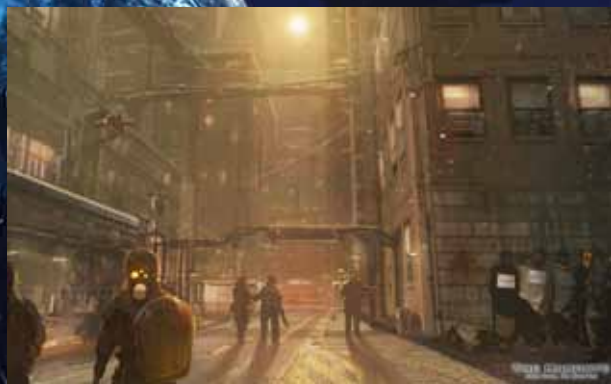


J^{de} Juegos e-zine

Diciembre 2013

Financiamiento Colectivo



Editorial

El tema del *Financiamiento Colectivo* casi con seguridad nace cómo un experimento que no tarda en dar resultados geniales y convertirse en algo inimaginado, por inercia. **Kickstarter** está cada vez más grande y su disponibilidad se va expandiendo por todo el planeta. **Indiegogo** sigue creciendo y la versión en español mejor conocida es **Ideame**.

Una de las principales razones para su éxito es que la nueva ola de independientes, artistas y “soñadores” no desean perder el “control” sobre su obra y proyecto para así en verdad concretizar lo que está en su mente. Algo que se aprecia mejor en la industria del entretenimiento electrónico cuando en muchos casos un juego termina teniendo poco que ver con la idea original por hacerlo más comercial y accesible.

No es de extrañar que la gran mayoría de proyectos sobre videojuegos sea sobre conceptos que se salen de la norma, de lo estándar, de lo que más vende. Los hay increíblemente innovadores como *The Mandate*, de gran potencial como *Black Talons*, *After Reset*, *Dex* y *Frozen State*, de alcance épico como *Star Citizen*, o más estilizados y diferentes como *The Long Dark* y *Hyper Light Drifter*.

Lo que no hay que olvidar es que si bien lo más conocido y publicitado del mundo del *Financiamiento Colectivo* son los juegos el modelo se presta para todo tipo de productos y proyectos. Desde filmar una película a sacar un CD de música, imprimir una novela, tocar temas de corte social y cultural. La idea es ofrecer algo que otro(s) quieran y hacerlo bien.

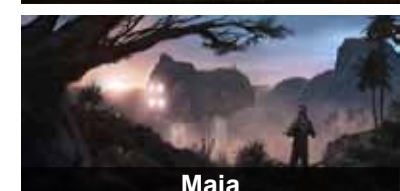
©Copyright JdeJuegos.com

Todos los Derechos Reservados • Diciembre 2013

Donde aplicable: logos, marcas, marcas registradas, gráficos y referencias son propiedad intelectual de sus dueños o los poseedores de las licencias.
Freely redistributable as long as nothing is taken or added.



THE
LONG
DARK



Black Talons

Aunque una idea se vea genial no por ello es éxito asegurado. Hay algo de capricho en la tendencia que tiene el público para con los diferentes proyectos. A veces algo similar obtiene lo que busca, en otras le va mal. *Black Talons* llamó mi atención como un juego en la línea de *Men of War* y *XCOM: Enemy Unknown*. Un estrategia táctica en un contexto de ciencia ficción que no estaba falto de cierto aire de *Soldiers of Anarchy*.

Lamentablemente no lograron llegar a ese punto crítico en cuanto a “transmisión social” como para lograr su objetivo. No voy a decir que quedaron atrás porque el equipo de desarrollo sigue en marcha, sólo que más lento, con una visión a corto plazo más limitada. Además que deberán reorganizar cómo trabajan. En fin, lo veremos tarde o temprano, al menos eso han dejado entender.

La idea básica es que se trata de un juego de estrategia táctica en la que controlamos a un grupo finito de escuadrones especializados. Los *Black Talon* son un



regimiento de combate especial mercenario, en la línea de los SEAL de EE.UU., pero su radio de acción es la galaxia. Viajan ahí donde son necesarios en una nave avanzada de combate que puede ser configurada a gusto y necesidad.

Entre lo más destacado de su jugabilidad está la posibilidad de configurar a cada escuadrón y darles un rol determinado (reconocimiento, táctico, soporte, asalto, ingeniero). Elegir su armamento y equipo. Luego tenemos la presencia de *Mechs* y tecnología de soporte (bombardeo, ataque orbital). Había un buen par de ideas que lamentablemente no llegaron a los oídos y ojos adecuados. Su dinámica tiene influencia de clásicos como *Company of Heroes*, *Ground Control: Operation Exodus* y *World in Conflict*. A momentos hasta creo que esa su falta de identidad propia es la que termino constándole el apoyo.

