorpion Army Ship.



Fotograma 11, videojuego *Secret of Mana* (1993)

El siguiente escenario corresponde a una fábrica abandonada: el suelo del lugar presenta una textura de rejillas de metal, en las esquinas inferiores y superiores se alcanzan a ver distintos tipos de máquinas, las cuales muestran bordes delineados con otro tipo de metal. También se aprecia cómo las paredes superiores están compuestas por barrotes de metal con unos paneles en las esquinas y, entre medio de estas paredes, se encuentra una puerta doble con piezas de metal. Los colores principales de este lugar son los distintos tonos de gris que se usan en el metal del suelo, las maquinarias, las paredes y las puertas. También se observan colores cafés los cuales se usan en algunas partes de las maquinarias, principalmente para mostrar el óxido y desgaste de los metales. Por otro lado, se visualizan pequeñas luces verdes y rojas en la parte superior de la imagen, además de los bordes de color azul claro que limitan las máquinas. Aunque este lugar se ve deteriorado y olvidado, las luces brillando en la zona nos dan la sensación de que esta se mantiene en funcionamiento.



Fotograma 12, videojuego *Secret of Mana* (2018)

Siguiendo con el escenario del *remake*, en general se mantienen todos los elementos originales. Algunos cambios importantes que destacan corresponden a la textura del piso, la cual genera menos ruido visual, además de agregar láminas de metal que ayudan a seccionar la sala. Las máquinas de las esquinas presentan volúmenes más definidos, debido al 3D, lo que ayuda a la claridad visual. Podemos observar las nuevas paredes laterales que no se veían en el juego original por la forma en que estaba planteada la cámara. Otro cambio corresponde a las luces que se agregaron a la puerta, con la intención de diferenciarla de las murallas. Su paleta de colores muestra cambios mínimos entre versiones: distintos tonos de gris ocupados para el metal, el celeste de los bordes son más oscuros y se mantiene el óxido y desgaste de la zona. Un elemento de este escenario que no está presente en el original es la fuente de luz proveniente de la puerta, la cual ilumina solo la parte central, mientras que todo lo demás se mantiene en las sombras, así dándole más importancia al camino principal.



## SPYRO THE DRAGON

*Spyro the dragon* es un videojuego de plataformas desarrollado por Insomniac Games lanzado en el año 1998 para la consola PlayStation, obteniendo un gran éxito y convirtiéndose en uno de los videojuegos y personajes más icónicos de la consola. Entre 1998 y el 2000, Insomniac desarrolló tres videojuegos del dragón, logrando la venta de más de 12 millones de copias entre los tres videojuegos. Sin embargo, esta saga no logró mantener este éxito rotundo en las siguientes generaciones de consolas y, a pesar de haberse lanzado varios videojuegos pasando por múltiples estudios, géneros, un *reboot* y un intento de generar una nueva franquicia de videojuegos llamada *Skylanders*, ninguno logró tener el éxito de la saga original de Insomniac. Así, luego del lanzamiento de *The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon* el año 2008, la saga de Spyro permaneció en silencio por diez años, hasta que el 2018, en el marco de la celebración de su vigésimo aniversario, Activision anunció el remake de los primeros tres títulos dentro de un solo paquete, llamado *Spyro Reignited Trilogy*, que viene de la mano de *Toys for Bob*, mismos desarrolladores que participaron en la versión de Nintendo Switch del remake de la trilogía original de *Crash Bandicoot*, la mascota de Sony en la época de la PlayStation. Este remake trae de vuelta a Spyro con gráficos renovados y una jugabilidad pulida para brindar una mejor experiencia de juego. En palabras de Paul Yan, CCO de *Toys for Bob* “Traemos de vuelta al Spyro del que se enamoraron hace 20 años. Hemos puesto mucho amor en hacer que todas las personalidades y mundos se sientan tal y como los fans recuerdan”.

La historia del videojuego comienza con los dragones dando una entrevista para un documental, cuando comienzan a hablar mal de Gnasty Gnorc, el enemigo principal del juego, son atacados con rayos mágicos que convierten a todos los dragones en estatuas de cristal. El único dragón que no sufrió esta transformación fue el más joven, Spyro. Así su misión consiste en atravesar seis mundos con distintos niveles, liberar a los dragones de su prisión y finalmente derrotar a Gnasty Gnorc.

Para poder iniciar las descripciones de este videojuego, seleccionamos personajes y escenarios de distintos puntos del desarrollo de este.

## Personaje 1: Spyro.



Fotograma 13, videojuego *Spyro the Dragon* (1998)

Iniciamos las descripciones con el personaje más importante y que le da nombre al videojuego, Spyro.

