arteMAKER

Nº1, Noviembre 2008

La Saga Dragon Blade

¿Vuelve Acroama?

A Fondo

- Captain America
- El Legado de Maldo
- Final Fantasy 0
- Grave Spirit

Toma de Contacto

El Legado de Maldo II

Halec's Wanderings

Conoce los entresijos de la saga Dimensión X

Y mucho más...

ArteMaker es una revista gratuita sobre juegos hechos con RPG Maker. Ojalá despierte vuestra curiosidad.

Contacto
artemaker@gmail.com

Sumario

En Camino

- El Orbe de Kraft 4
- Ethereal Tree 6
- Lone Harbor 8
- TLoZ: Necklace of Elements 10

Especial

- La saga Dimensión X 14
- La saga Dragon Blade 20
- ¿Vuelve Acroama? 26

Toma de Contacto

- El Legado de Maldo II 34
- Halec's Wanderings 36

A Fondo

- Captain America 40
- El Legado de Maldo 46
- Final Fantasy 0 50
- Grave Spirit 56

Galería

- Gráficos e Ilustraciones 64

Editorial

Si la idea de hacer una revista sobre RPG Maker no es novedosa, quizás sí lo sea la forma de tratar los contenidos que aquí se presentan. Se ha hecho especial hincapié en la componente artística y visual implícita en el desarrollo de todo videojuego de RPG Maker, así como en el carácter personal de cada proyecto. Una gran labor de contacto, documentación y traducción ha hecho posible la inclusión de artículos y entrevistas a juegos y autores, tanto de habla hispana como no hispana, con el objetivo de abrir la mente y romper barreras lingüísticas, si las hubiera. El equipo de redacción ha sido muy crítico consigo mismo, dando lugar a continuos debates y revisiones sobre el contenido, en un intento de proporcionar una visión y opinión lo más objetiva y consensuada posible, partiendo de la base del respeto mútuo y la sinceridad. Sin otro particular, esperamos que todos los amantes de este hobby tengáis una agradable lectura y devoréis la cantidad de imágenes que aquí se incluyen.

TÍTULO:	El Orbe de Kraft
AUTOR:	Sinobu
RPG MAKER:	2003
TIPO DE JUEGO:	RPG
GÉNERO:	Aventura

Trama

¿Alguna vez has oído hablar de la historia del **Orbe de Kraft?** Cuenta la leyenda que el Orbe de Kraft es la llave al mundo demoníaco. La historia se convirtió en realidad después de que alguien usara el Orbe, haciendo que la torre demoníaca **Itzhon** surgiera de las profundidades de la tierra. Hordas de Demonios atacaron la ciudadela de **Dhentril** y la guerra comenzó, acompañada del brillo carmesí que irradiaba Itzhon. Cuando las esperanzas humanas estaban perdidas, la luz cesó e Ithzon fue tragada por la tierra junto a todos los demonios. El Orbe de Kraft cayó en el olvido...

Diecisiete años después, un joven campesino llamado **Athal** realiza sus tareas cotidianas, ayudando con el ganado. Para él esa vida es lo mejor que se puede tener: tranquilidad y una cama donde dejarse caer muerto tras la faena. Este joven posee un cofre heredado de su padre diecisiete años atrás, del que no tiene la llave, y que a veces desprende un extraño brillo.

Su vida se ve perturbada una noche cuando, en el almacén del pueblo, unos extraños ruidos interrumpen su sueño. Athal se dirige allí y divisa a un sospechoso sujeto vestido con una capucha, rebuscando entre las cosas de la gente. Estos ruidos atraen también a una campesina y el extraño individuo decide matarla y darle el arma a Athal, para que así toda la culpa del crimen recaiga sobre el joven. Athal no tiene más remedio que huir del pueblo para evitar ser linchado, y emprende camino hacia Dhentril, la capital de **Etzlos Norte**. Por el camino se encontrará con valerosos compañeros y quién sabe qué más peligros.

Personajes

Athal Aldend: un joven campesino y ganadero del pueblo de **Anpol**, de diecisiete años y vago hasta extremos insospechados. Para él la vida perfecta es dormir y no tener problemas. Tendrá que huir de su pueblo por un delito que no cometió. De su pasado conserva un cofre heredado de su padre, cerrado a cal y canto y del que no tiene la llave.

Merluza: un viejo pescador del pueblo de Anpol que acompañará a Athal en su aventura. Es egoista,

pervertido y borracho, aunque tiene un gran corazón y aprecia mucho a Athal.

Ceres Seright: una muchacha que reside en la ciudadela de Dhentril. Es despreocupada, extrovertida y alegre, y desea justo todo lo contrario que Athal, es decir, quiere una vida llena de aventuras. Conoce a Athal desde su infancia, ya que ella es originaria de Anpol.

Xeno Thyria: es un mago rúnico de **Tyria**, estudiante de runas elementales y conocedor de algunas curativas. Poco más se sabe de este tipo frío y solitario.

Engines

Menú Personalizado: este menú cuenta con opciones típicas, como acceso al menú por defecto, a un menú de herramientas (donde puedes mejorar o mirar tus herramientas actuales, como la honda) y a un menú de materiales (necesarios para la herrería o hacer soluciones de plantas y runas).

Action RPG con Entorno: para resolver acertijos tendrás que usar algunos objetos que te permitirán interactuar con el entorno. Por ejemplo, con la honda se puede disparar a estatuas que activen mecanismos.

Action RPG: sólo se activará en ciertas batallas (contra jefes, por ejemplo) y sólo se podrá manejar a un personaje.

Herrería: aquí podrás crear, mejorar y reparar armas, así como inducirles propiedades elementales al unirlas con runas.

Creación de Soluciones: recogiendo plantas en campo abierto puedes crear pociones, que te sacarán de más de un apuro.

Correr con energía: dejando la tecla "shift" presionada podrás correr durante unos diez segundos hasta que tu energía se agote. Recuperarás dicha energía tras esperar otros diez segundos.

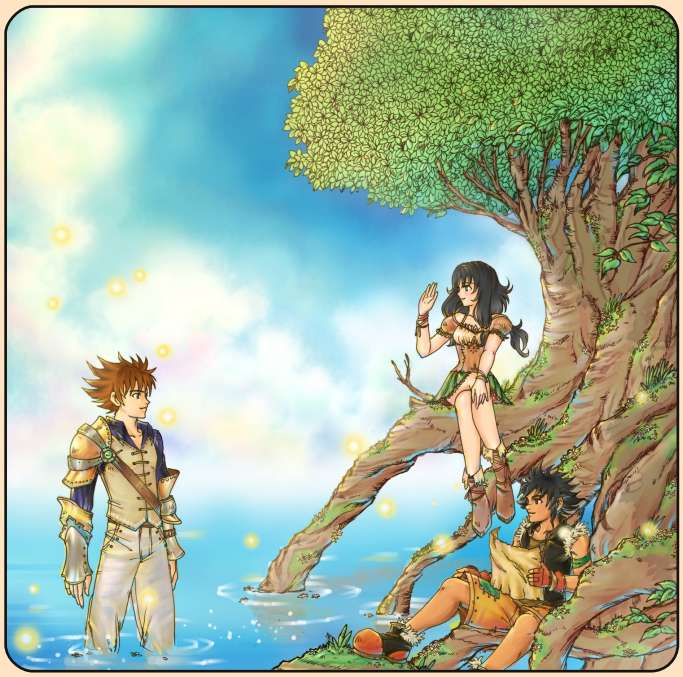
Banco: podrás sacar y depositar dinero en los bancos, pero debes llevarte un comprobante cada vez que estés en una ciudad para poder sacar dinero de otro banco.

TÍTULO:	Ethereal Tree
AUTOR:	magochocobo
RPG MAKER:	2003
TIPO DE JUEGO:	RPG
GÉNERO:	Aventura, Fantasía

Trama

Max, un joven granjero, vive sólo junto a su hermana **Magnolia** en el pacifico pueblo de **Ridefort**. Pasado un tiempo Magnolia sufre una grave enfermedad para la que no existe tratamiento. Ya no hay esperanzas para ella, sólo le resta dejar pasar el tiempo y esperar su final...

Es así como Max decide creer en una antigua leyenda que narra la existencia de un mágico y poderoso árbol creado por el propio Dios, el **Ethereal Tree**. Aún sin poseer ninguna pista sobre el paradero de este árbol, Max emprende su viaje y pronto conocerá a **Roxanne** y **Renzo**, dos hermanos que también buscan el Ethereal Tree para ayudar a su padre.



El dibujo, una representación visual del mundo imaginario que hay en la mente de una persona, ¿existe algo más personal?

Pero como no todo son causas nobles, y dado que la región sufre una grave crisis política, habrá otras personas que pretendan utilizar el poder del Ethereal Tree para su propio beneficio.

Comentario

Así se nos presenta la trama de este RPG clásico, donde las conversaciones, la exploración de entornos y vivas ciudades, y las batallas laterales por turnos personalizando el sistema de batalla por defecto, constituyen los pilares más trabajados. Gráficamente encontraremos ripeos y ediciones de juegos como ***Terranigma***, además de otros detalles personalizados, como la bonita pantalla de título o los retratos de los protagonistas, utilizados en los diálogos. Cabe mencionar que el desarrollo de este juego cuenta con una galería de dibujos y artwork de cosecha propia, y de gran nivel.

Nos encontramos ante una demo interesante, de estética muy cuidada, pero que se ve ensombrecida por bastantes fallos de programación o de bloqueo de mapas y demás, motivo principal por el cual hemos decidido esperar un poco antes de hacer un reportaje más a fondo. No obstante, más adelante y tras pasar un poco más de tiempo en el horno, podremos contar con otro buen proyecto en castellano, recomendado a los amantes de los juegos de rol más clásicos.

Las Ilustraciones

Queda patente la importancia que cobran las ilustraciones y dibujos en cualquier proyecto de videojuego 2D a la hora de transmitir emociones y provocar sensaciones, así como definir de manera inequívoca cómo es el mundo que el autor está creando. Expresividad y emotividad se aúnan en prácticamente la totalidad de las ilustraciones de **magochocobo**, accesibles en su galería de ***deviantArt***. Una de las partes más bonitas y gratificantes de este hobby es poder recrearse con el material visual que acompaña el desarrollo de algunos proyectos, que indica en cierta medida el grado de implicación y las esperanzas que tiene el autor puestas en su obra.

Este puede ser el resultado de buscar los recursos gráficos apropiados, gastar un poco de tiempo editando y personalizando, y otro tanto en diseñar un mapa realista, detallado y ambientado en la dedida de lo posible.

TÍTULO:	Lone Harbor
AUTOR:	Karv
RPG MAKER:	2003
TIPO DE JUEGO:	RPG
GÉNERO:	Aventura, Fantasía

¿Cómo surge este proyecto?

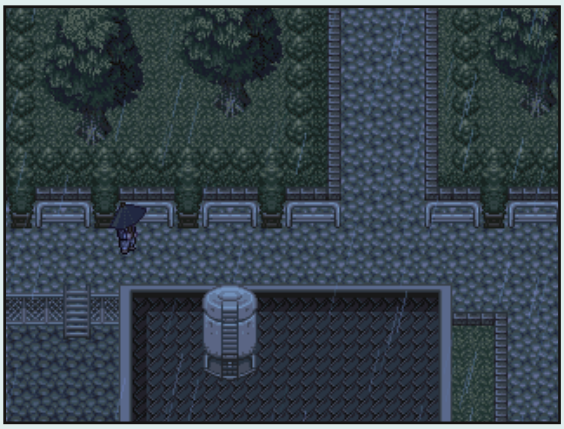
Lone Harbor es un proyecto de **Karv**, que lleva desarrollándose en su mente desde las navidades de hace dos años. Se cansó de su primer proyecto, ***Archangel Chronicle***, que narraba la historia de dos hermanos cuyo pueblo era atacado por unos monstruos (hecho que se convertiría después en uno de sus catalizadores favoritos: invasiones de monstruos). Los hermanos decidieron fundar un clan de mercenarios con el cual defender a las ciudades que serían atacadas por hordas de monstruos inexplicables.

Por lo que sea, este juego fue cancelado y otra idea empezó a forjarse, idea cuyo eje central era la transformación de un cliché (ser tragado por un portal dimensional e ir a un mundo fantástico y mágico) en algo divertido, con elementos que critiquen dichos clichés (por ejemplo, un protagonista medio friki quejándose de tener que buscar la llave del jefe para llegar al final de unas ruinas que investiga con un grupo). Aún así, no se deja de lado el punto épico de los RPGs, habiendo guerras territoriales y una pelea por el poder absoluto.

Si la idea lleva rondando la cabeza de **Karv** desde navidades del 2006, en papel (o mejor dicho, en RPG Maker) digamos que puede llevar un año. Algunos primeros esbozos fueron trasladados al RPG Maker en forma de mapas no muy trabajados (aunque se esforzó en intentar que quedaran bien). Desafortunadamente, un problema de disco duro hizo que esos esbozos se fueran al cielo de los proyectos borrados por formateo. Ahí fue cuando **Karv** decidió ponerse las pilas y empezó a mapear una ciudad con ambientación en el presente más decente, tomando de base los mapas de *Neotokyo* del conocidísimo ***Terranigma***; y empezó a crear engines y a hacer charas de estilo propio, hasta ahora.

El Argumento

La historia cuenta como **Vakuru**, un chico de dieciocho años y su novia, **Lunavel**, son tragados y enviados a otro mundo, debido a que una brecha en el espacio-tiempo hizo que una horda de bestias atacara ***Áurea***, la ciudad donde viven. Al parecer dicha brecha tiene algo que ver con **Leonard**, un amigo de la infancia de Lunavel y amigo de hace unos años de Vakuru, porque Vakuru pudo oír como Leonard y un desconocido de pelo largo hablaban de llevar a Lunavel a ***Fieon*** para acabar con la ***guerra de Luna***. Vakuru vio como Lunavel y Leonard entraban en el portal, y en un acto de irracionalidad, saltó dentro del portal hacia Fieon para averiguar qué pasaba.



Tras entrar al portal, Vakuru despierta en una enfermería. Piensa que todo ha sido un sueño y

que está en el hospital de Áurea, pero al salir por la puerta se encuentra con un grupo de gente con un uniforme que consta de unos pantalones grises, camisetas blancas y chaquetas sin mangas rojas. Dicho grupo se presenta como la **Resistencia de Fieon**, y le explican a Vakuru como ha llegado hasta ahí (según ellos, apareció de la nada). Vakuru no consigue creerse lo que dicen y se desmaya de nuevo. Cuando se despierta, empieza a asimilar lo que ha pasado y descubre que en dicho mundo hay cualidades que la Tierra no poseía. Por ejemplo, en el aire común flota un gas (mezclado con el nitrógeno, oxígeno, argón y demás componentes del aire) que nosotros conocemos como **maná**. Dicho de otra forma, en Fieon existe la magia. También, debido a que el planeta es más pequeño (en Fieon hay tres continentes, y en la Tierra seis), Vakuru es más ligero, puede saltar más alto y tiene mas fuerza. Con la ayuda de la Resistencia, Vakuru buscará a Leonard y a Lunavel, y encontrará el camino de vuelta a casa.

Engines

Parpadeo: engine sencillo y básico para dar un poco de vida y realismo al protagonista.

Sistema de Mensajes y Retratos Personalizados: engine hecho a base de imágenes que hace que las ventanas de mensajes aparezcan de manera distinta y que un retrato de medio cuerpo aparezca por el exterior de la ventana al más puro estilo ***Fire Emblem***. Dichos retratos fueron dibujados a mano, cortesía de **Miwako**, y pasados a píxel.

Menú Personalizado: un sencillo menú propio sin demasiadas características especiales. Sirve para ver tu estado, cambiar el ataque especial, usar objetos, guardar partida...

El Sistema de Batalla Personalizado

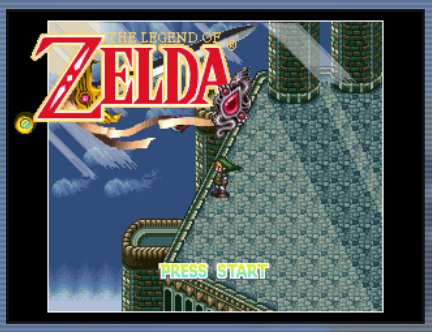
En estos momentos se está programando un **SBP lateral** con un máximo de tres enemigos y cuatro protagonistas. Hay cinco comandos para utilizar en batalla: **Atacar**, **Skills** (Habilidades, que se desglosa en dos subcomandos: **Técnicas** y **Magias**), **Objetos**, **Escapar** y **Especial**. Este último comando se puede traducir como "Límite", "Turbo", "Ataque Especial", "Overdrive" y todos esos sinónimos. Sus efectos varían según el personaje que lo efectúe. Dicho Especial podrá cambiar dependiendo del desarrollo al que lo sometamos, pero en este punto **Karv** se reserva darnos más información para mantener la sorpresa.

El sistema de turnos será similar al de ***Final Fantasy X***, pero con ligeras modificaciones. Se ha optado por poner pocos comandos para evitar confundir al jugador con incontables opciones. Tampoco habrá una previsualización de los próximos turnos porque, en palabras del autor, "*Eso ofrece poco en el sentido táctico. Pensé que si tardas demasiado en elegir y encima tienes el listado de próximos turnos, ¿dónde queda la diversión en los combates? No digo que las batallas en FFX sean aburridas, pero mi objetivo es que las batallas sean rápidas*".

Música

Karv no se considera buen compositor. De hecho, se define como pésimo compositor. Sabe crear una melodía, pero no una canción. Por eso ha elegido usar melodías de juegos o series poco recurridas, sean de *GUNDAM*, de sagas como *Unlimited SaGa*, *Ar Tonelico*, *Ragnarok Online* o *Ghost in the Shell*. También se usarán algunas canciones originales, como las compuestas por **Titán Némesis** y otros compositores que surjan. Además, se incluirán temas de algunos grupos musicales, en su versión instrumental. De esta forma el apartado sonoro será algo menos previsible.

A **Karv** le gusta mucho la música, así que le parece mejor que la gente oiga canciones nuevas y descubra cosas que antes no conocía. Todas las músicas están en formato MP3 u OGG. A expensas de su tamaño, el autor desea que el juego tenga la mejor calidad sonora que sea posible, ya que considera este apartado muy importante como para estropearlo con música original de escasa calidad.



TÍTULO:	TLoZ: Necklace of Elements
AUTOR:	LinkMasTer
RPG MAKER:	2003
TIPO DE JUEGO:	RPG, Action RPG
GÉNERO:	Aventura, Fantasía

Prólogo

Aunque no sale del típico "antagonista roba princesa, protagonista va tras ella, héroe mata antagonista, salva princesa", este juego promete ser una historia llena de incógnitas, sorpresas y giros inesperados que le darán un atractivo valioso.

Según la leyenda, existía en el mundo un poder tan basto como las estrellas, capaz de realizar cosas por muy grandiosas que parecieran, un poder que no podía ser otorgado a un solo ser. Se trata de la **TriFuerza**, dividida en tres fragmentos, representando una virtud cada cual, **Poder**, **Sabiduría** y **Coraje**.

Pero la ambición de una persona llevó al mundo a su destrucción. El poseedor del fragmento del Poder deseaba la TriFuerza completa, raptó a la poseedora del fragmento de la Sabiduría y esperó pacientemente al tercero, al Coraje, que por su virtud intentaría rescatar su mundo y su gente. **Ganon**, poseedor del Poder, fue derrotado por **Link**, el héroe de ***Hyrule*** con el fragmento del Coraje, y rescató a **Zelda**, la princesa de Hyrule poseedora del fragmento de la Sabiduría.

Argumento

Nos encontramos en ***Hyrule Town***, pueblo que debe su nombre a esta famosa leyenda. Cada quince años se celebra un **Festival** muy emotivo, en el cual se representa teatralmente la aventura de Link en pos de rescatar a la princesa Zelda de las manos del malvado Ganon. Son escogidos dos jóvenes para representar a la princesa y al héroe, del mismo Hyrule o sus alrededores. Casualmente, el elegido esta vez eres tú, y representarás al héroe Link en el Festival. La joven elegida es la misma princesa de Hyrule Town, ya que sus padres, al saber que su edad iba a coincidir con el Festival de Hyrule, la llamaron de la misma manera que la leyenda, Zelda.

Nuestro héroe se acaba de mudar a Hyrule Town con la finalidad de representar al héroe de la Leyenda en la obra del Festival; por este motivo debe preocuparse primero por conseguir su apropiado vestuario. Conoceremos Hyrule Town al mismo tiempo que acompañaremos a nuestro héroe a resolver puzzles, conocer gente, interactuar con innumerables personas y conseguir poco a poco sus objetivos.

Un rumor que corría por los oídos de Hyrule era cierto, Zelda posee la verdadera TriFuerza de la Sabiduría y Hyrule no es el único que lo sabe. El Festival transcurre normalmente hasta que cosas extrañas comienzan a ocurrir, nadie sabe qué está pasando. La Princesa Zelda está siendo secuestrada y no hay nada que podamos hacer al respecto, al menos por el momento. ¿Qué va a hacer nuestro héroe? ¿Rescatará a la Princesa? ¿Cómo lo hará?

PERSONAJES

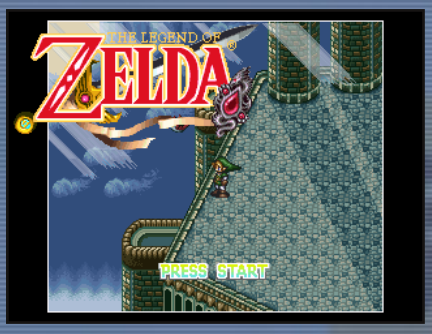
LINK: nuestro héroe, un muchacho común y corriente que tuvo la suerte de ser elegido para representar al Héroe de Hyrule del mismo nombre. Descubrirá que no es tan ordinario como él lo creía, y que en sus manos está la paz del mundo como la conocía.

INNER LINK: nuestro héroe posee una extraña pero familiar voz que lo ayudará en su aventura. Al parecer es el derivado del auténtico Héroe, que yace en la TriFuerza del Coraje.

ZELDA: la princesa de Hyrule, hija de los Reyes. Al saber sus padres que su edad coincidiría con el Festival, la nombraron igual que la princesa de la leyenda. Posee la TriFuerza de la Sabiduría, lo cual, como lo relata la leyenda, le traerá problemas.

NAVI: el hada del famoso héroe Link, acompañante en sus aventuras. La leyenda no cuenta que ella fue sellada junto con el verdadero Hyrule. Link la rescatará y, al enterarse que la historia se está repitiendo, Navi ayudará a nuestro héroe a cumplir su cometido.

????: extraño mago que parece conocer la verdad que yace sobre el rumor de la Princesa Zelda y la



TriFuerza. Su objetivo será juntar las piezas de la TriFuerza para así ganar el poder que Ganon no pudo obtener.

Engines

Sistema de Menú Personalizado, con varios menús disponibles conforme avance el juego.

Sistema de Batalla Personalizado, donde habrá de todo, para hacer variado el juego y no caer en lo repetitivo, además de poder manipular dificultades de enemigos. Contará con sistemas Action-RPG y Action-RPG Lateral, entre otros.

Completos sistemas de menús personalizados nos permitirán, entre otras cosas, cambiar diversas opciones del juego.

Música, Sonido y Gráficos

La música es principalmente de ***Ocarina of Time*** y ***Majora's Mask*** en formato MP3. Los sonidos son de *Ocarina of Time*. Los gráficos son recopilación de varios spriters, a los que se da su debido crédito, y editados por el autor. Los mapas son variados, pero intentando salir del convencional estilo de los ***Zelda*** para RPG Maker, es decir, los gráficos de mapas no son de las versiones de **SNES**, **GBA** o **DS**, sino que son compilaciones de mapas más al estilo RPG (vista semi-frontal y no superior). Los gráficos de menú, corazones, botones, y demás son ripeados de la versión de **GBA** y **DS** (***Minish Cap*** y ***Phantom Hourglass*** respectivamente).

Sistema de Elección de Nombre Personalizado, para elegir el nombre de nuestro Héroe.

Sistema especial de Guardado a base de "zonas". Cuando se guarde el avance del juego seremos lleva-

dos a un Menú Especial con varias alternativas. Si continuamos el juego seremos llevamos a la zona más cercana de aparición dependiendo de la última posición.

Puzzles y Minijuegos. Es necesario cumplir las misiones alternativas para completar el juego al 100%. Podremos volver a jugar dichos minijuegos y extras con el objetivo de "romper récords".

Se baraja la posibilidad de implementar un **Sistema de Batalla multijugador**, uno contra uno, en donde se podrán enfrentar dos jugadores en cualquier modalidad de batalla o puzzle.

Utiliza el **PowerMode**, y se intenta explotar lo más posible sin caer en la complejidad e incomodidad de juego.

Barra de Vida por corazones, con posibilidad de aumentarla recolectando Piezas de Corazón.

Botones de juego en tiempo real, para Acciones, Atacar, Defender, Correr, y dos extras para objetos del Menú.

La saga Dimensión X

Esta saga de juegos es obra de **Moxy_Ragnarok**, y consta de dos entregas terminadas, **Dimensión X** y **Dimensión X 2**, y de un tercer episodio en desarrollo actualmente. El argumento de estos proyectos nos trasladará a un mundo de magia, guerreros con poderosas habilidades y villanos con oscuras intenciones.

Xagen y Faedrus, dos protagonistas de peso en la trama.

Prólogo

Hace tiempo estalló una guerra por la posesión de un objeto enigmático, el **Cristal de la Creación**, que desembocó en el conflicto entre un mago y todo un reino. El mago fue derrotado, aunque se perdieron muchas vidas, entre ellas las de nueve personas de las doce responsables de la victoria.

No obstante, el mago aún podía manifestarse en forma de espíritu, lo que llevó al único hechicero superviviente a fragmentar el Cristal en tres partes: el **Cristal**, los **medallones** y la **espada** de uno de los guerreros que perdió la vida durante la lucha. Esta espada sería enviada al hijo del difunto guerrero, que vivía en otra realidad.

Pasaron los años y el mago pudo recuperar el Cristal haciendo uso de la técnica de posesión de cuerpos. El hechicero no tardó en recurrir a la ayuda de los mejores guerreros para hacerle frente, los más hábiles y fuertes, venidos de diversos mundos alternos al suyo.

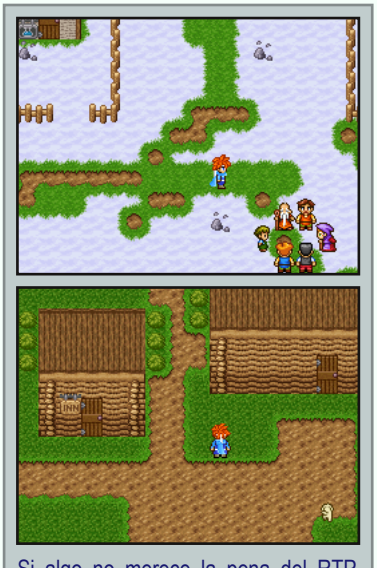
Como en todo juego primerizo, se recurre al RTP a menudo.

