Por Barush Lara

Platicamos con el desarrollador de Pixel Waifu quien resulto ser tambien el editor de esta revista :0

En el vibrante y a menudo desafiante mundo del desarrollo indie, las grandes ideas nacen del esfuerzo y la creatividad individual.

No es secreto para nadie que el consumo de videojuegos es cada vez más común y que, de hecho, ya no está limitado a un rango de edad por lo que puedes ver a tus primos de 7 años jugando ya sea en consola o en su celular hasta tus tías religiosas compitiendo por ver quién tiene su granjita más bonita.

Está accesibilidad ha cambiado las cosas de tener que ir por las tortillas nomás para gastar unas monedas en las maquinitas o quedarse para rentarse un xbox a tener un catálogo de juegos disponibles en la comodidad de tu excusado.

Esta accesibilidad se traslado también a formas de desarrollar (y distribuir) tus propios juegos y fue de esta posibilidad que el editor de esta revista se despertó con unos huevotes y dijo:

"¿Que tan difícil puede ser hacer un videojuego?"

Y aquí estamos, más de dos años después hablando de desarrollo

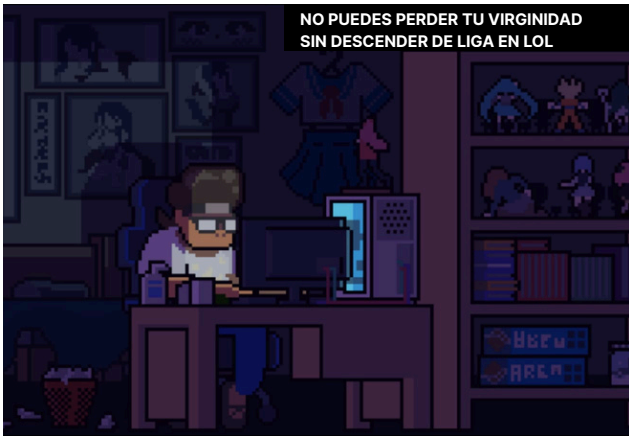
He estado trabajando en Pixel Waifu, un proyecto sin muchas ambiciones y que vendiendo unas 200 copias sería ya considerado como un éxito. Pero del cual quiero platicarles no a manera de propaganda sino de forma que ustedes conozcan mi errores para que no los cometan y mis aciertos para que los rescaten.

Uno de los pilares del desarrollo de Pixel Waifu ha sido que, pese al bajo presupuesto, no se sienta como un juego barato o flashero y sobretodo que se vea bien.

Eso llevo a un par rediseños por que el juego trata sobre un chico con todo el arquetipo de perdedor: de lentes, gordito, Otaku, sin habilidades sociales y con el nombre más teto que pude imaginar (Miguel Bolaños). El diseño inicial era feo con ganas porque esa era la intención pero conforme la historia fue evolucionando nos dimos cuenta de que debíamos hacerlo atractivo a la vista porque ibas a verlo constantemente. Aquí entra el poder del guión porque aún si nadie lo conocía tenía que justificar su glow up y si la historia va sobre una alienígena con poderes telepáticos que le pide ayuda a un otaku miado porque no hacemos de una vez que la misma alienígena le de poderes que le ayuden al protagonista a lograr su objetivo

LA WAIFU LE DIO UNA 'MANITA DE GATO'

De aquí nace la justificación para básicamente hacer lo que me cante el pico con el juego, el juego es un run and gun porque Miguel está viviendo está fantasía de ser el protagonista de un videojuego de anime, y está justificación me permite que si el día de mañana hago un clon de Mario kart o un soulslike estará completamente justificado porque será la fantasía de otro fulano. Aunque claro, debería terminar el juego primero



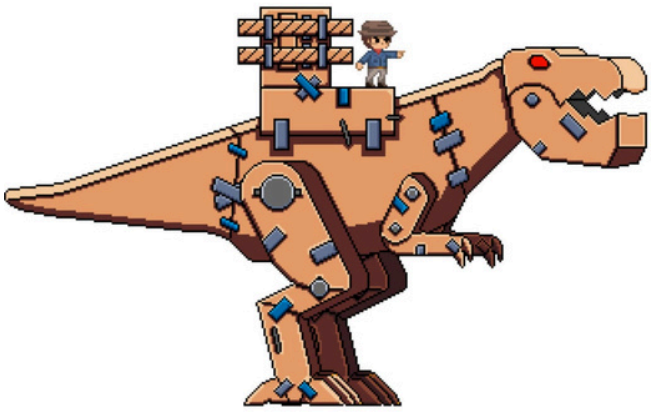
NO PUEDES PERDER TU VIRGINIDAD SIN DESCENDER DE LIGA EN LOL

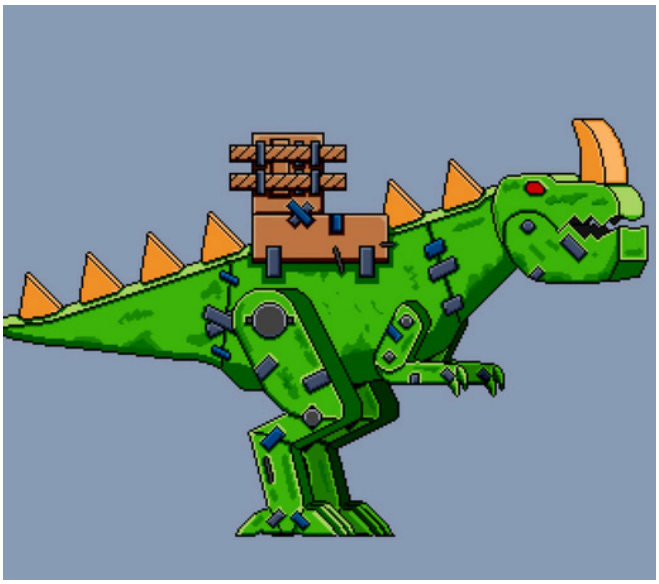
Desafíos: 90% Falta de Organización

Todo desarrollo tiene piedras en el camino, en mi caso se deben en mayor medida a mi falta de organización.