Spyro es un dragón de un color morado que camina sobre cuatro patas, es de baja estatura en relación a los otros dragones del videojuego y posee características infantiles, como una cabeza y ojos grandes, sobre los cuales presenta dos protuberancias que funcionan como sus cejas; además tiene una boca grande. Gracias a estos tres elementos, el personaje resulta bastante expresivo. En su cabeza muestra dos cuernos de color marrón y con textura anillada, poseen un grosor que va disminuyendo desde su base hasta terminar en punta. Entre estos cuernos y hasta el inicio de sus cejas, presenta una cresta de color anaranjado que termina en puntas. Bajo su mentón, inicia una franja de color amarillo con una textura anillada que llega hasta el final de su cola, pasando por su pecho y abdomen, separando esto del resto de la piel; muestra también una franja de escamas de color gris. Sobre los hombros de las patas delanteras tiene dos alas de color naranja segmentada en tres partes, entre las cuales pasa una membrana de color rojo burdeo. Las alas son delgadas en su base, se ensanchan en medio y vuelven a adelgazar para terminar en punta, por lo que presentan una forma similar a un diamante. La piel de su espalda y llegando a la cola, muestra una textura escamosa y rugosa, lo que da la sensación de ser más dura que el resto. Finalmente, su cola termina en una punta similar a la de una serpiente cascabel, de color anaranjado y anillada.

El diseño en general da un aire de juventud, esto ocurre debido a sus características infantiles, con ojos expresivos, que se complementan con púas y terminaciones en puntas como las de sus cuernos y de su cresta que se asemeja bastante a un peinado de corte mohicano.



Fotograma 14, videojuego *Spyro Reignited Trilogy* (2018)

En su versión remake, Spyro mantiene sus características singulares, como su color morado, su cresta naranja y la curvatura de sus cuernos; todo más detallado, debido a la capacidad de procesamiento actual, con mayor cantidad de polígonos y texturas de mayor resolución. Sin embargo, manifiesta diferencias importantes: las proporciones del cuerpo son distintas, la cabeza es más pequeña y achatada en relación al cuerpo y los ojos ocupan menos espacio de la cabeza, por lo que se ve un poco menos infantil. Su postura también cambia, contando con un pecho más inflado y el cuerpo siguiendo una curva clara hacia la cola. La cresta y los cuernos se ven más grandes, las alas cambian su diseño pasando a tener terminaciones en punta y una forma más arqueada; de la cola salen puntas en la parte superior y el cascabel del final es más grande. También notamos una diferencia en las texturas, con el pecho con líneas en forma de V, a diferencia de las arqueadas del otro diseño. También la textura escamosa que separaba el abdomen del resto del cuerpo desaparece. La paleta de colores se mantiene igual, salvo por el relleno de las alas que pasa a ser naranja, pero todos los colores son más vivos y saturados.

## Personaje 2: Toasty.



Fotograma 15, videojuego *Spyro the Dragon* (1998)

Toasty es el primer jefe con el que nos enfrentamos en el videojuego. Inicialmente presenta la apariencia de un espantapájaros, pero a medida que lo atacamos, descubrimos que en realidad es una oveja con zancos dentro de un disfraz. En su primera forma, manifiesta un aspecto algo macabro, llevando una hoz metálica con un mango de madera en su mano y una cabeza color naranja de calabaza tallada con una sonrisa burlesca y desgarrada. También lleva un sombrero de color rojo burdeo con una gran ala que termina en punta. Lo que cubre su cuerpo real es una túnica larga y holgada del mismo color que el sombrero. Sus pies parecen ser de madera y tienen vetas que simulan ser dedos. Sus “manos” parecen ser cinco espigas de trigo, paja o plumas delgadas, ya que por la simpleza del modelo resulta difícil definir exactamente a qué corresponden. Su paleta de colores y diseño se sienten otoñales, estando las calabazas muy relacionadas con esta época en la cultura estadounidense.

La oveja que controla el traje es de color gris y la textura intenta dar la sensación de esponjosidad de la lana de la oveja. Tiene ojos grandes con una expresión molesta y la piel que los rodea es de un color negro, asemejándose a un antifaz. Su hocico, patas y cola son de un color amarillo con un degradado hacia marrón oscuro. La oveja está parada sobre dos zancos de madera de un color amarillo pálido, también con un degradado hacia el marrón oscuro.