Dimensión X: El Comienzo

Sack es un joven sencillo que hace vida normal en un pequeño pueblo, donde a menudo practica con la espada que heredó de su difunto padre. Cierto día, en las afueras del pueblo, un **anciano** solicita la ayuda del joven, al que considera lo suficientemente hábil para la misión que más tarde le encomendaría. Sack, bastante confundido, acepta la petición del viejo, que le conduce hacia una intensa luz que le transportaría hacia una isla desconocida.

Sin tiempo para asimilar lo que estaba ocurriendo, el viejo le encomienda la misión de buscar y recuperar ocho medallones que se andan escondidos en ese extraño lugar. Por ahora no puede darle más explicaciones al muchacho, tan sólo decirle que todo se aclararía con el tiempo. Tras esto, la misteriosa luz aparece de nuevo y desaparece junto con el viejo. A Sack no le queda más opción que buscar un lugar donde cobijarse y tratar de entender la situación.

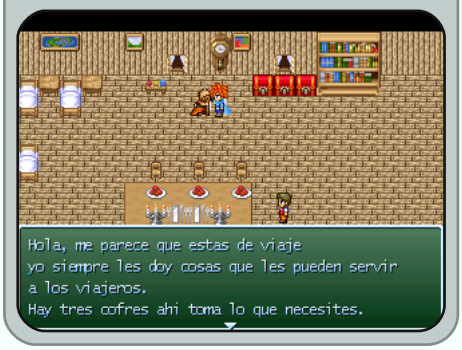
Durante la recolección de los medallones, Sack conoce a nuevos aliados escogidos y enviados por el anciano. **Evan**, **Roy** y **Harry** son tres muchachos con habilidades y personalidades únicas. Con el tiempo reúnen todos los medallones, así como cuatro runas que deciden guardar. Los medallones, mediante una luz, guían a los jóvenes hacia un castillo rodea-



Si algo no merece la pena del RTP son los chipsets.

do de energía negativa. Arriba les espera **Zholl**, un duro rival al que no son capaces de vencer en condiciones normales. Por suerte, los medallones confieren a Sack un extraordinario poder a través de una resplandeciente armadura, y no tarda en derrotar a Zholl. En ese momento, justo cuando Sack escucha una voz extraña, el castillo comienza a derrumbarse y finaliza con una gran explosión provocada por la inestabilidad de la energía negativa.

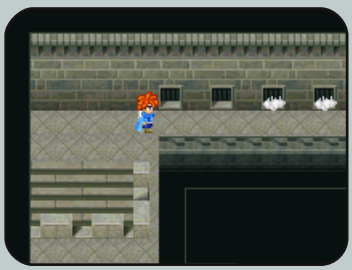
Un error típico de mapeado es hacer interiores amplios y vacíos.



Dimensión X2: El Poder de la Espada

Tan sólo se puede oír el sonido de las olas del mar, en el momento en que **Sack** recobra el sentido. Se encuentra sólo en una playa, sin saber qué ha ocurrido ni cómo pudo sobrevivir a la dura batalla. Su espada estaba rota y los medallones ahora eran opacos. Lo único que podía hacer por ahora es viajar en busca de cobijo, y tratar de comprar una nueva espada.

Durante el viaje llegan a sus oídos rumores que afirman la caída de unas luces de colores por toda la región. Con esta pista consigue dar con una esfera de la que brota una energía negativa inestable. Decide seguir investigando este suceso porque no le queda elección, y porque la esfera es muy parecida a los medallones. No tarda en encontrarse de nuevo con el **anciano**, quien le dice que no se preocupe por sus parientes, y que la forma de hacer que los medallones recuperen su poder es acudir a la **Torre del Viento**. No tuvo tiempo de decirle mucho más, porque en ese preciso instante, un joven irrumpe en la conversación, noquea a Sack y rapta al viejo.



Cuevas y grutas laberínticas, típico de cualquier RPG que se precie.

Sack se encuentra flotando en el mar y es socorrido por un hombre que navegaba por el lugar, quien lo lleva hacia una pequeña isla. Como siempre, Sack no tiene otra opción que continuar el viaje, y es ahora cuando conoce a una chica llamada **Zhefony**, que también conocía al viejo. La chica le cuenta que el anciano se encuentra herido pero a salvo, y que sigue necesitando que el joven cumpla su misión. Prosiguiendo el viaje se reencontrará con sus antiguos compañeros y con **Drec**, un amigo de Zhefony. Más adelante, en el interior de un antiguo templo, se encontrarían con una estatua que se transformó en carne y hueso, para después atacarles y huir.

En la Torre del Viento, el anciano les explicaría más cosas sobre el pasado de este asunto, y además se encontrarían con **Faedrus**, el joven que vieron petrificado en un templo. Tras el enfrentamiento con Faedrus, ya en la cima de la Torre, encontraron la última esfera y recargaron los

medallones, al tiempo que aparece el joven que raptó al viejo. Todo había sido una trampa. El joven no tenía la capacidad de recargar los medallones, capacidad que sí poseían Sack y sus amigos, y ahora era el momento de usarlos para obtener el poder necesario que derrotaría a Sack de un solo golpe. Tras dejar gravemente heridos a los protagonistas, y rodeados de monstruos, el joven misterioso emprende la huída. Gracias al cielo, Faedrus aparece para salvar la vida a los muchachos.

Sack despierta bajo el techo de una choza, junto al viejo, quién le explica la necesidad de reparar la espada usando cuatro runas más, porque en ella se encuentra el poder del **Cristal**. Toda la región estaba cubierta por una bruma destructiva, lo que no impide a nuestros protagonistas hacerse con las cuatro runas y reparar la espada. Es entonces cuando emprenden camino hacia un castillo oculto en las montañas, donde reside el joven secuestrador, **Xagen**.

Zholl, que se había enfrentado a Sack varias veces durante el camino, aparece en escena y es noqueado por el propio Xagen, a pesar de estar en el mismo bando. El plan de Xagen era usar el poder de los medallones para traer de vuelta la tecnología perdida hace años. Sin más explicaciones, comienza la confrontación, que acaba en victoria de Sack y sus amigos. El castillo comienza a derrumbarse una vez más y tratan de escapar lo antes posible, llevando consigo a Zholl, quien ahora parecía ser una persona distinta. Tras el colapso del castillo, el viejo lleva a los muchachos inconscientes hacia el pueblo más cercano.

Allí, el viejo explicaría lo que estaba sucediendo. Debían dirigirse al **Palacio Crysta**, lugar donde residían el mago y el Cristal. El mago pretendía revivir la tecnología que se perdió tiempo atrás por la ambición del ser humano y fusionarla con la magia de la era actual. El peligro de la situación era incuestionable, y debían detenerle a cualquier coste.

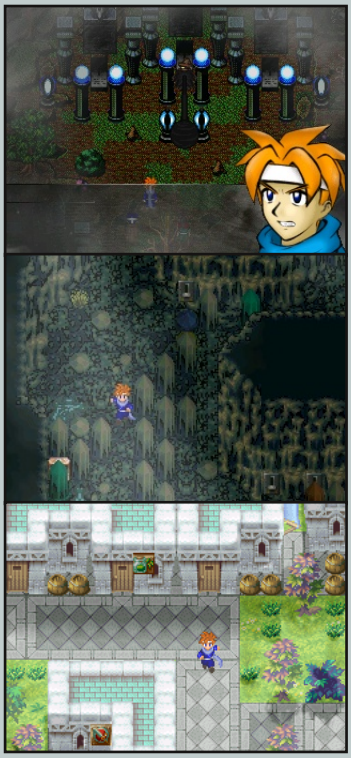
La tercera entrega de la saga cuenta con un gran lavado de cara.

Dimensión X3: El Poder del Cristal

Dimensión X3 continúa con la historia que cierra el segundo capítulo, y de nuevo gira en torno a **Faedrus**, un antiguo héroe que sobrevivió a la última guerra y que ha sido despertado de su estado petrificado. Faedrus emprende un solitario viaje con el objetivo de evitar que las antiguas tecnologías del pasado sean mezcladas con la magia debido al poder del **Cristal**.

Por otro lado tenemos a **Sack** y compañía, que comparten el mismo objetivo que Faedrus, y que en su viaje harán frente a fuertes monstruos de metal provenientes de unas extrañas torres que han aparecido por toda la región.

Caja de texto personalizada y retrato dibujado en grande, todo un detalle.



Una mejor elección de recursos se nota, vaya si se nota...

Anciano

Se desconoce el pasado de este anciano, al igual que su nombre. Él es quien le habla a Sack sobre su padre, y le pide que concluya el trabajo que su progenitor no pudo completar.

Sack

Es el protagonista de la historia, y hasta hace poco desconocía el pasado de su padre, que murió en una guerra. Ahora, tras conocer al Anciano, tendrá la oportunidad de saber más sobre su progenitor, ya que se le ha encomendado terminar la misión que su padre no pudo acabar. Sack es hábil con las espadas delgadas y su elemento de batalla es la Tierra.

Evan

Es el primer compañero que Sack encuentra en su viaje, y también acepta la misión del Anciano. Es un tipo alegre y extrovertido aunque, a diferencia de los demás, suele tomar las cosas más a la ligera. Tiene habilidad en el uso de hachas grandes y su elemento de batalla es el Fuego.

Roy

Es una persona muy inteligente y hábil, se podría considerar el cerebro del grupo. Tiene experiencia en el uso de armas de largo alcance como los arcos y su elemento de batalla es el Viento. También cuenta con un elemento secundario, el Rayo.

Harry

Un individuo serio y algo callado que, al igual que todos, acepta la misión del Anciano. No se sabe mucho sobre él, sin embargo podría considerarse el segundo al mando. Harry tiene gran experiencia en el uso de armas dobles, su elemento de batalla es el Agua y tiene como elemento secundario el Hielo.

Zhefony

Es la compañera de infancia de Drec. Es algo extrovertida y posee habilidades de curación general. Ella fue quien encontró al Anciano mal herido y le ayudo a dar con el paradero de Sack. Usa un cetro como arma y su elemento de batalla es la Luz.

Drec

Es muy serio y, aunque es social, sólo habla cuando es necesario. Tiene el poder de sentir la energía de las cosas y generar energía negativa. Fue en busca de Zhefony tras enterarse de que ésta estaba buscando a Sack. Su arma es una lanza que generalmente está envenenada. Su elemento de batalla es la Oscuridad.

Faedrus

Poco se sabe de él, salvo que participó en la guerra contra el mago que tuvo lugar hace años. Sack y compañía lo encontraron petrificado por un hechizo que el mismo Faedrus había lanzado. Aunque actúa por cuenta propia, Faedrus no duda en prestar ayuda a Sack, pues comparten el mismo objetivo.

Zholl

Fue el primer oponente serio al que Sack y compañía tuvieron que hacer frente. Ahora, y tras ser noqueado por Xagen, parece que ha vuelto a "ser el mismo" y asiste a Sack.

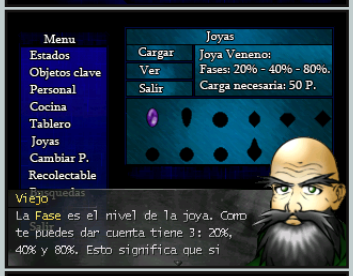
Xagen

Es un tipo maligno, y el principal responsable del secuestro del anciano, donde casi termina con él. Casi elimina a Sack y compañía al tratar de robarle los medallones. Xagen fue derrotado y, tras el colapso del castillo, no se ha vuelto a saber nada más de él.

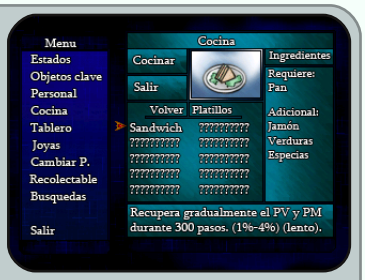
Engines en DX3

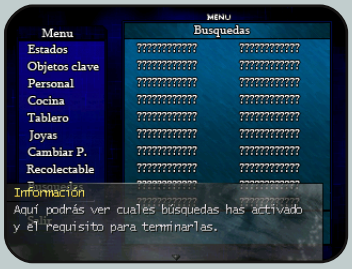
Sistema de menú personalizado

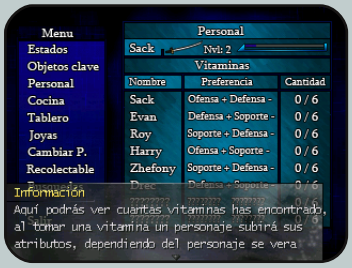
Un completo menú y opciones de desarrollo de personajes acentúan la jugabilidad de este nuevo título.



Dentro del menú de DX3 encontraremos muchísimas más opciones que en la segunda entrega de la saga.







Estados. Muestra toda la información acerca de los personajes: atributos, debilidades, fortalezas y características especiales.

Objetos clave. No está disponible en la demo, pero su utilidad es ver este tipo de objetos.

Personal. Muestra los objetos recolectables de cada personaje, además del estado de la espada de Sack, que subirá de nivel a medida que vayas ganando batallas.

Cocina. Muestra todas las recetas que has encontrado por ahora. Una vez que tengas los ingredientes necesarios, podrás preparar-te la comida encontrando algunos leños y accediendo al menú. Cuando la prepares, un Estado Beneficioso aparecerá en los personajes, recuperando PV, PM o ambos durante cierto número de pasos. Cuantos más ingredientes uses para preparar la comida, más beneficiosa será para los protagonistas. Se necesita un engine auxiliar de conteo de pasos, elaborado gracias a la ayuda de **Sakasu**, para que el de Cocina funcione.

Tablero. Te permite desarrollar y fortalecer a tus personajes consiguiendo inmunidad ante Estados Nocivos y un incremento de atributos como fuerza, defensa o agilidad, entre otros. Un completo tutorial de uso se incluye en la demo.

Joyas. Muestra todas las joyas que necesitas para el Tablero. Un completo tutorial se incluye en la demo.

Cambiar Personaje. Se te da la opción de cambiar tu grupo de personajes.

Recolectable. Muestra todos los objetos recolectables que has conseguido hasta ahora, y cuántos has gastado.

Búsquedas. Muestra todas las búsquedas que has activado y los objetivos a cumplir si deseas terminarlas. Sólo visible, pero no disponible en la demo.

La aldea donde Sack continuará un viaje que pronto llegará a su desenlace.

Iniciativa al Golpear

Con ayuda de **Zinthe** para programar este engine, nos encontramos ante el conocido sistema de iniciativa, que se trata de golpear al enemigo antes de entrar en batalla para obtener ventajas durante el posterior enfrentamiento. Si no le golpeas a su debido momento, estarás en desventaja durante el combate. Algunas ventajas son que ganarás más experiencia, oro y Puntos de Carga. Algunas desventajas son que recibes daño al iniciar la batalla, luchas contra más enemigos por la misma cantidad de experiencia o comienzas con algún Estado Nocivo.

Sistema de Habilidades especiales

Cuando tengas poca vida podrás usar una **habilidad especial** propia de cada personaje, que generalmente son muy poderosas. En el momento en que recuperes suficiente vida esta habilidad especial dejará de estar disponible.

¿Alguien crees que no se le puede sacar provecho al sistema de batalla por defecto?

Entrevista Moxy_Ragnarok

¿Nombre real?

José Carlos Cardiel Flores

¿Edad actual?

21

¿De dónde eres?

México, Jalisco.

¿Estudias o trabajas?

Estudio.

¿Tu videojuego comercial favorito?

Un juego favorito en especial no tengo, yo lo pondría como mis series favoritas, que quedan entre Megaman y Zelda.

¿Tu juego de RPG Maker favorito?

No diría favorito, pero el que más me gusta por como está trabajado es Las Aventuras de Pepe.

¿Estilo musical favorito?

Metal Sinfónico.

¿Tu cómic, manga o anime favorito?

Dragon Ball.

¿Tienes algún talento?

Bueno, podría decirse que el dibujo, siento que es en la parte donde mejoro mucho y me divierto mas, además de que suelo aprender rápido.

¿Cómo conociste el RPG Maker?

Un amigo me contó de él cuando RPG Maker 2003 apenas se estrenaba. Desde entonces me llamó mucho la atención y empecé a crear mis juegos.

¿En qué te inspiraste para elaborar el argumento de tus juegos? ¿Es improvisado o meditado?

Eso empezó más o menos hace diez años. Recuerdo que en ese entonces empecé a hacer un cómic, básicamente fue como el prototipo de Dimensión X, pero no lo terminé. Poco después lo volví a hacer pero esta vez con los personajes que uso ahora. Me tomé un tiempo pensando de qué trataría la historia y, una vez hecho, comencé a improvisar todas las situaciones que se dieron en Dimensión X1. Luego empecé el capítulo 2, pero nunca lo termine. Después de que me presentaran el RPG Maker 2003 se me ocurrió convertir mis cómics a juegos y continuar la historia ahí mismo.

¿Tienes algún episodio favorito dentro de tu saga Dimensión X?

Todos me gustan, pero en sí me gusta más el último, por la serie de acontecimientos que ocurren.

¿Qué opinas de la jugabilidad de tus juegos? ¿Podrían ser repetitivos?

En cuanto a DX1 y DX2, sí podría ser repetitivo hasta cierto punto (sobre todo el DX1), ya que se podría decir que se me acababa la imaginación en ciertas partes o calabozos y uno podría sentir que es más de lo mismo. En cuanto a DX3, no creo que tanto, ya que trato de que cada evento o cada calabozo sea distinto a los anteriores, ya sea agregando nuevos puzzles, dinámicas, minijuegos o eventos mayores en la historia.

¿Crees que personalizar el sistema de batalla por defecto es más fructífero que crear un sistema de batalla personalizado?

Eso depende mucho, ya que tiene bastante que ver el nivel de trabajo que tenga un sistema de batalla personalizado. Personalmente creo que, si el sistema de batalla personalizado va a tener casi las mismas opciones y posibilidades que el default, no vale la pena hacerlo, no importa si se ve más "bonito". Yo prefiero el default ya que ya cuenta con todas las herramientas que necesito, sobre todo la barra de tiempo, que es mi favorita, y además no tengo que luchar contra los "bugs". Y además de eso, el menú personalizado tiene también efecto en el sistema de batalla.

¿Qué parte de la programación te ha costado más?

El sistema de menú personalizado.

¿Qué parte del desarrollo de tu juego te divierte más? ¿Y cuál es la que menos te entretiene?

La parte gráfica es la que más me divierte, y la que menos me entretiene sería la programación en la base de datos y a veces los mapeados.

¿Por qué ese diseño tan similar en casi todos los protagonistas?

Mucha gente me ha preguntado lo mismo. Ese parentesco tan similar que tienen los protagonistas se deben a que así los diseñé desde la vez que comencé el cómic, o sea, hace casi diez años, más o menos. No les puse mucha imaginación y, de hecho, en cierto punto pensé en cambiar la vestimenta. Pero al final decidí dejarlos tal y como los creé de principio a fin, aunque en DX3 ya hay personajes que sí son diferentes.

El desarrollo de juegos es duro... ¿Te merece la pena?

Merece la pena para mí. No hay que tomar un hobbie seriamente porque si no se echa a perder. Para mí ha sido bastante gratificante haber hecho mis juegos y es por eso que voy a dar lo mejor por terminar el tercero.

En un breve ejercicio de autocrítica, ¿cambiarías algo de DX1 y DX2?

En cuando a DX1, podría estar más elaborado si cambiara los gráficos por unos más originales y mejor usados. También mejoraría un poco más la introducción a la historia y haría que los personajes hablasen más. En cuanto a DX2, probablemente lo mismo que DX1, pero a menor escala, y volvería a hacer algunos calabozos que eran repetitivos. Pero aún con eso, no habrá cambios en un futuro en esos juegos, a menos de que existiera algún "remake".

La entrevista acaba aquí, Moxy, gracias por tu tiempo. ¿Deseas añadir algo más?

Pues nada, solo agradecer a toda la gente que hace posible mi participación y la aparición de mis juegos en esta revista. Muchas gracias y les deseo mucha suerte.

La saga Dragon Blade

La saga **Dragon Blade** se compone de cuatro juegos hechos con RPG Maker 2000/2003 por el autor húngaro **Zrokky**. Debido al idioma, para muchos es difícil entender y disfrutar estos juegos que, entre otras cosas, nos ofrecen engines y minijuegos variados. Por suerte, Zrokky nos ha hecho el favor de cedernos información sobre su saga, lo que ha hecho posible este especial. Queremos advertir que es sólo un resumen de los juegos, que son mucho más extensos y complejos.

Al principio Zrokky tan sólo quería hacer un juego, al que sencillamente tituló Dragon Blade. A la conclusión del mismo sintió la necesidad de continuar la historia, lo que más tarde derivaría en DB2, DB3 y DB4. Éste último se encuentra en desarrollo actualmente, tiene un subtítulo que viene a decir algo como "*Érase una vez un dragón*", y a diferencia de sus antecesores, está hecho con RPG Maker 2003. Por tanto, resumiremos la trama de las tres primeras entregas.

DRAGON BLADE 1

Engines y minijuegos variados.

La historia comienza narrando la disputa de dos reyes por el control de una isla. Finalmente deciden tirar una moneda al aire y echar a suertes quién se quedaría con la isla. El rey **Rageon** (de nombre real **Mark Volfield**) pierde, pero lejos de aceptar su derrota, él y sus hombres deciden atacar al otro rey, de nombre **Markus**. Rageon pierde la batalla y sus objetos mágicos, y por consiguiente todo su poder.

Años más tarde, **Vivienne** (hija de Markus y personaje principal) y **Otaru** (otro personaje), junto con varios soldados, lideran una misión de asalto a una fortaleza enemiga. Fallan el intento y deben buscar un camino de vuelta. Vivienne escucha unas voces que le dicen que se adentre en el bosque, donde encontrará y cogerá unos extraños objetos. Más tarde se pone en contacto con Otaru y juntos se infiltran en un navío que viaja hacia su tierra natal.

Ya a salvo, por la noche, cuando Vivienne y Otaru están caminando por el bosque, ella empieza de nuevo a oir voces de la nada. Pero esta vez Rageon aparece frente e ellos y comienzan a luchar. Rageon les derrota y recupera ese objeto mágico que encontraron en la otra isla, que era precisamente su objeto mágico, el que antaño le concedía su poder. Tras esto, Rageon abre un portal mágico, amenaza a nuestros héroes diciendo que volverá en busca de venganza y matará a Markus; finalmente salta dentro del portal. Vivienne salta tras él y Otaru, al que realmente no le gustan todos estos problemas, salta también. Aparecen en un planeta diferente y emprenden la búsqueda de Rageon para detenerle.

Pese al uso de recursos conocidos, el acabado gráfico está bien cuidado.

Sistemas y engines hacen más variado este proyecto.

Como en todos los juegos de esta índole, nuevos personajes aparecerán más tarde, con sus propios problemas que solucionar. Y por supuesto, enemigos temibles a los que hacer frente. Uno de estos villanos, el más peligroso, es **Darkrain**. Es un alma dentro de un esqueleto que vagabundea por ahí y no se le puede matar. Si se le derrota, resucita en algún sitio con menos poder, aunque lo recupera matando gente.

Es el momento de mencionar a un dragón rojo llamado **Max**, que es la figura clave en toda esta historia. Este dragón construye y le otorga a nuestros héroes un arma mágica llamada **Dragon Blade**, con la que Rageon puede ser derrotado. Pese a esto, Rageon es más rápido y astuto que nuestros héroes, y atraviesa de nuevo el portal mágico llevando consigo un ejército de soldados, suficiente para tomar la fortaleza de Markus y acabar con su vida. Tras la muerte de su padre, a Vivienne tan sólo le resta cobrar venganza eliminando a Rageon.

El RTP bien usado da mucho de sí.

¿Qué nos ofrece DB1?

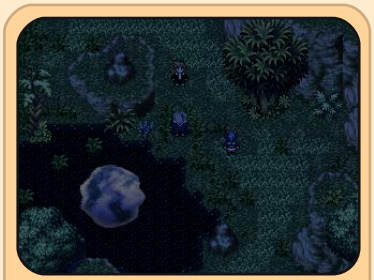
El primer episodio cuenta con **sistemas personalizados de menú y batalla**. También tenemos algunos **minijuegos**, como uno de fútbol o un juego de cartas parecido al de *Final Fantasy 8*. Contamos con un **sistema de desarrollo de personajes**. Después de varias batallas cada personaje gana unos puntos llamados TP que el jugador puede invertir en varias características. Por ejemplo, puedes incrementar la vida máxima personaje, su ataque o su poder mágico, además de aprender nuevas habilidades. El apartado gráfico, aunque encontramos algunas ediciones personales, se trata en su mayoría de RTP.

DRAGON BLADE 2

Años después de los incidentes del primer episodio, se extienden los rumores sobre un arma mágica y sus increíbles poderes. Todos los reinos desean hacerse con este arma, con la que seguramente serían invencibles. El problema está en que este arma permanece oculta en alguna parte y nadie la ha encontrado.

Nuestros personajes ahora son **Amy Lyanne** y **Kyno Volfield**, que aceptan misiones por dinero, esto es, son mercenarios. Es una de estas misiones tendrán que escoltar a un tipo llamado **Scott**, que es bastante estúpido. Todo el mundo le odia y quiere darle su merecido. En el mar son atacados por los piratas y, a pesar de salir victoriosos, deben atracar en una isla cercana para reparar los daños sufridos en el navío.

Amy y Kyno salen a dar una vuelta por la isla y tienen una pequeña pelea entre ellos. Amy, muy enfadada, se separa de Kyo y vuelve por donde vino, hasta que **Darkrain** y el resucitado (aunque en realidad muerto) **Rageon** la detienen. Le dicen que están buscando la espada mágica y, tras un combate del que nadie sale victorioso, Amy cae a un foso. Después, de vuelta al barco y al mar.



La ambientación ha sido mucho más cuidada en DB2.

De nuevo podremos disfrutar de un nuevo y completo sistema de batalla personalizado.

En otra misión tendrán que llevar a una prisionera llamada **Nina** a una bien custodiada torre y prisión. Y en otra de estas misiones tendrán que examinar el contenido de la carga de un avión militar. Por supuesto, antes hay que deshacerse de los vigilantes. Ya en el avión, Amy escucha algunas voces raras, justo como **Vivienne** en el primer episodio. La voz le dice que abra un cofre y se lleve el objeto que hay en su interior. Este objeto es la **Dragon Blade**, que había sido encontrada por los soldados y estaba siendo transportada hacia un reino. Amy finalmente roba el arma.