NOTA: La calidad de las capturas de pantalla no refleja aquella con la que saldrá el producto

final. ■



Maia

Maia es uno de esos juegos sumamente atractivos y de corte original que por un momento dio la impresión de que no lo lograría, pero lo hizo. Más bien. Su jugabilidad es una combinación de un administrador de catacumbas y estrategia en la línea de *Evil Genius* y *Dungeon Keeper*. El contexto es un planeta abandonado en el que una colonia de científicos debe ver cómo se las arregla para sobrevivir al entorno hostil y a ellos mismos.

Además de presentar un concepto de jugabilidad muy atractivo el juego de **Simon Roth** tiene la característica de ser la obra de una sola persona. De seguro hay algo de tercerización (*outsourcing*) aquí y allá pero la gran parte del trabajo y el desarrollo del proyecto son de él. Algo increíble.

Lo que más vale destacar es que los gráficos aprovechan de la tecnología visual moderna incluyendo cantidad de efectos, muchos de los cuales no sólo están ahí para darle mayor atractivo. Por ejemplo, hay dinámica de fluidos, entorno



parcialmente deformable y dinámico, y la idea, los cimientos, para mucho más está ahí. Incluso tiene un modo primera persona para pasear la base con un estilo de presentación muy propio.

Cómo ya habrán podido imaginar la aventura consiste en asistir a los colonos en su plan de hacer del planeta con registro 3452C, mejor conocido como *Maia*, uno habitable. Considerando que la información recolectada antes de que se mande a la colonia fue escasa, las sorpresas abundan. La presencia persistente de meteoritos en el espacio y la relativa confiabilidad del escudo de cañones laser se vuelve apenas una molestia ante las preocupaciones diarias.

NOTA: La calidad de las capturas de pantalla no refleja aquella con la que saldrá el producto final. ■



The Long Dark

Un proyecto de aquellos que se sale de la norma, lo estándar y lo comercial. No por nada casi no cumple con su mínimo requerido para ser considerado un éxito. La jugabilidad es calificada como de supervivencia y aventura en primera persona, con un contexto maduro y adulto en lo que se refiere a las situaciones morales y cómo nos las presentan en la historia. Un poco en la línea de *The Witcher*.

Para evitar terminar como un juego sólo para adultos el equipo de desarrollo ha optado por un muy atractivo y estilizado look por cell-shading a lo *XIII*. Esto ayudará a suavizar cualquier situación demasiado gráfica. Además, el estilo le da un aire muy particular y llamativo lo que complementa apropiadamente el inusual contexto. La ambientación nos coloca en los bosques helados del Norte de Canadá, no un sitio que se vea demasiado en los juegos.

La información y los vídeos nos presentan una jugabilidad que, según las propias palabras de los



desarrolladores, será de gran agrado para los seguidores de la saga *Fallout* y *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*. Lo más importante es toda la dinámica de mantenerse vivo en un ambiente inhóspito tras un extraño evento que causó que el personaje se estrelle alejado de cualquier centro urbano.

En otras palabras, estamos ante un juego de exploración, racionamiento, uso estratégico de recursos. Y, claro, la infaltable necesidad de volverse cazador para no ser la presa. También muy en línea de lo que es la parte más divertida de *DayZ*. Habrá que tener en cuenta aspectos como el frío y la capacidad que tiene nuestro avatar de mantenerse caliente, el consumo de energía, la sed. Será algo muy interesante de ver, en especial porque el entorno y el clima se vuelven parte de la dinámica misma, no sólo accesorios del escenario.

NOTA: La calidad de las capturas de pantalla no refleja aquella con la que saldrá el producto final.■



Universum War Front

Desde hace casi una década que no hay juego de estrategia que realmente llame mi atención o capture mi imaginación. Todos tienen ese aire por fórmula que no dice nada y no tarda en convertirse en algo que se siente como que ya lo jugamos. No voy a decir que no hubo nada, pero no puedo afirmar que hubo algo guau. Es por eso que *Universum: War Front* llega como un buen balde de agua fría.

Ahora, vale aclarar de plano que a primera vista este juego no tiene mucho de original, parece una amalgama de lo mejor de la década entre el fin del siglo XX y el inicio del XXI. Quizá sea cierto, quizá esa es la idea, y lo realmente novedoso es que la mezcla resulta jugable y lo que tenemos es un híbrido bien hecho y no un putpurri de todo lo que ha vendido recientemente.

Si algo destaca de este juego es que es otro de los que están en la lista de desarrollados por una sola persona, con la debida tercerización. Lo que me parece genial y hasta increíble, pero no imposible gracias



a las nuevas herramientas de programación y sus entornos que facilitan mucho la tarea. No es por quitar méritos, algo así sería inimaginable sin la evolución de la POO y los EDI en los últimos años.

Universum: War Front es, sobre todo, un RTS, con un componente rol, un estilo acción y una alternativa MOBA. Tiene algo de *Men of War*, un toque de *World in Conflict*, hasta se le puede notar algo de *Sacrifice* o *I of the Dragon*. Pero lo bueno es que lo que se ha visto deja la impresión que la mezcla es apropiada, la implementación y el diseño bien hechos, no es algo puesto ahí por capricho, es porque aporta al todo.