El proyecto fue financiado principalmente por un Kickstarter, no esperaba una gran recepción solo quería ver si había un interés genuino por el juego así que mantuve mi meta modesta y añadi tiers y recompensas, aunque llegue por los pelos a la meta (mil dolarucos) hubo muchas cancelaciones y cobros por lo que termine recibiendo poco más de la mitad lo que fue... Insuficiente.

EL DINERO RECAUDADO SE USO PARA REMODELAR AL PRIMER JEFE





Encima cuando hice el presupuesto lo hice basándome en la tarifa de un artista que, cobraba barato y entregaba con cierta calidad. El detalle es que yo nunca espere que el artista abandonara el proyecto, claro que aprecio su trabajo porque casi todo en el juego hasta ahora lo ha hecho el pero tuve un paro de 6 meses porque no encontraba a ningún artista que cumpliera con el estándar de diseño y de presupuesto.

Hobby vs comercial

Cómo dije el juego se hizo con al idea de vender, claro que disfruto del desarrollo y tampoco me estoy presionando demasiado pero el motivo de hacer el juego en primer lugar es para financiar el desarrollo del juego que realmente quiero hacer.

PROMOCIONAR UN JUEGO CON MEMES NO ES TAN BUENA IDEA COMO PARECE

Afortunadamente hice un presupuesto estimado antes de empezar a desarrollarlo de lo contrario me sentiría frustrado por no saber cuándo lo iré a terminar, con Pixel Waifu al menos tengo la certeza (y obligación) de terminarlo antes de la primavera de 2026.

En teoria debio estrenarse en octubre de 2025 pero perder 6 meses de trabajo de arte realmente le paso factura, con todo y eso pude hablar con los patrocinadores de Kickstarter quienes lo tomaron de buena manera. Ironicamente tener pocos contribuyentes ayudo a mejorar la comunicacion.

Justo ahora siento algo de presion por entregar un titulo excelentisimo porque entre mas aprendo del desarrollo mas me convenzo de que solo tengo una oportunidad de hacerlo bien.

No creo que esté mal querer que tú primer juego recaude ganancias siempre y cuando tus expectativas sean reales y te esfuerces por qué valga la pena comprar tu juego, al menos para el público

¡ALTO AHÍ! Limita tu juego antes de que sea tarde

La pelea constante con el "Quiero añadir solo una cosa más...".

En un principio el juego tendria mecanicas muy basicas al punto de que apenas y tenias opciones, a lo largo de los ultimos meses se han agregado mecanicas e incluso secciones completas donde cambias completamente de genero. Esto último fue consecuencia directa de una de las recompensas de nuestro Kickstarter: permitir que la gente diseñara las boss fights. Esto nos obligó a implementar no solo nuevas mecánicas para cada jefe, sino a veces a cambiar la perspectiva o las reglas del juego de forma momentánea. Por ejemplo, una boss fight diseñada como un fighter nos exige código y arte que no estaba presupuestado en nuestro run and gun horizontal.

Es muy facil perder el control del scope porque claro, siempre hay algo que mejorar, un detalle que no es dificil de agregar, un nuevo enemigo que implementar. Por consecuencia puedes entrar en un ciclo de desarrollo eterno que puede extenderse por años, esforzarte por entregar un buen producto no esta nada mal, incluso aplaudo esa decision pero una de las más grandes y dolorosas lecciones del gamedev, al igual que en muchas otras áreas creativas, se encuentra en saber cuándo y cómo debes soltar un proyecto.

El arte de "soltar" no significa ser perezoso, sino ser un productor inteligente. Significa trazar una línea y decir: "Todo lo que quede fuera de este límite, va al DLC o a la secuela.

Si no dominas el arte de soltar, tu juego nunca verá la luz.

Centinela Lissara: La waifu

ESTA AQUI PARA ESCLAVIZAR A LA HUMANIDAD Y TU NI SIQUIERA LO SABES

Irónicamente en un juego llamado Pixel Waifu la Waifu fue de las cosas que más postergue y no fue hasta que me dijeron que incluyera a la chica en las cápsulas de steam que pensé en realizar un diseño, la idea era clara: que no pareciera porno directamente pero si que se viera sabrosa.

Una de sus principales inspiraciones son las asari del universo de Mass effect por el tema de la piel azul y las marcas corporales y en cierta medida la ropa está basada en lo que usaba Milla Jovovich en la película del quinto elemento. Para su personalidad preferi que fuera arrogante y odiosa; como Tatsumaki de one punch man.