Por la noche, en una posada, nuestros personajes son atacados por unos soldados de élite que andan tras ellos por culpa del robo. Amy y Kyno huyen porque saben que hay algo extraño alrededor de este arma. También ayudan a Nina a escapar de la prisión porque ella sabe algo sobre todo este tema. Aquí comienza la huída a través de las ciudades.

Los héroes intentan llevar el arma a algún lugar seguro mientras son perseguidos por los soldados, Darkrain y cualquiera que haya escuchado el rumor acerca de la espada mágica. Finalmente, de algún modo Scott se hace con el arma e intenta asesinar a todo el mundo por culpa del odio al que siempre había estado sometido. Tras vencer a Scott, esconden la espada de nuevo.

Esta es la versión resumida de la trama de un juego que en realidad es mucho más complicado, que cuenta con varios argumentos, diez personajes jugables y unas trece horas de juego.

¿Qué nos ofrece DB2?

De nuevo nos encontramos con un **sistema de batalla personalizado** con muchas opciones, donde podemos tener en combate hasta 4 héroes, 3 NPCs, 4+1 mascotas y 4 enemigos. Se mantiene el mismo **sistema de puntos TP**, y cada personaje puede tener una **mascota**. Los **minijuegos** se han visto incrementados en número, y ahora tenemos carreras de caballos, fútbol, juego de cartas, combate de aviones, caza de limos, huída... Los charas y las ilustraciones son originales, aunque se siguen reconociendo muchos de los recursos gráficos. De todas formas se nota bastante el esfuerzo invertido en esta entrega.

El poder usar mascotas en las batallas se convierte en todo un canto a la jugabilidad.

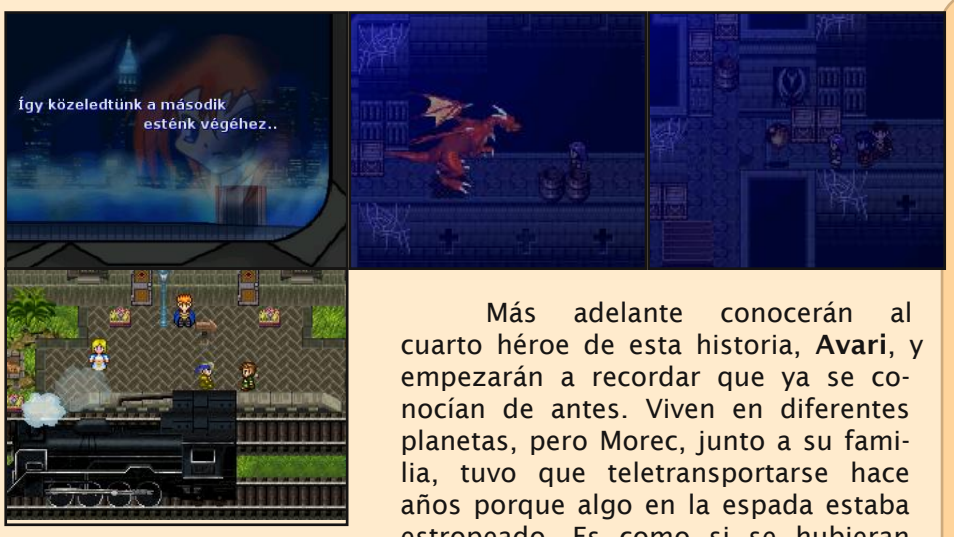
DRAGON BLADE 3

Este es un juego bastante corto que tiene lugar muchos años después de los hechos anteriores. Contamos con cuatro héroes en total: **Yuna Cross**, **Arlen Cross**, **Morec Volfield** y **Avari Deloth**.

Un día, veraneando en una isla donde la gente sigue viviendo como en el pasado (sin mucha tecnología), **Arlen** está sentada bajo un árbol y le sucede algo extraño. Aparecen unas pompas de luz cerca de ella y un tipo sale de una de ellas, aterrizando encima de Arlen...

El tipo se presenta, su nombre es **Morec**, y no tiene ni idea de qué puede estar pasando o de cómo ha llegado allí. Arlen decide ayudarle a regresar a su hogar de alguna forma, y lo primero que se le ocurre es pedirle ayuda a su hermana **Yuna** que, al contrario que ella, puede usar magia. Y no debería, ya que usar magia en este mundo es taboo. De hecho, si alguien puede o usa magia, entonces debe morir en ese mismo lugar. Es por esto que tratan de mantenerlo en secreto. A Yuna no le gusta que Arlen esté tan interesada en Morec, por eso acepta ayudarles y así enviar a Morec de vuelta lo antes posible.

En este juego podemos movernos por unas tierras que cuentan con cinco ciudades, que tendremos que visitar una por una. Ahora nuestro único enemigo es **Darkrain**, que aún anda tras el poder de la **Dragon Blade**, arma que actualmente porta Morec. Para ser exactos, Morec se teletransportó a este mundo por casualidad tras blandir la espada. Darkrain sabe que no es suficiente con conseguir la espada. Alguien que puede usar magia debe usar su poder mágico, y cuando se usa, él debe matar a esa persona para conseguir toda esa gran cantidad de energía.



Más adelante conocerán al cuarto héroe de esta historia, **Avari**, y empezarán a recordar que ya se conocían de antes. Viven en diferentes planetas, pero Morec, junto a su familia, tuvo que teletransportarse hace años porque algo en la espada estaba estropeado. Es como si se hubieran movido de planeta en planeta durante varios años. Entonces, cuando eran niños, Arlen, Yuna y Morec eran amigos; bueno, Yuna y Morec más que amigos. Después Morec se teletransportaría y conocería a Avari. Luego se teletransportaría de nuevo...

Ahora contamos con otro nuevo sistema de batalla, inspirado en Star Ocean 2.

Los conocidos efectos de iluminación mediante imágenes superpuestas le dan consistencia a la ambientación.

En la actualidad, cuando Morec deja a Arlen y Yuna, Arlen entra en una profunda depresión y llora sin parar. Yuna siente que debe hacer algo, pero nada de lo que dice ayuda. Entonces decide mentir a Arlen diciéndole que ha sido ella misma (Yuna) quien ha teletransportado a Morec. Arlen entra en cólera, se vuelve loca y mata a Yuna por accidente.

Hay que hacer un inciso aquí. En **Dragon Blade 2** había más razas, entre ellas los **Ángeles**. Había un personaje llamado **Karina Holon**. Entonces, ahora en DB3, Karina convierte a Yuna en ángel tras su muerte, con lo que podría seguir viviendo un poco más (a partir de ahora tiene que ocultar sus alas).

Los protagonistas irán de ciudad en ciudad recolectando piezas de un pergamino mágico de teletransporte que Darkrain va dejando por el camino como parte de su trampa. Al final Yuna luchará contra Avari y Morec, a la vez que Arlen ataca a Morec bajo los efectos de una droga. Tras vencer a Yuna, Morec intentará usar su espada para invocar un portal mágico de teletransporte, pero Darkrain aprovecha la ocasión para atacarle y matarle de un golpe.

¿Qué nos ofrece DB3?

En este juego la mayoría de los gráficos son originales, pero se siguen usando recursos conocidos. Ahora posee un nuevo **sistema de batalla personalizado** inspirado en *Star Ocean 2* de *Square Enix*. De nuevo tenemos el **sistema de puntos TP** y muchos **minijuegos**. A diferencia del anterior, sólo Arlen puede tener **una mascota**.

DRAGON BLADE 4

Aún no se ha completado la historia de este episodio, aunque todo gira en torno a **Rageoon** y las acciones que dieron lugar a todos los hechos y desastres posteriores.

¿Qué nos ofrecerá DB4?

Actualmente está en desarrollo, pero ya cuenta con un **sistema de batalla personalizado** bastante interesante que puede probarse, pues existe una descarga y además está en inglés. La mayor parte de los recursos gráficos son propios, como charas y dibujos.

Entrevista a Zrokky

¿Nombre real?

Mi nombre es Zorn Csaba, pero podéis llamarme Zrokky simplemente. Es el alias que uso en Internet.

¿Edad actual?

Tengo 21 años, para 22 esta semana.

¿De dónde eres?

Soy de Budapest, Hungría.

¿Tu videojuego commercial favorito?

No juego a demasiados videojuegos... Me gustan los RPGs y los shooters. Mi favorito es Star Ocean 2, pero me gustan todos los demás juegos de Square también.

¿Tu juego de RPG Maker favorito?

Bueno, he jugado un montón de juegos de RPG Maker y el que más me ha gustado ha sido Ara Fell.

¿Tu película favorita?

Shaun of the Dead, es una parodia tronchante de algunas películas de "zombies asesinos".

¿Estilo musical favorito?

Me encanta el sonido del piano, así que me gusta cualquier cosa que lleve un piano.

¿Tu canción favorita?

En realidad no tengo ninguna favorita, escucho cualquier tipo de música. Normalmente J-Pop, J-Rock y música instrumental, pero también escucho música más normal como Offspring, Rhapsody, etc.

¿Tu comic, manga o anime favorito?

¿Anime favorito? Es difícil escoger uno, he visto un montón de animes y en verdad me gustan todos. Me gustan los de humor, harem, magia, vida cotidiana o escolar, tsundere, drama, acción, romance... Si he de mencionar algunos de mis favoritos diría School Rumble, Tokimeki Memorial, Tsuyokiss, Canvas 2, Shuffle!, Higurashi no naku koro ni, Hayate no Gotoku, Clannad, Da Capo y Groove Adventure RAVE. Podría listar más de cien animes que me gustan. Mi cómic favorito es Garfield, me gusta la lasaña también.

¿Tu libro favorito?

Mi libro favorito es “The 14-Carat Roadster” de P. Howard (Rejto Jeno).

¿Tienes algún talento?

Dibujo bastante, puedo tocar algunas melodías con el piano y hago bastante deporte (algo de gimnasio).

¿Tienes algún episodio favorito dentro de tu saga Dragon Blade?

Me gustan todos mis juegos, por supuesto. Puse mayor esfuerzo en la segunda entrega y creo que es la mejor de las tres que he completado. Tiene el argumento más largo, mejor jugabilidad, montones de extras, minijuegos y personajes, y el héroe más chulo.

¿Qué opinas de la jugabilidad de tus juegos?

Por descontado me gusta cada pequeño trocito de mis juegos, sólo puedo pensar bien de ellos.

¿Crees que los sistemas de batalla personalizados son esenciales en juegos de RPG Maker?

No, en realidad no. Creo que los SBPs sólo son necesarios cuando el sistema de batalla por defecto de RPG Maker no es suficiente para llevar tus ideas a cabo.

El desarrollo de juegos es duro... ¿Te ha merecido la pena?

Por supuesto. Después de que mis juegos vieran la luz conocí a un montón de personas. Hasta conocí a mi primera novia a través de mis juegos. Y es una bonita sensación ver que hice feliz a mucha gente con estos juegos.

¿Qué parte del desarrollo te divierte más?

Dibujar y programar creo. No disfruto demasiado escribiendo los textos del juego... Me gusta crear sistemas personalizados pero no lo definiría como entretenido del todo. Es algo aburrido. Además trabajo sólo, haciendo cada gráfico, texto o sistema, y en definitiva es aburrido.

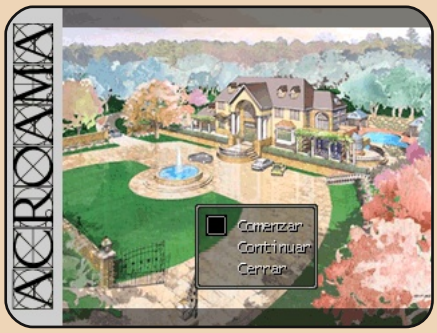
¿Hay más húngaros usando RPG Maker? ¿Hay alguna gran comunidad húngara?

Sí, hay algunas. La mayoría de la gente aquí lo único que hace es hablar. Hay gente que lleva trabajando en sus juegos más de dos años y aún no han sacado ni una demo de diez minutos de duración o algo. Y también está la gente que está trabajando actualmente en sus juegos o lo intenta, y otra gente de la que ya no sé mucho más.

Creo que nuestro foro (The Ruby Dragon Entertainment Community) es a día de hoy la mayor comunidad de RPG Maker de nuestro país. O por lo menos yo aún no he escuchado hablar de una comunidad más grande. Antes había algunos grandes foros pero terminaron cerrando. Hay un montón de juegos de RPG Maker húngaros, no podría nombrar todos incluso si quisiera.

La entrevista llega a su fin, gracias por tu tiempo. ¿Deseas añadir algo más?

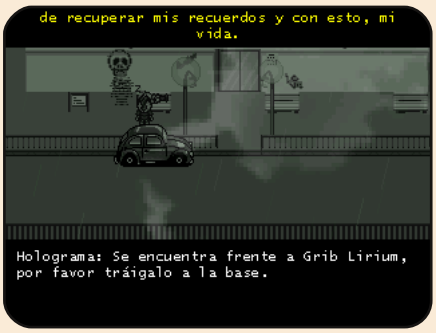
Gracias por entrevistarme. ¡Espero que mis juegos os entretengan también cuando sean traducidos algún día!



¿Vuelve Acroama?

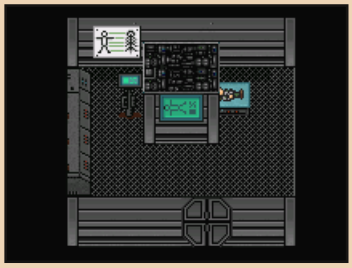
Si poder hablar con **Zisay** ya es una buena noticia, más lo es el hecho de que pretenda retomar y renovar **Acroama**. Tiempo atrás la web **Zisay RPG** era un punto de encuentro para aquellas personas que necesitaban ayuda con el diseño de engines para RPG Maker, proponiendo incluso concursos como aquel llamado ***Motorama***. Lamentablemente, circunstancias diversas hicieron que esta web dejase de estar en línea.

Acroama es el proyecto personal de Zisay, desarrollado con RPG Maker 2000, que se inició allá por el 2005 y duró hasta principios del 2006. Actualmente Acroama se encuentra en fase de rediseño, empezando por realizar ajustes en el guión. El sistema de juego es un **Action RPG** bastante sencillo en el que se pueden subir niveles y utilizar un arma o ataque a la vez. Pero sin duda la clave del entretenimiento de este juego reside en dos puntos: el primero es el poder alternar entre dos mundos paralelos; el segundo, un argumento de corte más maduro y profundo de lo habitual.



Diálogos en paralelo serán habituales en Acroama.

Argumento



Phantoma es una de las organizaciones secretas más importantes, dedicada al estudio de la conciencia humana, su manipulación y el efecto que tiene sobre la realidad. Ahora ha sido derrocada por sus propios miembros. Sin embargo, una de las cabecillas, llamada **Súcubo**, logró huir con un poderoso secreto. A su persecución salen dos de los miembros de la organización, **Cariobeth** y **Alan**. Antes de que todo esto suceda, Cariobeth teme por la seguridad de su novio, **Grib Lirium**, por lo que le manipula para que pueda entrar en una organización secreta de bajo perfil, ***Clepta***, y además le borra la memoria.

La historia finalmente gira en torno a Grib Lirium. Tres años después, en una de sus misiones, Grib se ve involucrado en las secuelas de la caída de *Phantoma*. En su misión, Grib tiene que explorar una mansión abandonada en busca de algún tesoro. De alguna forma se termina mezclando con los espíritus que habitan ese lugar y conoce al alma de la mansión, **Ameria Bocusú**. Ameria logra mostrar a Grib parte de sus recuerdos y le promete que le hará recuperar su memoria por completo si la ayuda. De esta forma Grib Lirium se introduce en la lucha contra espectros y guardianes que habitan la mansión para librarla de sus ataduras a la tierra.

Trasfondo

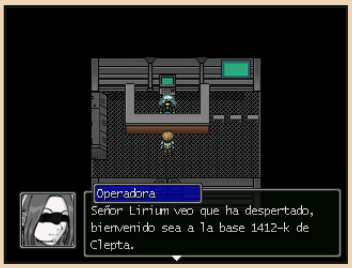
En el mundo hay distintas organizaciones secretas, ocultas ante el ojo de gran parte de los seres humanos, más allá de las leyes y las naciones, un paso más por delante de toda la humanidad. Las organizaciones secretas tienen como objetivo la búsqueda desesperada de la verdad absoluta, los engranajes que faltan para que cada ciencia se transforme en una ciencia perfecta.

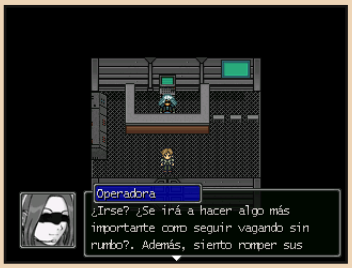
¿Cómo y por qué ha llegado Grib a este lugar?

Tienen distintos niveles dependiendo de las verdades que dominen, así por ejemplo una de las más altas es *Phantoma*, que logró el dominio de la conciencia y de fragmentos de la realidad. Esta organización tenía dominio sobre temas que iban desde el control mental hasta el flujo del tiempo. Una de las organizaciones más bajas podría considerarse *Ooklik*, que investiga "maravillas" no descubiertas por la humanidad y simplemente se dedica a conservarlas.

En el mundo de las organizaciones secretas se produce un fenómeno común: cada vez que una organización se hace demasiado poderosa, son sus propios miembros quienes la destruyen.

La Operadora te ayudará en tus misiones.

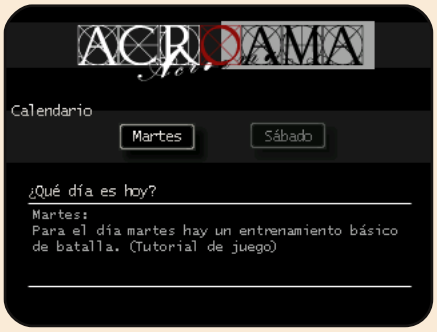




Personajes

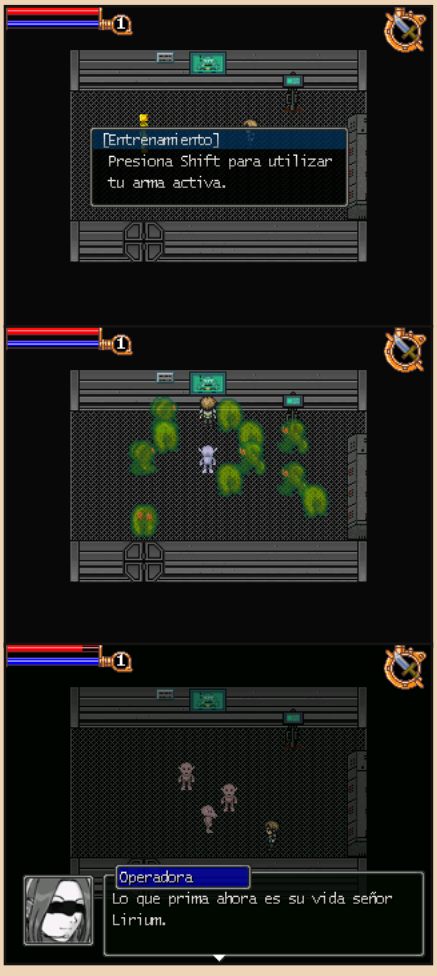
Grib Lirium

Es el protagonista principal. Perdió la memoria y, sin saber cómo, llegó a ser parte de *Clepta*. Su obsesión es recuperar sus recuerdos, y por eso acepta entrar en *Clepta* y posteriormente ayudar a Ameria.



Ameria Bocusú

Es el alma de la mansión. Muestra a Grib Lirium parte de su pasado y así logra hacer que éste la ayude. Está ligada a la tierra y no podrá "morir" a no ser que derroten a los espectros más poderosos de la mansión, quienes la mantienen atada a éste mundo.



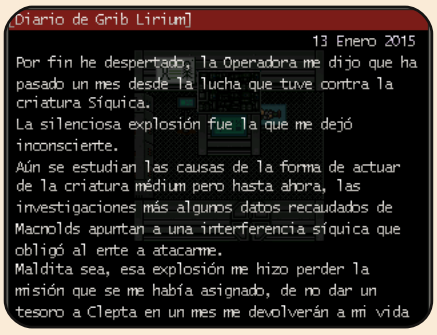
Un fallo en el sistema de entrenamiento pondrá a prueba la habilidad de Grib.

Operadora

Es la encargada de entrenar y prestar apoyo a Grib en su misión. No es un ser humano, sino un homúnculo, y está incompleta (no tiene un alma real si no la corteza de un alma).

Horus Ibmon

Pertenece a la primera familia de la mansión y sabe mucho sobre el lugar (posición de objetos y pasadizos, entre otras cosas), aunque siempre pide algo a cambio, generalmente jugar con él una partida a algún juego de tablero.



Blaft Imkurt

Es un miembro de *Clepta* que murió en la mansión. A pesar de haber muerto, conserva la obsesión por averiguar qué es lo que sucede en ése lugar, y ayudará constantemente a Grib con la intención de que éste comparta con él sus descubrimientos.

Cariobeth Ibmon

Es miembro de *Phantoma* y además colaboró en su destrucción. Tiene instalado el chip experimental *Docere*. Era parte del grupo experimental de *Phantoma* (un conejillo de indias), la categoría más baja. Guarda sus propios secretos y es más poderosa de lo que su organización secreta creía.

Algunas reflexiones filosóficas y profundas se dejan ver en los diálogos.

Alan Merkel

Es un manipulador de **Runas** y soldado de *Phantoma*. Este personaje tiene una fijación con Cariobeth y la ayuda a derrocar a quién huyó de la organización. Es bastante poderoso y en una ocasión se encuentra con Grib Lirium gracias al desarrollo de la habilidad que deja entrar al mundo de los recuerdos.

Observador

Un misterioso ente que se encuentra en lugares con anomalías dimensionales. Su trabajo es traer de vuelta el equilibrio.

Organizaciones Secretas

Phantoma

Es la poderosa organización dedicada a la exploración y manipulación de la conciencia humana, así como el efecto que ésta tiene sobre la realidad. Finalmente *Phantoma* logró desarrollar un método que lograría expandir la conciencia de un sujeto transformándolo en un dios.

Macnolds

Es una organización de perfil medio, y se dedica al estudio biológico.

Clepta

Es una organización de bajo perfil, y se dedica a buscar secretos y tesoros en "maravillas" no descubiertas por la humanidad colectiva. Una vez obtenido lo que desean, destruyen el lugar para que nadie tenga acceso a lo descubierto.

Ooklik

Es la organización rival de *Clepta*, y también buscan secretos y tesoros en "maravillas" anónimas, con la diferencia de que ellos tratan de preservar esos lugares.

Jugabilidad

Desde el menú podremos acceder a los objetos, que se consiguen eliminando enemigos.

Menú

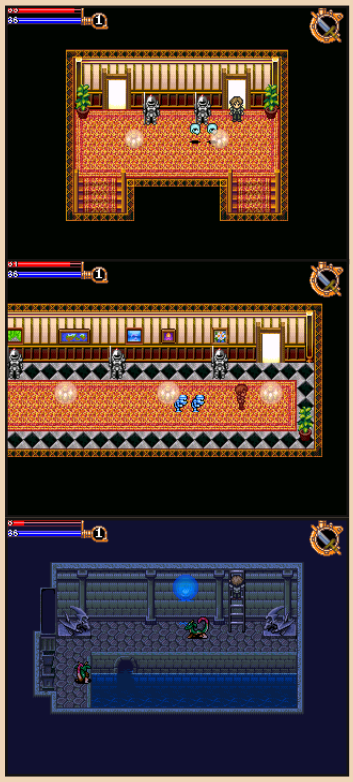
El menú de Acroama es un aparato llamado **Hermes XJ120**. Tiene acceso a objetos comunes (pociones, antídotos y ese tipo de items). También permite activar o desactivar el digitalizador (opción para mostrar la **Vida** o HP y el **Genio** o MP en cifras, y no sólo con barras), así como llamar a la operadora para obtener información (aunque aún no esta disponible en la demo). Por último, las típicas opciones de salir de la partida y cerrar el menú.

Se ha podido ver que los menús no son muy sofisticados o aparatosos. El *Hermes XJ120* se puede abrir manteniendo pulsada la tecla Enter durante un tiempo, y se cierra pulsando la tecla Escape. Además, se trata de mantener el estilo del RPG Maker respecto a los mensajes para no crear una disonancia gráfica.

Cofre

Puedes llevar un máximo de cinco armas (ataques o habilidades) contigo pero, ¿qué sucede si ese número se supera? Entonces entra en juego el Cofre. Las habilidades que recibas tras haber superado el límite irán a parar al cofre. Cuando quieras acceder a ellas las tendrás que cambiar por alguna de las que llevas contigo. Se trata del conocido sistema de "limitación de objetos", cuyos efectos jugables notaremos en videojuegos de la talla de ***Resident Evil***, y que hacen que el jugador tenga que escoger los objetos más útiles en cada momento. En Acroama tendremos que cambiar de ataques varias veces y de esa forma se aprovecha el cofre como un puzzle más dentro del juego.

La interfaz del cofre es muy sencilla, y nos permite intercambiar unas habilidades por otras.



Action RPG

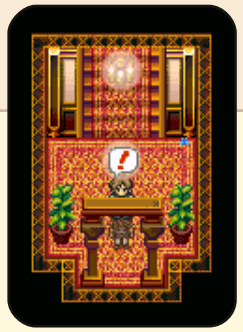
El Action RPG de Acroama consta de **diez habilidades** y un sistema de **niveles**. Cuando eliminas enemigos comunes ganas experiencia, y también puedes conseguir objetos. Únicamente se te permite llevar cinco habilidades contigo; las otras cinco que podrías llegar a tener son almacenadas en un **cofre**. Con la tecla Escape cambiamos de arma o habilidad, y con la tecla Mayúsculas atacamos o usamos una habilidad (por ejemplo, la habilidad de entrar al mundo de los recuerdos). Cabe mencionar que ha sido gratificante encontrarse una interesante batalla contra un jefe donde, más que la fuerza bruta, prima la observación del patrón de comportamiento y su punto débil (o forma en que le dañas).

A pesar de que el Action RPG es el sistema de batallas elegido para este juego, a la larga quizás termina pasando a un segundo plano. En Acroama, más que en los enemigos y batallas, se hace hincapié en los **puzzles**, **búsquedas** y **misterio**. Un ejemplo claro es el Sequidrez.

Sequidrez

El sequidrez es el juego de tablero al que **Horus** te obliga a jugar. Cada jugador tiene un número de piezas con un conjunto de movimientos posibles, y gana el que se "coma" todas las fichas oponentes. Hay algunos movimientos que para usarse necesitan "puntos de movimiento", que empiezan en cero y se van ganando de tres en tres por cada turno. En el primer juego Horus te da ventaja jugando con una sóla pieza, frente a dos tuyas. Aún así hará lo posible para que la partida sea larga y tortuosa (comprobado por la redacción de esta revista).