Nuestro rol en la batalla es de líder de las tropas. General que establece la estrategia y la táctica de combate. Comandante que decide dónde atacar y cuando. *Universum: War Front* tiene tantos niveles de abstracción como la saga *Total War* sólo que presentados diferente. Cada cual verá en

cual se concentra más.

NOTA: La calidad de las capturas de pantalla no refleja aquella con la que saldrá el producto final.■



Frozen State

A primera vista parece un juego que desea aprovechar de que el tema Fin del Mundo y Zombies anda de moda, pero queda claro que tiene algo más. En concepto se dibuja como un RPG estratégico que podría ser visto cómo *STALKER: Shadow of Chernobyl* en tercera persona. Mucha de la idea refleja algo del olvidado *The Fall: Last Days of Gaia* pero con un tono más horror/suspense.

Frozen State es de naturaleza mundo abierto, pensado para explorar, con elementos de sobrevivencia y de susto o sorpresa. La historia tiene elementos de *The Andromeda Strain* y *The Thing*, en un tiempo alternativo durante el accidente ocurrido en las famosas planicies Siberianas de *Tunguska* en las que cae un enigmático meteorito que no estaba falto de secretos.

La jugabilidad estaba en línea de lo que podemos llamar rol de acción con elementos de estrategia. Un punto fuera de lo usual era enfatizar en la cara sobrevivencia del contexto, el

recolectar recursos y cuidarlos, el aprovechar cada objeto encontrado para usarlo de arma o para durar un día más.

También llegaron a mostrar que tendríamos la posibilidad de controlar vehículos. Era atractiva la idea porque se trataba de un motorizado futurista con antigraavedad a la vez que un modelo clásico antiguo de alrededor de los 1960.

La opción de entrar en estructuras generadas proceduralmente (en tiempo real) agregaba algo de aleatoriedad a la exploración. Igual que el hecho de que la luz atrae a las criaturas, lo que hacía al salir de noche algo más interesante. Por suerte existía la idea de que podríamos escondernos o parapetarnos en cuartos.

Si bien el equipo de desarrollo intentó lo mejor que pudo no logran alcanzar su objetivo. Algo tuvo que ver que lo presentada se veía demasiado como tantos otros juegos similares, no llegaron a plasmar en imágenes o vídeo la parte de su idea que les

diferenciaba, les daba ese toque único. Tras Kickstarter su plan sigue siendo desarrollar pero a un ritmo diferente así que espero tener nuevas noticias tarde o temprano.



NOTA: La calidad de las capturas de pantalla no refleja aquella con la que saldrá el producto final. ■



La premisa básica es que tenemos un juego de rol, con elementos tácticos, con un componente simulación, con una historia extensa por detrás de una aventura que está en pleno desarrollo, es dinámica y en la cual somos partícipes. Yo diría que haberse dado el trabajo de imaginar 1500 años de pasado, sin olvidar facciones, guerras, personajes, historias individuales o de grupos. Y ni siquiera estamos considerando que existen cientos, cuando no miles, de naves Colonia que han quedado espercidas por la galaxia, vaya uno a imaginar que más hay por ahí.

No menos interesante ese el hecho de que nos hagan parte de esa larga historia a través de nuestros ancestros, la herencia de quienes nos precedieron. El planeta en que nacimos y que es parte de nuestro legado. Lo que nos hace únicos, diferentes, especiales. Lo divertido aquí es que han logrado propagar este concepto en todo lo largo y ancho del juego. Nuestra nave de seguro tendrá su historia, la tripulación obviamente que sí, nuestros oficiales, cada rincón de la galaxia que exploremos.

Es imposible hacer un juego de mundo abierto sin contar con un sistema de generación de misiones, búsquedas, o como se les llame. Un detalle es que siempre acaban algo repetitivos, mientras no sea como en *Sacred* estamos bien. A menos que vengan con alguna idea muy novedosa no creo que **Perihelion Interactive** sea muy diferente, pero tienen la ventaja de que pueden darnos esas quests desde muchos ángulos y con gran cantidad de objetivos.

De entrada un objetivo mayor es encontrar a la *Gran Flota* y ver de aplacar las rebeliones. No sería de extrañar que tuvieramos amplia libertad al momento de decidir cuando avanzar la aventura y cuando dedicarnos simplemente a explorarlo todo, cada rincón. El potencial para sistemas solares escondidos, dimensiones perdidas, mini-aventuras sueltas es enorme. De hecho, el conocer a la

tripulación nos abre muchas puertas a destinos que pueden no resultar interesantes, o estar presentes, a simple vista, en particular si son escondidos o secretos.