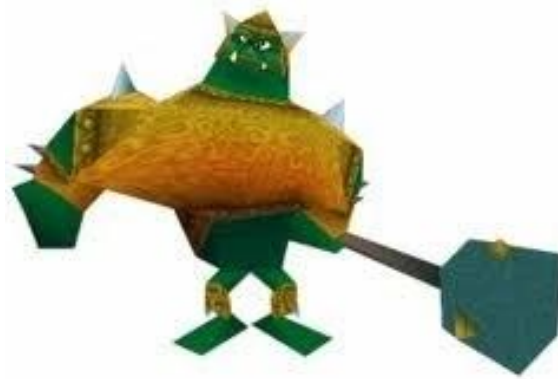


Fotograma 16, videojuego *Spyro Reignited Trilogy* (2018)

En el remake, Toasty presenta un diseño mucho más complejo, agregándole detalles que en el original no existían y cambiando algunos elementos para que se interpreten de mejor manera. El sombrero que lleva ya no termina en una punta hacia arriba, sino que se va hacia atrás y está algo arrugado; además se le agregan costuras y una cinta con un manojito de paja. Su abrigo ya no es tan holgado como antes, estando ceñido a sus brazos y abdomen, dándole una figura más esbelta. Se le agregan detalles como costuras, la parte inferior está rasgada y rodeando la calabaza ahora tiene un cuello “peludo” hecho de paja y un cencerro colgando del cuello. Sus manos resultan ahora más inteligibles, en tanto son claramente manojos de paja amarrados para darles la forma. Sus pies también cambian, siendo ahora paja que se curva hacia arriba. También ahora se pueden observar sus piernas, debido a lo rasgado de la túnica.

En cuanto a la oveja, los detalles que antes se le intentaba dar a través de las texturas, ahora están completamente modelados, viéndose claramente las curvas y espirales de su pelaje; su aspecto ahora es mucho más amenazante, con una cara enojada y ojos amarillos con pupilas rojas. También se le agregaron púas a su espalda y lleva el mismo cencerro que su versión disfrazada. A los zancos se les hizo una forma más compleja y artesanal.

### Personaje 3: Gnasty Gnorc.



Fotograma 17, videojuego *Spyro the Dragon* (1998)

Gnasty Gnorc es el antagonista principal y jefe final del videojuego, es un orco verde de aspecto robusto y gruñón que lleva una armadura dorada encima, pero solo en su parte superior, quedando al descubierto desde la cintura hacia abajo y tampoco lleva calzado. Esta armadura tiene un patrón de espirales grabados que se repite en toda su superficie y de cada uno de sus hombros sale una púa metálica. También lleva brazaletes, rodilleras y un casco a juego con esta armadura, compartiendo el diseño de espirales y púas.

Blande una maza con un diseño simple, la cual además de tener la capacidad de golpear, puede lanzar rayos mágicos. Tiene adosado un mango de madera y la punta consiste un bloque sólido grisáceo que bien podría ser una roca o de metal; tiene una forma cúbica y de cada uno de sus cuatro lados se asoma una pequeña púa.



Fotograma 18, videojuego *Spyro Reignited Trilogy* (2018)

En cuanto al remake, el diseño de Gnasty Gnorc coincide con la descripción básica del primer diseño, esto es un orco verde con una armadura dorada; sin embargo, todas sus partes tienen cambios que la hacen distinta. A la vez, las proporciones del cuerpo del orco cambiaron y ahora su cabeza es más voluminosa, su boca es mucho más grande y de ella sobresalen tres colmillos en vez de dos. El diseño de la armadura también es distinto, en tanto el diseño en espiral ya no se repite por toda la superficie apareciendo solo en su pecho y en sus nuevas hombreras. A la vez, las púas que acompañan el diseño ya no tienen aspecto metálico y su forma es más orgánica, pudiendo ser colmillos de algún animal. Otra diferencia relevante consiste en que su entrepierna ya no está al descubierto y ahora lleva un taparrabos o calzoncillo rojo de pelo de animal; también se le agrega un nuevo cinturón dorado con un medallón circular en medio y sus rodilleras se extienden por su pierna hasta llegar a cubrir la parte superior de sus pies.

Su arma, por otro lado, también fue rediseñada y ahora se aprecia más sofisticada: su mango de madera ahora lleva adornos metálicos dorados y gemas verdes incrustadas. La maza ahora está dividida en tres secciones, estando ubicadas en medio las púas, a las que también les fue dado un diseño más orgánico. En la punta de la maza, sobresale una gema verde brillante de la cual emergen los rayos mágicos con los que ataca.