RESEÑA

BREAKOUT: EPILEPSIA

Desarrolla: Cataxis

Plataforma: Steam

Jugadores: 1

Lanzamiento: 5 de mayo, 2025

CATAXIS

:QUE ES?

La version adictiva, ruidosa y abrumadora del clasico breakout. Es un rompeladrillos, si, pero en esteroides y luces estroboscopicas

:COMO ES?

como el breakout de toda la vida pero con batallas contra waifus que mezclan disparos y temazos

:PARA QUIEN ES?

para quienes no sufran de epilepsia y necesiten descansar de otros títulos con algo simple pero desafiante

:POR QUE TE GUSTARA?

Puede que parezca simple pero la musica y el diseño de niveles lo vuelven adictivo ¿ya mencionamos la música?

La pregunta obvia es: ¿Necesitábamos realmente otra versión de Breakout? La respuesta, después de pasarnos todo el juego, es un rotundo y ruidoso sí

Breakout: Epilepsia es un rompe ladrillos que alterna el color de la pantalla entre blanco y negro con cada bloque roto. Contrario a lo que parece, este efecto no es molesto, de hecho es en gran medida lo que le da la personalidad al juego.

La mayor parte del tiempo disfrutamos todos los niveles que, aunque simples, pueden llegar a ser un desafío si te despistas lo suficiente para perder la bola de vista todo esto sin sentirse injusto.

Hablando con su creadora nos contó que en promedio los jugadores, valga la redundancia, juegan unos 22 minutos antes de terminar el juego...

SENTIRAS SU PODER VERACRUZANO

A nosotros nos tomó una hora, para gente que presume amar los juegos retro nos calo profundo en el ego.

La historia nos sitúa como Scarlet, la miembro más joven de las Nova Queen quién tiene la misión de recuperar 3 cristales que le dan color a la Tierra. La historia más que compleja es más bien una excusa para ponernos a jugar lo que no está mal necesariamente pero si venías por una historia con un lore profundo quizá te equivoques de juego.

USAMOS EL PIE DE IMAGEN PARA EVITAR PERDER ESTA PARTIDA

Pirotecnia Auditiva

Lo que realmente eleva el gameplay son las bossfights. Aquí el juego abandona las mecánicas de Arkanoid y se revela como un bullet hell disfrazado.

Los primeros dos combates no son muy difíciles pero vienen acompañados de unos musicones que te harán jugarlos una y otra vez. Con todo y eso deberías tener cuidado pues los efectos tanto visuales como auditivos podrían hacerle honor a su título.

Quizá lo único malo es que solo hay 3 jefes y el último, aunque endiabladamente desafiante, carece de los efectos y el nivel de musica que acompañaba a los primeros dos. Podemos perdonar la limitada cantidad de jefes porque después de todo el juego es gratis pero negarnos el nivel de pirotecnia auditiva se siente como un bajón a lo que nos venía mostrando. Es un detalle mínimo pero difícil de ignorar.

PERO NO TE VAYAS

Nos quedamos con la desarrolladora para hablar de la visión de su juego, puedes leerla después del Juicio

✓ MUSICA Y GAMEPLAY EN ARMONIA

✓ ESTÉTICA EXCELENTE

✓ CORTO PERO...

✗ ...MUY CORTO

✗ FINAL BOSS DECEPCIONANTE

CALIFICACIÒN

NO REINVENTA LA RUEDA PERO TAMPOCO NECESITA HACERLO

8/10

Hablamos con Cataxis sobre el Show Gratuito de Breakout: epilepsia

La reseña lo dice claro: Breakout: epilepsia es una sobrecarga sensorial donde el diseño extravagante son la verdadera jugabilidad. Es un juego gratis, ruidoso y con una estética que no pide perdón. Pero, ¿cómo se financia un proyecto si su precio es cero? Y, más importante aún, ¿por qué el estudio eligió un estilo de arte tan específico, inspirado en fuentes que van desde el anime hasta la actriz Sweatie Fox? Nos sentamos con Cataxis, la desarrolladora detrás de este caos, para hablar sin filtros sobre las decisiones de negocio más audaces, el proceso de creación de la banda sonora y lo que se necesita para que un juego gratuito se sostenga en Steam.

La pregunta obvia para la comunidad de desarrolladores es: ¿Por qué decidieron que el juego fuera completamente gratis? ¿Fue una decisión de marketing, o hay un plan de monetización a futuro?

Al principio teníamos definido un púbico demográfico con edad y gustos definidos, no obstante conforme vi las implicaciones monetarias y de alcance que podríamos tener no tuve la suficiente confianza en definirlo con precio, vi mejor y más viable de momento ir generando una pequeña comunidad de jugadores, aprender sobre steam y ver de paso como sería el vender DLC´s que en este caso nos funcionó para al menos recuperar los 100 usd de la página del juego, y del equipo me queda claro que superó las expectativas de todos porque no teníamos previsto el impacto del juego pues fue nuestro primer proyecto en steam y ha sido muy nutritivo como experimento de aprendizaje.

