

arte

MAKER

Nº2, FEBRERO 2009

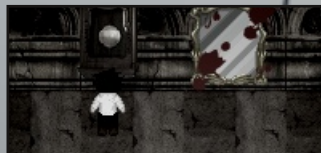
SkYE



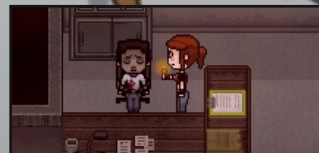
A TALE OF THREE DRAGONS



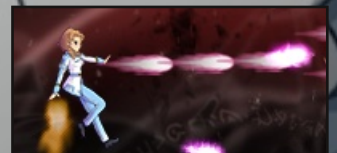
OUT OF MIND



RESIDENT EVIL CODE: RETARDED



SKYE





CONTACTO

E-MAIL

artemaker@gmail.com

BLOG

<http://artemaker.blogspot.com>

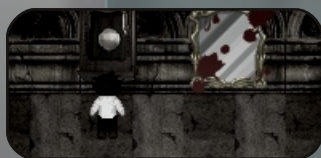
EDITORIAL

Antes que nada, quisiéramos agradecer la buena acogida del número que inauguró la revista. En esta ocasión se han llevado a cabo diversos cambios, y uno de ellos es la reducción de páginas por número. Las setenta páginas del especial de Noviembre no se volverán a repetir. Nuestra intención es dejar cada entrega de la revista en torno a las treinta o cuarenta páginas. Se ha decidido también quitar las secciones, las distinciones entre demos y proyectos completos, y la galería. A su vez, todos los artículos se ofrecen siempre a doble columna. Las notas, una medida un tanto imprecisa, dejan paso a un resumen de los pros y contras del proyecto. Sin mucho más que añadir, esperamos que los reportajes y entrevistas sean del agrado de cualquier aficionado a este mundillo.

SUMARIO



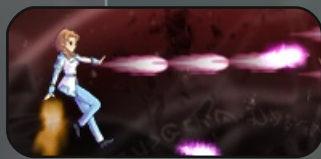
A TALE OF THREE DRAGONS 4



OUT OF MIND 12



RESIDENT EVIL CODE: RETARDED 20



SKYE 26

A TALE OF THREE DRAGONS

¿PELÍCULAS EN RPG MAKER?



AUTOR

Ensosoft

IDIOMA

Inglés

RPG MAKER

2003

VERSIÓN

Completa

TIPO DE JUEGO

Película

GÉNERO

Artes Marciales

¿Una película en RPG Maker? Sí, ¿por qué no? Este proyecto de **Ensosoft**, en esta ocasión realizado por el guionista **Mawaru** y el chico para todo **Enso**, nos demuestra que también es posible crear una película con RPG Maker, donde los charas son actores, los subtítulos su voz, y nosotros los es-



pectadores. La película dura media hora, y puede verse en **Youtube** por partes. La idea es muy buena, el resultado más que decente, pero que se ha cometido un pequeño gran error, y es el hecho de usar algunos gráficos del RTP. Y es que un proyecto que no es jugable, que se basa meramente en la puesta en escena y en lo que ves en pantalla, debería ofrecer al menos originalidad gráfica. Dicho esto, os dejamos con información interesante de mano de los autores que os ayudará a entender un poco mejor la historia.



ARGUMENTO

En tiempos remotos el caos se extendía por las tierras. Incontables terratenientes emergieron y lucharon entre sí. Entonces los dioses eligieron a tres señores de la guerra cuyo destino sería el de unir las tierras. Lo hicieron por separado, pues no deseaban cooperar, conquistando a sus respectivos enemigos. **La Gran Guerra de los Tres Países** estaba a punto de comenzar.



Cientos de años han pasado desde ese día, y de nuevo la historia parece repetirse. El argumento actual gira en torno a tres escuelas de artes marciales: **Karate**, **Kung-Fu** y **Kenjutsu**. Lucharán ciegamente entre sí, y no se percatarán de que una nueva fuerza externa está lista para sacar ventaja de esta situación.

PERSONAJES

ESCUELA DE KENJUTSU



RAIDEN. El más viejo y fuerte samurai de la ciudad. Es infame por su crueldad y retorcida personalidad. En el pasado, Raiden mató a la mayoría de sus compañeros de artes marciales de la casa *Kenjutsu* y se convirtió en el nuevo líder. Aún así, siendo descendiente del clan del *Dragón Rojo*, sus ambiciones irán más allá.