## Escenario 1: Artisans hub.



Fotograma 19, videojuego *Spyro the Dragon* (1998)

El primer escenario a describir corresponde al primer momento en el que tomamos control del personaje y a través del cual el videojuego nos recibe. Podemos observar un camino de césped con manchas de color que simulan ser flores, contenido por murallas de bloques de piedra con un diseño ondulado. Este camino termina en un círculo y en su centro observamos la estatua de un dragón cristalizado. Un poco más al fondo, observamos una colina sobre la cual se posan dos personajes y además podemos ver flores y ovejas. A la izquierda, se observa la entrada a un laberinto de arbustos, demarcada por dos pilares de piedra tallada con diseños y gemas incrustadas; sobre estos pilares hay adornos que parecen ser un tejado. Los arbustos tienen un diseño con forma de espiral que se asemeja a olas. Detrás de todo se aprecian colinas redondeadas y una entrada en forma de arco hacia la montaña, con un diseño parecido al de un castillo, con piedra tallada y torres con un tejado en punta cónica. A la derecha de esta entrada, vemos una muralla que mantiene esta estética de piedras talladas, tejados en punta y gemas incrustadas. El cielo, a la vez, está cubierto por nubes coloridas de un degradado entre amarillo, rosado y morado pastel, lo que da la sensación de un amanecer. Continuando con los colores, la paleta es mayoritariamente verde, ya que todo el suelo y las montañas están cubiertos de césped, además del verde de los arbustos, los muros de piedra son de un color amarillo con un tinte rosado y los tejados, de un color azul pálido. Todos los colores son suaves, sin tanta saturación, razón por la cual la paleta se torna pastel, además se siente cálida, lo que refuerza esta idea de amanecer teñido por el sol.

Por otro lado, los objetos que están más cercanos a la cámara se pueden ver con bastante detalle que fue diseñado y a medida que se alejan lo va perdiendo debido a las limitaciones técnicas de la época, haciendo que las texturas del fondo pierdan casi todo su detalle y se vean más como bloques de color difuminado.



Fotograma 20, videojuego *Spyro Reignited Trilogy* (2018)

Lo primero que notamos al ver este escenario en el remake, es que observamos más del escenario, debido a que en el pasado el formato más común de los televisores era en la proporción 4:3 y actualmente es de 16:9, lo que nos da una imagen más alargada y que nos permite apreciar un panorama más amplio. Otra diferencia respecto a la cámara consiste en que se sitúa más cerca y más arriba del personaje, quedando encuadrado más abajo en el plano, a diferencia de la versión original donde *Spyro* tiende a estar en medio de la pantalla. El lente también parece ser más largo, haciendo que la profundidad del escenario no sea tan marcada.

En cuanto al diseño del escenario, este es el mismo geográficamente, manteniendo los objetos en el mismo lugar; sin embargo, sufre de varios cambios. El césped donde inicia *Spyro* es ahora uno más largo, diferenciándose cada hoja y ahora observamos las flores que estaban implicadas en la textura. Esto último fue logrado gracias a los avances técnicos que permiten generar este tipo de detalles. El muro de piedra que lo contiene es distinto, es más bajo y su aspecto es más artesanal con bloques de piedra irregulares, sin adornos tallados ni el pulido de la versión anterior. El muro de arbustos cambia su diseño ligeramente, siendo menos recto y con un aspecto más descuidado; las espirales van hacia el lado contrario y parecen ser estar formadas naturalmente. Las torres en la entrada a este laberinto ahora son cilíndricas y pierden sus adornos, pasando a ser solo de piedra, y ahora su tejado flota por alguna magia, representada como nubes de partículas brillantes.

Las figuras de más al fondo, en general se sienten más pequeñas, el arco del fondo ahora presenta adornos en dorado y la entrada tiene una gran gema celeste en medio del arco; su tejado gana dos banderines de color rosado que en el original no estaban. Las colinas son más bajas y tienen árboles y arbustos sobre ellas, en lugar de verse como colinas suaves y redondeadas, ahora presentan un corte transversal que nos deja observar la tierra y sus capas y están contenidas por un muro en su base, que también cambió su diseño ligeramente, al igual que todas las estructuras de piedra.

Gracias a los avances tecnológicos y la mayor capacidad de procesamiento, las cosas alejadas ya no necesitan perder su detalle para ser mostradas en pantalla, así que en general todos los objetos lucen más detalles y ya no se produce el efecto de desenfoque.

El cielo presenta colores menos brillantes, con un degradado de rosado a azul, se acerca a lo que es un cielo más realista, con nubes y colores, como los que observamos en la realidad.



## Escenario 2: High caves



Fotograma 21, videojuego *Spyro the Dragon* (1998)

El tercer mundo del videojuego corresponde a *Magic Crafters*, el cual, como su nombre indica, temáticamente gira en torno a la magia, teniendo enemigos y escenarios que siguen esta línea.