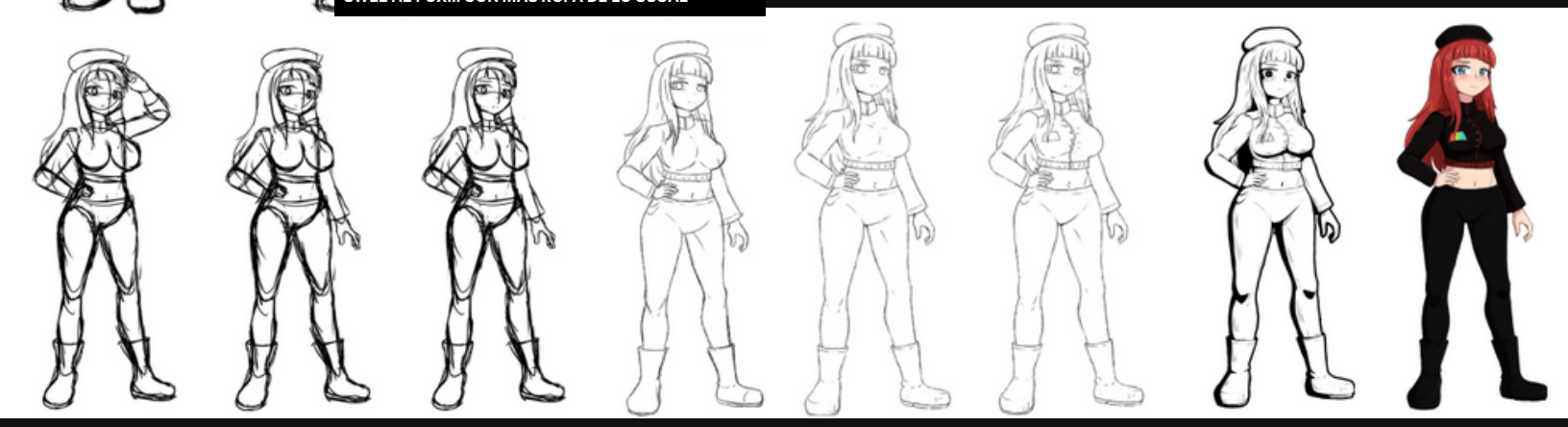
EL DISEÑO DE SCARLET ESTA INSPIRADO EN LA ACTRIZ SWEETIE FOX... CON MAS ROPA DE LO USUAL

Si el juego es gratuito, ¿cómo se financió el desarrollo? ¿Fue un proyecto de tiempo libre, se usaron fondos de otros proyectos, o se recurrió a alguna forma de financiamiento externo?

Si se pagara lo que se debería pagar el juego hubiera costado alrededor de 50 mil pesos, algo muy barato comparando con otros proyectos, pero nuestro caso pues fue un proyecto personal al que invite amigas y amigos y decidieron por amor al arte y pagos simbólicos entrarle y pues al final todos estamos felices con el proyecto y tenemos nuestros trabajos fuera del gamedev.

Considerando la calidad de la música y el arte, ¿cuánto tiempo aproximado les tomó a las personas clave desarrollar y pulir el concepto central del juego hasta el lanzamiento?

Yo hice un documento con detalle de la personalidad, historia, gustos y características físicas de las 3 bosses y las protagonista nova y se lo pasé a Quetzal, luego ya que teníamos los personajes le pasé a Camidel para que ella animara las secuencias de derrotar a las bosses y hacer el wallpaper final. No sé exactamente cuanto tiempo le tomó a cada quien terminar, nosotros funcionamos con entregas periódicas dependiendo de la urgencia de cada material pero son pequeños avances constantes de cada 2 o 3 días.



CATAXIS: PARA LOS LOGROS, LE PEDÍ A QUETZAL QUE CREARA DISEÑOS DE LOS JEFES AL ESTILO AHEGAO. LA IDEA ERA BURLARSE Y EXAGERAR LA SEXUALIZACIÓN TÍPICA DE LOS JUEGOS; TODO ESTE PROYECTO PRETENDÍA SER UNA SÁTIRA VISUAL. DICHO ESTO, NO VOLVERÍA A HACERLO EN FUTUROS JUEGOS.

El juego es visualmente muy atrevido. En el diseño de las waifus jefes, se perciben influencias que van más allá de lo tradicional, con inspiraciones en actrices y modelos como Sweatie Fox ¿Cuál es el objetivo artístico o narrativo de esta elección? ¿Querían generar polémica, o buscaban un tipo de estética específica?

Generar polémica y un poco ver como reaccionaría la gente, una especie de experimento mórbido que jamás haremos de nuevo