ISAO. Un habilidoso guerrero, y mano derecha de Raiden. Tiene un alto sentido del honor, obedece las reglas de forma estricta y siempre trata de ser justo. No se sabe cómo alguien así ha acabado bajo las órdenes de Raiden.



MASATO. Una fuerte samurai, y leal sirviente. Masato siempre ha apoyado a Raiden y lo ayudó a convertirse en el nuevo líder.

ESCUELA DE KUNG-FU



WANG. Un noble de origen chino perteneciente al clan del *Dragón Amarillo*. Le gustan los temas relacionados con la mitología, la historia y la filosofía. Su experiencia, sabiduría y fuerza le otorgaron el título de líder dentro de la escuela de *Kung-Fu*.



HOZUMI. Hermana gemela de Aoi. Durante su infancia, Hozumi siempre sintió celos de su hermana porque era mejor en todo. A los trece años se fue de casa y conoció a Wang, quien le invitó a unirse a la escuela de *Kung-Fu*. Es descendiente del clan del *Dragón Azul*, sin embargo, no es capaz de utilizar todo el poder que se le presupone.



KANG. Medio chino, medio coreano, no es totalmente aceptado por ninguna de estas naciones. Encuentra refugio en la escuela de *Kung-Fu*, pero más tarde los traiciona y se une a Shin.

ESCUELA DE KARATE



AOI. Hermana gemela de Hozumi. Envidia a su hermana desde la niñez, porque ésta acaparaba toda la atención de sus padres. Es por esto que intenta ser mejor que su hermana en todo, y se convierte en mejor luchadora. Incluso pudo seducir a la mayoría de los novios de Hozumi. Al contrario que su hermana, Aoi ha completado el entrenamiento y ahora posee todo el poder del *Dragón Azul*, aunque normalmente confía en su amuleto.



NOBU y TADASHI. Un par de luchadores destacados de la escuela de *Karate*. Los dos están enamorados de su líder Aoi, a pesar de que ella no les presta la más mínima atención.





OTROS PERSONAJES



LAWRENCE, JOHN y JOSHUA. Tres practicantes de lucha libre provenientes de algún país extranjero. Fueron invitados por Raiden para formar una nueva escuela de artes marciales y unirse a la batalla. Son luchadores comunes: muy fuertes, incapaces de usar auras o poderes especiales, y bastante estúpidos.



SHIN y ROMEO. Maestros koreanos de *Taekwondo* buscando la forma de obtener el control total sobre la ciudad, que ahora pertenece a las escuelas de Kung-Fu, Kenjutsu y Karate. Por alguna razón Romeo evita intimar con las mujeres. Su maestro fue asesinado por Raiden antes de los hechos que suceden en la película.



BANDA SONORA

La mayoría de los temas que componen la banda sonora pertenecen a la serie anime *Samurai Champloo* y al videojuego *Vampiro: La Mascarada*.



LA IDEA

La fuente principal de inspiración para esta película fue una serie de animación japonesa llamada *Ikkitousen*, a su vez ligeramente basada en *Romance de los Tres Reinos*, una novela histórica china que narraba los sangrientos sucesos al final de la *Dinastía Han* y la era de los *Tres Reinos*. Como Mawaru también estaba viendo *Ikkitousen*, Enso le sugirió hacer una película en *RPG Maker* donde también se narrase la lucha entre tres grupos rivales. De esta forma, Mawaru escribió el guión y Enso hizo el resto.