*High Caves* es uno de los niveles dentro de este mundo y en la sección que revisaremos observamos un panorama montañoso de picos nevados que llega más arriba de las nubes. En el fondo, encontramos un castillo con muros color crema, tejado azul y cúpulas doradas; además cuenta con dos torres con cúpula similar a un alfil y reminiscentes de la arquitectura islámica. Separando a Spyro y este palacio hay un vacío de un color rosado difuminado, lo que funciona como un indicativo de la altura de estas montañas, que se pierden bajo esta especie de nube. Sobre estas nubes se alzan dos torres controladas por enemigos. Por la derecha, vemos la ladera de una montaña de piedra, es de color blanco y tiene un diseño interesante que recuerda al mármol. Ya en el frente de la imagen, vemos una rampa de césped contenida por esta misma piedra blanquecina. La paleta de colores general es pastel, con colores cálidos cercanos al rosado y el cielo tiene una gradiente que va desde un cian claro hacia el rosado del vacío.



Fotograma 22, videojuego *Spyro Reignited Trilogy* (2018)

Ahora bien, la versión renovada de *High Caves* cambia la direccionalidad de los picos del fondo, haciéndolos salir en diagonal hacia el lado izquierdo, agregando distintos niveles cubiertos de nieve. El palacio ahora puede ser observado con más detención y se le agregaron más detalles y adornos, pero manteniendo la arquitectura islámica, con adornos dorados, torres y domos característicos de este estilo. Estos adornos dorados también se encuentran en otras zonas del nivel, donde antes no estaban, como en los bordes de las torres controladas por enemigos, que antes tenían un diseño a cuadros blancos y negros. Así mismo, se agregan a la rampa de césped sobre la cual se posa Spyro, reemplazando los bordes de piedra blanca. Esta piedra característica es reemplazada en todo el nivel, pasando a ser del mismo tipo de roca de las montañas del fondo, ahora con formas más complejas y nieve en los salientes. El difuminado rosado del vacío es reemplazado por un mar de nubes grises azuladas, las cuales poseen relieves y texturas. El cielo pasa a ser de un color rosado y morado, invirtiéndose, así, la gradiente que existía en el original. La paleta de colores pierde el tinte rosado y ahora es más fría y se agrega un efecto de bruma para indicar las distancias, lo que hace que se pierda un poco esa sensación mágica del original para ser más realista.

### Escenario 3: Tree Tops



Fotograma 23, videojuego *Spyro the Dragon* (1998)

*Tree Tops*, por su parte, corresponde al tercer escenario a analizar. Este nivel nos sitúa en una tribu que vive dentro de altos troncos huecos desconectados entre sí. En la sección que revisaremos de este nivel, observamos viviendas de esta tribu, situadas sobre una plataforma de tierra con césped sobre ella. Estas viviendas presentan una disposición circular y están cercando los bordes de esta plataforma, junto a estacas de madera. Hacia el fondo se alzan troncos anchos y también podemos observar otro conjunto de casas de la tribu hacia la izquierda. Detrás del todo, tenemos troncos más delgados que son parte de la *skybox*<sup>3</sup> y el cielo nocturno que es de un tono verdoso oscuro con nubes brillantes. Debajo de todo se proyecta un vacío de color negro, donde todos los objetos se pierden gradualmente.

Al tratarse de un nivel nocturno, la paleta de colores de este nivel no es tan brillante como las otras, optando a tonos verdosos, marrones oscuros y un negro que cubre toda la mitad inferior. Lo que más destaca es el cielo con sus nubes luminosas que reflejan el brillo de la luna.

---

<sup>3</sup> Método utilizado en los videojuegos para crear fondos en el que el nivel queda encapsulado dentro de un cuboide sobre el cual se proyectan texturas que nos dan la ilusión de profundidad y de un mayor espacio al que realmente corresponde.





Fotograma 24, videojuego *Spyro Reignited Trilogy* (2018)

En el remake, la plataforma de la tribu deja de ser de tierra y se convierte en un tronco cortado por la mitad. Las casas muestran un techo más complejo y las estacas se mantienen similares. De los troncos gruesos del fondo crecen árboles pequeños y ya no hay distinción en el diseño de los árboles que son parte del nivel y los que son parte de la *skybox*, dando la ilusión de un bosque que se extiende a lo lejos en el horizonte. En el cielo ahora se presenta una aurora boreal y las nubes brillantes ya no están.

En general, el nivel se siente más vivo, esto gracias a la vegetación añadida y a que los troncos ya no están secos y muertos. También se agregan antorchas encendidas que hacen sentir el lugar habitado. Además, se presenta una paleta más clara y colorida, eliminando todo el negro y pasando a un tinte verde azulado.