En *Star Wolves 3: Civil War* se llega a saborear un poco del potencial que tiene una galaxia abierta cuando se tiene jugabilidad que la complementa. *The Mandate* tendrá montón de esta porque tendremos decenas, cuando no centenas, de cosas para mejorar, adquirir, avanzar, y un largo etcétera. Considerando que una primera parte la pasamos con una única nave la sola idea de poder continuar para obtener una base espacial propia y luego armar toda una flota es pretexto más que suficiente para hacer tantas misiones como posible sin activar la aventura principal.

Más allá de la profundidad del elemento rol y el gran número de herramientas que nos ofrece, lo que lo hace más interesante es que la implementación trabaja a varios niveles, lo que, si todo va bien, implica que podremos elegir qué aspecto mejorar más y rápido, al menos en un principio, sin por ello encontrarnos con situaciones que están “fuera de nuestro nivel”. La analogía que le veo es con *System Shock 2* y *Deus Ex*. Dos juegos en los que se tiene muchos caminos de evolución para el personaje, al igual que equipo y artefactos que ayudan a complementar por cualquier –otra-- debilidad.

Recuerdo que sin importar qué camino se tomaba al especializar a nuestro avatar siempre teníamos más de una opción para pasar un nivel, enfrentar una situación. Por ejemplo, en la aventura de *JC*

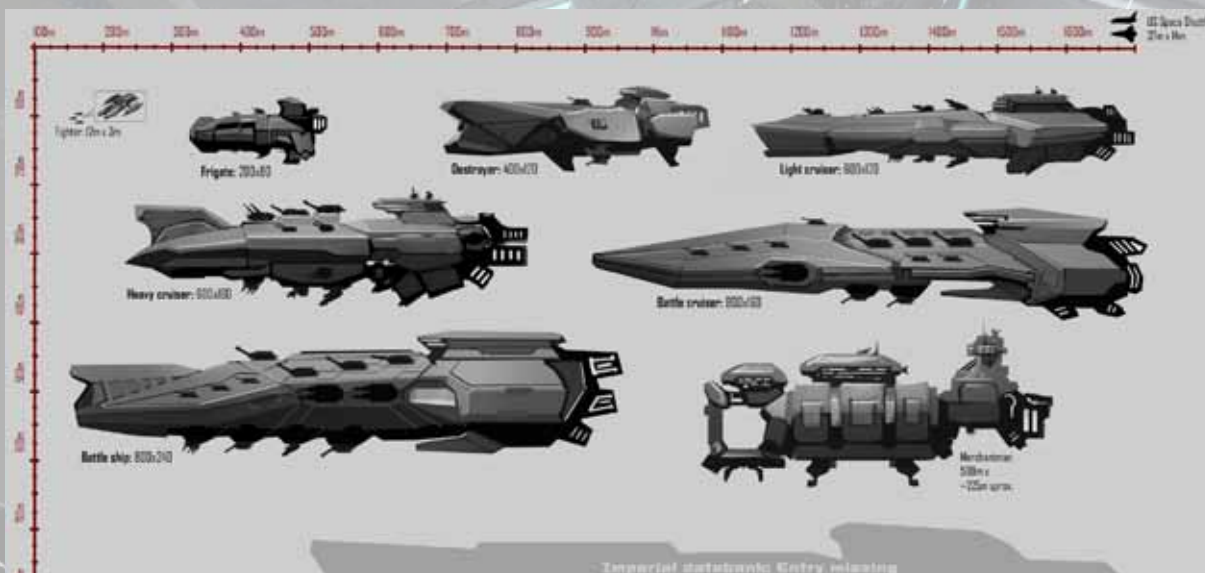


También vale destacar el tema tecnología. Apenas la ví en su Diseñador de Naves me encantó cómo están conceptualizando el escudo de energía. No digo que sea muy original, creo haberlo visto en alguna película, pero su visión y la manera en que lo han diseñado es genial. Resulta por demás emocionante que algo tan simple como esta idea, además, sirva como un componente clave de las extensiones de jugabilidad estratégica.

Basta notar que el escudo de energía es perforado con fuego concentrado para pensar decenas de ideas diferentes para atacar a una nave. Para imaginar cómo aprovechar armas, equipo especial o habilidades únicas. Cómo utilizar una nave, una flota o naves caza. Más que suficientes posibilidades para que cada enfrentamiento sea algo diferente dependiendo nuestros objetivos, la configuración de nuestra nave, las características de nuestra tripulación y si la situación amerita capturar la nave, dañarla, dejarla ir. En fin, no van a faltar alternativas.

Con un par de ideas más de ese nivel *The Mandate* tiene todas las de ganar. Y lo bueno es que tiene varios lugares en los cuales pueden surgir conceptos simples pero geniales. Combate entre naves, naves capitales con participación de naves caza, abordaje, combate táctico al defender o atacar naves, conquista galáctica, viaje intergaláctico, investigación científica en un futuro lejano. Sin olvidar una historia que abarca más de quince siglos. Hay espacio para muchas cosas, al punto que en cuanto el juego esté disponible no sería de extrañar que veamos DLC que extiendan su contenido, su folklore y sus extras por un buen tiempo antes de una secuela. Lo que me parece bien.