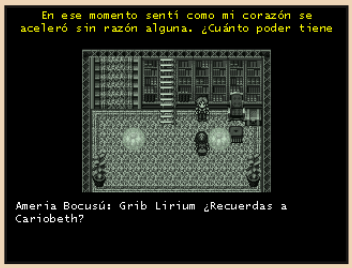
Se agradecen los minijuegos, siempre y cuando no impidan seguir avanzando en el juego.



Recuerdos

Otro elemento que, a pesar de ser una de las habilidades del Action RPG está más orientado a las búsquedas y los puzzles, es la posibilidad de **alternar entre el mundo real y el mundo de los recuerdos**. Sin duda, uno de los puntos fuertes de este juego, además de ingenioso. Cuando entras al mundo de los recuerdos sigues estando en el mismo lugar, pero los enemigos se paralizan y pasan a un segundo plano. En esta dimensión aparecen almas con las que puedes dialogar y que te darán información, o incluso personajes clave para seguir avanzando. También puedes descubrir algún secreto oculto a los ojos en el mundo real. Es posible que entrar al mundo de los recuerdos sea la habilidad que más utilices durante todo el juego.

Podemos interactuar con los entes que habitan el mundo de los recuerdos.



Influencias

Historia

La historia está muy influenciada por lo que **Zisay** veía en televisión (anime y películas). La porción de historia que narra sobre la mansión está principalmente influenciada por películas como R***ose Red*** especialmente, o por ***Los 13 Fantasmas***. El resto, lo que viene a ser el tema de las organizaciones secretas, fue creado por Zisay. Hay otros elementos directamente tomados de diversos lugares, en especial series de animación japonesa. Por ejemplo, los **Knights** son un poderoso grupo de Hackers que aparece en la serie ***Serial Experimental Lain***. La idea del genio, como puntos de magia, fue sacado de ***Mikami***, de un episodio en el que muestran al genio como una sombra espiritual. También la Operadora dice tener "la corteza de un alma" y no un alma completa, concepto extraído de ***Neon Genesis Evangelion***.

Concepto de juego

Veamos: ir de cuarto en cuarto en una construcción antigua matando cada bicho raro y monstruo que aparece... El juego claramente ha sido influenciado por Castlevania (la mayor parte de las canciones utilizadas como banda sonora tienen su origen en esta saga, así como los gráficos de Vida y Genio). No obstante, Acroama es un juego con personalidad propia.

¿En qué va a cambiar Acroama?

Acroama, como se mencionó al inicio de este texto, está en fase de rediseño. Aunque aún se está redefiniendo la historia, ya se han pensado muchos detalles sobre la jugabilidad y la forma en la que se hace frente al juego (el desarrollo).

Trama

La nueva historia de Acroama sigue el mismo argumento que la demo antigua aquí comentada. La diferencia está en que ahora se desarrollan partes y sucesos a las que la otra historia

no llegaba. Zisay nos ha dado información en este punto que hemos decidido no publicar, dado su carácter revelador. En definitiva, hemos eliminado los spoilers, por el bien de una trama tan interesante como la de Acroama.

Sistema de Juego

Se tiene pensado cambiar el sistema de Action RPG, menú incluido, por algo un poco menos estático. Se espera disminuir el número de habilidades, a cambio de aumentar los usos de éstas, ya sea por niveles (como en ***Secret of Maná***) o por su uso (como en ***Terranigma***). Además, algún que otro engine será revisado y mejorado (por ejemplo, alguno que mejore el movimiento del chara en el mapa). También, según el desarrollo del nuevo guión, sería necesario hacer un sistema para que en el mapa pueda luchar más de un personaje a la vez contra todos los enemigos (un sistema de aliados). El cofre ha sido totalmente descartado en la nueva versión.

Desarrollo del Juego

A diferencia de la antigua demo, la nueva versión no se centraría únicamente en Grib Lirium, sino también en la historia de Cariobeth con Alan. Alternando entre el mismo lugar pero en dos épocas distintas, lo que hagas con Alan y Cariobeth puede afectar a lo que Grib Lirium tenga luego disponible en la mansión.

Opinión

Estamos ante un proyecto relativamente conocido para las personas que llevan años en el mundillo del RPG Maker. En su momento se lanzaron varias versiones, una para *betatesters* (que algún redactor de la revista tuvo oportunidad de probar) y más tarde la versión que ilustra este reportaje, donde se corregían bastantes fallos y se perfeccionaban los diálogos y engines.

Le deseamos mucha suerte a **Zisay** con el nuevo planteamiento del proyecto, esperando poder en un futuro disfrutar de un juego donde argumento y jugabilidad son tratados de igual manera, otorgándoles la atención que merecen.

¿Qué secretos esconde la mansión? ¿Qué o quiénes son todos esos espíritus? ¿Qué pinta Grib en todo esto?

Entrevista a Zisay

¿Nombre real?

Daniel Mena.

¿Edad actual?

20 años.

¿De dónde eres?

De Peñaflor, Santiago de Chile.

¿Estudias o trabajas?

Entré a estudiar en la noche con la esperanza de, cuando me den ganas, trabajar mientras estudio. Pero la verdad, ahora disfruto las tardes y mañanas de ocio.

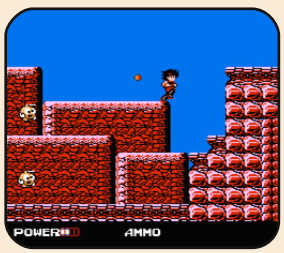
¿Tu videojuego comercial favorito?

Hay varios, más que nada los que tengan buena jugabilidad. Lo que más he jugado son cosas viejas. En especial, me han llamado la atención juegos hackeados, aunque no los he jugado por completo. Algunos son asombrosos. Los comerciales que más me han gustado son Castlevania 2D, La saga Terranigma (creo que se incluye Illusion of Time e Illusion of Gaia), Secret of Maná y Secret of Evermore, The King of Fighters, Kirby (NES), Clash at Demonhead (NES), Frets on Fire, Banjo Kazooie y Breath of Fire.

Creo que esos son. Los nombro según cuánto me han causado, ganas de jugarlo, momentos de emoción, golpes de enojo contra el teclado, cabezazos a la pantalla, etc. Tengo una fijación especial con el 2D y es que, en general, cuanto más realista es un juego en gráficos o manera de proceder (por ejemplo que al protagonista le de hambre), menos me gustan.

¿Tu juego de RPG Maker favorito?

Usando el mismo criterio que nombro más arriba, The Bad Guy. Auque es muy viejo, ningún otro juego hasta ahora me ha gustado tanto. Quizás si lo jugara ahora no diría eso y me gustaría mucho menos, pero recuerdo claramente que en ese momento fue el juego de RPG Maker que más me interesó. Lo digo realmente y no como una frase trillada, es una pena que no lo hayan terminado. Creo que si hubiese jugado a "Chrono Trigger" (no me apedreen, ya lo jugaré) el que más me gustaría sería Chrono Cronicles.



¿Tu película favorita?

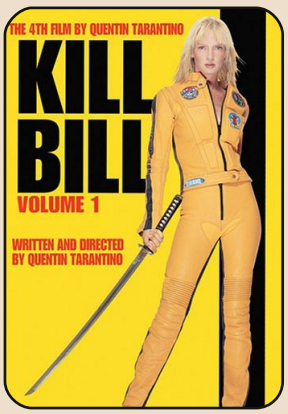
Hay varias, en especial las que son originales o que tienen giros inesperados (sin que éstos sean estúpidos). Kill Bill, Ghost World, Old Boy o Sympathy for Lady Vengeance.

¿Estilo musical favorito?

Sin quererlo se ha transformado en el japonés (J-Rock), en especial The Pillows (FLCL). Y una que otra canción legendaria (Garden of Eden, el tema de Pulp Fiction, Rhapsody in Blue, entre otros).

¿Tu canción favorita?

Depende mucho del estado de ánimo o el lugar en el que esté, no se trata de que me guste una canción y a escucharla por siempre. De todas formas creo que una que me gusta mucho desde que la escuché y no me aburre es Last Dinosaur de The Pillows.



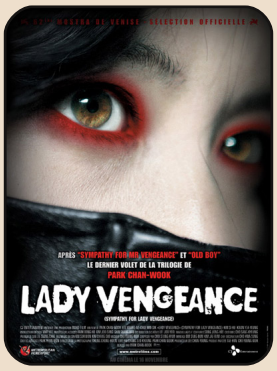
¿Tu comic, manga o anime favorito?

Mismo criterio de los juegos: Evangelion. Dígase lo que se diga para mí es uno de los animes con mejor trama y personajes que he visto. Ahora estoy alucinando mucho con 20th Century Boys (manga), del creador de Monster.

¿Tu libro favorito?

Aquí no hay favoritos, suelo leer pavadas de pulp, pero entre esos no hay favoritos, todos son libros con historias bastante simples y a la antigua (aún recuerdo que en una parte de "Como caviar para una espía", el malo que quería destruir al mundo, en vez de matar al protagonista, lo deja en una zanja llena de escorpiones feroces).

¿Tienes algún talento?



Que pregunta más cruel. Pues, lo que más se me da últimamente es la programación, pero tampoco soy tan bueno en el tema. A pesar de no ser tan bueno, creo que ese es mi talento (mi gracia). De todas formas, siempre trato de escribir o dibujar, y espero que algún día una de esas dos cosas sea algo que pueda nombrar como un talento.

¿Cómo conociste el RPG Maker?

Una web de roms de RPGs ponía bien grande: "Crea tu propio Final Fantasy sin saber programar". Eso simplemente me alucinó. Entonces no lo descargué de todas formas, porque consideraba el RTP muy pesado (recién había comenzado con la informática y consideraba que un mega era como un giga). Luego un amigo lo descargó en mi PC a mis espaldas, y así lo terminé conociendo.

¿Qué pasó con la web Zisay RPG?

Tristemente la inconstancia de Internet, falta de colaboradores (aunque unos estuvieron presentes y ayudaron cuanto pudieron) terminó por acabarla. De todas formas trabajé en una nueva versión que jamás publiqué, solo logré el diseño (tenía el CSS listo). Siempre que pienso en RPG Maker la recuerdo y algún día me gustaría rehacerla, pero pienso que a este punto tal vez no sea demasiado útil. Hay muchos lugares con tutoriales y ejemplos, quizás no tantos, pero mejor explicados y más útiles.

¿A qué se debe el estancamiento de Acroama estos últimos años?

Un engine desastrosamente planteado, cambio de intereses y tiempo. En realidad es lo típico con los proyectos de RPG Maker, y espero que ésta vez no sea igual. Es triste pensarlo, pasar tanto tiempo en el mundo del RPG Maker sin siquiera haber publicado un proyecto completo.

¿Por qué has decidido retomar el proyecto?

Porque el RPG Maker, a pesar de no usarlo siempre, no deja el escritorio. Un día me puse a jugar lo que tenía de Acroama y me gustó mucho, entonces se me ocurrieron un sin fin de ideas. Luego, cuando lo abrí y miré cada uno de los engines y la forma en la que interactuaban entre ellos me sorprendió. Supongo que al jugarlo y estudiarlo se prendió la chispa que siempre amenazó con apagarse.

Quizás al comienzo del juego haya un bombardeo de ideas y conceptos que incomoden a algunos jugadores. ¿Qué opinas de esto? ¿Para qué público va dirigido tu juego?

Bueno, no estoy del todo seguro, de todas formas lo que el juego intenta transmitir es una historia de misterio con un par de giros, un sistema de batallas que se hace más ligero que el común del RPG Maker y un estilo simple y original. Si eso es lo que buscas en un juego entonces Acroama podría llegar a gustarte. Acroama no será un bishojo de la hermosa relación que podría surgir entre el protagonista y un personaje femenino un poco tonto e inocente, con un ARPG que te hará recordar a Naruto. Si lo que buscas es eso, entonces Acroama no te gustará.

¿Tienes pensado renovar el juego gráficamente?

Si, no tanto el estilo gráfico, sino los gráficos en sí. Vamos, que el héroe es un tipo flaco con una camisa y unos pantalones simples (y va en una misión de parte de una organización secreta). Aparte, quiero sentir que realmente hice el juego. De todas formas, el estilo del juego es algo que aún no para de tambalearse en mi mente, puede que incluso termine cambiando el estilo de los gráficos.

Nos ha gustado mucho el combate contra el espíritu de fuego, ¿qué otros combates te gustaría incluir en la nueva versión?

Pues, en primer lugar lo que tienen todos los RPGs que he nombrado... ¡Monstruos gigantes! Jeje, y una que otra pelea como aquella, en la que lo importante no sea cuan fuerte atacar al boss, sino cómo atacarlo.

¿Qué parte de la programación te ha costado más?

Recuerdo que hacer el Action RPG fue tortuoso (por eso ahora quiero planearlo bien antes). En la demo solo se pueden usar dos habilidades pero en total hay diez (las que se incluyen programadas aunque no se usen). Las diez habilidades se llaman desde un evento llamado “Disparador de activo” que se encuentra en cada mapa, entonces, cuando modificaba algo, tenía que copiar el evento mapa por mapa. Además, los enemigos tienen mínimo trece páginas donde cada página podía cambiar a la menor modificación del engine. El “Disparador de activo” también tenía trece y no estoy contando los eventos comunes que eran de apoyo.

¿Qué parte del desarrollo de tu juego te divierte más? ¿Y cuál es la que menos te entretiene?

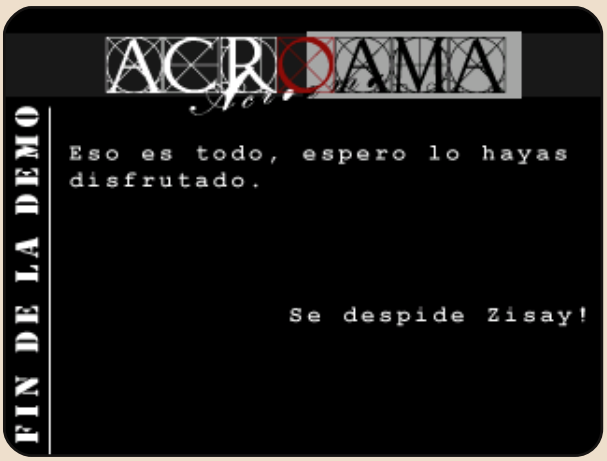
La programación y la historia me entretienen mucho. La parte que menos me entretiene a la larga es, justamente la programación junto al mapeado quizás.

El desarrollo de juegos es duro... ¿Te mereció la pena el tiempo invertido en la demo de Acroama?

En ese momento, cuando abandoné el proyecto, pensé que no, y casi me hago emo por mi destino triste respecto al juego (ya me iba a cortar las venas con una cuchara de palo). Pero ahora que lo juego y me entretengo con él, creo que lo que menos hice fue perder el tiempo.

Aquí acaba la entrevista, gracias por tu tiempo Zisay. ¿Deseas añadir algo más?

Pues solo un consejo a toda la humanidad, que luego podría traer la paz mundial... ¡Guarden sus proyectos de RPG Maker! ¡Hasta pronto!



El Legado de Maldo II

Una nueva y temible amenaza se cierne sobre nuestras cabezas, amenaza que quizás tenga algo que ver con los hechos ocurridos en Mallorca hace algún tiempo. Nuestros antiguos héroes han pasado al recuerdo, y ahora el destino está en tus manos. Lo tienes más difícil que Pinocho en un indendio, así que ¿estás preparado para salvar, no sólo a tu isla favorita, sino a toda la humanidad?

Autor Maldo

Idioma Castellano

RPG Maker 2003

Versión Beta

Tipo de Juego Action-RPG

Género Acción, Humor

Hemos tenido la oportunidad de probar un poco la secuela de ***El Legado de Maldo***, cortesía de su autor. En esta ocasión nos enfrentaremos a una amenaza mayor, y no sólo tendremos que salvar **Mallorca** o **España**, sino el planeta entero. Por ahora es mejor no contar demasiado, ya que esta entrega guarda relación directa con la anterior y está llena de spoilers para los que no hayáis jugado a ***El Legado de Maldo***. No queremos estropearos la sorpresa.

En esta ocasión los protagonistas de la historia somos nosotros, es decir, elegiremos entre un chico o una chica a los que daremos un nombre. El personaje que elijamos no tendrá una personalidad definida, y durante el juego nosotros mismos somos quienes decidimos qué responder en ciertas ocasiones al interactuar con otros personajes. Esto provocará situaciones y reacciones diferentes.

Maldo, sus amigos y los personajes del primer episodio quedan relegados a un segundo plano en esta secuela. No significa que dejen de aparecer, pero lo harán con menos frecuencia y en momentos puntuales de la historia. **Maldo** está desarrollando una secuela que no será de carácter tan personal. Esto queda demostrado con el simple hecho de que el o la protagonista se pueda personalizar de algún modo.

Se mantiene la esencia de la primera parte, y se mejoran aspectos como el gráfico.

El juego está aun en sus primeras fases de desarrollo, pero se han podido hacer unas observaciones bastante positivas al respecto. Una de ellas ha sido la mejora gráfica; ahora tiene un aspecto más homogéneo y agradable a la vista, además de que se adapta perfectamente al estilo de los recursos originales creados por el autor. No sólo eso, **Maldo** ha decidido añadir efectos de sombras e iluminación para conseguir un acabado más consistente y suavizado.

Se ha observado más variedad de personajes no jugables, y más grupos sociales. Se sigue manteniendo el mismo tipo de humor, aunque esta vez los comentarios son menos monótonos y, a pesar de hacer uso del mismo tipo de vocabulario, esta vez no estará todo tan centrado en lo más personal del autor.

El sistema *ARPG* se mantiene igual que el anterior, pero con algunas mejoras gráficas y técnicas bastante positivas. Hay mayor fluidez en la animación de los protagonistas, y no sólo eso, sino que ahora los enemigos también cuentan con una animación de ataque. También hay más variedad de habilidades, tanto defensivas como ofensivas. Dependiendo de lo que hagamos con nuestro personaje, subiremos atributos y aprenderemos distintas habilidades.

Este diálogo igual nos resulta familiar.

Un añadido reciente a la beta es el rostro del personaje escogido.

Nuevos efectos de iluminación para consolidar la ambientación.

Ahora también habrá que tener mucho ojo con la barra de vida, ya que ésta se va vaciando poco a poco en según qué situaciones. Si usamos ciertos movimientos o si recibimos demasiados golpes de los enemigos la energía puede caer en picado. Si ésta llega a cero, los atributos de los personajes se reducirán a la mitad, perdiendo la vitalidad restante gradualmente hasta hacer uso de algún objeto, o descansar.

Esos son algunos de los detalles que **Maldo** nos ha contado respecto a la segunda entrega del juego, y las sensaciones tras haber probado de la beta. Esperemos que el proyecto avance y tenga tan buena aceptación como la primera parte. A todos vosotros, quienes no habéis probado aún ***El Legado de Maldo***, os recomendamos que lo hagáis y disfrutéis de los retos y aventuras que se ofrecen.

Halec's Wanderings

En una noche tormentosa, dentro de un castillo lúgubre, el malhumorado e histriónico Rey Buffo está teniendo uno de sus ataques de ira. Algo de razón tiene, ya que es soberano de un reino muy próspero, pero nadie vive allí, a excepción de él y sus soldados. Entonces se le ocurre un plan terrible: secuestrar a la gente y obligarla a vivir en Buffonia.

Autor Kreft

Idioma Castellano

RPG Maker 2003

Versión Beta

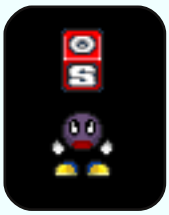
Tipo de Juego Acción, Puzzles

Género Aventura, Humor

Desde la pantalla inicial podremos empezar una nueva partida, cargar una partida existente o ver los extras que se incluyen en la beta.

Halec, una bala de cañón, que no carne de, recibe una carta de su hermano **Cruffy**, quién ahora se encuentra viviendo en **Buffonia** debido al maléfico plan del **Rey Buffo**. Halec considera que ese no es un buen lugar para **Cruffy** y decide acudir en su busca. ¿Alguien o algo impedirá que nuestro redondo protagonista con pies y manos, pero sin extremidades, llegue hasta el Castillo del **Rey Buffo**?

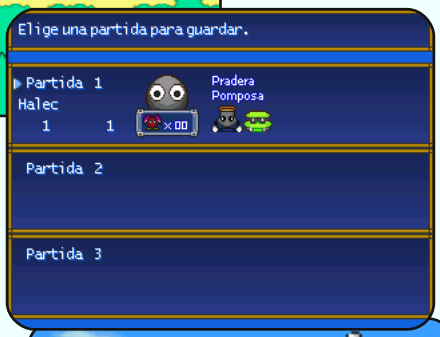
Kreft nos trae una apuesta arriesgada si tenemos en cuenta los tipos de juego que más abundan en el mundillo del RPG Maker, no sólo estéticamente, sino en cuanto a temática y mecánica de juego. Desde el comienzo nos sumergiremos en un mundo colorido y desenfadado, ambientación bastante lograda gracias a gráficos de mapa de coloreado plano y muy vivo, personajes de diseño peculiar y bastante dispar, y música que será de todo menos ambiental.



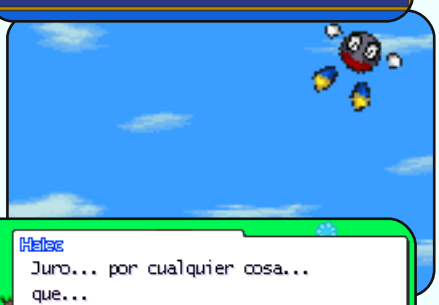
Gráficamente es un juego distinto, muy llamativo y vistoso, si bien es cierto que se echan en falta seres deambulando por los parajes, aunque no tengan ningún cometido especial, tan sólo el de adornar y cumplir con la estética. Varios diseños son obra del autor, como el de **Halec**, el **Rey Buffo** o incluso **Olimar**. Llegados a este punto cabe mencionar la aparición de diversos cameos de videojuegos, ya sea de forma directa (**Pikmin** y el **Capitán Olimar**, del juego ***Pikmin*** de ***GameCube***), a través de referencias visuales (la forma en que guardamos la partida) o en los propios diálogos.

En los lugares marcados con Z se nos enseñarán nuevas acciones.

Golpeando con el puño ese cubo rojo podremos salvar la partida... ¿Nos suena de algo?



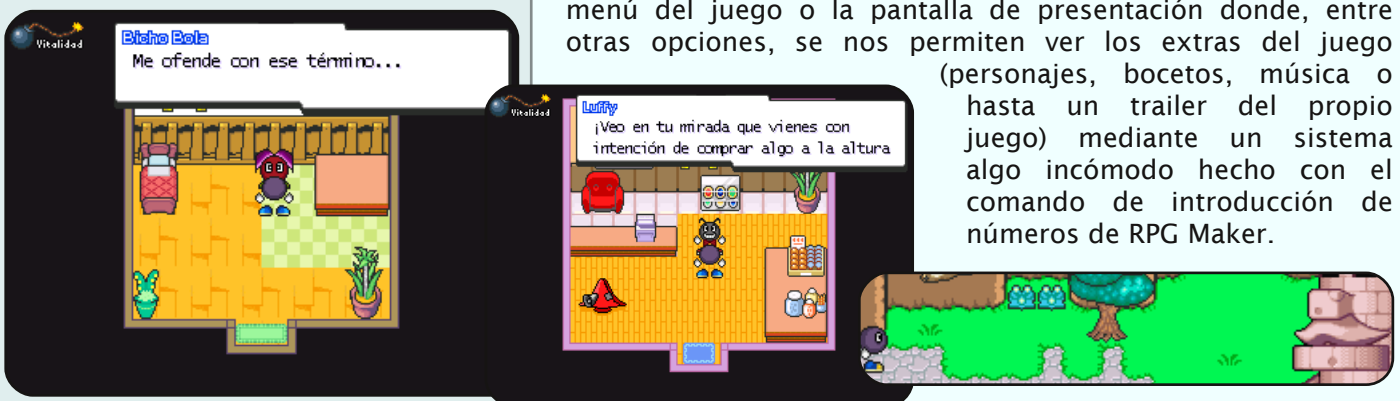
Según palabras del autor "*algunos diálogos igual pueden resultar absurdos*", pero nada más lejos de la realidad. Aún tratándose de un guión en clave de humor y parodia, no hay frases sin sentido, el dinamismo de los diálogos es correcto y no se nos aburrirá con toneladas de texto. Podemos destacar el sentido del humor e incluso la ironía de la que hace gala **Halec** y el mundo donde se desarrolla la aventura. Esta sensación se acentúa gracias a la bien seleccionada banda sonora procedente de juegos de ***Nintendo 64***, tales como ***Banjo-Kazooie***, ***Conker's Bad Fur Day*** o ***Paper Mario***. Un estilo musical al gusto del autor y adecuado para la ocasión. A todo ello debemos sumarle los abundantes efectos sonoros, varios de ellos originales, esto es, grabados por el autor.

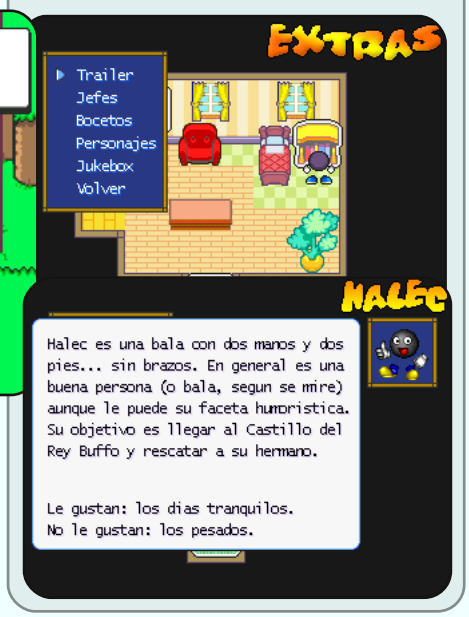


Arriba tenemos a Halec a punto de maldecir a alguien. A la izquierda vemos la aparición estelar del Capitán Olimar.

Lo bueno de este juego es que desde el principio se asume que este mundo es así, y punto. No hace falta dar explicaciones de por qué existen criaturas de un tipo u otro.