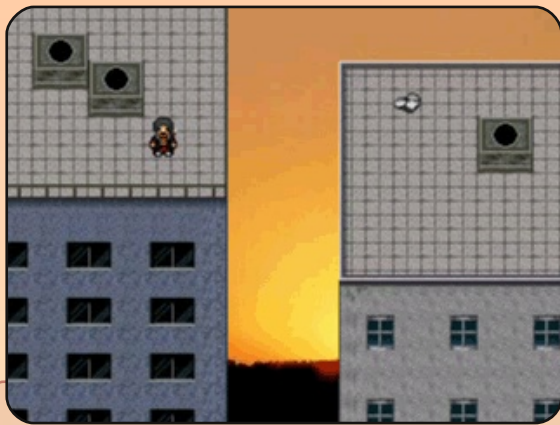


MONTAJE DE LA PELÍCULA

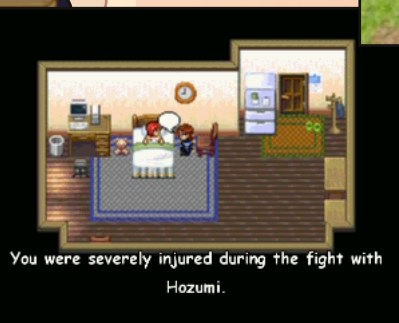
Lo primero que se hizo fue buscar los recursos gráficos necesarios. Luego se editaron las poses de los protagonistas y se mezclaron chipsets para obtener los gráficos de escenarios que requería la película. El siguiente paso fue recrear todas las escenas en *RPG Maker 2003*. Debido al reducido tamaño de los sprites, hubo que prescindir de algunos detalles que venían descritos en el guión; de hecho, Enso está pensando en buscar algún dibujante colaborador que pueda recrear ciertas escenas importantes de su nuevo proyecto mediante ilustraciones.



Después de montar todas las escenas de acción y sus respectivas transiciones, se agregaron efectos sonoros, pausas en los diálogos, los globos que indican el personaje que habla en cierto momento, otras animaciones y demás. Con esto, la versión “en bruto” de la película ya estaba lista para ser capturada. Para ello se utilizó **Camtasia Studio**, un programa para capturar la pantalla, y se eligió el codec **ffdshow**, que asegura buena calidad a un tamaño de archivo relativamente bajo.



Para trabajar con el material en vídeo se usó la versión séptima de **PowerDirector**. Este software permitió añadir música, insertar escenas adicionales y, lo más importante, agregar los subtítulos. Esto fue lo último que se hizo, y lo más molesto y aburrido, ya que se debía temporizar cada subtítulo junto a su globo de diálogo correspondiente.



A FAVOR...

Es una idea interesante.
La puesta en escena.
Algunos combates.
La banda sonora.

EN CONTRA...

Los hechos ocurren muy rápido.
Se puede hacer monótono.
El uso de gráficos RTP.
Ninguna interactividad.

RECOMENDADO A...

Aquellos que sólo están interesados en conocer una nueva historia mediante una peculiar puesta en escena, sin ningún tipo de interactividad más que darle al play.



ENTREVISTA A ENSO

¿Nombre real?

Petras (Peter).

¿Edad actual?

24.

¿De dónde eres?

Vilnius, Lituania.

¿Estudias o trabajas?

Acabé la Universidad el año pasado y ahora trabajo como traductor freelance. La mayoría de las veces traduzco textos del inglés al lituano.

¿Videojuego comercial favorito?

La saga Fallout y Jagged Alliance 2.



¿Juego de RPG Maker favorito?

The Way.

¿Película favorita?

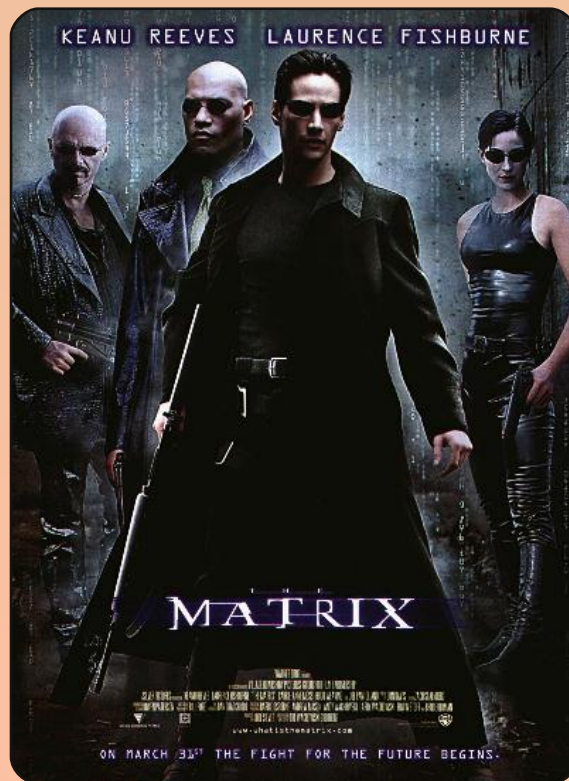
Matrix, y Perdidos (si las series de televisión cuentan).

¿Estilo musical favorito?

Depende de mi estado de ánimo, pero normalmente escucho Trance y Chillout.