Con toda la genial oferta del juego, la increíble promesa del concepto, lo fantástico de las posibilidades visibles y aquellas escondidas. Me parece lamentable, irónico y triste, por no decir otra cosa, que no sea una de esas Campañas Kickstarter que llegan muy rápido a un punto seguro; eso sin considerar que es una de las pocas que considero 60 días en vez de los tradicionales 30. Espero, cruzando dedos y poniendo velas a los santos apropiados, de que logren superar su mínimo. Ganas no me faltan para apoyarles. Nota de última hora: Kickstarter exitoso, pasaron el mínimo el 26 de Noviembre, con cinco días para acumular extras. ¡Genial!■



Hyper Light Drifter

Este juego es, quizá, la sorpresa del 2013, de solicitar menos de 30.000 paso a reicibir más de medio millón. ¿Cuál su secreto, qué tiene de especial? Digamos que por pura casualidad atrajo la atención de un grupo de usuarios con ganas, además supo pedir lo necesario y ofrecer lo justo. ¿El premio? Casi un 3.000% de dinero extra.

Hyper Light Drifter tiene un estilo retro muy semejante al de los inmortales *Flashback* y *Prince of Persia*. La jugabilidad es rol acción con un enfoque hacia lo clásico pero con tecnología moderna e ideas actuales de cómo hacer las cosas entretenidas para el jugador. También se le puede notar cierto aire del recientemente famoso *Bastion*, en lo que respecta a punto de vista y dinámica de juego en general.

Más allá de la dinámica lo que atrae de este juego es su aspecto visual, su estilo historieta, anime, estilizado. Y un contexto bastante llamativo. Los *Drifters* son recolectores de conocimiento olvidado, tecnologías perdidas e historias



rotas. Nuestro *Drifter* está bajo la influencia de una enfermedad insasiable, se está adentrando en los *Buried Lands*, empapado de sangre e inmerso en tesoros mantiene aún la esperanza de poder liberarse de esta enfermedad. Los ecos de un pasado violento y oscuro resuenan por doquier y él no puede hacer nada mas que escucharlos.

De la dinámica en si vale destacar la presencia de un arma principal, un *Drone* compañero que se puede mejorar, objetos secundarios que pueden ser armas, explosivos o drones de combate con batería limitada. También cuenta con un sistema de defensa, un escudo recargable que se puede mejorar. Un módulo de embestida para alta velocidad en trechos cortos, saltos largos, evasión de ataques y hasta embestir paredes o enemigos.

Los vídeos y las imágenes permiten apreciar un estilo de juego que no deja de ser clásico, un hack-n-slash a la *Diablo*, con unos gráficos que parecen de 16 u 8 bits. Su contexto resulta una mezcla de ideas

tradicionales de fantasía y mitología combinadas con ciencia ficción. Los diferentes elementos con que cuenta su sistema de combate

aseguran que habrá variedad y hasta, quizá, un poco de estrategia.

NOTA: La calidad de las capturadas de pantalla no refleja aquella con la que saldrá el producto final. ■



Shaman

Shadows of the Last Immortal

La premisa de este juego es de lo más bizarra e inusual, no tanto por el contexto como por la presentación. Es un juego de combate con magia donde la idea es... sanar a tú oponente. El juego se presta elementos de la mitología China –del *Wu Xing*, los cinco elementos, y la medicina tradicional-- para crear un contexto en la línea de *Avatar: The Last Airbender*.

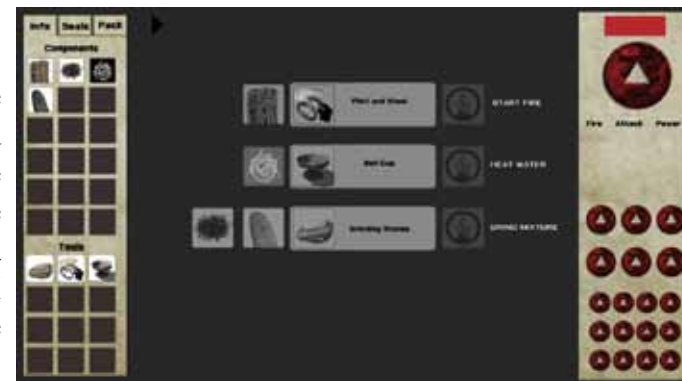
Tomamos el rol de una joven Shaman, *Pipa*, en su viaje a las montañas de *Wudang* donde deberá vencer a un mal milenario. Para ello tiene que buscar hechizos e ingredientes que le permitan vencer, de hecho curar, a una antigua raza de guerreros que han sido maldecidos para toda la eternidad.

Por lo que se puede apreciar en su vídeo la jugabilidad combina aventura, búsqueda y exploración con un sistema de combate estilo arena para el cual hay que prepararse apropiadamente. También, cuenta con un muy atractivo estilo gráfico. Al parecer la idea es explorar, encontrar el

hechizo adecuado buscar los componentes y la forja para obtener los sellos necesarios para curar uno a uno a los 18 héroes de antaño.