## Análisis en conjunto

Al analizar ambos casos, podemos darnos cuenta que los dos videojuegos abordan la actualización de los gráficos de distinta manera. *Secret of Mana* se percibe como un cambio mayoritariamente debido a las diferencias tecnológicas entre las épocas; una de las razones más influyentes en esto la constituye que *Secret of Mana* pasa de ser un videojuego *pixel art* en dos dimensiones a estar producido completamente en tres dimensiones. Esta gran diferencia tecnológica permite a los artistas alcanzar un mayor nivel de detalle tanto en personajes como en escenarios. Gracias a poseer una rotación completa y espacio “ilimitado”, resulta posible agregar pequeños detalles en la vestimenta y rasgos faciales de los personajes. De esta manera, las personalidades de cada uno se potencian y se vuelven más evidentes. En esto último también juega un rol importante el gran número de animaciones que poseen, aspecto que era casi imposible de lograr en la época de los 16-bits. Los escenarios se vuelven más complejos a nivel de detalle, pero se respetan las formas y posicionamiento de los objetos. La adición de una iluminación que interactúa directamente con objetos y personajes también hace una gran diferencia al lograr dar una mejor ambientación y además se puede dar una intencionalidad narrativa al uso de luces y sombras. Todos estos cambios se guían por la dirección artística entregada al videojuego original (o al menos lo intenta), pero aprovechan las nuevas capacidades del *hardware* para potenciar la experiencia de juego y narrativa entregada por el videojuego, sintiéndose, así como una mejora directa de los gráficos del videojuego original.

El caso de *Spyro the Dragon* es diferente; el videojuego original ya hacía uso de las tres dimensiones, solo que, con un nivel de detalle menor, tanto en cantidad de polígonos que podían ser mostrados en pantalla como en la calidad de las texturas. La dirección de arte aprovecha las limitaciones de la época y le otorga una identidad característica. Los enemigos tenían un aspecto similar al de un *muppet*, con bocas y ojos grandes para mayor expresividad y cuerpos simplificados geométricos, lo que les daba un aspecto caricaturesco. Los escenarios presentan una atmósfera onírica debido a sus colores pastel y un paisaje simplificado producto de la distancia de *renderizado* limitada, con las bases del terreno perdiéndose en una nube de color difuminada. La mayoría de los fondos de los niveles eran cielos interminables, con nubes de formas interesantes y coloridas. Todos estos aspectos potenciaban la sensación de estar en un espacio mágico. Mientras tanto, la manera en que *Reignited Trilogy* hace uso de estas nuevas tecnologías está más orientada hacia algo realista y rediseña muchos de los elementos del original. Los enemigos, si bien se sienten como versiones actualizadas y “mejoradas” acorde con los avances tecnológicos, pierden un poco de este aspecto caricaturesco y simpático. En cuanto a los escenarios, estos alcanzan mayor complejidad tanto geométrica como en materiales, así como un cambio completo en la iluminación que a veces difiere de la sensación entregada por la versión original. En el remake, el que los personajes y escenarios ganen más detalles, cumple con esta actualización tecnológica, pero juega en contra de la “esencia” que el original ganaba gracias a estas limitaciones, evidenciando ambos juegos direcciones artísticas distintas y marcadas.

Además de los cambios netamente artísticos, existen otros que se aplican para que el videojuego pueda comunicar de mejor manera lo que espera del jugador. Esto no ocurre por un cambio tecnológico o por una decisión artística, sino un cambio en los paradigmas del diseño de videojuegos y cómo el jugador interactúa con estos. La claridad visual es un elemento importante en cualquier videojuego y es el aspecto en el cual lo visual y la jugabilidad se entrelazan. Esto último significa que, con solo mirar la pantalla, el jugador debe poder identificar elementos como qué personaje es enemigo o aliado, qué cosas pueden

dañarte, con cuál objeto se puede interactuar y un sin fin de otros que el videojuego requiera. En el pasado, se podía depender de un manual que nos explicase aspectos que tal vez no quedaban tan claros durante el videojuego mismo, pero en la actualidad los manuales ya casi no se usan, por lo que es el videojuego mismo el que debe entregar toda la información necesaria para comprenderlo. En ambos *remakes* analizados podemos observar mejoras en esta claridad visual, como por ejemplo en *Spyro* se agregan indicadores visuales de la duración de las mejoras de poder.

Otro aspecto en el que lo visual y la jugabilidad interactúan corresponde al uso de la cámara. Mientras que en *Spyro* no hay mucha diferencia entre ambas, en *Secret of Mana* hay una diferencia importante. En el original, el personaje debía acercarse a los bordes del encuadre para que esta se moviera, esto normalmente resulta en el jugador recibiendo daño debido a enemigos fuera de la pantalla o chocando contra muros. En cambio, en el *remake*, el movimiento de la cámara siempre sigue al personaje en todo momento al estar centrada sobre este, solucionando los problemas de la cámara original.