¿Alguna canción favorita?

Un buen clásico como 'Nothing Else Matters' de Metallica.



¿Comic, manga o anime favorito?

En realidad prefiero el anime antes que las películas de actores reales. Mis animes favoritos son Cowboy Bebop, Hellsing, Berserk y Mind Game. También me gusta el manga de GTO (Great Teacher Onizuka).

¿Libro favorito?

La Isla Misteriosa de Julio Verne.

¿Tienes algún talento?

Toco el piano un poco, escribo relatos cortos y hago proyectos con RPG Maker (normalmente películas). No estoy seguro de qué más añadir aquí.

¿La gente entendió esta idea? ¿O crees que a la gente no le gusta ver películas en RPG Maker?

"A Tale of Three Dragons" no es la primera película en RPG Maker que he hecho. Antes ya había creado una serie llamada Acetonic Mushrooms. En esa ocasión los capítulos no fueron grabados en video, sino que se jugaban como si fueran proyectos de RPG Maker. Por desgracia, la gente no prestó demasiada atención a estas películas en comparación con otros grandes juegos, pero las personas que las vieron disfrutaron

bastante.

¿Cuáles son tu personaje y escena favoritos?

Si tuviera que elegir sólo uno, definitivamente me decantaría por Raiden, el líder del club de Kenjutsu. Vale, está un poco en el lado del mal, pero siempre encuentra la forma de deshacerse de sus oponentes y salirse con la suya, lo que le convierte en el perfecto villano. Mi escena favorita es posiblemente aquella en la que Raiden corta en dos a Lawrence con su espada.

¿Cuál fue la escena más difícil de programar?

La más difícil de hacer fue la escena del torneo. Era larguísima y debía hacer varias secuencias de acción en mapas diferentes, para finalmente juntarlo todo.

El desarrollo de juegos o pelis en RPG Maker es duro... ¿Te ha merecido la pena?

Por supuesto. Nunca vas a crear una obra maestra si tienes miedo a experimentar y si no practicas con proyectos más pequeños. Y mi objetivo es hacer un gran juego o una película que sean ampliamente conocidos.

¿Qué es lo que más te divirtió en el proceso de desarrollo de esta película?

La mejor parte en el desarrollo de una película es cuando la terminas. Te sientes extremadamente feliz cuando consigues terminar algo.

Creemos que deberías haber utilizado, al menos, panoramas y gráficos de mapas originales, ¿qué opinas tú?

Seguro, pero yo sólo puedo hacer algunas pequeñas ediciones a los sprites, no soy un artista. Dudo que mis horribles gráficos originales (si hubiera dibujado algo) hubieran sido lo suficientemente consistentes en conjunto con todo lo demás. Además, el único artista que conozco siempre está ocupado y le llevaría años dibujar algo.

¿Nos cuentas algo de tu próximo proyecto?

Supongo que será otra película hecha con RPG Maker. Estoy pensando en coger parte de la trama de otra película que no fue terminada y añadirle material completamente nue-

vo. Aún tengo que desarrollar a los personajes principales y reescribir el guión. Quién sabe, incluso estoy pensándome si incluir doblaje a este nuevo proyecto.

Igual deberías intentar hacer un proyecto jugable la próxima vez, o una película con partes interactivas, ¿qué opinas?

Creo que no tiene sentido añadir partes interactivas en una película, y menos si es grabada como archivo de vídeo. Y si hiciera un videojuego, sería un RPG normalito, sin interminables escenas.



¿Hay más gente metida en esto del RPG Maker en tu país, o existe alguna comunidad importante?

Hasta donde yo sé, no hay programadores avanzados de RPG Maker en mi país. Sé de algunos novatos que han intentado hacer juegos, la mayoría de una calidad muy pobre usando tan sólo gráficos del RTP, pero no he visto ningún proyecto serio aún. Hubo también algunos foros con apenas unas docenas de usuarios que fueron cerrados debido a la inactividad. Yo también intenté crear una comunidad de RPG Maker, pero la gente perdió el interés muy pronto. Por eso publico mis trabajos en las comunidades de RPG Maker inglesas que están activas en este momento.

La entrevista finaliza aquí, gracias por tu tiempo Enso. Si quieres decir algo más, aprovecha.