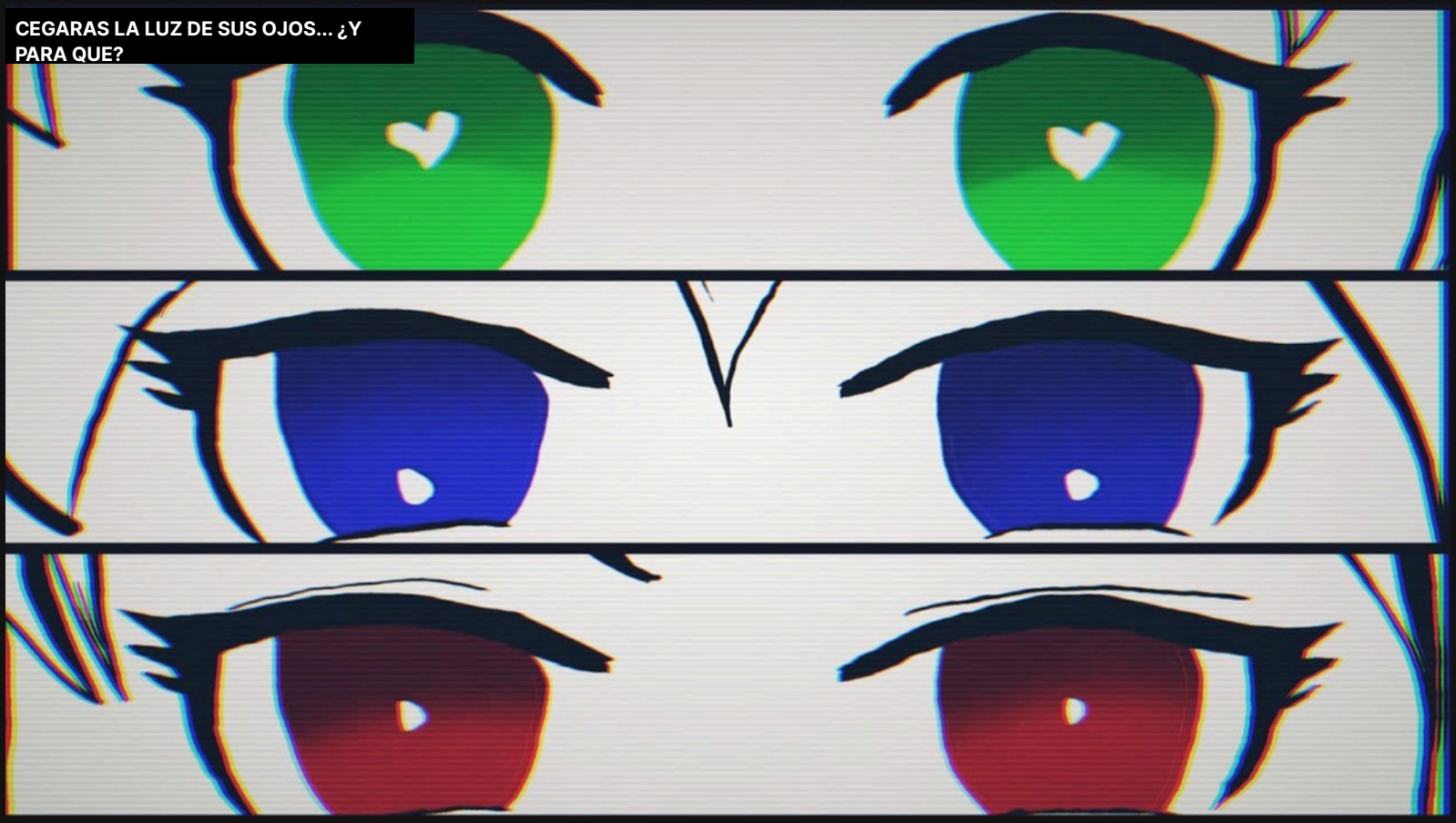
¿Creen que el estilo ayudó o perjudicó la visibilidad general del juego en plataformas como Steam o redes sociales?

Unas por otras, ya que en las reseñas tenemos gente quejándose y gente aceptando que sólo jugaron el juego por "Bella"; la imagen de la primer boss que funge como imagen del juego.

El juego se carga unos rolones. ¿Cómo fue el proceso de selección o creación de la banda sonora? ¿Crearon la música primero y luego diseñaron el gameplay alrededor de ella?
Losthink: No estoy del todo seguro con "rolones" ya que no creo haber conseguido tal nivel en el apartado musical, de igual forma se agradece la expresión, contestaré la pregunta de forma inversa, ya que la música fue concebida posteriormente a la concepción de diseño visual y mecánicas, dando así pie a un documento papá que mostraba los apartados clave que quería reflejar en los diseños de personaje, así que mediante pláticas y demos fuimos discutiendo las opciones y direcciones creativas de la banda sonora, apegado a el concepto o motivo del BOSS creaba algo referente, si la primer BOSS es rebelde y "moderna" la música debía reflejarlo, si es elegante y difícil de vencer, la música debía ser más "orquestal" y "grande", y pues claro, añadiendo los aspectos propios o mi estilo a cada una de las obras.

Si tuvieras que enviar un mensaje a tu "yo" desarrolladora novata, ¿Cuál es el único consejo que se darían para ahorrar tiempo o frustración? Trabaja ya, no esperes el momento idóneo, falla y falla porque tienes mucho tiempo aún.

Sabemos que todo dev tiene ese "juego soñado". ¿Cuál es el juego que realmente estás esperando hacer? ¿Y estás trabajando en algo nuevo ahora que Breakout: epilepsia está lanzado? Estamos trabajando con unas amigas en "Dungeon Killer" Un Shot em Up de terror con mecánicas similares a Breakout (boss battles) pero, no es el juego "soñado" que me gustaría dirigir, si bien estoy feliz con los proyectos que llevo ahorita lo cierto es que soy realista y entiendo que actualmente no cuento con la capacidad, conocimientos, herramientas, recursos y de más para lograr un juego soñado... Pero si quisieras saber como sería, pues imagínate algo como Left 4 Dead


CEGARAS LA LUZ DE SUS OJOS... ¿Y PARA QUE?