Lamentablemente la premisa no parece que haya llamado demasiado la atención, y la verdad entiendo las razones. Por ello el equipo de desarrollo decide mejor no seguir con algo que estaba destinado a fallar y, mas bien, volver a la mesa de dibujo y replantear la oferta para así lograr una mejor aceptación en una siguiente oportunidad.

NOTA: La calidad de las capturas de pantalla no refleja aquella con la que saldrá el producto final.■



Raindrop

A primera vista *Raindrop* parece un shooter más, en un contexto de supervivencia, en un mundo surrealista, con un personaje que no está seguro de quién es, qué hace, de donde viene o a donde va. Si bien esto es parte de su dinámica destacan más su lado aventura y la presencia de rompecabezas complejos pero no difíciles.

El equipo de desarrollo destaca su naturaleza supervivencia sobre la shooter. Sus capturas de pantalla parecen más algo en la línea de *STALKER: Shadows of Chernobyl* que *Halo* o *Call of Duty*. El tema del día es horror/suspense. La jugabilidad gira en torno a la necesidad de descubrir cosas y encontrar objetos que nos ayudan a conocer lo que pasó, a luchar contra el entorno mientras nos aferramos a cada milímetro de cordura que nos queda.

Raindrop parece enfocarse en el lado menos shooter que tiene *DayZ*, la parte de coleccionar cosas, buscar sustento, armas, algo que nos lleve a donde podamos encontrar respuestas, o

soluciones. Las primeras escenas de su vídeo de presentación también me recuerdan a algunos momentos de *Alan Wake*. Por último, vale destacar que utilizaban el engine *Source* de **Valve** hasta que decidieron moverse al cada vez más famoso *Unity 3D*. Es lamentable que por alguna razón no hayan logrado alcanzar el objetivo que tenían con su Kickstarter. Creo que no lograron hacer notar lo que los hace diferentes y sólo se veía lo que es similar a tanto otro producto disponible.

NOTA: La calidad de las capturas de pantalla no refleja aquella con la que saldrá el producto final. ■



Eden Star

El concepto de *Eden Star* es llamativo, la implementación se pinta prometedora y tiene mucho de *Half-Life* en sus ideas. ¿Qué falló, por qué tuvieron que cancelar el Kickstarter? Creo que el problema fue que lo que presentaban se veía muy similar a otra decena de proyectos que pedían muchísimo menos que el equipo de **Flix Interactive**. Imagino que ya están en pleno plan de repensar su oferta y sus requerimientos, no los culpo por creer que una buena idea puede recibir millones, pero está claro que no es cualquier idea.

En general se lo puede ver como un sobrevivencia en mundo abierto donde el jugador decide qué hacer y cómo con las herramientas provistas por el entorno y la jugabilidad. Un entorno deformable y la habilidad de destruirlo, o construir con él. Al parecer gran parte de la dinámica depende del guante especial de nuestro personaje que hace las veces de un atractor/repulsor, herramienta de anti-gravedad, además de un regenerador de materia.

Eden Star también incluye un sistema de free-running (*parkour*) al



momento de movilizarnos. El contexto básico es recuperar los recursos del planeta y recolectarlos para el *Eden Kit*. De igual manera podemos aprovechar lo obtenido para defenderlo armando fortificaciones y un entorno más fácil de proteger. El sistema de combate parece combinar las ideas presentadas en *Half-Life 2* con lo visto en *Doom 3* y su expansión, *Resurrection of Evil*. Es decir, agarrar, jalar, golpear, hacer chocar, empujar, arrojar, esto combinado con otras habilidades como cámara lenta o saltos, todo con varios extras provistos por la tecnología moderna.

El mundo es *Pharus 7*, el objetivo principal es obtener recursos para así financiar el desarrollo de poderosas tecnologías; en el proceso podremos crear, destruir y manipular al mundo que nos rodea a gusto. Descubre qué paso con la colonia perdida. *Eden Star* premia el ingenio, aprovecha de un sistema de física en tiempo real, nada está preescrito.

NOTA: La calidad de las capturas de pantalla no refleja aquella con la que saldrá el producto final. ■



After Reset

La industria del software es, quizá, la única en la cual una frustración, el deseo de corregir una falta, y el amor y/o respeto que se tiene por un clásico son incentivo y pretexto suficiente para decir “yo lo hago”... y el resto es historia.

Érase una vez un juego amado por muchos llamado *Fallout*, luego vino *Fallout 2*, todos esperaban la tercera entrega, la secuela mejorada y actualizada mediante tecnología moderna. Esta jamás llegó, se perdió en el camino burocrático y, a veces, con poco sentido de las licencias, los permisos de propiedad intelectual, la venta y compra de activos de una empresa que ya no pudo más. Años después de todo el show salió un demo tecnológico de lo que pudo ser, *Van Buren*.