Para concluir, me gustaría animar a todos los usuarios de RPG Maker. No tengáis miedo a experimentar. Si veis que hacer un juego completo lleva demasiado trabajo, simplemente haced algo más pequeño en su lugar (por ejemplo, una película). Quizás la próxima vez tengas confianza suficiente para comenzar un proyecto más grande. Buena suerte a todos.

ENTREVISTA A MAWARU

¿Nombre real?

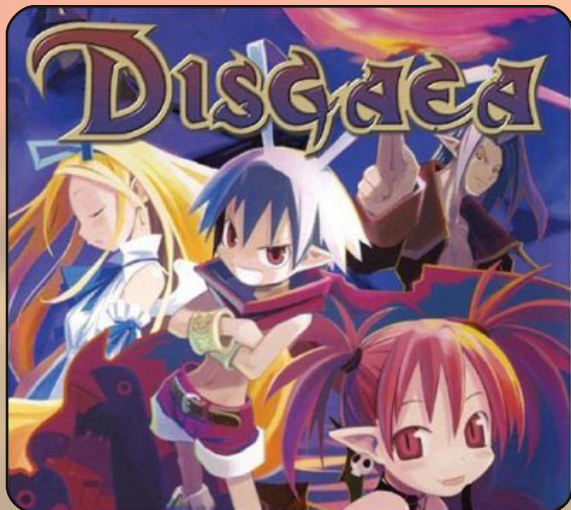
Alexei.

¿Edad actual?

22.

¿De dónde eres?

Vilnius, Lituania.



¿Estudias o trabajas?

Estudio Física Computacional. Es básicamente una combinación de teoría física y programación, con algunos pequeños toques de electrónica. También estoy trabajando como ingeniero en el Instituto de Teoría Física y Astronomía. Normalmente escribo software para mis superiores y ellos lo prueban. Dicho de otra forma, ellos crean un modelo matemático, yo lo programo y luego

ellos comprueban su correcto funcionamiento.

¿Videojuego commercial favorito?

Hay varios que me encantaron: Civilization (hasta su cuarta versión, en la que no me gusta demasiado la gran cantidad de pequeños detalles a administrar), la saga Disgaea (grandísimo humor, estupendos personajes, batallas interesantes y un montón de minijuegos) o la saga Final Fantasy (especialmente las partes VIII, IX, X y XII).

¿Juego de RPG Maker favorito?

Ninguno, habré jugado muy pocos.

¿Tu película favorita?

Pues probablemente serían “Green Mile”, “Waterworld” o “Stardust”.

¿Estilo musical favorito?

El rock (como los Rolling Stones), el pop-rock (como Bon Jovi), el pop francés (como Nadya) o el j-pop (normalmente bandas sonoras de series anime).

¿Alguna canción favorita?

Ninguna, me gustan muchas. Actualmente me encanta escuchar “Saviour” de Anngun o “Bakosou Yumeuta” de Diggy Mo (Soul Ester ED 3).

¿Tienes algún cómic, manga o anime favorito?

Cuando era más chico, alrededor de los nueve u once años, me encantaban los cómics de los Transformers. Aún conservo en algún sitio varias entregas de Avengers. Mi experiencia en manga es algo corta, no he leído demasiados títulos, pero de los que he leído o intentado me quedo con Berserk y Fairy Tail. Mi anime favorito es Last Exile. Es por mucho el más épico y estupendo de todos los animes que he visto. Hay otros títulos que me gustan, por ejemplo, Code Geass R2 (¡la R1 no!), Berserk, Fullmetal Alchemist, Honey y Clover, Disgaea... también Ikkitousen, serie en la que se basa nuestra película “Three Dragons”. No es mal anime, pero los hay mejores.

¿Tu libro favorito?



Me gusta la saga "Discworld" ("Mundodisco") de Terry Pratchett, especialmente las obras "Death" y "Night Watch". Neil Gaiman es un gran escritor también. Y considero muy divertidos los primeros libros de la serie "Myth" de Robert Asprin. Tampoco puedo olvidarme de Glen Cook y su obra "Dark company". Actualmente estoy tratando de leer libros de filosofía oriental (Sun Tzu, Confucius, enseñanzas japonesas samurai...).

¿Tienes algún talento?

No. Y como habrás podido observar, el guión de la película flojea bastante.

¿En qué ideas se basa esta película o cuáles son sus influencias?

El mayor culpable de la producción de esta película ha sido el anime Ikkitousen, aunque también hay influencias de algunas películas chinas que he visto, principalmente títulos del 2008, como "Forbidden Kingdom" ("El reino prohibido").