El concepto de juego es bastante original y dinámico. No estamos ante un juego de batallas aleatorias por turnos, de hecho, las batallas ocurrirán en contadas ocasiones y serán en el propio mapa. Se ha tratado de acentuar más el tema de la exploración y resolución de sencillas misiones y puzzles, por decirlo de alguna manera. No hay demasiados alardes de programación, aunque encontramos un sistema de acción en tiempo real para las batallas. Es un sistema modesto, que peca por su lentitud, y donde tan sólo contamos con la opción de atacar a los enemigos. Eso sí, bien adornado con sonidos y animaciones para la ocasión, junto a onomatopeyas, como si de un cómic se tratase (o la mítica serie de ***Batman***, ya puestos). También tenemos otros añadidos como el sencillo menú del juego o la pantalla de presentación donde, entre otras opciones, se nos permiten ver los extras del juego (personajes, bocetos, música o hasta un trailer del propio juego) mediante un sistema algo incómodo hecho con el comando de introducción de números de RPG Maker.

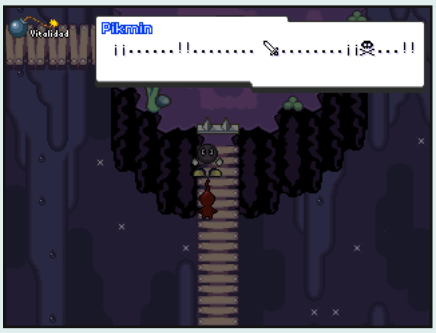




Lo que sin duda nos va a entretener son las misiones de exploración y resolución de puzzles, por así decirlo, a pesar de su facilidad. Nos hemos encontrado con un sistema de intercambio de protagonistas, de tal forma que para poder avanzar de cierto sitio tendremos que alternar entre varios personajes. Concretamente, en la beta hemos podido alternar entre **Halec** y **Pikmin**, lo que nos permite activar interruptores con uno de ellos para abrir paso al otro personaje, y viceversa. Una gran idea, vista en videojuegos comerciales, pero pocas veces en juegos de RPG Maker, y que acentúa bastante la componente jugable del proyecto.

A la izquierda, una mariquita gigante atasca la entrada de una casa. Esto no sale ni con agua caliente, vaya...

Abajo, una charla con el sabiondo del lugar, bajo un ambiente místico.



Concluyendo, ***Halec's Wanderings***, como su título indica, nos invita a acompañar a **Halec** en sus vagabundeos por un mundo poco cuerdo, plagado de estrambóticos personajes, en busca de su hermano. Un concepto diferente y arriesgado que, como siempre, gustará y divertirá a unos, mientras que otros preferirán ideas más clásicas. Esperemos que en posteriores versiones podamos hacer uso de un mejor sistema de acción, más batallas normales o contra jefes y, por supuesto, más misiones de alternancia de personajes para resolver puzzles algo más complejos.

En el nido de bichos asesinos tendremos que alternar entre personajes para resolver los sencillos puzzles que se plantean.

Entrevista a Kreft

¿Nombre real?

Bruno.

¿Edad actual?

17.

¿De dónde eres?

San Fernando, Cádiz.

¿Cuál es tu videojuego comercial favorito?

Hay tantos... Pero me voy a mojar y diré The Legend of Zelda: Ocarina of Time, porque me marcó de pequeño.

¿Y tu juego favorito de RPG Maker?

Las Aventuras de Pepe.

¿Cuál es tu película favorita?

Realmente veo las películas solo para entretenerme, pero bueno... Beetlejuice, Batman, Monstruos S.A....

¿Tu estilo musical favorito?

Rock, o bandas sonoras de videojuegos.

¿Y tu canción favorita?

Muchas, pero me mojaré otra vez, jeje... "Opio", de Héroes del Silencio.

¿Tienes algún cómic, anime o manga favorito?

¿El Mortadelo vale?

¿Tu libro o revista favorita?

Buff... La verdad es que no leo demasiado, aunque me gustaría. Me gusta la NGamer.

¿Cómo conociste el RPG Maker y cuáles fueron tus primeros pasos en el mundillo?

A un antiguo amigo y a mí nos ilusionaba la idea de crear juegos, y él descubrió por eMule el RPG Maker PRO de Ninjasuperk, hace ya la tira. Me lo pasó y empecé a hacer cosas, muy cutres claro. Lo aprendí prácticamente todo yo solo, porque no tenía Internet. Cuando por fin entré en páginas de RPG Maker, iba por la Comunidad Hispana y el foro de la web de Uvar.

¿Cómo definirías tu proyecto?

Divertido y con personajes simpaticos, espero.

¿Dónde, cómo y por qué surgió la idea de hacer Halec's Wanderings?

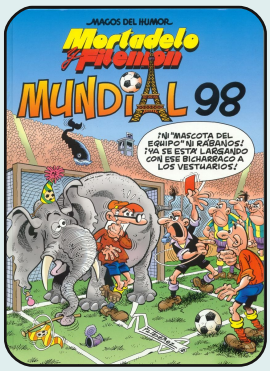
De pequeño me dedicaba a "inventar" personajes de videojuegos e imaginármelos. Uno de ellos era Halec, entonces llamado/a "Lemática". Y hace poco mas de un año, después de jugar a Conker's Bad Fur Day, me apeteció hacer un juego parecido para RPG Maker, y rescaté a Lematica, a quien cambié el nombre.

El juego es de humor y la trama sencilla, ¿es esto suficiente para poder expresarse a través de un videojuego?

Yo simplemente quiero hacer un buen juego que divierta a la gente y haga reir, o sonreir al menos.

¿Tienes pensado incorporar vista lateral en el juego? Es decir, ¿en algún momento será como un plataformas 2D?

No creo. Realmente a mi me encantaría algún día hacer mi propio plataformas 2D, pero hasta que no me ponga en serio con el Game Maker...



Es de suponer que el juego incorporará minijuegos, dada la temática. De ser así, ¿qué tienes pensado en este aspecto para aumentar el entretenimiento?

Más que minijuegos, lo que meteré serán cosillas dentro del desarrollo del juego, como cuando te encuentras con el pikmin.

El juego es muy fácil. ¿Qué opinas de esto? ¿Aumentarás la dificultad?

Lo sé, pero es que personalmente odio los juegos con retos frustrantes. Vamos, que no creo que le suba la dificultad.

¿Qué es lo que más te está costando en el desarrollo de tu juego?

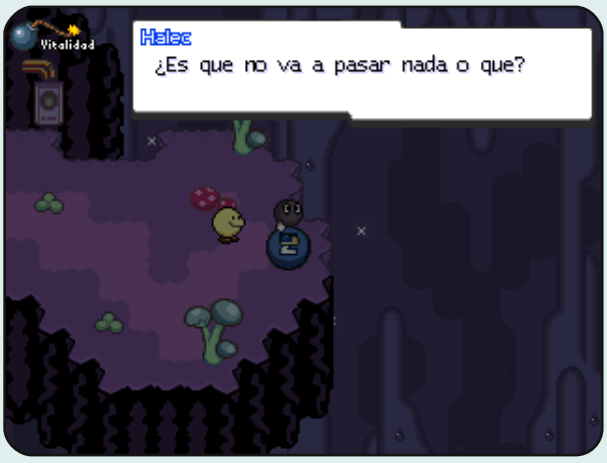
Los gráficos y enfrentarme a los bugs que me salen a veces.

¿Tienes otros proyectos de RPG Maker entre manos?

Si, uno. Pero es secreto.

Y aquí va la despedida. Aprovecha este espacio para decir todo lo que quieras. Pero ten cuidado que saldrá en la revista, jeje...

¡Un saludo para mi familia! Aunque dudo que lean esto... Y nada, que suerte con la revista y que el mundillo RPG Maker hispano no decaiga.



Ahora ya conocemos un poquito más a la persona que hay tras este curioso proyecto.

Captain America

Un hombre, un traje azul, un poderoso escudo y dos pequeñas alas en su antifaz... ¡Es el Capitán América! El centinela de la libertad, el inaudito de fuerza y espíritu, vuelve en una aventura contra la bestia mutante Nazi de Andrómeda. Que no despiste la estética del juego porque no estamos ante un título de humor tal y como el autor nos lo confirma. Hagamos un viaje con este curioso Capitán América que hasta ahora no había recibido un fangame destacable. ¿Te atreves a encarnar al soldado perfecto contra las tinieblas de Cráneo Rojo?

Autor
real Troll

Idioma
Alemán

RPG Maker
2000

Versión
Completo

Tipo de Juego
Plataformass

Género
Acción, Aventura

Argumento

Gráficos

Música

Efectos Sonoros

Programación

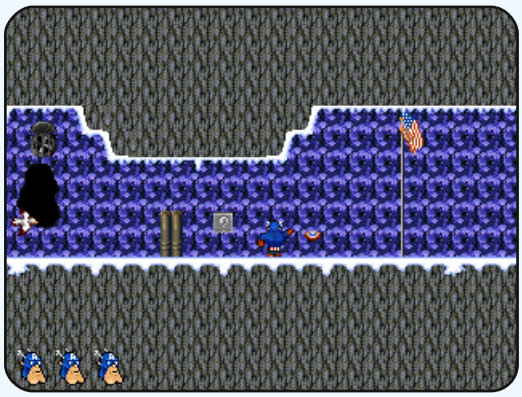
Originalidad

Entretenimiento

La aventura del capitán comenzará primero en el despacho del Presidente de los Estados Unidos de América, donde interpretado por un curioso personaje teniendo a su lado a **Spider-Man** y **Hulk**, asistiremos a una conversación transcendental con un toque de humor a la llamada telefónica de **Red Skull** (**Cráneo Rojo**), una bestia mutante del Reich proveniente de Adrómeda, que porta una terrible amenaza. Frente a tal alarma, el **Profesor Huntington** nos recomendará a quién se debe acudir para luchar contra las tácticas de **Cráneo Rojo**: el **Capitán América**. Conservado criogénicamente en los hielos de ***Alaska***, será despertado por el **Profesor**, **Spider-Man** y **Hulk** en una expedición. Así comienza la aventura del abanderado de las barras y las estrellas.

El juego en cuestión mantiene un argumento propio de una aventura del **Capitán América**, es decir, encontraremos los archienemigos que han caracterizado a esta vieja creación de ***Jack Kirby*** y ***Joe Simon***, posteriormente recuperada por ***Stan Lee*** en los '60 del siglo pasado, con el ya nombrado **Cráneo Rojo** a la cabeza. El guión nos trasladará a diferentes localizaciones, y resulta destacable que la primera sea ***Alaska***, el lugar donde se mantiene congelado al capitán en un estado de criogenización: justo el argumento oficial que hubo para el parón del héroe entre los años posteriores a la posguerra mundial hasta su vuelta en los '60.

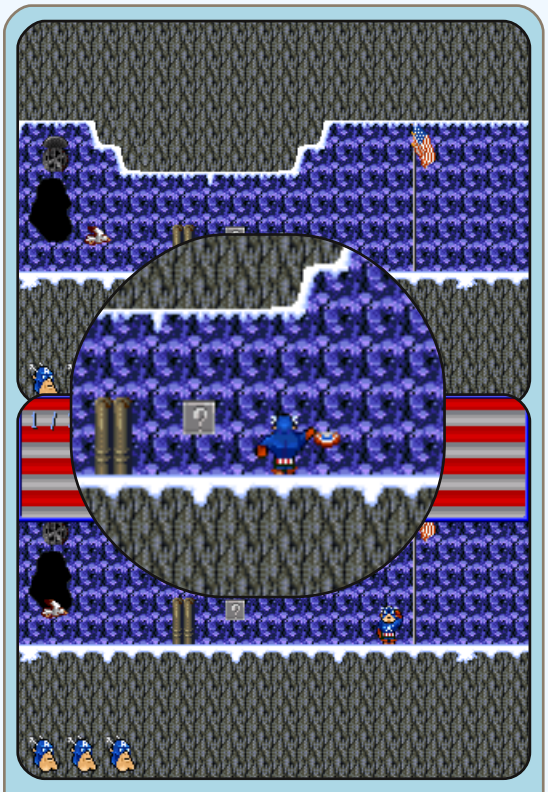
Sí, la caja de textos puede provocar un ataque de epilepsia, pero todo en este juego es así de estridente.



De todas maneras, la historia no será el apartado estrella en este título, ya que está orientado hacia un juego de plataformas donde la acción y el ingenio prevalecerán, así nos sobrepondremos a las situaciones más adversas de un plantel de enemigos variados con distintos ataques o tácticas para despistarnos. El esquema al que casi siempre nos involucraremos para avanzar por los escenarios de **Capitán América** se reduce a desactivar una serie de portales, que nos impiden pasar, gracias a las llaves de distintos colores que deberemos obtener por el escenario sorteando, si hace falta, obstáculos como pesos o los ataques enemigos. Para lograrlo dispondremos de tres vidas representadas con la cara del capitán y una serie de habilidades inherentes en el protagonista.

La primera de estas habilidades será el mítico ataque con el escudo que retornará a modo de boomerang; también saltaremos para salvar distancias u obstáculos; y además podremos agacharnos cubriéndonos con el escudo para atravesar zonas de difícil acceso. Bajo estas habilidades y alguna otra más con la que interactuaremos en los escenarios, deberemos superar un total de 16 niveles, más una serie de niveles de bonus a los que se acceden según las tres grandes localizaciones donde se recrea esta aventura. A cada zona le corresponderá a su vez un enemigo final que enviará el malvado **Cráneo Rojo**, como por ejemplo el **Barón Zemo**, el cual como todos los jefes finales dispondrá de una serie de movimientos y ataques en una IA sencilla aunque problemática si no somos muy diestros en los plataformas 2D.

El aspecto embrutecido de nuestro superhéroe americano nos recordará a aquel famoso actor de apellido impronunciable que encarnó a Conan en su día.



He aquí la clásica habilidad que permite lanzar el escudo y recogerlo cual boomerang, que junto a otras técnicas especiales hará que "el capi" parezca algo menos tosco.

Teniendo en cuenta que la dificultad comenzará a notarse con profundidad en la segunda zona, junto a los niveles de bonus que incorpora, es un juego con un entretenimiento asegurado para bastante tiempo si decidimos no hacer trampas modificándolo desde el propio RPG Maker. De hecho su nivel de dificultad crecerá en la tercera zona de una manera rabiosa con los hombres lobo y los esqueletos, por lo que habrá que armarse de paciencia y emplear mucho ingenio, habilidad y coordinación para superar los escenarios.

La programación por su parte no ha quedado completamente inoperante si tenemos en cuenta que es un juego de plataformas con todos los inconvenientes que supone este tipo de sistema en RPG Maker. Los saltos están bien realizados y responden de una manera bastante decente, pero cuando debamos combinarlos con el ataque o la habilidad de agacharse comenzaremos a percatarnos de que existe una respuesta algo apilada que impide realizar de manera inmediata lo que le digamos generando a veces problemas tales como que en vez de agacharse tras el salto no lo haga, lo que provocará que perdamos la partida y volvamos a empezar más de una vez. Por prevención su autor no nos lleva a cargar la partida sino que tras la sala de descanso del capitán podremos aceptar continuar para seguir en el nivel o bien rendirnos y salir.

Los ataques del **Capitán América** con su escudo están bastante bien conseguidos y responden justo cuando el escudo coincide con el enemigo, por lo que se debe afinar bien la distancia para alcanzar el objetivo. Existen fallos gráficos tales como, cuando aceptamos para continuar en el escenario que hemos perdido, al iniciarse partida, el capitán lanza automáticamente el escudo o vemos reposicionarse al propio protagonista con la animación del ataque en el punto de inicio. No entorpece la jugabilidad, pero le da un aire descuidado. A parte de este aspecto jugable, la programación no va mucho más allá en este título para detalles tales como las cajas de texto con sus faces personalizados o las escenas de interludio donde se trata de añadir el factor de diálogos que matizan el género de aventura de acción que el propio autor cataloga.

Bienvenidos a un derroche de patriotismo e ironía.

El gran acierto de su autor ha sido emplear un ***parche de Ineluki*** para registrar en el teclado una configuración distinta de teclas para realizar los diferentes movimientos que en RPG Maker 2000 serían imposibles a realizar (recordemos que sólo aceptar y cancelar junto a las direcciones y shift son las teclas que se pueden utilizar) de manera que cargando unos scripts en la carpeta de sonidos establecemos la configuración donde "A" es para atacar, "S" para saltar y "D" para agacharse. Junto a ellas, tenemos "Z" como aceptar y "X" como cancelar, además de la configuración habitual para aceptar y cancelar. Esta distribución, a parte de facilitar la realización del juego que de otra manera hubiera sido algo más compleja, hace más cómodo el manejo una vez que nos hayamos acostumbrado en los primeros minutos.

La dificultad de los niveles aumentará progresivamente hasta llegar a un punto cercano a lo imposible.

A pesar de ello, la jugabilidad se ve muy afectada por la dificultad que entraña de manera progresiva, como se dijo anteriormente, hasta llegar a sus últimos escenarios donde será una tentación abrirlo para poder ajustar la dificultad, lo cual puede ser alterar el entretenimiento tal y como lo plantea su autor, que es lo que realmente importa en el juego que nos ocupa. En la batalla final será donde florezcan varios fallos de programación, ya que deberemos saltar, atacar y agacharnos constantemente, colapsando la respuesta del capitán y empañando la jugabilidad, si además de difícil no responde como debiera. Su entretenimiento se ve recortado si no decidimos sacarle el máximo jugo con los niveles de bonus o si se adultera para aligerar esa dificultad.

En cuanto el apartado gráfico, como debe ser para un fangame de este tipo, el autor no sólo trabajó en personalizarlo para adecuar al capitán y al resto de héroes y villanos, sino que les dotó con una estética propia que si bien puede darnos la impresión de estar frente a un juego en clave de humor, en realidad ofrece una estética original y un toque desenfadado muy acorde con el género de las plataformas. Si bien hay alguna que otra escena violenta con **Cráneo Rojo**, se puede decir que es un juego gráficamente "infantil" que resulta muy atractivo. Ha sido muy bien cuidado y todos los personajes mantienen concordancia con sus respectivos personajes del comic. Sus escenas, como la introducción y los interludios entre zonas, refuerzan el componente historia y brindan a **Captain America** un apartado gráfico a la altura de lo que el autor quiere mostrar, como es el caso del aterrizaje forzado del capitán en la tercera zona.

Semejante pandilla no puede hacer otra cosa más que liarla allá donde va...

El apartado sonoro sea quizás el que menos convence por algún sonido RTP que no acaba de encajar mucho y por la poca fuerza que acaba de transmitir para involucrarnos en la ambientación. Las voces son el punto más fuerte que subsanan este apartado, **Cráneo Rojo** está impecable con esa macabra voz que nos recuerda a cierto genocida. Aún siendo un plataformas, el apartado que más escucharemos será el de música dejando en un segundo plano al sonido (a excepción de las oportunas voces), siendo la música muy acertada entre el repertorio midi que incluye. Algunas de ellas como "***Call me***" de ***Blondie***, el "***Washington Post March***" o el "***When Johnny Comes Marching Home Again***", le otorgan esa ambientación patriótica americana que requiere un héroe de la talla del **Capitán América**.

En definitiva, ***Captain America gegen Die Nazimutantenbestien von Adromeda*** no es un improperio, sino un juego tipo plataformas altamente recomendable si nuestra intención es entretenernos con los retos que nos propone su autor para avanzar por los escenarios. Su historia no brilla por ser el mayor punto fuerte, y a esto añadimos que es un juego en alemán que tendrá muy poco público en la comunidad castellano parlante. Esto último no afecta para nada en el desarrollo del juego, tan sólo se hará más difícil captar algunos detalles y situaciones ocurrentes que en su mayoría son graciosas, como por ejemplo el asesor del presidente, el **Doctor Huntington**.

Entrevista a real Troll

¿Cuál es tu nombre real?

Mi nombre es Thomas Winnig. El nombre común es poco corriente, mi gran orgullo es el fenómeno de mi apellido, para un extranjero que hable el alemán es un conjunto de letras impronunciable.

¿Edad actual?

Trágicamente 31 ya.

¿De dónde eres?

Nací en las costas del mar báltico, en la gran capital de la agraria Mecklenburg. Después de pasar la juventud y las esperanzas, me trasladé a Berlín.

¿Estudias o trabajas?

Primero trabajé como banquero, una confesión muy atrevida en estos tiempos. Luego estudié historia y políticas, y ahora trato de escribir un libro.

¿Cuál es tu videojuego comercial favorito?

Muchos alemanes jugamos videojuegos en PC, no en videoconsolas, de ahí que nosotros diferenciemos entre los dos (no sé porqué nuestros vecinos nos dicen que somos “tiquismiquis”). Videojuego de PC: Civilization 2 y Schicksalsklinge (Blade of Destiny), un complejo RPG con una enorme Wiederspielwert (no sé cual es la palabra correcta, pero significa que puedes jugarlo una vez, y otra, y otra). Videojuego de consola: Mario Kart 64

NOTA: con "Wiederspielwert" se refiere a las veces que podemos jugarlo de nuevo, o "replay value" que dirían los anglosajones.

¿Y tu juego favorito de RPG Maker?

El mío, por supuesto. Ahora en serio, diría que Sunset Over Imdahl, Aurora’s Tear (sólo es una demo) y Unterwegs in Düsterburg (En camino del Castillo Oscuro).

¿Cuál es tu película favorita?

¡The Omega Man!

NOTA: se refiere a "El último hombre vivo".

¿Tu estilo musical favorito?

Ruido constante de la radio con un poco de música de guitarra.

¿Y tu canción favorita?

En este momento algo que me envió alguien de Internet: “Ich kauf mir ne Rakete”, una extraña pieza de los dorados años '20. Aparte de esto me gusta “I kissed a girl” de Kate Perry.

¿Tienes algún cómic, anime o manga favorito? ¿Te gustan los comics de Marvel?

Manga no, por favor. No me gusta ese estilo en el que todos los hombres son dibujados con cabezas de calabaza, ojos de venado que parecen Bambis y cuerpos de crío. Ese es el motivo por el que evité el RPG Maker al principio. Prefiero un estilo de dibujo más real tipo cartoon como “Clever und Smart” (es español, ¿no lo es?) y “Hägar”. A pesar de mi juego Captain America, nunca he leído un cómic de Marvel. Sé de figuras como Spiderman, Hulk, Batman y otros miembros de la banda por las películas. De todas formas Iron Man fue genial.

NOTA: "Clever und Smart" es "Mortadelo y Filemón", y "Hägar" es conocido aquí como “Olaf el Vikingo”.

¿Tu libro o revista favorita?

¿Cómics? Si te refieres libros reales he de decir muchos de Mark Twain, Terry Pratchett y Walter Moers.

¿Tienes algún otro talento?

No. No hace mucho pensé sobre mí mismo como un apuesto genio matemático. Un error.

¿Cómo definirías tu juego?

He desarrollado un término muy preciso para él: Actionhüpfknobeldialogabenteuer. Como puedes ver no es muy corto ni traducible. Quizás puedas definirlo como una aventura dialogada de acción, plataformas y puzzles... ¡Hey! Esto ES traducible. Ok, ahí lo tienes.

¿La gente entendió este concepto de juego?

Espero que sí. El increíble Capitán América lo hizo. Y cuando un cerebro congelado como el suyo lo coge, siendo controlado por el jugador, entonces la gran mayoría de jugadores también lo harán. En las comunidades alemanas de RPG Maker algunas personas están cansadas de las mismas aburridas historias y jugabilidad, por lo que están preparadas y tienen voluntad de probar algo nuevo. Y como nuestras comunidades son algo grandes, merece la pena hacer un juego de este tipo ya que hay suficientes personas interesadas como para pensar que no desarrollas algo para nadie.

¿Crees que es un juego difícil?

Los niveles de bonus son sólo difíciles para los no germano parlantes, sin embargo los tres últimos niveles unen a toda la gente del mundo bajo el mismo límite de frustración y odio. La dificultad aumenta con el curso del juego y el final es un hecho bastante complicado.

¿Crees que Captain America tiene buena jugabilidad?

Él puede golpear a los enemigos con su increíble escudo, agacharse y cubrirse, pulsar botones, saltar y cruzar precipicios de mortífera profundidad, hablar, escuchar, ver, ir hacia delante, quedarse quieto y mucho más. Por eso necesité más teclas que sólo la de "Aceptar" para controlar tan compleja personalidad. Como resultado, el juego ofrece cambios y variabilidad, pero pregunta por un jugador que pueda controlar con sus manos el manejo de cursores, la tecla "Aceptar" y apretar las teclas "A", "S" y "D" (a veces en pequeñas secuencias). En versiones antiguas, principalmente la función de ataque fue problema para los jugadores más nerviosos. Gracias a la ayuda y respuestas de los foros pude medirlo de manera mucho más accesible. Así que creo que la jugabilidad está bien.

¿Cuál fue la parte más complicada de programar?

Ciertamente el diseño de niveles. No está conectado cercanamente con la programación (o scripting, mejor dicho), pero es el principal campo del desarrollo del juego. La falta de buenas ideas, cuyas interacciones entretienen al jugador, es peor que un error menor en una variable del “vestido”. La más

costosa (que no compleja) parte es ciertamente el sistema de saltos.

NOTA: "vestido" es una metáfora con el "diseño" del nivel.

¿Como te inspiraste para diseñar el estilo de Captain America, como en los facesets o los charasets, con esa inusual caracterización propia?

Nunca tuve sexo con esa mujer... No, perdona, aquí va: nunca planeé elaborar un homenaje a los superhéroes originales, por lo que era libre de darles mi propio estilo. Es simplemente mi forma de dibujar. Es más gracioso caricaturizar a la gente que reproducirla, por ese motivo el face del Capitán América está compuesto de un heroico mentón de héroe y apéndices más pequeños como la nariz, las orejas y las pequeñas alitas. Para mí es encantador intentar esto con tan sólo unos pocos píxeles que el RPG Maker me concede.

¿Por qué razón pusiste Spider-Man y Hulk en lugar de otros personajes más cercanos al Capitán América como Bucky Barnes o el Halcón?

No sé del Halcón. Elegí el Capitán América por un motivo especial: no tiene ninguna gran comunidad de fans en Alemania, por tanto podía modificarlo en plan parodia sin preocuparme de que un fanático amante del cómic me pudiera demandar. Es un método parasitario, lo admito. No tengo la habilidad para crear una figura popular así que miro por algún huésped para mi siniestro plan, y así adoptarlo como un corazón de león conocido como "Héroe" en un concepto de videojuego que necesita de uno: el Capitán América. Él es un avatar para la imaginación general del heroísmo, pero no es especialmente conocido (en Alemania) como para pincharme con preguntas como esta.

¿Harás otro videojuego del Capitán América?

Sí. Admito que no me gustan las secuelas si éstas vienen como una segunda parte, por lo tanto planeo un concepto de juego diferente. En pocas palabras: controlas tres héroes, uno de ellos es el arma más formidable de la libertad conocido como Capitán América, el cual tiene que interactuar para resolver los problemas del nivel. Cada uno tendrá un talento especial para hacerlo, y además pondré un guión más de tipo aventura.

Tu juego comienza con el Capitán América en los hielos de Alaska, justo como en el original renacer del Capitán América en los hielos árticos en la década de los 60 por Stan Lee y Jack Kirby, ¿es este un guiño a la Edad de Plata de los comic-books?