ABATHOR

Desarrolla:

Pow Pixel Games

Plataforma: Steam, PS5, Nintendo Switch, Xbox Series

Jugadores: 1-4

Lanzamiento: 29 de junio, 2023

POW PIXEL GAMES.COM

:QUE ES?	UN PLATAFORMERO DE ACCIÓN EN PIXEL ART QUE RINDE TRIBUTO A HÉROES DE ACCIÓN DE LOS 80´S Y 90´S
:COMO ES?	ES COMO SI CASTLEVANIA Y GOLDEN AXE TUVIERAN UN HIJO PARA MANTENER UNIDO UN MATRIMONIO CON PROBLEMAS DE IRA
:PARA QUIEN ES?	PARA QUIENES NO SIENTAN FRUSTRACIÓN POR MORIR UNA Y OTRA VEZ
:POR QUE TE GUSTARA?	PORQUE NO TE LLEVA DE LA MANO, AL CONTRARIO, CUANDO CREES SABER CÓMO TERMINAR UN NIVEL TE ESCUPE EN LA CARA Y TE ARROJA AL POZO DE NUEVO

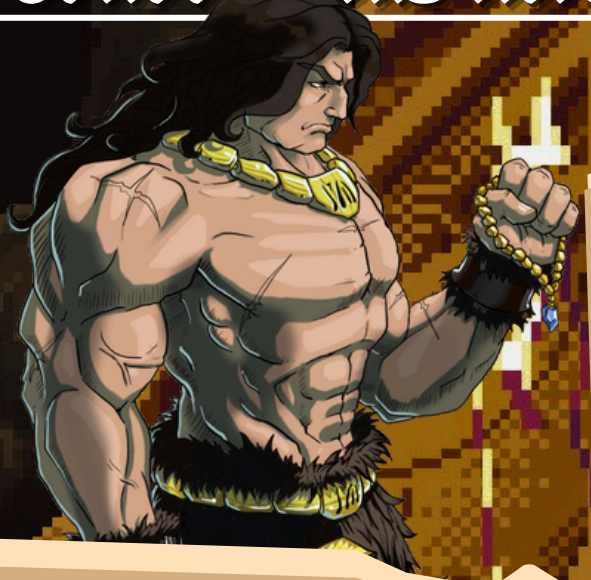
Hubo una época en la que los héroes no tenían grandes problemas existenciales, solo biceps aceitados y una espada más grande que su sentido común. Abathor recupera esa gloria perdida del hack and slash cooperativo. Es crudo, es pixelado y probablemente de los mejores indies que van a probar.

La historia nos sitúa en una época donde la Atlantida gobierna los océanos pero que en un arranque de soberbia terminan por abrir las puertas de Abathor liberando a cientos de criaturas lovecraftianas que causaron tragedias a todo sitio a donde llegaron. Hasta que un día aparecieron 4 héroes: Crantor, Sais, Kritias y Azaes. (Más sobre ellos en la siguiente página).

Abathor ofrece un mapa inmenso donde a través de 10 fases pondrá a prueba tus reflejos, en cada fase te enfrentarlos a un catálogo de enemigos distinto donde de alguna manera consiguieron que no se sintieran como el mismo enemigo con diferente skin, el bestiario es amplio y va desde ratones y arañas a nigromantes y minotauros.

"LES DIJE QUE NO ERA DESLACTOSADA"

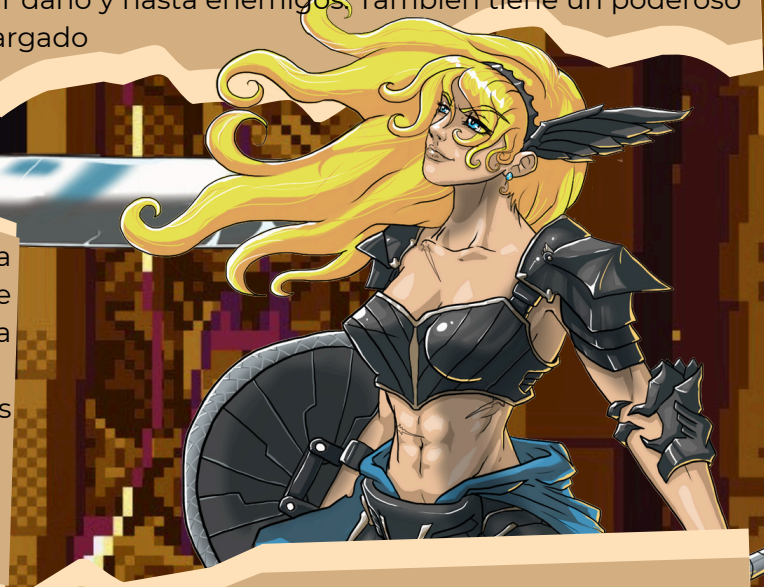
Conoce a tus heroes



Crantor, El Guerrero de Cimmeria

Quest: Movido por la furia tras perder a su esposa a manos del demonio Xythul. Busca venganza y cerrar las puertas que conectan los mundos.

Habilidades especiales: Su dash le permite hacer un roll capaz de ignorar daño y hasta enemigos. Tambien tiene un poderoso ataque cargado



Sais, La Valkiria Voluntaria

Quest: La única valkiria que amó a un mortal y se ofreció a una misión suicida por él. Ahora busca cerrar las Puertas de Abathor y liberar el alma de su amado atrapada en la Atlántida.

Habilidades especiales: Puede hacerle parry a los ataques enemigos. Durante su dash puede romper proyectiles.