¿Cuál es tu personaje y escena favorita dentro de esta película?

Pues por ser bastante estúpido pero con gran sentido del honor, me quedo con Isao. La mejor escena es, en mi opinión, la muer-

te de Aoi. ¿Quién iba a pensar que una chica sin corazón moriría de esa forma?

¿Cómo surge la colaboración con Enso?

Nos conocimos cuando íbamos juntos a la escuela (él se graduó dos años antes que yo) y ya habíamos colaborado en algunos proyectos anteriormente, aunque normalmente no hago mucho en la parte de producción. Por tanto, es normal que surgiera esta colaboración. En realidad no recuerdo bien por qué decidimos hacer esta película, pero por lo general compartimos las ideas que se nos ocurren. Suelen ser ideas similares además, porque vemos series anime parecidas y jugamos a videojuegos parecidos. Supongo que Ikkitousen nos dio la misma idea.

¿Puedes contarnos algo sobre tus próximos proyectos?

Sí, hay varios guiones e ideas en mi carpeta de "historias", pero siguen siendo demasiado pobres y necesito mejorar. Una de las ideas es una precuela de "Three Dragons", que estaría basada en la obra "Romeo y Julieta" de Shakespeare (¿por qué creéis que Paris trató de matar a Romeo?), pero esta idea aún está muy verde.

La entrevista corta acaba aquí, Mawaru, gracias por tu tiempo. Si quieres añadir algo más, este es el momento.

No, creo que debería daros las gracias a vosotros. En realidad no esperaba que "Three Dragons" fuera reconocida a ningún nivel, ¡pero lo ha sido! ¡Seguid con el buen trabajo! Y buena suerte con el nuevo número de la revista.



Out of Mind

Deja que la desesperación nuble tu mente



AUTOR

Azrael

IDIOMA

Castellano

RPG MAKER

XP

VERSIÓN

Completa

TIPO DE JUEGO

Puzzles

GÉNERO

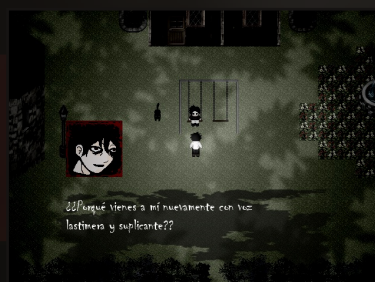
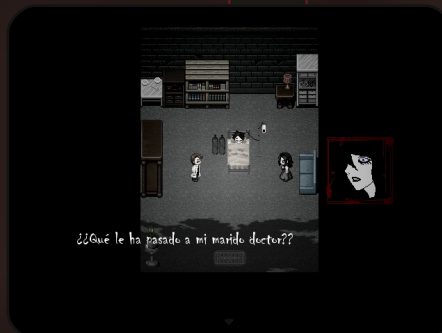
Drama Psicológico

Actores sin nombre protagonizan este oscuro drama psicológico plagado de inquietantes divagaciones morales, atmósfera cargante e irreal, y un lenguaje crudo quizás no apto para las mentes más susceptibles. La muerte se puede palpar en el ambiente, así como la desesperación y la locura, temas recurrentes en los diversos proyectos de Azrael. Si bien existe una trama medianamente previsible y una lineali-

dad en el juego, la interpretación de los sucesos queda a cargo del jugador, característica principal de esta obra. La línea entre lo real y lo imaginario se vuelve tan delgada que incluso nos costará interpretar el final de la historia. Quedarán varias preguntas sin responder, existirán multitud de interpretaciones para los mismos hechos, y todos serán perfectamente válidos. Es justo ahí donde reside la magia de este título.

La ambientación del juego viene establecida por gráficos poco saturados donde predomina un alto contraste entre blanco y negro, abundantes restos de sangre por doquier, imágenes reales a modo de texturas, diversos sonidos escalofriantes y una corta banda sonora, eso sí, peculiar y extravagante como el propio concepto de juego. Desde luego, todo en conjunto cumple su cometido, ¿pero qué sucede si analizamos un poco más a fondo lo que se oculta tras todo este cóctel difuso?