After Reset es la llevada a algo tangible de lo que pudo ser. El *Fallout 3* que no se concretó, la entrega que debió salir en vez del *Fallout* re-presentado que nos trajo **Bethesda Softworks**.

El producto de **Black Cloud Studios** tiene alma de clásico y sabor a moderno. Basado en reglas

especiales de D&D 3.5 tendrá esa consistencia subyacente y diversidad extrema que tanto se extraña en los RPG. Visualmente disfruta de todas las bondades que la tecnología moderna puede ofrecer de manos del engine *Unity 3D*. El vídeo lo presenta con cierta semejanza a *Wastelands 2* o *The Fall: Last Days of Gaia* modernizado.

After Reset nos presenta un eslogan bastante interesante y apropiado al mundo del financiamiento colectivo (traducción): “Dejamos de esperar por milagros cuando nos damos cuenta que están en nuestras manos.” Desde el concepto el juego está siendo ofrecido como para personas mayores a 21, lo que implica que tendrá temas maduros al estilo *The Witcher* y, de seguro, un contexto brutal



con presentaciones visuales que no se suavizan innecesariamente.

La Tierra. 132 años después del “Reajuste”, el apocalipsis termónuclear que terminó con la civilización humana.

Casi un tercio del planeta está cubierto de “Zonas Amarillas” donde óxido radioactivo cubre las ruinas de las ciudades. Aquí, grupos de sobrevivientes anarquistas han tomado control del agua y la comida sin contaminar, los que

se cotizan al mismo precio que la vida humana.

Otro tercio del globo agoniza en las “Zonas Rojas”, epicentros de anomalías mortales surgidas de la reacción nuclear en cadena ocurrida en la atmósfera, y de la metamorfosis del planeta. Casi nada sobrevive en estas zonas, lo que las vuelve un lugar perfecto para los mutantes. El antaño llamado Planeta Azul está irreconocible.

Este juego de **Black Cloud Studios** tiene mucho que ofrecer y ningún motivo por el cual no pueda hacerlo de manera apropiada. Ahora sólo falta que suficiente público se interese en la oferta, o alguna compañía grande, para que los desarrolladores puedan volver algo aún más tangible a *After Reset*, un sucesor espiritual de la dinámica de juego de dos clásicos del contexto postapocalíptico a lo *Mad Max*. ■



Dex

Dex entra a la revista como novedad de última hora, su vídeo de presentación y la información complementaria se pintan lo suficientemente bien como para que valga la pena incluirlo y comentarlo un poco. La premisa es bastante conocida: un juego de RPG con elementos de acción, un contexto futurista neo-cyberpunk con todos los elementos propios del género, una historia prometedora y una presentación 2D que recuerda a *Flashback*.

Lo primero que llamó mi atención fue que está fundamentado en toda la premisa cyberpunk del fundador de la misma, *William Gibson*, y su *Neuromancer*. Lo que termino de agarrarme es que destacan que otra fuente de inspiración que tienen es *Deus Ex*. A primera vista también me recuerda a *Septerra Core*, imagino que por el color azul del cabello de la personaje principal.

Si hablamos de jugabilidad *Dex* promete seguir a buen pie las ideas de la aventura de *JC Denton*, si bien utilizando al máximo una presentación 2D. Ideas tales como la presencia de implantes que

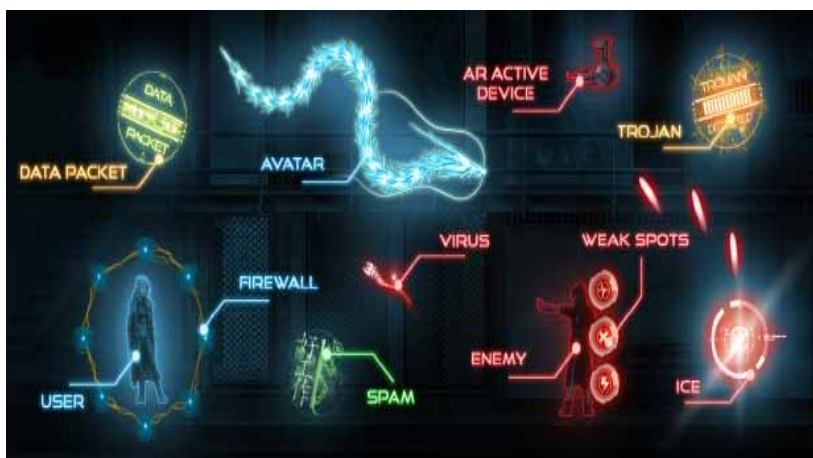
otorgan habilidades temporales y/o bonos para activar/desactivar; gran cantidad de equipo para usarlo a gusto y necesidad; la opción de hackear electrónicos o adentrarnos en una Realidad Aumentada. O sea, nos ofrecen una buena cantidad de herramientas de todo tipo para que nosotros veamos cómo usarlas en cada situación que debamos enfrentar.

