

Comparación con otros juegos

The Binding of Isaac: Rebirth es un juego conocido por tener características en común con el arquetipo de juego “roguelike” y/o “de indie”. Los juegos roguelike se caracterizan por su estructura basada en niveles generados de forma procedural (lo que significa que los niveles están generados aleatoriamente y ninguna partida es igual) y el “permadeath” (el cual es la reaparición de cero, osea, se pierde todo el progreso), entre otras características.

Teniendo en cuenta esta etiqueta de “roguelike”, se le puede comparar a The Binding of Isaac con algunos juegos que comparten esta misma etiqueta:

- **Dead Cells:** este juego es bastante cercano a TBOI:R en aspectos como su dificultad configurable, aparición de minijefes y jefes mayores y el uso de estrategias/habilidades para poder manejarse a través del juego, junto con la aparición de puzzles ocasionales requeridos para avanzar con la partida y la generación aleatoria de niveles, sin puntos de guardado (checkpoints). Ambos comparten gráficos de estilo 2D, sin embargo, Dead Cells suele tener mayor desarrollo visual y mejores escenarios; mientras que TBOI:R va por un diseño gráfico más caricaturesco. También, en TBOI:R tenemos una perspectiva de vista desde arriba en el gameplay; mientras que Dead Cells comparte la clásica de plataformeros.
- **Inscryption:** este juego comparte características como la generación procedural de niveles, dificultad seleccionable, perks y habilidades y puzzles. Inscryption, sin embargo, es un juego de cartas a turnos basado en su propio sistema de cartas y creación de mazos; y sus gráficos son 3D a diferencia de los de TBOI:R, lo cual lleva a requerimientos del sistema un poco más exigentes. Además de que cambiamos de perspectiva nuevamente (esta vez nosotros viendo el juego desde los ojos del protagonista), Inscryption tampoco posee una narrativa tan críptica y simbólica como la de TBOI:R, pero poseen la adquisición de perks permanentes conseguidos dentro de las partidas jugadas.
- **Cult of the Lamb:** COTL combina la generación aleatoria de niveles y los gráficos 2D con puzzles, mini jefes/jefes mayores, el uso de habilidades, la compra de perks y gráficos 3D. Estas son características que comparte con TBOI:R que lo hacen ganar esta etiqueta de “roguelike de acción”. COTL no tiene checkpoints ni sistema de guardados en caso de muerte dentro del juego; y combina la característica estética de caricatura de ambos juegos con temas grotescos como la muerte y las sectas, también de ambos juegos. Sin embargo, COTL contiene base-building, o construcción de bases, en la cual puedes ir construyendo tu propia secta de seguidores con elementos de partidas anteriores, junto con una narración más explícita y directa y no tan críptica y/o simbólica.
- **R.E.P.O.:** estos dos juegos comparten la característica de “roguelike” gracias a su generación procedural de niveles, uso de estrategias, puzzles aleatorios, muertes permanentes y variación en enemigos y jefes. Sin embargo, más allá de estas características, no hay mucho más que compartan: la narrativa de TBOI:R trata los temas religiosos de manera simbólica, mientras que R.E.P.O. carece de una historia compleja y se enfoca más en el gameplay y el caos humorístico de los niveles. También, este segundo, además de

poseer gráficos 3D más exigentes en el sentido de hardware y un modo de multijugador online, R.E.P.O. suele tener gameplays más aleatorios y caóticos y una dificultad que escala en base a la generación aleatoria de niveles.