En primer lugar, la calidad gráfica de este título, que no la ambientación, se convierte en uno de los puntos a mejorar. Aunque los escenarios tienen los tonos adecuados, está claro que tras la oscuridad se ocultan algunos defectos gráficos, además de mapas sencillos creados con chipsets conocidos. La mezcla de gráficos pixelados (por ejemplo, personajes) junto con imágenes reales reducidas a modo de adornos y texturas, es algo que definitivamente no queda bien si no se sabe tratar, ni en este ni en ningún juego 2D. Quizás este tipo de





paellas gráficas sea otro de los daños colaterales que han surgido a raíz de las nuevas características y libertades introducidas por el *RPG Maker XP*.



El trabajo en los charas, o gráficos de personajes, tampoco está a la altura de lo que puede ofrecer un videojuego a esa resolución. Sobra aclarar que entendemos que se trata de un juego amateur, realizado por un aficionado a los videojuegos y por amor al arte, pero también es cierto que invertir un poco más de tiempo y trabajo en los gráficos, a la larga, se nota y deja mucho mejor sabor de boca. Los videojuegos entran primero por los ojos, no lo olvidemos.



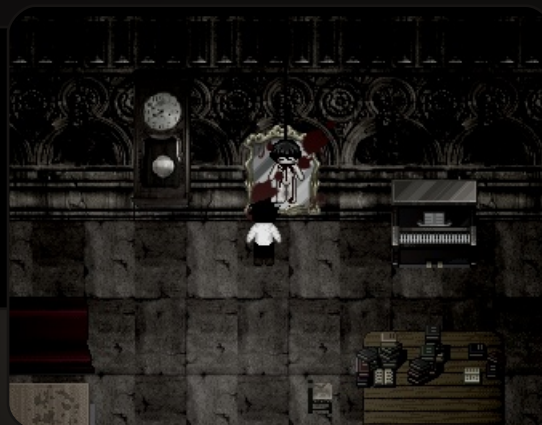
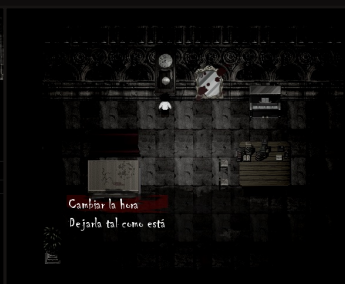
A pesar de todo, en *Out of Mind* hay un aspecto gráfico destacable por su utilidad y estilo propio: las ilustraciones de escenas y los retratos de los personajes. Precisamente ahora son recursos pixelados, o más bien dibujados directamente en algún programa tipo Paint, que casan perfectamente con la atmósfera y temática,

además de dotar al proyecto de un estilo original, característico y reconocible a la lengua. Algunas escenas serán bastante explícitas gracias a dichas ilustraciones. El lineart podría tener un mejor acabado, estar suavizado o usar semitransparencia pero, sinceramente, en estos momentos no nos imaginamos este juego de otra forma. No es por faltar, pero las ilustraciones parecen haber sido dibujadas por alguien fuera de sí, es decir, son perfectas para el juego.

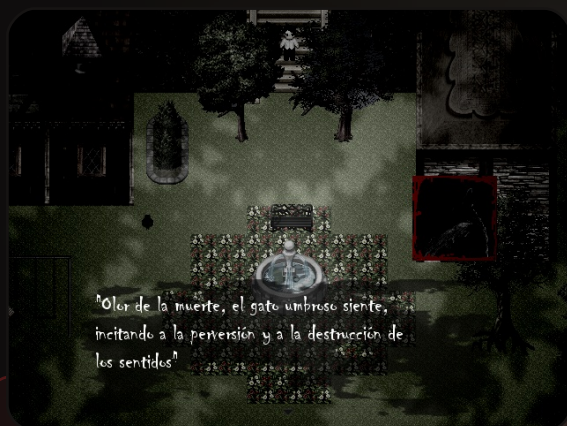


La parte jugable de este proyecto se basa un compendio de puzzles, no muy difíciles si se presta atención a las pistas que hay repartidas por los escenarios. ¿Qué mejor forma hay de desesperar al jugador? Puzzles a mansalva. Quizás la escritura en el libro sea el puzzle más complicado, por varios motivos. Primero, para solventarlo se ha de acudir a terceras fuentes de información, es decir, con los datos que hay dentro del propio juego no se puede resolver. No es mala idea este tipo de interactividad, pero quizás ciertos jugadores no quieran tener que dejar el juego aparcado mientras buscan dicha información en un libro o en Internet. Acudir a terceras fuentes





hace que por un momento salgas del mundo imaginario donde estabas inmerso, o como se dice en el barrio, "te corta el rollo". El segundo problema es que se debe escribir una frase concreta, con mayúsculas, minúsculas y acentos concretos. Quizás alguien escriba la frase adecuada, pero no de la forma adecuada. Otros puzzles tienen menos trabas, aunque el de los cuervos se las trae...