No obstante, estos cambios no alteran el videojuego de una manera drástica. En general, la jugabilidad de ambos títulos se mantiene casi igual al original, contando con pequeñas mejoras de calidad de vida<sup>4</sup> como las mencionadas mejoras en claridad visual y controles más responsivos. Los desarrolladores decidieron no arriesgarse y no alteraron la historia, estructura ni jugabilidad de los títulos. De esta manera, el cambio más importante y que, de cierta manera, es uno de los porqués de rehacer estos videojuegos lo constituyen los cambios tecnológicos analizados y expuestos en esta investigación. Sin embargo, esta forma de hacer *remakes*, de igual modo que en el cine, es muchas veces criticada y también podríamos hacernos la pregunta de si realmente tiene sentido su realización, considerando que los títulos originales aún son jugables. Ejemplos de *remakes* que se arriesgan un poco más son la última oleada de nuevas versiones de títulos de la saga *Resident Evil*, desarrollada por Capcom, los cuales llevan a cabo una renovación total en la jugabilidad y han sido muy bien recibidos tanto por la crítica como por el público general. En el caso de *Secret of Mana*, su *remake* no fue muy bien recibido debido a esta falta de novedades y no logró cumplir con las expectativas de los jugadores. Pero, gracias a este pobre recibimiento, decidieron cambiar la fórmula para el siguiente *remake* de la serie *Mana*. *Trials of Mana (2020)* renovó completamente la jugabilidad, además de la actualización tecnológica y gracias a este cambio más drástico el título tuvo un mayor éxito que su predecesor. Otra posible razón de la existencia de estos *remakes* que no debe ser ignorada, es que las empresas pueden usar estos videojuegos para saber si existe público para estos y continuar con la producción de nuevos títulos. Este podría haber sido el caso de *Crash Bandicoot*, el cual, luego de la salida del *remake* recopilatorio de la trilogía original, lanzó un nuevo videojuego completamente inédito, titulado *Crash Bandicoot 4: It's about time*. Studdert (2020), desarrollador del videojuego, indica: “Cuando vimos el rotundo éxito de *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy*, sabíamos que había una clara ansia por la jugabilidad auténtica de la trilogía original.” Este caso es muy similar a lo ocurrido con *Spyro* y es muy probable que pronto veamos un *Spyro 4*.

Si estos cambios en el *remake* terminan por hacer una mejor experiencia que el videojuego original, finalmente depende del criterio de cada jugador. Sin embargo, no podemos negar que ambos *remakes* cumplen con ser actualizaciones y una adaptación acorde

---

<sup>4</sup> En el contexto de los videojuegos, la calidad de vida (*quality of life*), se refiere a todos los aspectos del videojuego que aportan en lograr que la experiencia del jugador sea más llevadera e intuitiva, sin cambiar aspectos de la jugabilidad en sí.

con lo que se espera de un videojuego hoy en día. Además, reavivan el interés por estas franquicias que habían sido abandonadas por largo tiempo, tanto por quienes ya son fanáticos como de las personas que se animaron a probar el videojuego gracias a su *remake*. En cuanto a si estos videojuegos logran recapturar la “esencia” del original, también es un elemento subjetivo. Es mejor considerar estos *remakes* como reinterpretaciones que coexisten con la obra original y no como un reemplazo al videojuego original, puesto que este siempre va a existir para ser jugado para quienes prefieran esta versión.

SOLO USO ACADÉMICO

## CONCLUSIONES

Las transformaciones visuales que se presentan en estos dos videojuegos corresponden principalmente a cambios causados por las constantes mejoras tecnológicas existentes entre cada nueva generación de consolas de videojuegos. Consecuentemente, este incremento en el poder de procesamiento permite otorgar mayor cantidad de detalle y complejidad, tanto a los personajes como a los escenarios, pasando de las dos a las tres dimensiones o contando con una mayor cantidad de polígonos y mayor resolución para las texturas. Asimismo, estos avances mencionados en esta investigación abren nuevas posibilidades de interpretación en los diseños, ya que, al ser realizados por un equipo de artistas diferentes al original, estos poseen su propia visión del arte del videojuego. También permiten potenciar otros aspectos importantes para el videojuego, tales como la narrativa, ya sea caracterizando a los personajes de manera más profunda o usando los ambientes a favor de la historia que se quiere contar. La jugabilidad también se ve afectada por estas transformaciones, pudiendo entregar una mayor claridad visual a los jugadores en aspectos que quizá eran ambiguos en la versión original.

Este proceso experimentado en los videojuegos se vuelve más interesante de analizar al considerar que ambos remakes se mantienen bastante fieles a lo que es la experiencia original en lo que es jugabilidad e historia. De este modo, nos podemos dar cuenta de que tan solo cambiando el apartado visual de un videojuego podemos crear una experiencia que se siente refrescante. A pesar de estar basado en una obra ya existente, se logra un trabajo de reinterpretación artística que termina por ser algo distinto al trabajo original. Sin embargo, bajo este embellecimiento, el videojuego en sí sigue siendo prácticamente el mismo, por lo que se vuelve redundante para algunas personas. Otra observación importante consiste en destacar cómo las limitaciones tecnológicas influyen en las decisiones artísticas, siendo un aspecto que se debe tener en consideración y de lo que se puede sacar provecho para lograr un estilo artístico característico y singular. Para concluir, se puede comprobar que la capacidad tecnológica actúa como el pivote central para todos los cambios y decisiones artísticas que hay en ambas versiones.