Kritias, El Prisionero De la Vida

Quest: Posee un corazón de oricalco, un experimento atlante que lo mantiene joven para siempre. Tras ver morir a su hija por la vejez, busca al hombre que experimentó con él para ajustar cuentas.

Habilidades especiales: Es el personaje mas agil. Su Crescent Slash es excelente para limpiar la pantalla de enemigos aereos

Azaes, El Hibrido

Quest: Descubrió que es mitad humano y mitad demonio tras perder la memoria al cruzar las puertas. Juró ante las llamas del infierno destruir a todos los demonios para honrar a su madre.

Habilidades especiales: Lanza un hechizo, si mata a un enemigo o impacta despues de matarlo recibira un buff de daño. Ademas su dash ahora dañara a los enemigos.

LE PREGUNTAMOS SI EL CRITICO PEGABA DURO, CREEMOS QUE PERDIO LA CABEZA. EXAGERADO

ESTE NIVEL FUE HECHO PARA KRITIAS

El despertar del castigo

Quizá el punto mas negativo es que el inicio es demasiado fácil lo que podría aburrir a algunos pues el diseño de niveles brilla por su ausencia y no es hasta el final de la segunda fase donde se pone interesante, el juego florece en este punto de una verticalidad en el plataformero, un diseño de escenarios y enemigos que enriquecen de buena manera la experiencia del juego.

En este punto he de aclarar que incluso los bichitos más insignificantes puedes hacerte perder si no tienes cuidado, recordamos un nivel donde los rayos iluminaban el camino y donde los enemigos que volaban nos hacían caer una y otra vez al abismo hasta perder la vergonzosa cantidad de 50 créditos, si esto fuera un arcade de verdad probablemente habríamos atascado la máquina de tantas monedas. A partir de la segunda mitad del juego la curva de dificultad deja de ser un paseo por el parque y se vuelve más un examen de próstata con guantes de carnaza.

Desde luego puedes vencer a todos los enemigos pero hay algunas secciones y jefes que se sienten diseñados para un personaje especifico, niveles como “Surcaremos los cielos” o la pelea contra Evaimon se sienten como si no pudieran completarse si no usas a Kritias mientras que otras peleas como la de Naganthra se sienten como un meme por lo fáciles que son si usas a Azaes con hechizos pero después se vuelve indispensable en la pelea contra Vorathor si quieres limpiar la pantalla de enemigos.

Repito, puedes pasarte el juego con todos los personajes pero la dificultad se nota y aquí es donde entra en juego tu capacidad para elegir a tus personajes. Crantor es inmune a todo durante su dash pero su especial es lento y su avance puede fastidiarte, Sais puede hacerle parry a los ataques del enemigo pero si le toca una columna de fuego esta pérdida, Kritias tiene un ataque ascendente pero es vulnerable a ser acorralado, Azaes es probablemente el personaje mas poderoso pero necesita consumir almas constantemente para mantenerse así.

Los malos malotes

Quizá ya hablamos demasiado de los jefes sin darnos cuenta pero es imposible hablar de Abathor sin hablar de sus jefes. Son encuentros de pantalla completa, visualmente impactantes y mecánicamente demandantes. No basta con machacar botones; hay que medir los saltos y memorizar bien los patrones o ver la pantalla de game over más seguido de lo que imaginas. Si bien todos son divertidos y variados es probable que algunos se sientan un poco injustos, de entre todas destacamos la de Slygor por lo mucho que vas a sufrir si no juegas con amigos y la justificación es bien sencilla: no dejan de spawnear bichos durante toda la pelea que no te dejan ni acercarte. Y la segunda es la pelea contra Astraios que no dejaba margen de error en el plataformeo, 1 segundo tarde en un salto y estás muerto.

En cualquier caso, para sobrevivir a este infierno, vas a necesitar más que solo músculos aceitados. Aquí entra el sistema de aumentos y la tienda. Donde en ciertos niveles podrás gastar el oricalco recolectado (o robado a tus "amigos" en el cooperativo) para mejorar tu salud, daño o recibir pequeñas mejoras. Quizá no se note mucho porque no adquieres nada particularmente roto pero el impacto de un golpe crítico o ese punto de vida extra puede ser la diferencia entre vencer el nivel y fracasar estrepitosamente

¿Masoquista o Épico?

Lo que me lleva al último punto. Los modos de dificultad están ahí para recordarte tu lugar. El modo aventura te ofrece cofres por montones además de reducir la dificultad en algunas zonas. El modo "Heroico" ya es un reto considerable, pero el modo "Épico" es una carta de odio de los desarrolladores hacia tu salud mental. Los enemigos pegan más fuerte, hay menos recursos y el margen de error es inexistente por que si, hay permadeath en este modo y también es la única forma de acceder al final verdadero mediante una fase extra. Es la experiencia arcade definitiva: frustrante, injusta y malditamente satisfactoria cuando logras vencerla.

Abathor se consolida como un desafío perfecto para una tarde de pizza ya sea solo o con amigos.

JUGAR CON AMIGOS ES UNA COSTUMBRE QUE NO DEBERIA PERDERSE

NUESTROS HEROES SON MAL RECIBIDOS EN EL HUACHICOFEST DE ESTE AÑO

"SOY UN HIBRIDO HUMANO-DEMONIO DE PELO BLANCO CUYA MADRE FUE ASESINADA POR LOS DEMONIOS. MI NOMBRE ES DAN... ¡AZAES!"