He leído alguna cosa en Internet sobre que el Capitán América estaba congelado. Me pareció divertido así que lo puse en mi juego. No es un toque deliberado a la historia de los cómics, sólo mi gracia infantil en extrañas situaciones.

Estuvimos sorprendidos con el Profesor Huntington, ¿puedes explicarnos más acerca de él? ¿Estás haciendo alguna similitud con el Huntington real del Choque de Civilizaciones?

Él es el Huntington real. Una de sus numerosas tesis concierne al posible cambio de la cultura política de los EEUU si continúa la migración de latinoamericanos católicos. Huntington dice que los EEUU se convertirán en un país menos blanco, anglosajón y protestante, y más mezclado, español y (este es el punto) menos intelectual. De ahí que el presidente odia-gringos sea aconsejado por dos héroes de cómic cuando Huntington llega a la Casa Blanca. En el juego la primera sentencia suya es "Todo ocurrió como dije", en respuesta a la llamada bromista de Cráneo Rojo (Red Skull).

¿Puedes explicarnos por qué pusiste a *ejem...* ESE actor vistiendo a Cráneo Rojo? (Nos referimos a Mr. Charles H., por supuesto)

Dos respuestas. La primera es porque me gusta y sus películas mucho más, entonces, ¿por qué no? La segunda (y más larga) es porque se trata de un antagonista enmascarado feliz que tiene que terminar en un clímax en el que se le desenmascare. Piensa en Darth Vader, sólo que el final de Vader fue decepcionante. El impresionante cubrimiento esconde sólo un paquete tostado con ojos lacrimógenos. Dejando de lado esta frustración necesitas un fuerte contenido en lugar de rellenar meramente. Correcto, H... Y H... ha realizado un montón de extraños roles en su vida como tal cosa. Como sabrás él murió recientemente, dejé a H... su último rol. En ese espíritu "Captain America gegen die Nazimutantenbestien" no es solamente un juego, es un memorial.

El desarrollo de juegos es duro, ¿te ha merecido la pena?

Definitivamente el trabajo en la fabulosa nunca-vista-antes intro. Para el resto del juego planteas la misma pregunta a lo largo de todo el trabajo hecho: "¿por qué hiciste esto?". Habría ido a más películas esta vez, o leído más libros, o encontrado con muchos más amigos o..., o..., o.... No sé que sería mejor. Pienso, tanto como siento, que pasé un tiempo agradable mientras trabajaba en el juego, y mereció la pena. Si alguien se tortura a sí mismo tal vez debería dejarlo estar.

¿Cambiarías algo del juego ahora?

Más tarde ví un buen script de salto para RPG Maker XP. Si lo hubiera visto antes podría ser posible que hubiese hecho un juego diferente, con más fases clásicas de correr y saltar. Pero esto hubiera implicado otra forma de diseñar los niveles, por lo que no habría sido sólo algún cambio, sino otro juego. Para lo que he planeado que el jugador haga, estoy muy contento.

¿Tienes algún otro proyecto en mente? ¿Puedes explicarnos algo sobre él?

Sí, en este momento estoy diseñando la parte final de mi proyecto actual, "Die Reise ins All" (El viaje al espacio). Es un guión basado en Jules Verne sobre cuatro bravos héroes en su aventura para construir un cañón gigante con el que se les expulsará al espacio, que es donde la aventura comienza de verdad.

Todo comienza con el Profesor Heisen, un científico loco del siglo XIX que desaparece cuando cuestiona las culturas antiguas. Así cuando retorna sorprendentemente se encierra en su laboratorio por meses. Su creatividad parece explotar debido a que ha vuelto con brillantes invenciones en las exhibiciones mundiales. Pero Heisen quiere más, planea un viaje al espacio.

Los militares se vuelven atentos en cuanto escuchan el proyecto de Heisen para desarrollar una construcción colosal de fuego (NOTA: hace referencia a un obús). Ellos envían al Teniente von Mackwitz, un viste monóculos y botas de oficial de caballería para que el profesor se adhiera enteramente a otros fines. Pero una joven periodista, Fräulein Eleonore, sospecha y comienza a investigar. El jugador ha de resolver esas implicaciones antes que pueda hacer el gran paso al espacio (con la tecnología del siglo XIX).

Es una mezcla de diálogos, misterios, batallas (a menudo tácticas), exploración, minijuegos y un gran cameo basado en apariciones de personajes conocidos de esos tiempos, personas reales y ficticias. La demo gusta en las grandes comunidades germanas, pero deberías tener buenos conocimientos de alemán antes de intentar jugarlo.

Bien, gracias por tu tiempo con la entrevista. Estamos contentos por tu dedicación con ella y con el RPG Maker, ya que tenemos la posibilidad de jugar un fangame del Capitán América en RPG Maker. Que tengas suerte en tus futuros proyectos y muchas gracias real Troll.

No hay de qué. Y gracias a vosotros por tener coraje de leer mi terrible inglés y por el interés en mis proyectos. Espero que no haya sido para aburrise. Adiós.

El Legado de Maldo

La historia que aquí se narra tiene lugar en una isla remota, Palma de Mallorca, donde tres amigos cobrarán el protagonismo que merecen gracias a esta singular aventura, que se irá complicando por momentos hasta el punto de poner a prueba la destreza y habilidad de nuestros protagonistas y héroes. Éstos chicos tienen una clara misión: salvar su ciudad natal, así como el país entero, de los inminentes peligros que acontecerán.

Autor Maldo

Idioma Castellano

RPG Maker 2003

Versión Completo

Tipo de Juego Action-RPG

Género Acción, Humor

Argumento

Gráficos

Música

Efectos Sonoros

Programación

Originalidad

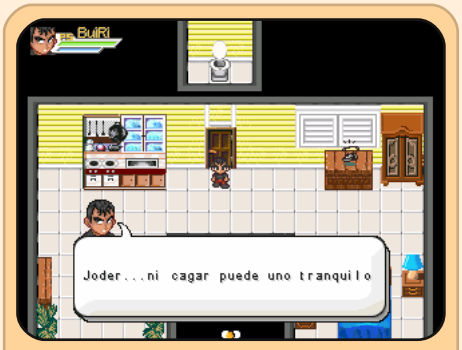
Entretenimiento

Maldo, **Sergio** y **BuiRi** son tres jóvenes bastante propensos a meterse en problemas, y no es que quieran evitarlo precisamente. Su actitud les lleva a liarla especialmente con el tipo de gentuza que más abunda en su ciudad, los "canis", y lo hacen sólo por el mero hecho de no tener nada mejor en lo que entretenerse.

Tras varios acontecimientos, a cuál más impensado, **Maldo** y sus colegas acaban mentidos en un embrollo mucho mayor de lo que cabía esperar en un principio. La oscuridad se apodera de **Mallorca** poco a poco, y alguien a quién todos los españoles dábamos por muerto desde hace ya tiempo, volverá con el cruel propósito de apoderarse de España. ¿Podrán **Maldo**, **Sergio** y **BuiRi** doblegar a sus oponentes y librar a su país de semejante amenaza?

¿Hay algo mejor que partirse la cara con los Canis Rangers?

Pues sí, señores, este es el argumento del juego, un proyecto que derrocha humor de índole personal influenciado por el entorno social del autor. No obstante, todos nos sentiremos identificados en mayor o menor grado, pues hay bastantes guiños a asuntos, situaciones y actitudes que todos, o casi todos, conocemos y habremos visto alguna vez. Sí, parte del juego está centrado en su día a día, o lo que le acontece habitualmente en su vida personal y con sus amistades, pero podemos ver que la trama principal, u objetivo, no es de carácter personal y resulta entretenida y entendible para cualquiera de nosotros.



Humor sin censura garantiza un tocamiento de pelotas contínuo para los que no estén acostumbrados.

Como videojuego se trata de un RPG de acción y combates en tiempo real (Action-RPG) ambientado en la época actual. Basta decir que los protagonistas son, nada más y nada menos, que el creador de este juego y sus dos amigos, **Sergio** y **BuiRi**, que también han colaborado de un modo u otro en el desarrollo del proyecto, tal y como nos comentó Maldo en varias ocasiones. La acción del sistema ARPG de este proyecto es lo suficientemente fluida como para considerarlo, a pesar de su sencillez, un juego entretenido. No olvidemos que podemos entrenar los tres personajes disponibles de muy diversas maneras para subir de nivel sus habilidades.

Sin duda, gráficamente este juego aporta aire fresco, ya sea por los charas o por los retratos.

Este ha sido uno de los proyectos que más ha sorprendido últimamente, ya que apareció de la nada en versión completa, haciendo gala de buena calidad, y acabado gráfico y técnico notable. Los gráficos de personajes y retratos en las conversaciones son originales, con un estilo que para algunos resultará un soplo de aire fresco. En general, los recursos han sido bien utilizados, logrando un aspecto visual agradable. Por ser críticos, podemos comentar esa pequeña falta de homogeneidad en contados momentos, debido a la elección de algunos gráficos dispares.

El sistema Action-RPG impone una jugabilidad distinta a lo habitual.

La versión isleña del clásico Pacman.

Encontraremos bastantes minijuegos en la aventura. Por poner un ejemplo, dentro de la sala de juegos tendremos acceso a dos minijuegos distintos: uno de ellos es una versión bastante curiosa del clásico ***Pacman***, pero en esta ocasión manejas a un ratón; el otro minijuego es de... bueno, hay cierta captura de pantalla en este reportaje que lo revela, buscadla. También podemos luchar con diferentes adversarios en el gimnasio, lo que nos permite conseguir puntos para ser canjeados por diversos premios. También se puede trabajar en una obra, que proporciona experiencia para tu personaje y dinero, como todo trabajo normal.

Podemos hacer algunas búsquedas alternativas para conseguir objetos bastante útiles (otros no tanto) que nos podrían servir en el desarrollo del juego. Incluso podemos encontrar varias tiendas en las cuales comprar comida para recuperar nuestra vitalidad, o algunos vendedores callejeros que te venden desde *kebabs* hasta ciertas substancias ilegales para subir los atributos de los protagonistas (estos vendedores suelen estar bien escondidos). Hay que tener mucho cuidado con el dinero que gastamos, ya que es difícil de conseguir y nos será muy útil, especialmente para comprar comida y guardar la partida en cabinas telefónicas, o también en teléfonos normales.

EL LEGADO DE MALDO

KABRONIUMSOFT®

Minijuego educativo a la izquierda.

¿No tienes pasta? Pues a trabajar a la puta obra.

Quizás uno de los puntos flojos que tiene este juego es el hecho de poder perderse fácilmente, ya que se habla de lugares muy puntuales de **Mallorca**, y no contamos con ninguna referencia que nos pueda ayudar a recordar el nombre de los lugares que tenemos que visitar. Incluso es difícil saber donde están si no te fijas bien. Por la ciudad podemos encontrar pequeños carteles que te indican algunos de los lugares, pero aun así sigue siendo un poco lioso, y éste es un punto flaco en cualquier videojuego basado en exploración del entorno. Por suerte, técnicamente hablando, hay que decir que este juego no tiene casi ningún fallo, así que este asunto no entorpecerá el avance en ningún momento.

Merece la pena probar este juego. Se nota el esfuerzo que ha invertido su autor y eso ya dice mucho de si, además, es un juego divertido con el que puedes echar unas risas (depende un poco del tipo de humor al que estemos acostumbrados). Hay que tener en cuenta también que este juego se hizo de manera bastante personal, es decir, el autor empezó el proyecto pensando en su círculo de amigos, y no en un público más amplio. El humor del juego es un humor verde, un humor para un público más maduro y no para menores, o gente que se sienta ofendida fácilmente por cualquier tipo de ordinariez. Recomendamos tomarse el proyecto como una broma y no como una ofensa, además, cuenta con una trama que cualquiera podría entender y seguir sin problemas.

Un juego colorido donde los haya, que nos planteará retos de diversos tipos. Bien vale solucionar los problemas a hostias.

Célula en Mallorca, y punto.

Entrevista a Maldo

¿Nombre real?

José.

¿Edad actual?

22.

¿De dónde eres?

Granada, pero vivo en Mallorca.

¿Estudias o trabajas?

Trabajo normalmente los veranos en un hotel, en invierno...depende.

¿Cuál es tu videojuego comercial favorito?

Final Fantasy.

¿Y tu juego favorito de RPG Maker?

"Soul of Protect" con mucho.

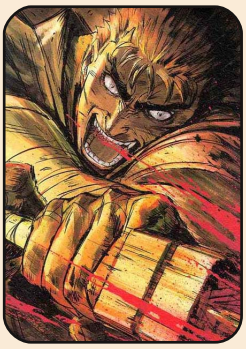
¿Cuál es tu película favorita?

Cualquiera, mientras no sea una de esas típicas americanadas patrióticas que hace Nicolás Cage...

¿Tu estilo musical favorito?

Según el humor y de todo un poco (salvo extremos como hardcore o regetón).

¿Y tu canción favorita?



Como con las películas, no sabría quedarme con una. No soy muy de música yo...

¿Tienes algún cómic, anime o manga favorito?

Dragon Ball, Berserk, Fly...

¿Tu libro o revista favorita?

Tampoco soy muy de leer.

¿Tienes algún otro talento?

Me gusta todo lo artístico en general y las manualidades, modelar con arcilla por ejemplo, aunque más que un talento es una afición.

¿Cómo y cuándo conociste el RPG Maker?

Siempre me ha gustado todo lo creativo y claro, la idea de crear mi propio juego era lo "más" que podía imaginar. Me puse a buscar por el Google y casi sin querer descubrí el RPG Maker 2000. Al poco de empezar a usarlo salió el 2003, y es el que uso hasta la fecha.

¿Cómo definirías tu juego?

Buah... Diría que es un juego de humor y acción con alguna que otra crítica social y, sobre todo, mucho sarcasmo, cuyo objetivo muchas veces es traumatizar al jugador.

¿Crees que es único en su clase?

Más que único en su especie creo que simplemente poca gente apuesta por crear juegos en condiciones de este género tan poco "correcto". Inevitablemente muchos cuando leemos "juego de RPG Maker de humor vulgar" lo asociamos enseguida con "malos gráficos" o "guión sin sentido". Pero lo bueno de los juegos sin censura es que, al margen de si son buenos o malos, se pueden librar de topicazos tales como los del héroe con gran sentido de la justicia que pretende salvar el mundo, ofreciendo situaciones menos rebuscadas y más frescas que las que solemos ver en juegos comerciales.

¿Qué opinas de su jugabilidad? ¿Puede llegar a ser repetitivo? ¿Puede uno perderse si no tiene claros los objetivos? ¿Crees que es un juego difícil?

Pienso que el principal defecto del juego es que su humor, guión y estructura hacen de él, en principio, un juego pensado para colegas; de ahí que a veces el humor sea extraño o repetitivo y que algunas misiones sean algo confusas si no estás atento a los diálogos. Aparte de eso, el juego en si no es difícil si prestamos atención y entrenamos un poco a los tres personajes.

El acabado gráfico nos parece muy peculiar y diferente a otros proyectos, ¿qué opinas de esto? ¿Los charas son originales o ediciones de algún estilo existente?

Los charas y facesets son originales, creo que fue de lo primero que hice cuando comencé el proyecto (aunque los cambié mil veces). Quise darle un toque propio, y es que muchas veces mezclo juegos sólo porque sus gráficos son demasiado parecidos, y cuando juego a un proyecto gráficamente original suelo recordarlo e identificarlo más fácilmente.

¿Cuál fue la parte más complicada de programar?

En verdad el juego no es que use engines demasiado complejos en comparación con lo que se ve por ahí. Hasta el menú está hecho simplemente con un texto con elecciones y un par de pictures. En si la programación no se me hizo demasiado pesada, pues el juego empezó con engines de lo más básicos y poco a poco fui mejorándolos y añadiendo cosas, aunque por culpa de esto también tuve que rehacer ciertas partes.

Sabemos que el desarrollo de juegos amateur es duro, ¿te ha merecido la pena? ¿Cambiarías algo del juego ahora?

He quedado satisfecho de acabar lo que empecé y de que otros puedan probarlo. En cuanto a los cambios, no tocaría ya nada del juego, pues hay tanto que podría mejorar que al final tendría que hacerlo de nuevo y para eso prefiero crear una continuación directa.

¿Puedes explicarnos brevemente qué novedades ofrecerá El Legado de Maldo 2?

La primera novedad es que el protagonista será un personaje creado por el jugador y no uno predefinido. En general procuraré arreglar los fallos y descuidos del primero y mejorar todos los aspectos posibles, empezando por aumentar la calidad gráfica y la variedad de charas y animaciones de éstos. Mayor duración del juego, así como aventuras opcionales y un sistema de batalla más fluido y vistoso.

¿Crees que seguirás usando el RPG Maker tras finalizar El Legado de Maldo 2?

Hombre, aun es pronto para pensar en eso sobretodo porque ya de por si me va a llevar tiempo acabar el proyecto actual.

Pues la entrevista ha terminado, gracias por tu tiempo y colaboración. Si deseas añadir algo más, este es el momento.

Pues solamente agradecer vuestro esfuerzo desinteresado por incentivar a los usuarios del Maker. Espero poder agradecéroslo algún día con una secuela bien odiosa.

Final Fantasy 0

Autor
Nguyen Soft

Idioma
Francés

RPG Maker
2000

Versión
Ep. 1 Completo

Tipo de Juego
RPG

Género
Fantasía, Misterio

Argumento

Gráficos

Música

Efectos Sonoros

Programación

Originalidad

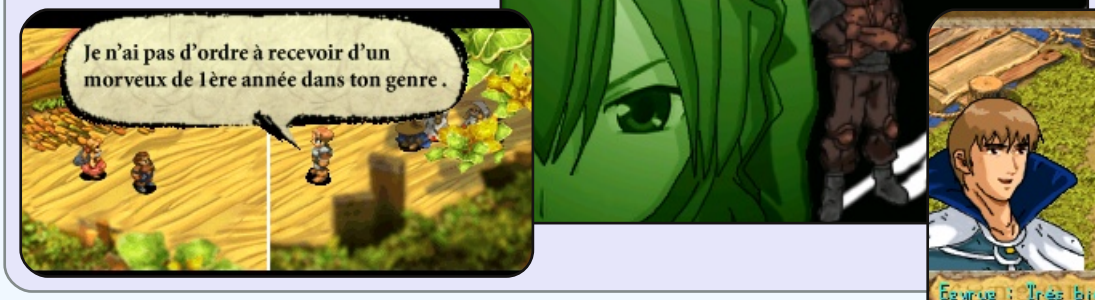
Entretenimiento

Forks, un mago negro, encuentra a una joven mujer dentro del bosque de Aka. Ella es uno de los cuatro guardianes de la misteriosa ciudad de Rakh. Su hermano evitó que unos soldados la apresaran aunque, lamentablemente, él sí fue capturado y llevado a la prisión de Ockan. Ahora, Forks, Drake e Ilina deberán rescatar a ese hombre cautivo y recuperar así uno de los cuatro huevos para el Khi y abrir las puertas de la ciudad de Rakh.

Bonitos globos de texto e impresionante logotipo para el proyecto.

Nuestra historia comienza con dos de los protagonistas contemplando la tumba de un difunto. Iniciaremos la aventura en un enorme flashback del pasado donde pasaremos a comenzar el primer día de escuela para **Drake** e **Ilina**, futuros caballero blanco y maga blanca respectivamente, con sus profesores respectivos en las cuatro diferentes ramas de la escuela. Ya desde el primer día los protagonistas iniciales tendrán un encuentro con **Forks**, un mago negro, al que ayudarán frente a **Grez**, un pendenciero que trata de intimidarle. Bajo este inicio del primer capítulo con escenas animadas y una introducción que mezcla animaciones del juego, se inicia una historia inspirada en el guión de ***Final Fantasy***, pero no precisamente en el desarrollo del juego. La historia se desenvolverá poco a poco, desde la escuela donde aprenden nuestros protagonistas, hasta los misteriosos individuos que buscan la esfera. Así, mientras jugamos este título que carece del componente de la aventura, sí podremos disfrutar de una buena historia donde los detalles se dan con cuentagotas en los momentos oportunos, y sin llegar a hacerse pesados.

Las escenas cinemáticas basadas en conocidos animes son una de las características más llamativas de este título.



El gran puntal del juego serán las grandes cantidades de diálogo que deberemos leer en francés, por lo que ya de entrada, aquellos jugadores que prefieren huir de este tipo de juego, unido a la dificultad del idioma, se les recomienda mejor, o armarse de paciencia, o ni tan siquiera darle la oportunidad. Entre otras cosas por el peso que supone su descarga (más de 300 Mb) para luego decepcionarse.

Entre los personajes, veremos desarrollarse a **Drake** con un carácter noble acorde a su condición de estudiante de caballero blanco, el carácter reservado de **Forks** o la personalidad irascible de **Ilina** con **Drake**. A su vez hay un gran plantel de personajes secundarios y antagonistas misteriosos que completan el círculo de personajes en este juego.

Ilustraciones como esta de Forks serán bienvenidas. Dicen de él que es reservado, sin embargo a menudo nos dedicará poses y gestos del ghetto.

Gráficos ripeados a mansalva no nos impedirán deleitarnos visualmente con este proyecto.

Cabe remarcar el poco atractivo que supone encontrarse con gran cantidad de gráficos extraídos de ***Final Fantasy Tactics***, ya que demuestra que en el aspecto gráfico se ha dejado de banda la originalidad de los protagonistas, que bien podrían estar hechos desde cero con nueva indumentaria y aspecto, por el ripeo directo del mencionado título, muy a pesar de que esto sea así por tratarse de un fangame de la saga ***Final Fantasy***.

Sabiendo la gran labor de ripeo que ostenta este título, es de suponer que la música será toda extraída de ***Final Fantasy***. De hecho casi todas, si no todas, son melodías de la conocida saga, aunque los temas extraídos de ***Final Fantasy Tactics*** son de agradecer porque no suelen ser tan utilizados. Encontraremos también momentos donde hay silencios bastante prolongados y esto, teniendo en cuenta que es un juego donde prima la lectura de textos, resultará ser un flaco favor. Quizás lo más llamativo sea que **Nguyen** haya optado por emplear el formato de audio WAV en lugar de MIDI, con el gran desacierto que esto conlleva para el peso del juego de cara a su distribución.

Disfrutaremos de una gran variedad de efectos sonoros, como es de suponer extraídos de la saga ***Final Fantasy***. Sin ir más lejos, el propio movimiento de cursor. También escucharemos voces en japonés durante las batallas o en las escenas animadas, hecho que viene a involucrarnos más en la personalidad de los protagonistas.

Como ya se dijo anteriormente, este título se excede en el ripeo de material de ***Final Fantasy*** para prácticamente todos los aspectos gráficos, pero se ha de destacar la habilidad de su autor para lograr buenos montajes usando programas de edición gráfica y retoque fotográfico. La originalidad escasea en buena medida hasta el punto de que no existen movimientos como tales en los protagonistas. Las escenas de diálogos están montadas con panoramas a modo de imágenes que se intercalan como si de un cómic se tratara. Este aspecto, aunque puede parecer una innovación, parece en parte que es así por forzar el desarrollo de un juego sólo con gráficos ripeados. Se ha de reconocer, eso sí, que las escenas están bien montadas y retocadas por el autor para que mantengan, no sólo homogeneidad, sino también coherencia de cara al desarrollo de esta historia.

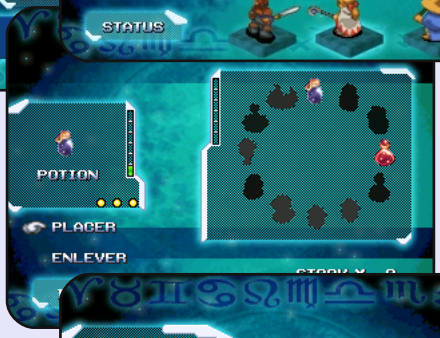
Las ilustraciones estarán basadas en animes populares como Fullmetal Alchemist o Naruto.

El sistema de juego es peculiar. Sólo en los momentos que controlemos a **Drake** para explorar una caverna, bosque o mazmorra nos veremos habilitados a desplazarnos con nuestro personaje, eso sí, bajo un esquema de posiciones que no dan apenas libertad de movimiento cómo lo sería en un mapa propiamente. La ambientación de los escenarios está muy cuidada, haciendo uso de algunos efectos que según las circunstancias podremos contemplar, aunque a veces el excesivo nivel de colores puede producir cierta confusión con los elementos que hay en pantalla. Cabe destacar el uso de escenas cómicas, junto a las muy bien empleadas animaciones anime, basadas en series populares como ***Fullmetal Alchemist*** o ***Naruto***, entre otras. Son una apuesta difícil para los impacientes, aunque los cambios de situaciones estilo manga hacen que los personajes cobren más vida y disimulen su carencia de movimientos.

La forma en que nos movemos entre mapas y localizaciones no terminará de convencer a aquellos que disfrutan con la exploración libre del entorno.

El sistema de batalla puede parecer complicado a simple vista, pero en poco tiempo lo dominaremos por completo.

El diseño empleado en los menús, aunque se aleja en ocasiones de la estética utilizada en otras partes, sí mantiene un gran nivel de calidad en su acabado, empleando el cursor ripeado de ***Final Fantasy Tactics*** o juegos de luces para iluminar la posición. Las transiciones entre unas pantallas y otras, sea hacia un menú o hacia el sistema de batalla, están plenamente elaboradas con efectos de difusión o de imágenes que se trocean al explotar. Donde quizás más nos deslumbre el apartado gráfico, siempre que no tengamos conocimiento de que son gráficos extraídos de la saga ***Final Fantasy***, es en el interfaz de sistema de batalla. La gran distribución y colores empleados, si bien al principio puede parecer excesivamente concentrado en opciones, harán que inmediatamente nos familiaricemos.