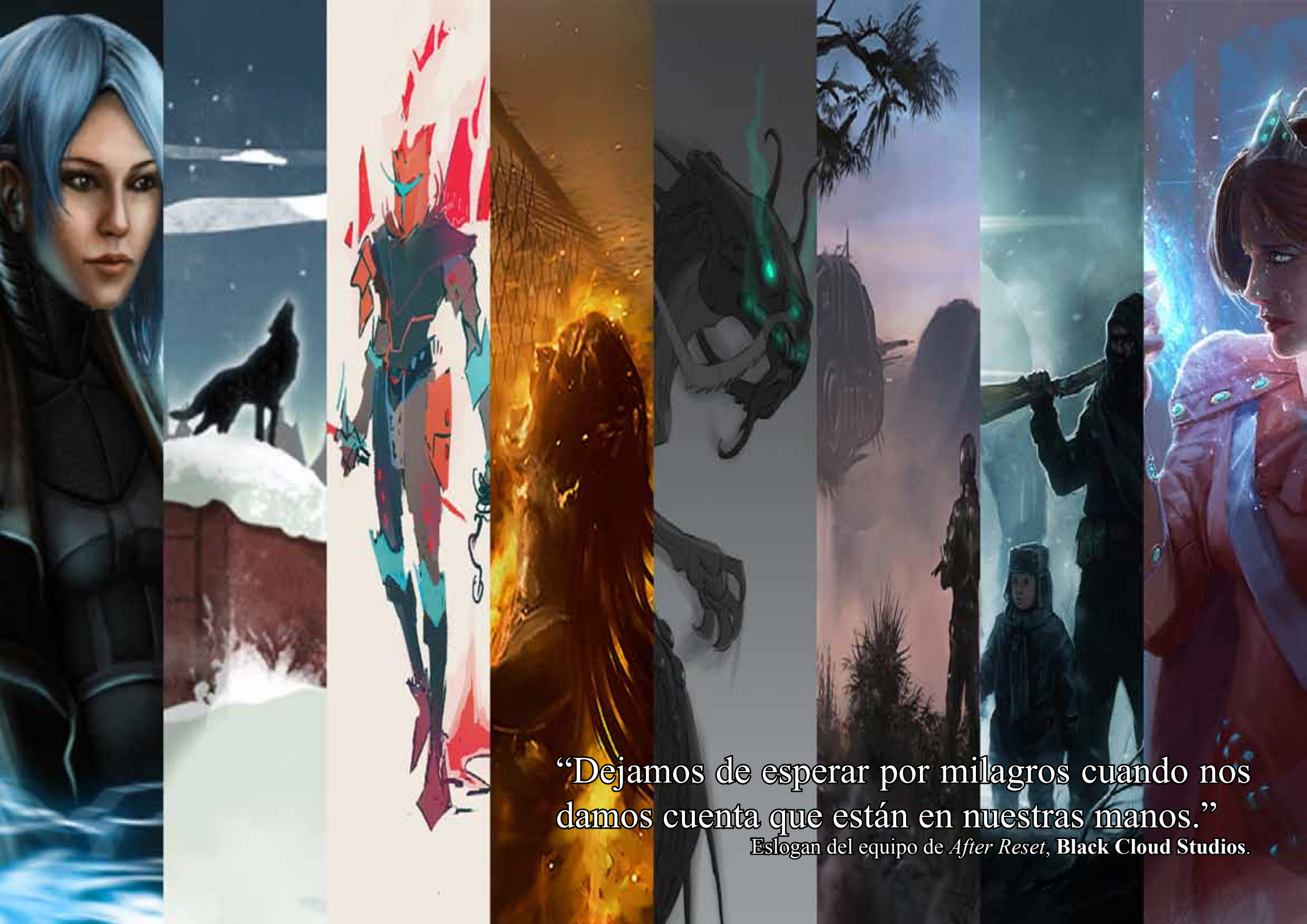
El vídeo de presentación nos muestra el lado acción de la dinámica, el combate cuerpo-a-cuerpo y el uso de armas, también uno que otro instante en el que podemos apreciar la interactividad con el entorno, la parte hacking y aquella de obtención de objetos, la de diálogo, un corto vistazo a la inmersión en AR. Algo de la exclusiva banda sonora relizada por el compositor *Karel Antonin* y suficiente del estilizado aspecto visual como para dejarnos agarrar.

Lo más positivo de este juego de **Dreadlocks** (ubicados en Praga, República Checa) es que faltando quince días en su Campaña ya han logrado acumular cerca del 120% más de lo requerido. Kicktraq estima que al paso actual podrían alcanzar a un 242%. Y la verdad

estoy en total acuerdo con los que apoyan, se ve muy prometedor.■

NOTA: La calidad de las capturadas de pantalla no refleja aquella con la que saldrá el producto final.





“Dejamos de esperar por milagros cuando nos damos cuenta que están en nuestras manos.”

Eslogan del equipo de *After Reset*, Black Cloud Studios.