JUICIO

- ✓ EL MODO COOPERATIVO PARA 4 JUGADORES ES DIVERTIDÍSIMO.
- ✓ GRAN VARIEDAD DE ENEMIGOS Y JEFES CON MECÁNICAS ÚNICAS.
- ✓ UN RETO HONESTO PARA LOS AMANTES DE LA VIEJA ESCUELA.
- ✗ LAS PRIMERAS DOS FASES SE SIENTEN ALGO VACÍAS Y LENTAS.
- ✗ ALGUNOS PICOS DE DIFICULTAD SE SIENTEN MÁS INJUSTOS QUE RETADORES.

CALIFICACIÒN

AGARRA UN HACHA, BUSCA A TRES AMIGOS Y PREPÁRATE PARA LA ACCIÓN

8.9/10

"SOY UN TROLAZOOOOOOOOO"

Una charla con los artesanos de Pow Pixel Games

Entrar en el mundo de Abathor es como encontrar un cartucho de SNES que nunca llegó a las tiendas, pero que de alguna manera tiene la potencia de una PC moderna. No es solo un tributo; es una reconstrucción meticulosa de lo que hacía grandes a los arcades de antaño.
Para entender cómo se construye una pesadilla lovecraftiana con sabor a nostalgia, hablamos con el equipo de Pow Pixel Games. Nos revelan desde las inspiraciones ocultas detrás de sus personajes hasta los guiños a clásicos de SEGA y Nintendo que solo los jugadores más observadores han logrado captar. Preparen las armas, porque vamos a diseccionar el corazón de la Atlántida.

EN METAL SLUG AL MENOS PODIAS DEFENDERTE

Crantor es una clara carta de amor a Conan el Bárbaro, pero ¿Qué hay del resto del equipo? ¿En qué figuras históricas, mitológicas o de la cultura pop se inspiraron para moldear las personalidades y estilos de combate de Sais, Kritias y Azaes?

Efectivamente Crantor queda abierto incluso como un posible antepasado de Conan. Inicialmente, los 4 personajes venían de la inspiración de Conan el Bárbaro, la película de Millius de 1982. Por tanto, Sais era la referencia a Valeria, pero en este caso pasó a ser una Valkiria caída.

NO SEAS TAN DURO CON ELLOS, SOLO INTENTAN MATARTE

Kritias representaría a Subotai, pero le dimos el cruce con Ryu Hayabusa de Ninja Gaiden para dar paso a un proto samurai antiguo.

El otro personaje de la película es Mako, que no nos encajaba bien con el estilo de juego, así que recurrimos al clásico que han usado tantos juegos: Elric el Melniboné, también conocido como el Lobo Blanco entre otros muchos nombres: anda, como Geralt! Sí, Elric ha inspirado a muchos personajes de juegos y no solo a Alucard y Sephiroth. No podía faltar este arquetipo.

LA NECESIDAD MASCULINA DE FARMEAR AURA SENTADO EN UN TRONO

Muchos juegos indie optan por un pixel art limpio y minimalista. Ustedes, en cambio, eligieron una estética cargada de detalle que recuerda a los últimos años de la era de 16 bits. ¿Qué tan difícil fue encontrar ese equilibrio visual para que el juego se viera 'retro' pero no anticuado?

El arte de Abathor fue un desafío, sobre todo, porque el juego se adapta a 4 players coop, así que decidimos hacer personajes de unos 32 pixeles. Hay que recordar que en Golden Axe miden 64, o incluso super Castlevania son 48 o Rastan 56 pixels. Meter ese detalle en 32 pixeles de altura fue un bonito desafío. Al final no nos hemos desviado casi nada de los gráficos clásicos, pero es verdad que hemos aprovechado la potencia actual para meter sprites bien grandes o fondos animados. Mantenemos los clásicos tilesets y gráficos pixelados, pero también con sprites más grandes y detallados. Para esto, fue un honor colaboraciones como Omegachaino, pixel artista de Marvel Cosmic Invasion y otros pixel artists consolidados.

LA NECESIDAD MASCULINA DE FARMEAR AURA SENTADO EN UN TRONO

Muchos juegos indie optan por un pixel art limpio y minimalista. Ustedes, en cambio, eligieron una estética cargada de detalle que recuerda a los últimos años de la era de 16 bits. ¿Qué tan difícil fue encontrar ese equilibrio visual para que el juego se viera 'retro' pero no anticuado?

El arte de Abathor fue un desafío, sobre todo, porque el juego se adapta a 4 players coop, así que decidimos hacer personajes de unos 32 pixeles. Hay que recordar que en Golden Axe miden 64, o incluso super Castlevania son 48 o Rastan 56 pixels. Meter ese detalle en 32 pixeles de altura fue un bonito desafío. Al final no nos hemos desviado casi nada de los gráficos clásicos, pero es verdad que hemos aprovechado la potencia actual para meter sprites bien grandes o fondos animados. Mantenemos los clásicos tilesets y gráficos pixelados, pero también con sprites más grandes y detallados. Para esto, fue un honor colaboraciones como Omegachaino, pixel artista de Marvel Cosmic Invasion y otros pixel artists consolidados.

LA NECESIDAD MASCULINA DE FARMEAR AURA SENTADO EN UN TRONO