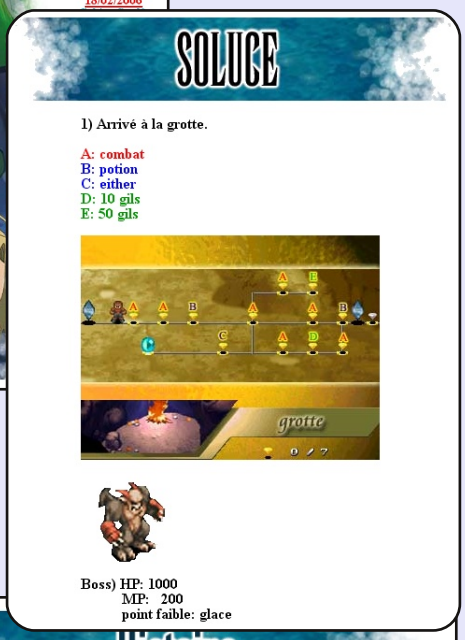
Junto al apartado gráfico, la programación es otro punto que sobresale, especialmente por méritos propios de **Nguyen** que trabajó absolutamente en todo lo relativo a este tema. Nos encontraremos con un sistema de batalla personalizado isométrico muy bien programado hasta el punto que, obviando la velocidad algo lenta que acostumbran los sistemas de batalla por turnos, no tendrá ralentizaciones de ningún tipo. No obstante, el autor nos advierte de esto en la pantalla de título del juego. También veremos mensajes personalizados, caras y rostros mostrados por imágenes, un menú personalizado práctico y de gran calidad gráfica, el sistema de esquema cuando nos desplazamos hacia las diferentes batallas y mapas, los minijuegos que se incluyen y que acentúan el apartado jugable... Todos estos aspectos han sido bien trabajados mediante programación por engines. Quizás a veces los cursores y la carga de un mapa a otro sean lentos por la cantidad de elementos, como es el caso de pasar del menú de juego (no el menú personalizado del juego) al sistema de esquema, que tiene unos segundos de carga que pueden ser mejorables.

Desde este mapamundi navegaremos por las diferentes localizaciones del mundo de FF0 usando el ratón en lugar del teclado, gracias al parche de Ineluki.

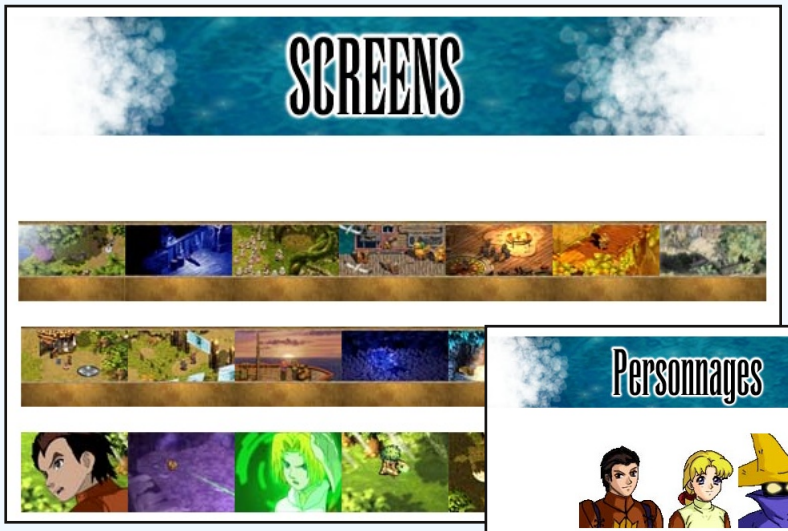
Por desgracia, en cuanto a entretenimiento este juego flojea y mucho. Dejando de lado la desorientación que podamos tener en desplazarnos por el sistema de tablero en los pseudomapas, el SBP si bien es espectacular y de manejo fácil e intuitivo, peca por su lentitud. A esto se le suman enemigos que son facilones y que serán derrotados sin muchos problemas. Incluso los que suponen ser jefes de mapa son rabiosamente fáciles si estamos acostumbrados a una dificultad normal, es decir, un poco por debajo de títulos como ***La Cicatriz de Dhux***. Si has jugado al título anterior, este juego te parecerá un auténtico paseo de victorias. **Nguyen Soft** tuvo que haberse esmerado mucho más en el diseño de la dificultad para ajustarla y hacer del SBP no sólo algo espectacular, sino también adictivo y un reto.

Por sus características, ***Final Fantasy 0*** podría considerarse una especie de novela visual, por desgracia en un idioma no materno, pero que a lo mejor puede familiarizarnos con un estilo parecido al próximo título de **Erilex** en la mecánica de juego. Los mapas pudieron haber sido más trabajados gráficamente y haber dado mucha más libertad de acción para remediar esas largas escenas de diálogos.

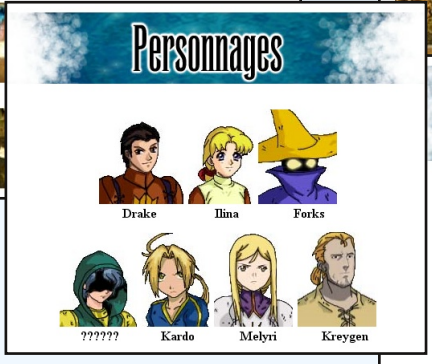
Le faltó originalidad a parte de su planteamiento gráfico y argumental, aunque apuesta por un método de juego distinto del habitual que puede ser algo novedoso, pero pesado para muchos, sobre todo tras haber hecho frente a una descarga de excesivo peso. Aun así, si eres amante de la saga ***Final Fantasy***, disfrutarás en buena medida y ya no tendrás excusa para darle una oportunidad a esas clases de francés.



Final Fantasy 0 dispone de una humilde web de promoción y apoyo al proyecto, que actualmente estimamos obsoleta. En ella podemos encontrar algunos datos de interés y una dirección de e-mail de contacto. No podemos olvidarnos de las secciones clásicas que ofrecen información resumida sobre la historia, los personajes principales o los sistemas y engines de que dispone el juego; también tenemos una sección con capturas de pantalla, una breve guía del juego y el apartado de descargas.

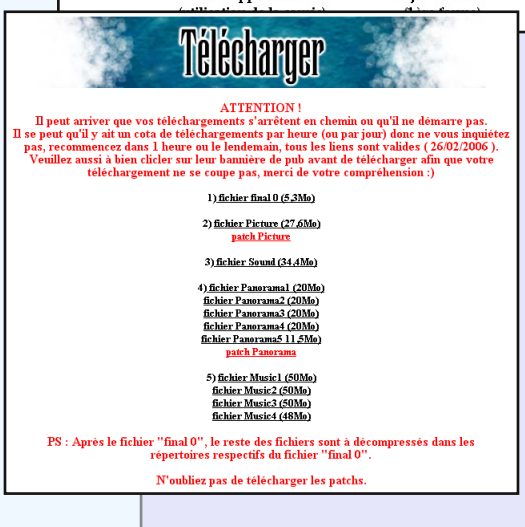


Final Fantasy 0 cuenta con una sencilla web donde podremos informarnos de lo que rodea a este proyecto, así como descargar todo lo necesario para poder jugarlo.



El planteamiento de la descarga del juego y del tamaño final quizás no haya sido estudiado con detenimiento por parte de Nguyen Soft. El juego debe descargarse por partes, y el peso total sobrepasa los 300 MB, de los cuales 200 MB son sólo archivos de música. En nuestra opinión, esto supone un completo desacierto, ya que el excesivo tamaño hará que algunos internautas se piensen dos veces si descargar el juego o no. Digamos que en cierta medida se está limitando el público y se impide que el juego llegue a más hogares. Aún así, el que tenga interés, como es el caso de la redacción de esta revista, hará un pequeño esfuerzo y seguirá con la descarga.

La cuestión es, ¿merece la pena descargar este juego? La respuesta depende de vosotros, aunque el extenso reportaje os puede ayudar a tomar una decisión.



Grave Spirit

En el interior de unas antiguas tierras, que no han sido perturbadas en años, el mal reside en una torre fortaleza... Un joven vagabundo, sin nombre ni pasado, ha sido forzado a viajar hacia esta fortaleza por un espíritu en forma de sombra que controla todos sus movimientos. Obligado a emprender un incierto viaje, el vagabundo sin nombre no tiene otra opción que complacer los deseos del espíritu o morir en el intento...

Autor Zohaib

Idioma Inglés

RPG Maker 2003

Versión Completo

Tipo de Juego Puzzles

Género Aventura

Argumento

Gráficos

Música

Efectos Sonoros

Programación

Originalidad

Entretenimiento

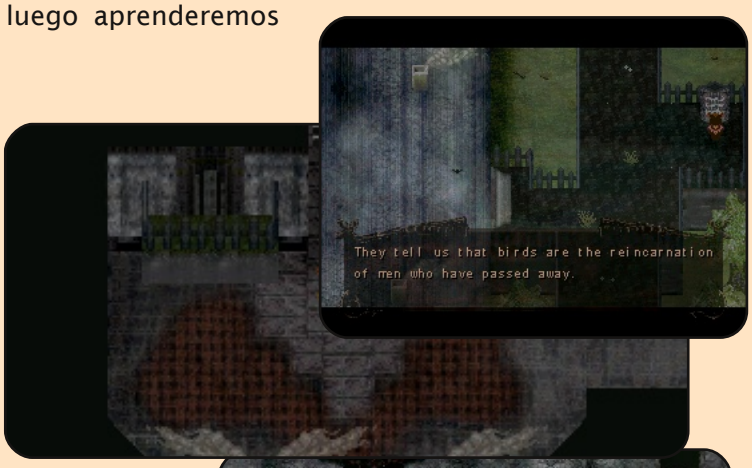
¿Espeluznantes tierras inhóspitas por las que un pobre loco vagabundea sin conocer el motivo? ¿Puzzles, antorchas, espíritus reencarnados en misteriosas sombras y nostalgia en el ambiente? Bajo la influencia clara de dos obras maestras maestras del videojuego como son ***ICO*** y ***Shadow of the Colossus***, **Zohaib** y sus colaboradores nos regalan esta corta pero fantástica aventura, un juego único y diferente dentro del mundillo de la creación de videojuegos con RPG Maker; una auténtica demostración de creatividad y buen hacer, consecuencia directa de entender los videojuegos como un medio de expresión, esto es, como un arte.

Desde el momento en que se pone el juego y comienza la introducción, uno sabe que se encuentra ante algo diferente, ese tipo de videojuegos que se empiezan y consumen de principio a fin, sin reparar demasiado en su calidad o falta de ella. Tendremos que manejar a un muchacho sin nombre a través de las ruinas de **Skull Lands**, lo que antaño pudo ser una próspera civilización. No estaremos solos, ya que un extraño espíritu materializado en forma de sombra nos guiará en el camino, y poco a poco nos revelará los oscuros secretos que duermen en lo más hondo de estas tierras. No hay nada como una sugerente historia contada en pocas palabras que deje en manos del jugador un sinfín de conjeturas y especulaciones. La atmósfera de este juego viene cargada de misterio y melancolía, uno de sus puntos clave, pocas o ninguna vez visto en un juego de RPG Maker.

¿Es posible que haya alguien más en un lugar desolado como este?

El pájaro blanco puede ser usado en entornos abiertos para llegar a zonas que de otra forma serían inaccesibles.

Con la humildad por bandera, se nos presenta un sistema de juego sencillo y nada pretencioso, donde todo funciona correctamente. No se trata de un RPG, sino de un juego de puzzles y mucha exploración, con algunos jefes para aprovechar el movimiento de ataque de nuestro protagonista, aunque no se trata de un juego de acción ni combates. Podremos golpear con un palo, prenderlo para usarlo como antorcha y encender bombas, saltar en zonas específicas, empujar y mover partes clave del escenario, o incluso nadar por aguas bendecidas y poco profundas. Además, tenemos como compañero de viaje a un pájaro blanco que se encariñó de nosotros nada más vernos, y que nos permitirá echar vistazos más allá de donde alcanza la vista de nuestro protagonista, así como interactuar con objetos en la lejanía. Sin duda, el pájaro blanco es uno de los elementos más importantes y utilizados en esta aventura. Los puzzles serán intuitivos, no muy complicados, y tendremos que sortear algunos peligros que nos cogerán desprevenidos la primera vez, y que luego aprenderemos a evitar.



A estas alturas algunos se preguntarán ¿cómo es posible crear una atmósfera como la que se describe usando RPG Maker? Muy sencillo, utilizando gráficos originales y una selección musical que encarnen y transmitan todas esas sensaciones. Para empezar, en esta ocasión contamos con una banda sonora original de catorce temas compuestos por **Brandon Ableу**, también autor de una original demo de RPG Maker llamada ***Wilfred The Hero***. La banda sonora compuesta es única, melódica y casa perfectamente en la atmósfera de juego, por no decir que es medio Grave Spirit. Ciertos temas cumplen con creces la presentación de nuevas áreas y zonas a través de secuencias con bandas negras cinemáticas, y otros son sencillamente perfectos para la ocasión, como los temas "*Yabriel Gared*" o "*Determined*", algunos de los que recordaréis tras acabar el juego. Aún así, la banda sonora por sí sola no es de fácil escucha, y se recomienda valorarla mientras uno se sumerge en la magia de este título. Debemos acordarnos en este punto de los efectos sonoros, suficientes y fundamentales, como serían los pasos por los diferentes terrenos, golpes con el palo, curación en las aguas benditas, lluvia, cuervos, encender la antorcha, explosiones, arrastrar cosas y demás acciones clave.

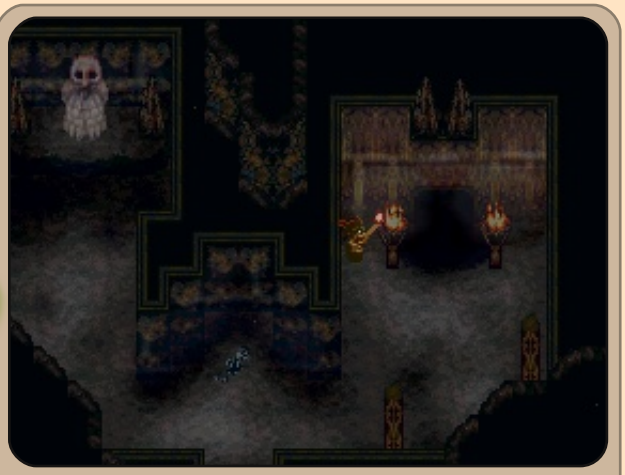
¿Qué sería de nosotros sin la ayuda de este espíritu?

El palo de madera nos permitirá interactuar algo más con el entorno. Si mantenemos presionado el botón de golpeo ejecutaremos un movimiento especial.

Busca estas piedras grabadas para saber más acerca de Skull Lands.

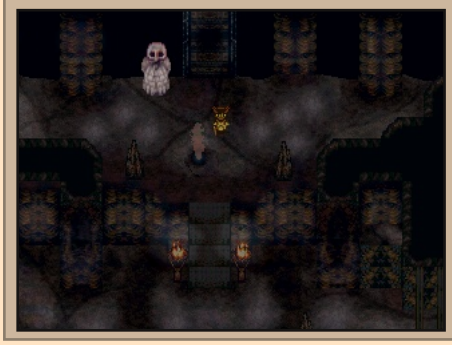
Los puzzles a resolver son en su mayoría intuitivos y no muy complicados, si bien son la base de la jugabilidad de este título.

Si la música está a la altura, quizás los gráficos no hayan sido tan cuidados, si bien es cierto que refuerzan el ambiente y la caracterización de la historia. El grafismo no es muy bueno, y se ha recurrido a mezclas de filtros aplicados sobre imágenes para montar los panoramas de los escenarios, que en ocasiones quedan bien, pero otras veces dejan paso a elementos demasiado indefinidos. Se echa de menos mucho más esmero y trabajo en el gráfico del protagonista, pieza clave en esta historia, ya que su diseño es tan incierto como su presencia en el juego. También el resto de sprites necesitarían un buen retoque para mejorar su acabado. Es una lástima, ciertamente. Quizás este contratiempo se suple con el acertado diseño de los mapas, escenarios y niveles, que ha sido bastante cuidado, puede que debido a los dos años y medio con los que cuenta el desarrollo del proyecto. Desde un primer momento te verás tentado a explorar esos vastos escenarios, donde parece que reina la aleatoriedad y sin embargo existe conexión entre áreas que a priori no tienen nada que ver. Unas veces para avanzar, otras por curiosidad, otras para recolectar monedas de oro y muchas veces para leer unas rocas que hay esparcidas por todas las zonas, grandes piedras grabadas que desvelarán más datos sobre la trama o darán pistas sobre como seguir avanzando.



Encender el palo y usarlo como antorcha nos servirá en contadas ocasiones. En general, el uso del palo como arma o como antorcha queda relegado a un segundo plano.

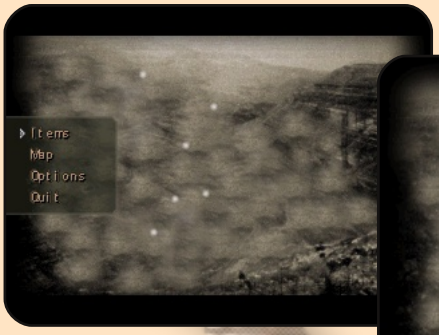
En el interior de una gruta encontraremos muchos puzzles, además de una atmósfera cargante.



La gruta será un lugar bastante interactivo, que no difícil.

A través del menú del juego podemos ver el mapa que simboliza Skull Lands, ¿qué serán esos puntos marcados con interrogaciones?

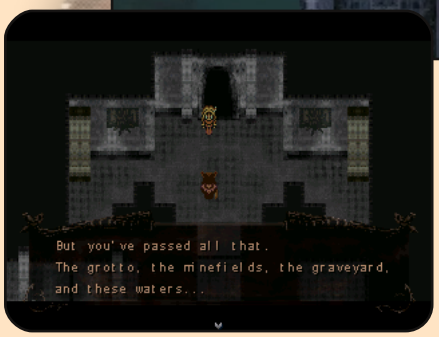
El juego dispone de un menú desde el que podemos ver el mapa de estas ingratas tierras y, si nos fijamos, caeremos en la cuenta de que existen dos áreas sin nombre. Efectivamente, hay áreas secretas a las que podremos llegar de algún modo y que podrían considerarse como misiones opcionales, aunque una de ellas depara una jugosa recompensa. Desde este menú también podremos acceder a algunas opciones y a los objetos del juego, que tan sólo son cuatro. No hay muchos más alardes de programación, aunque cabe mencionar las batallas contra jefes. No serán complicadas y se basarán en aprender las rutinas del enemigo, y pueden ser consideradas más bien como añadidos a la trama.



Grave Spirit es un juego corto y difícil de englobar en algún género. Algunos lo menospreciarán, otros quedarán encantados. No hay interminables conversaciones, sino las justas para ir desvelando con cuentagotas el misterio que se esconde en **Skull Lands**. Si te gustan las apuestas originales y otra forma de entender los videojuegos, no dejes pasar la oportunidad de probar uno de los proyectos extranjeros más gratificantes, en muchos sentidos. ¿No crees que merece la pena acompañar a nuestro sin nombre en su viaje para descubrir cómo encaja él en este bello puzzle que es ***Grave Spirit***?

Con la Skull Mask no necesitaremos recurrir al espíritu del santuario, quien hasta ahora nos abría las puertas de piedra.

Siempre será agradable encontrar a alguien más merodeando por estas tierras ruinosas.



Entrevista a Zohaib

¿Es Zohaib tu nombre real?

¡Sí lo es! Creo que es "oro" en árabe.

¿Edad actual?

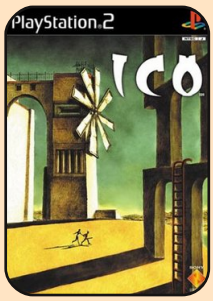
22 años.

¿De dónde eres?

De Chicago, Illinois, en Estados Unidos.

¿Estudias o trabajas?

Soy estudiante, pero no por mucho tiempo. Me graduaré dentro de unos cuatro meses como licenciado en marketing.



¿Cuál es tu videojuego comercial favorito?

Es imposible elegir sólo uno, pero Zelda: Majora's Mask, ICO, Shadow of the Colossus, Metroid Prime o Bioshock son los que más he disfrutado a lo largo de los años.

¿Y tu juego favorito de RPG Maker?

Rose Chronicles de Legacy. Es un juego encantador con connotaciones oscuras. Me encantaron los personajes, los diálogos y en general la atmósfera de la demo. Normalmente no suelo disfrutar de los RPGs y juegos tradicionales, pero Rose Chronicles me resultó una aventura muy absorbente.

¿Cuál es tu película favorita?

¡Otra pregunta bastante complicada! Soy un gran entusiasta del cine y tengo unas cuantas favoritas, pero si mi vida dependiera de una sola elección, me quedaría con Memento. Es la película más emocionante e inteligente que he visto nunca.

¿Tu estilo musical favorito?

Soy de mente bastante abierta en lo que a música se refiere y disfruto toda la buena música. Sin embargo entre mis artistas favoritos se incluyen estrellas de hip-hop como Lupe Fiasco, Nas o Talib Kweli, y grupos alternativos como Coldplay o Radiohead.

¿Y tu canción favorita?

¡De ninguna manera puedo elegir sólo una! Tengo incontables favoritas.

¿Tienes algún cómic, anime o manga favorito?

No estoy en esto del manga o los comics pero soy fan de las películas de animación. Mis favoritas serían Buscando a Nemo y El Viaje de Chihiro.

¿Tu libro o revista favorita?

Uummm... de vez en cuando me gusta ojear artículos en National Geographic.

¿Tienes algún otro talento?

Soy muy bueno diseñando anuncios y logos para marketing. También escribo canciones cuando tengo tiempo libre, y... también juego al cricket, ¡soy bastante bueno!

¿Cómo definirías tu juego? Parece una fusión entre ICO y Shadow of the Colossus.

Si te refieres visualmente entonces sí, fui muy inspirado por el look natural de ICO y Shadow of the Colossus mientras creaba Grave Spirit. Aunque algunas ideas fueron propuestas mías, como no tener interfaz, ni marcadores, ni ningún elemento en pantalla. Quería que el juego fuera simple y absorbente, por lo que tener un estilo minimalista era muy importante. La atmósfera era algo fundamental para este proyecto. Veo Grave Spirit más bien como una corta demostración técnica de lo que puede hacerse con RPG Maker.

¿La gente entendió este concepto de juego?

¡Creo que sí! He obtenido un montón de críticas positivas desde que el proyecto fue completado. Creo que muchos en las comunidades de RPG Maker agradecieron un estilo de juego diferente centrado en la exploración. Además, creo que la gente de esta comunidad de verdad se entusiasma por proyectos con gráficos y música original, y este proyecto ofrece las dos cosas. ¡Sin embargo hay algunas cositas ocultas que nadie ha conseguido averiguar hasta ahora!

¿Crees que el título del juego o la simbología de los cuervos pueden ser spoilers?

Sí, lo más seguro. De la primera escena del juego puedes deducir algunas cosas sobre el protagonista si prestas atención. Pero este juego en verdad no giraba en torno a la historia. Se trata más bien del viaje a través de esas tierras desoladas donde no sabes muy bien por qué todo está tan vacío. Se trata de sumergirse en la atmósfera.

Sobre "Nameless"... ¿De verdad no tiene nombre?

Probablemente tuvo un nombre en algún momento, ¡pero lo ha olvidado!

¿Qué opinas de los gráficos de los protagonistas? Podrían haber estado más cuidados...

Estoy de acuerdo en eso.

¿Crees que es un juego fácil?

¡Muy fácil! En realidad pocos se habrán dado cuenta, pero la dificultad del juego va decreciendo. De alguna manera empieza siendo complicado pero se va haciendo más fácil de manera progresiva.

Aunque hay algunos jefes, Grave Spirit no es un juego de acción. ¿Crees que Grave Spirit tiene buena jugabilidad?

Creo que depende de lo que entiendas por buena jugabilidad. Para mí, este proyecto es la suma de varias partes. Esto incluye la parte visual, la música, los hechos y la narrativa. Todos estos elementos se combinan para crear una extraña y angustiante atmósfera, que era el objetivo del proyecto.

No hemos encontrado fallos de programación... ¿Cuál fue la parte más complicada de programar?

Sí, mantener el juego limpio fue bastante difícil. El juego fue completado varios meses antes de su salida final, pero debido a los numerosos fallos, tuvo que pasar por varias revisiones. El sistema más complicado de programar fue probablemente el sistema de batalla. Aunque era simple, tuve que trabajar con varios procesos paralelos ejecutándose a la ven en el mundo. Por ejemplo, si hacías una embestida en las escaleras, el personaje se ralentizaba y ya se producía un fallo. Tuve que contemplar todas las posibilidades antes de que el juego quedase finalmente libre de fallos y errores.

Pensamos que la música es el 50% del éxito de Grave Spirit, es perfecta para el juego. ¿Qué opinas sobre esto? ¿Tienes algún tema favorito? ¿Por qué se unió Brandon Abley a tu proyecto?

Sí, la música tiene mucho que ver en la ambientación. Lo sabía desde el principio y no quería usar música que había sido creada para otros videojuegos, que es lo habitual en la comunidad. Había oído que Brandon era un excelente compositor y los dos estuvimos muy interesados en trabajar juntos. Creo que se convirtió en parte del equipo un año antes de la salida de Grave Spirit. ¡Fue una decisión de la que no me arrepiento! Brandon produjo una excepcional banda sonora que encajaba perfectamente con el proyecto. Fue un trabajo realmente duro y nos enzarzamos en muchas discusiones sobre cómo debía sonar la música. Mi tema favorito es el que suena en la última fase, cuando estás escalando la torre fortaleza.

El desarrollo de juegos amateur es duro, ¿te ha merecido la pena?

No estoy seguro. Me consumió mucho tiempo, pero disfruté. Creo que la mayoría de la gente se toma su juego como un trabajo rutinario, y luego se aburren y se frustran. Yo fui a mi propio ritmo y a veces no tocaba el proyecto durante meses. Simplemente dejé que el proyecto se fuera completando por sí mismo con el tiempo, y parece que funcionó, al menos en mi caso.

¿Tienes algún otro proyecto en mente?

Sí, he estado con un proyecto de RPG Maker XP en sus primeras fases desde que completé Grave Spirit. La parte visual de este título está muy cuidada, con reminiscencias de viejas películas de cine negro. Lo que quiero conseguir con este proyecto es la sensación de que estás controlando una película animada. Además, sigue una estructura narrativa única y tiene una sensación muy cinemática. Espero desvelarlo pronto.

Entrevista a Brandon Abley

Brandon Abley es tu nombre real, supongo...

¡Claro que lo es! Sin embargo, en algunas otras viejas comunidades sigo usando mi antiguo alias, "Maladroit Him".

¿Edad actual?

Tengo 22 años.

¿De dónde eres?

Soy de Saint Croix Falls, Wisconsin, Estados Unidos. Es una pequeña ciudad en un valle en la frontera de dos estados. Está junto a un rio protegido por la Federal Nacional Scenic Riverway y también cerca de un enorme parque nacional. ¡Es un lugar precioso!

¿Cuál es tu videojuego profesional favorito?

Dragon Quest 8. Es un juego al estilo más clásico, en todos los sentidos, y está increíblemente cuidado en casi todos los aspectos. ¡Parece hecho a medida para satisfacerme como ningún otro videojuego podría! Aunque es ridículamente largo y dudo volver a jugarlo por segunda vez.

¿Y tu juego de RPG Maker favorito? ¿Wilfred the Hero?