## **Bibliografía:**

Ebert, R. (1998). Psycho Movie Review & Film Summary. *Wayback Machine*. Disponible en: <https://web.archive.org/web/20131102143916/http://www.rogerebert.com/reviews/psycho-1998>

Franzese, T. (2020). Why *Crash Bandicoot 4* is N.Sanelly faithful continuation of Naughty Dog's Trilogy. *Inverse*. Disponible en: <https://www.inverse.com/gaming/crash-bandicoot-4-interview-toys-for-bob>

Glennon, J. (2023). Why Video Game Remakes Are So Good (When Most Movies Remakes Aren't). *Inverse*. Disponible en: <https://www.inverse.com/gaming/video-game-remakes-trend-interviews>

Henley, S. (2020, 16 septiembre). What makes a remake? Not even developers really know. *Washington Post*. Recuperado 02 de abril de 2023, de <https://www.washingtonpost.com/video-games/2020/09/16/what-is-a-video-game-remake/>

Huerta, G. (2018). Spyro: Reignited Trilogy es anunciado oficialmente. *IGN Latam*. Disponible en: <https://latam.ign.com/spyro-the-dragon-trilogy/48289/news/spyro-reignited-trilogy-es-anunciado-oficialmente>

Kemppainen, S. (2019). *Remaking a Video Game. Case: Hertan Ruskaretki*. Tesis de bachillerato. Tampere University of Applied Sciences. Disponible en: [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/264934/Kemppainen\\_Suvi.pdf?sequence=2](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/264934/Kemppainen_Suvi.pdf?sequence=2)

Keo, M. (2017). *Graphical Style In Video Games*. Tesis de bachillerato. Häme University of Applied Sciences. Disponible en: [https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/133067/Keo\\_Mary.pdf](https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/133067/Keo_Mary.pdf)

Kubincanek, E. (2020). Retracing Hollywood's Fascination with the Remake. *Film School Rejects*. Disponible en: <https://filmschoolrejects.com/hollywood-remake-history/>

Lukas, S. A. (2008). "Horror video game remakes and the question of medium: Remaking doom, silent hill, and resident evil". En Scott A. Lukas and John Marmysz (eds) .*Fear, Cultural Anxiety, and Transformation: Horror, Science Fiction, and Fantasy Films Remade*. London: Lexington Books, pp. 221-245. Disponible en: [https://www.academia.edu/30778244/Horror\\_Video\\_Game\\_Remakes\\_and\\_the\\_Question\\_of\\_Medium\\_Remaking\\_Doom\\_Silent\\_Hill\\_and\\_Resident\\_Evil](https://www.academia.edu/30778244/Horror_Video_Game_Remakes_and_the_Question_of_Medium_Remaking_Doom_Silent_Hill_and_Resident_Evil)

McFerran, D. (2017). Secret of Mana's back, but will it come to Switch?. *Redbull*. Disponible en: <https://www.redbull.com/int-en/secret-of-mana>

Neill Hoch, I. (2020). "Nostalgia for the new: video game 'remakes' and the limits of reflection". *AoIR Selected Papers of Internet Research*. Disponible en: <https://doi.org/10.5210/spir.v2020i0.11286>

NEXT Generation. (1996). *Secret of Mana 2*. En *NEXT Generation 14(2): 120-121*. Disponible en: <https://archive.org/details/nextgen-issue-014/mode/2up>

Nicolás, G. M. (2021). *Análisis del proceso de remake de un videojuego con mecánicas de realidad aumentada*. Tesis de grado. Universidad Nacional de Río Negro. Disponible en: <https://rid.unrn.edu.ar/handle/20.500.12049/8154>

Pérez-Gómez, M. Á. (2009). El culto al pixel: una aproximación al retrogaming como forma de fandom. *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 7, 222-234. Recuperado 02 de abril de 2023, de [https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/11689/file\\_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/11689/file_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Phasm. A. (2007). The independent imagination. *Wayback Machine*. Disponible en: <https://web.archive.org/web/20121014081220/http://articles.latimes.com/2007/nov/26/business/fi-insomniac26/2>

Quaresima, L. (2003). Loving Texts Two at a Time : The Film Remake. *Cinemas*, 12(3), 73-84. Disponible en: <https://doi.org/10.7202/000736ar>

SOLO USO ACADÉMICO