¡No sé a qué te refieres, jaja! Mis juegos favoritos de RPG Maker son U.S.G: A New Beginning de Hima, y Sunset Over Imdahl de Teo Mathlein. Me gustan por diferentes razones. Creo que U.S.G tiene en esencia mejor jugabilidad (y música, jaja) que cualquier otro juego de RPG Maker. Sunset Over Imdahl tiene la mejor atmósfera y sentido del estilo.

¿Tu película favorita?

La Princesa Prometida, dirigida por Rob Reiner. ¡Es la película más simpática que he visto nunca! Se trata de una forma muy ingeniosa de llevar la adaptación de un querido y viejo clásico de la literatura.

¿Cuál es tu estilo musical favorito?

Soy muy aficionado a toda la música clásica que se hizo entre 1900 y 1930 antes de que se perdiera un poco el estilo. Compositores como Debussy, Stravinskynsky, Satie y demás llevaron la música a lugares a los que nunca antes se acercaron. Mi obra musical favorita son los ballets que fueron escritos durante esta época (especialmente los de Stravinsky).

¿Y tu canción favorita?

Tight Sweater, movimiento 3: Mara's Lullaby, de Marc Mellits. La primera vez que escuché esta pieza fue en directo en un concierto de compositores de mi universidad, en 2007. Hizo que se me saltaran las lágrimas, y no estoy de broma. Hasta ese momento pensaba que era una broma que la gente pudiera llorar en un concierto sólo porque la música fuera preciosa (exceptuando a quinceañeras en conciertos de esos típicos grupos comerciales de guaperas, por supuesto). Vi al compositor en un bar después de la actuación y le conté esto; él se mofó de esto y me dijo que no debía subirlo a un pedestal. ¡Aunque no sé si estaba siendo grosero o simplemente modesto! Nunca me perdonaré el estar tan borracho como para no poder expresar mis sentimientos el día en que conocí a mi compositor favorito.

¿Tienes algún comic, manga o anime favorito?

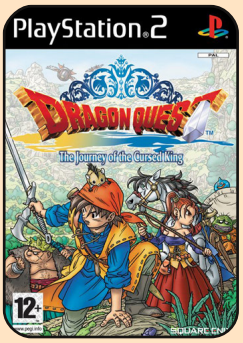
Tío, en realidad ando un poco desconectado de los comics y el anime. Me gustaron bastante las novelas gráficas de Alien vs. Predator, allá por los 90. La verdad es que Ghost in the Shell 2 fue una película maravillosa, así como Castillo en el Cielo.

¿Cuál es tu libro preferido?

Mi libro favorito es The Tin Roof Blowdown de James Lee Burke. Es una novela criminal y forma parte de un género que en realidad está muy desperdiciado. Aunque los hechos y los personajes son extremadamente convincentes, y Burke tiene una gran técnica y destreza en la escritura. Hay un montón de libros ambientados en Nueva Orleans, durante el desastre del Katrina, pero no creo que ninguno de ellos los narre de forma tan competente como el de Burke. El caracteriza el desastre como algo que simplemente sucede a la vez que los demás hechos del libro, en lugar de centrarse en el desastre y sus consecuencias para a partir de ahí desencadenar una historia. Es verdaderamente un libro maravilloso. La versión del libro

con audio es especialmente buena debido a su excelente narración. Le escribí una carta al autor para decirle lo mucho que me había gustado su libro, pero nunca me respondió. ¡Qué capullo!

¿Tienes algún otro talento?



Hago muchas cosas creativas, pero creo que componer es probablemente la más llamativa. Tengo también talento para la escritura y sé hacer algunos garabatos y dibujos. Soy bastante hábil como diseñador de juegos, pero no tengo demasiado talento programando.

¿Eres compositor profesional?

No sé cómo defines tú eso. Me han pagado por mi trabajo alguna vez, si esa es tu métrica, pero rara vez lo hago para poder vivir y prefiero componer sin dinero de por medio. Cuando eres tan joven y con poca experiencia como yo, es complicado encontrar proyectos importantes que te paguen lo suficiente como para que el tiempo invertido merezca la pena. Algunas personas te ofrecerán unos cuantos cientos de dólares por una banda sonora, pero si tenemos en cuenta que a veces lleva unos cuantos cientos de horas escribir una, al final acabas trabajando por un dólar la hora como mucho. En base a esto, me merece más la pena componer gratis para desarrollar mis habilidades y labrarme un repertorio de muestra. Quizás algún día, cuando reciba una verdadera oferta, algo que me ofrezca cientos de dólares por un trabajo que dure un mes o dos de trabajo, entonces aceptaré. Hablo del tipo de pago que me permitiría vivir como compositor a tiempo completo. Mientras tanto, merece más la pena no trabajar en nada, que trabajar en prácticamente nada.

¿Cómo te unes al proyecto Grave Spirit? Es decir, ¿tú ofreciste tu ayuda a Zohaib o fue al contrario?

Yo le ofrecí mi ayuda. A veces la gente me pide música, pero te sorprendería lo raro que es que alguien que trabaja en un asombroso juego amateur le pida ayuda a otros. Ví la publicidad de su juego y pensé que sería un auténtico lujo involucrarse en un proyecto así, ¡por eso le pregunté si necesitaba alguna música! Así es como han surgido en realidad la mayoría de mis colaboraciones. Si alguien se acerca a mí primero, por lo general no suelen estar trabajando en un proyecto convincente, por lo que no suelo estar interesado en formar parte de él. Hay algo en la gente que de verdad tiene capacidad y habilidad que les hace ser modestos. ¡Es como si pensaran que es demasiado arrogante que ellos pidieran ayuda!

14 temas, 1 hora de música... Es un gran esfuerzo para un juego underground, ¿qué opinas?

Bueno, la mayoría de los temas tienen un loop que los hace sonar dos veces, así que la longitud es un poco engañosa. También hay un par de temas que son versiones remezcladas de otros (se puede decir que son de relleno). Hice los temas con repetición porque me di cuenta de que la mayoría de las bandas sonoras de juegos comerciales lo hacían, y supuse que sería de buen gusto. Mirando atrás, sin embargo, me arrepiento de haberlo hecho así – ¡si alguien quiere escuchar un tema dos veces, realmente lo escuchará cuatro veces! – No necesito forzar al oyente. Dicho esto, supongo que fue una buena duración musical. ¡Por supuesto que fue un montón de trabajo! Me gusta escribir temas un poco más largos y que desarrollan algo, porque creo que es un poco aburrido cuando la música de un juego se repite cada 50 segundos o cada minuto. A veces es impresionante ver la banda sonora de un juego comercial con docenas y docenas de temas, pero cuando te das cuenta de que cada uno de ellos se basa en repetir 50 segundos tres veces, resulta mucho menos interesante.

¿Esta banda sonora está basada en ICO o Shadow of the Colossus? ¿Zohaib te pidió que enmarcaras la música en un estilo concreto?

La banda sonora temporal que estaba usando Zohaib usaba muchos temas de ICO y Shadow of the Colossus, así que creo que puedes decir que fueron la principal inspiración. También me percaté de que se usaban algunos temas de Metal Gear Solid y Medievil 2. Como inspiración personal me fijé en compositores para películas, así como en el compositor americano Randall Thompson. Zohaib no es músico así que le costó bastante explicarme y darme la descripción adecuada de lo que él quería. Tuvimos bastantes discusiones porque yo lógicamente le insistía en que sabía más de música que él. Sin embargo, al final nos pusimos de acuerdo y decidimos usar siete instrumentos para toda la banda sonora: un quinteto de cuerda, un harpa y una celesta. Usé coros en lugar de instrumentos en solitario para la grabación porque sonaban bastante más convincentes. ¡Al menos en eso estuvimos de acuerdo! Estaría muy bien tocar la banda sonora en directo alguna vez; sólo se necesitarían seis personas más, después de todo, así que no es un sueño tan ambicioso.

Creemos que la banda sonora de Grave Spirit no es de fácil escucha fuera del juego, ¿qué opinas?

No sé si estoy muy de acuerdo con eso, ¡pero en parte sí, jaja! Definitivamente hay unos cuantos temas que probablemente sean un aburrimiento total fuera del juego, pero no sé si toda la banda sonora completa es difícil de escuchar por sí misma. Quizás sí para gente que no esté muy acostumbrada a escuchar música clásica o bandas sonoras, entonces sí entendería que pensaran eso. ¡Por supuesto no tiene tanto ritmo ni es tan pegadiza como una banda sonora de final Fantasy!

Nuestros temas favoritos son "Determined" y "Yabriel Gared". Dinos algo más sobre estos temas, ¿te inspiraste en algo concreto?

No recuerdo haber tenido ninguna inspiración específica para "Determined", pero han pasado unos cuantos años ya, quién sabe. Y para "Yabriel Gared" sí que me inspiré en la banda sonora de City of Angels, de Gabriel Yared. Sólo hizo algunos temas para esta película, pero son absolutamente preciosos y unos de mis favoritos en lo que a temas de bandas sonoras de películas se refiere. No recuerdo qué tema concretamente, pero me enamoré de uno, y si tú comparas el que escribí yo y el que escribió él seguro que encontrarás similitudes.

Pensábamos que "Yabriel Gared" significaba algo, como el nombre del protagonista, por ejemplo...

¡En realidad no significa nada! Tan sólo es una reordenación del nombre del compositor Gabriel Yared, a cuyo trabajo se debe la inspiración de este tema. Recuerdo cuando Zohaib me preguntó si era algún lenguaje antiguo y significaba algo

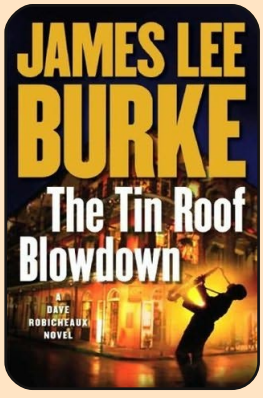
profundo, ¡y lo decepcionado que parecía cuando le dije la verdad! Nombré el tema así por un motivo, por supuesto, en honor al compositor cuyas técnicas había extraído. ¿O es un homenaje?

Ahora dinos cuales son tus temas favoritos, y si hay alguno que ya no te guste. Y también quisieramos saber cuál fue el más difícil de componer.

"Determined" es de largo mi tema favorito en toda la banda sonora. ¡Lo escucho frecuentemente en verdad! Estoy muy orgulloso de la forma en que empieza la melodía con un coro de bajos (algo muy inusual) y va flotando y bailando sin ninguna dirección o métrica fija durante medio minuto o así. Otros que me gustan son "Worry", "Opressive Feeling" y "Passion". "Passion" es muy circular y repetitiva pero me gusta bastante a pesar de todo (la primera mitad, de todas formas). El tema que menos me gusta ese que suena mientras estás explorando la mayoría de los exteriores, que toma algunas melodías de "Worry". ¡No recuerdo su nombre porque no me gusta ese tema y no invertí mucho tiempo en él! El tema más complicado de componer fue "Passion". No porque técnicamente el tema lo exigiera, sino porque me costó bastante tiempo encontrar un tema que se adecuara a la escena para la que iba a ser usado. Hice cuatro o cinco temas diferentes antes de encontrar el que buscaba. Se podría haber hecho mejor, pero creo que es suficientemente bueno. Cada vez que encontraba algo mejor para la escena quería volver a intentarlo.

¿Qué piensas de la trama del juego?

La trama es un poquito escasa, pero me gustó el misterio en torno al argumento. Me sentía como si el mundo entero estuviera presionándome por todos lados y a la vez dejándome desprotegido, sólo y fuera en ese mundo abierto. Creo que es el tipo de juego que, como ICO y Shadow of the Colossus en los que se inspira, no se basa tanto en la trama o la narrativa, sino en la forma que el juego te hace sentir. Jugar a Grave Spirit en medio de la noche mientras estaba extremadamente deprimido fue una mágica experiencia, en serio (aunque no puedo decir que me hiciera sentir menos depresivo, jaja). La mayoría de juegos de RPG Maker no los juego enteros, pero este me lo pasé en uno o dos días. Que el juego sea corto también ayuda. Por tanto, sí, creo que la "trama", si se puede decir así, tuvo un gran impacto y resultó todo un éxito.



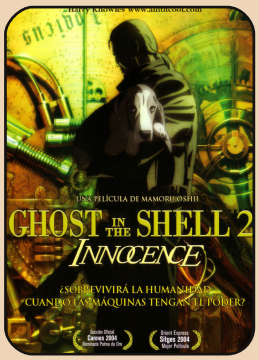
¿Y qué opinas de los gráficos? Creemos que pudieron haberse hecho mejor...

¡Los gráficos son excelentes! Son un completo y total lío, para ser ciertos, y a menudo es difícil hacerse una idea concreta de qué estás viendo. Aunque me gusta ese estilo, me recuerda a las pinturas mareantes, oscuras y enfermas del estilo impresionista. ¿Quizás como las del austriaco Gustav Klimt?

¿Crees que es un juego fácil?

Sí, ya lo creo.No recuerdo haber visto ni una sola pantalla de game over mientras lo jugué. Los puzzles a veces son un poco inciertos y difíciles de resolver, de todas formas, así que se puede decir que es medianamente retante. Los jefes van de listos a estúpidos, y a veces es complicado averiguar cómo vencerles. Esto es probablemente una crítica sobre diseño de videojuegos, más que una discusión sobre dificultad.

¿Está Grave Spirit por encima de la media? Es decir, ¿es mejor juego que muchos otros?



Por supuesto. Bajo mi punto de vista, es uno de los mejores juegos amateur que hay y definitivamente uno de los mejores hechos con RPG Maker. ¡No habría escrito música para él de no ser así! Si lo comparas con otros juegos te darás cuenta de que Grave Spirit te ofrece algo que no te dan los demás, y además de la mejor forma posible.

La entrevista ha terminado, ¿deseas añadir algo más?

¡Me gustaría hacer un poco de publicidad al menos! Os animo a todos a visitar mi web (http://www.brandonabley.com). Ahí podréis descargar cualquiera de las numerosas bandas sonoras en las que he trabajado. Particularmente os recomiendo U.S.G: A New Beginning Symphonic Suit, que es mi más reciente y mejor trabajo. También trabajo en juegos propios de vez en cuando, y puede que sea de interés para los lectores de la revista. ¡Gracias por pensar que soy lo suficientemente importante como para ser entrevistado! ¡Estoy muy agradecido y espero que los lectores encuentre interesante esta lectura!

Sunset Over Imdahl y Wilfred The Hero son dos claros ejemplos de creatividad en RPG Maker.

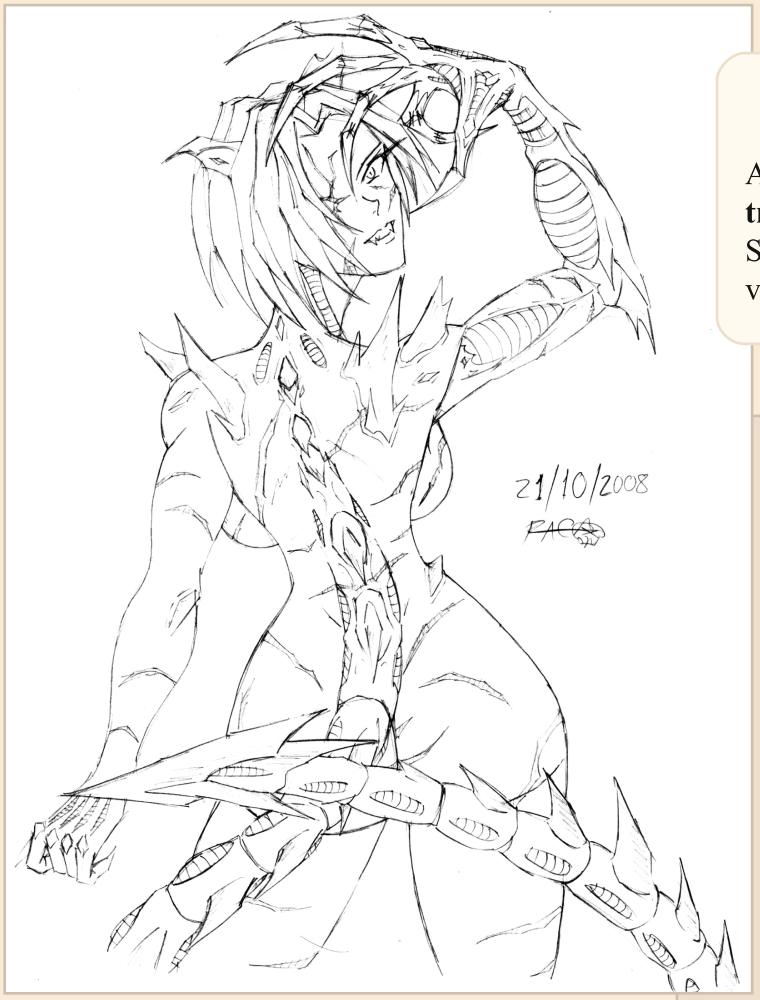
Gráficos e Ilustraciones

Notas de Reportajes (*por Alberto*)

Aquí tenemos los sprites que se han hecho para dar las notas de los reportajes, de izquierda a derecha: **Capitán América**, **Maldo**, **Forks**, **Nameless** y **Max**. Éste último es protagonista de ***Ethereal Tree***, y no ha sido utilizado ya que finalmente se descartó la posibilidad de hacer un reportaje a fondo del juego por no estar completo, entre otros motivos.

Sprites Enemigos (*por Destructor*)

Destructor nos enseña esta muestra de los sprites enemigos de su proyecto ***Sombras del Pasado***, el cuál está siendo sometido a un lavado de cara gráfico importante. No obstante, el autor nos seguirá brindando combates cuya dificultad hará que tiremos el monitor por la ventana.



Dead Claw (*por Destructor*)

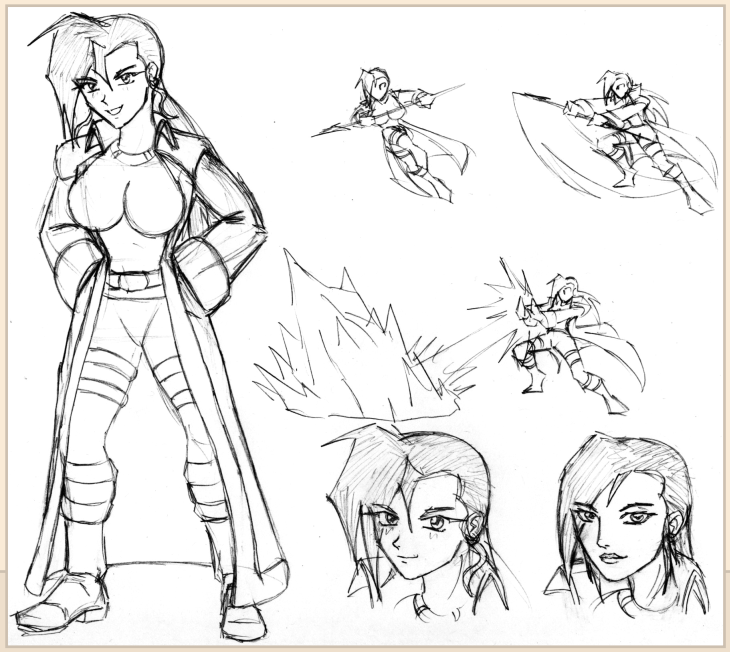
Aquí tenemos un boceto, obra de **Destructor**, de un personaje de su invención. Si has de morir ante un ser cruel y perverso, por lo menos que sea sexy.

Sprites (*por LinkMasTer*)

Sprites de algunos personajes utilizados en ***The Legend of Zelda: Necklace of Elements***, para RPG Maker 2003. Si bien los sprites provienen de colaboraciones de aquí y allí, la mano de **LinkMasTer** también tiene algo que ver.

Lizzie (*por Destructor*)

Diversos bocetos de una protagonista de ***Sombras del Pasado***. Los sketches siempre sirven para hacerse una idea de qué y cómo lo quieres representar, y se recomienda hacerlos antes de llevar tus ideas a píxel. En esta ocasión vemos la pose base, un par de primeros planos y algunas poses dinámicas.

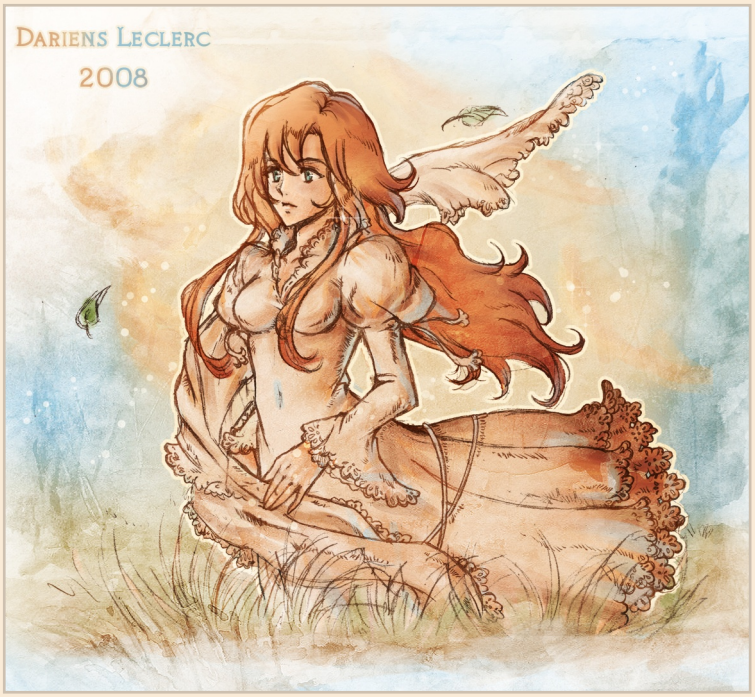


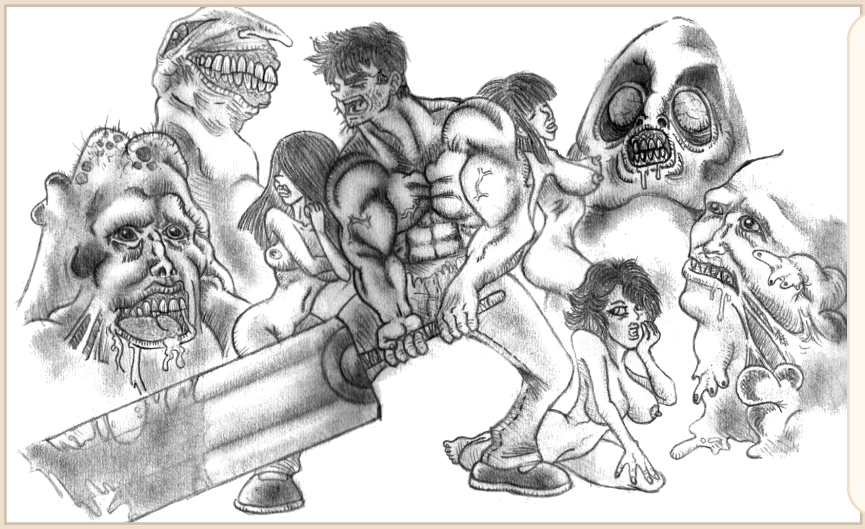
Link (*por LinkMasTer*)

Algunos bocetos dibujados en hojas de libreta, como puede apreciarse, y sin ningún objetivo en particular.

Magnolia (*por magochocobo*)

Magochocobo nos ha cedido esta ilustración de entre las muchas que tiene en su haber. Se trata de **Magnolia**, personaje clave en la historia que narra ***Ethereal Tree***.





Sergio Berserk (*por Maldo*)

Un dibujo de **Maldo** que nos recordará, en cierto modo, a ese espléndido anime y cómic de **Kentaro Miura** titulado ***Berserk***. Ese no es **Gatsu**, es **Sergio**, pero lo mismo da. Aprovechamos para recordar que **Maldo**, en su entrevista, dijo ser aficionado a las manualidades, aunque no entendimos a qué se refería exactamente...

Faedrus (*por Moxy_Ragnarok*)

Personaje clave de la saga ***Dimensión X***, en dos versiones: el lineart o boceto debidamente entintado en *Photoshop*, y el coloreado posterior. Las ilustraciones propias son una excelente manera de dar un toque personal al proyecto, así como una forma de expresión característica del 2D.

Bosque Oscuro (*por Marina NT*)

Se trata de un bosque de hadas negras que debía haber aparecido en ***MAT***, el proyecto personal de **Marina**, antes de que éste sufriera importantes modificaciones gráficas y argumentales. El tramado está hecho con plumilla, y las dimensiones originales son DIN-A3, así que podemos hacernos una idea del esfuerzo invertido.

Faedrus (*por Moxy_Ragnarok*)

Otra versión de uno de los protagonistas de la saga ***Dimensión X***. En este caso se trata de una ilustración realizada expresamente para una firma forera. Aún nos preguntamos cuál es la diferencia entre **Faedrus** y **Xagen**, aparte de peinarse el flequillo hacia lados opuestos...

Ethan, Sunee y Sunan (*por Marina NT*)

Ethan es el protagonista de un juego tipo survival horror llamado ***Mala Consciencia***. Los otros son la bitch cop y el gay cop, protagonistas de un beat'em up titulado ***Bangkok Cops***. Los tres sprites están hechos siguiendo un estilo "chibi".

Sprite ELDM2 (*por Maldo*)

Los tres mosqueteros de Mallorca en pose algo desafiante. Se trata de un sprite basado en ***El Legado de Maldo 2***, donde podemos apreciar una barriga cervecera al fondo...

???? (*por Alberto*)

Un dibujo hecho expresamente para la revista. No nos ha querido decir si pertenece a algún proyecto suyo o si se trata de un dibujo por gusto, aunque podemos ver un estilo similar al de la saga ***Megaman***, donde las extremidades suelen tener proporciones exageradas.

Créditos

Alberto
Sprites para las notas de los reportajes.
Colaboración en la galería.

Brandon Abley
Autor de la BSO de "Grave Spirit".

Dani
Redacción.
Maquetación.

Destructor
Colaboración en la galería.

Karv
Autor de "Lone Harbor".

Kreft
Autor de "Halec's Wanderings".

Kryon
Dibujo de portada.

Lanif
Redacción.

LinkMasTer
Autor de "TLoZ: Necklace of Elements".
Colaboración en la galería.

Magochocobo
Autor de "Ethereal Tree".
Colaboración en la galería.

Maldo
Autor de "El Legado de Maldo 1 y 2".
Colaboración en la galería.

Marina NT
Redacción.
Colaboración en la galería.

Moxy_Ragnarok
Autor de la saga "Dimensión X".
Colaboración en la galería.

Nyugen Soft
Autor de "Final Fantasy 0".

real Troll
Autor de "Captain America".

Sinobu
Autor de "El Orbe de Kraft".

Zisay
Autor de "Acroama".

Zohaib
Autor de "Grave Spirit".

Zrokky
Autor de la saga "Dragon Blade".

arte
MAKER