Out of Mind hay que probarlo, no basta con que se nos cuente esto o aquello. Se trata de un proyecto con estilo propio, descuidado en algunos aspectos (aprovechamos para denunciar la gran cantidad de faltas de ortografía), pero elevado a un alto exponente en otros. Interesante, quizás no tanto como videojuego, pero sí como experiencia medio jugable. Azrael nos brinda la oportunidad de sumergirnos en este corto relato plagado de excentricidades, violencia y desesperación, todo ello narrado con su estilo personal. Querrás conocer el final a toda costa, aunque te lo imagines conforme se van sucediendo los hechos y las nuevas pistas llegan a tus manos. Pero da igual lo que se te pase por la mente: no acertarás, y a la vez sabrás con certeza qué pasó. Eso es *Out of Mind*.



A FAVOR...

La trama y concepto poco habituales.
La expresividad de las ilustraciones.
La ambientación.
La libre interpretación de los hechos.

EN CONTRA...

El acabado gráfico.
Las diversas faltas de ortografía.
Mecánica de juego bastante simple.
Algún puzzle poco intuitivo.

RECOMENDADO A...

Las personas que disfruten de los relatos oscuros y la resolución de puzzles de diversa dificultad, en detrimento de la acción y variedad que ofrecen otro tipo de mecánicas de juego.



ENTREVISTA A AZRAEL

¿Nombre real?

Christofer Morales Ortega, para los amigos Chris.

¿Edad actual?

19 años.

¿De dónde eres?

Vía Láctea, Sistema Solar, Planeta Tierra, América del Sur, país Chile, ciudad Talca.

¿Estudias o trabajas?

Soy estudiante de psicología en la Universidad Católica del Maule.

¿Cuál es tu videojuego comercial favorito?

Puedo destacar dos sagas que me encantan mucho. La primera es un RPG de plataformas denominado Castlevania. Me encantan los diseños de personajes, los vestuarios, el bestiario, el argumento, la banda sonora y la jugabilidad. La otra saga corresponde a un survival horror denominado Silent Hill, que posee un excelente ambiente, un juego mental magnífico, puzzles de gran desafío y un espléndido argumento.



¿Y tu juego favorito de RPG Maker?

Mis juegos favoritos de RPG Maker los dividiría en dos grupos, los survival horror y los RPGs. Entre los survival horror destaco principalmente dos juegos que me han gustado bastante: el primero es El Libro, de El-dArk, que según mi opinión es un clásico en el género, posee un excelente argumento y una atmósfera bien particular que te envuelve hasta el desenlace; y Beyond the

Mirror de Turtle, el cual posee excelentes gráficos, una jugabilidad bastante interesante, un argumento bien desarrollado, múltiples finales y un ambiente muy bien logrado. Mi RPG favorito es La cicatriz de Dhux, un juego con un trasfondo psicológico, filosófico y englobado en un ambiente teológico. De los RPG que he jugado es uno de los más curiosos y que mejor se acomoda a mis gustos.

¿Cuál es tu película favorita?

Tengo varias películas favoritas, en general me gustan las películas de ambiente psicológico, de suspense y terror. Entre las que puedo mencionar, El eterno resplandor de una mente sin recuerdos, El número 23, La ventana secreta y SAW. Todas excelentes, de muchos contrastes mentales, desconcierto y locura.

¿Tu estilo musical favorito?

Me gustan los sonidos oscuros y lóbregos, géneros tales como Gothic metal, Doom metal, electro dark, EBM y música clásica.

¿Y tu canción favorita?

Stabat Mater, de Giovanni Battista Pergolasi

¿Tienes algún cómic, anime o manga favorito?

De manga me gusta el género seinen psicológico, de misterios, asesinatos, detectives, gore y terror. Con mangas tales como Goth, MPD Psycho, Doubts, entre otros. Series de anime podría nombrar Monster y Welcome to NHK.

¿Tu libro o revista favorita?

Demian y El lobo estepario, de Hermann Hesse.

¿Tienes algún talento?

Soy una persona bastante creativa, me gusta expresar y exponer mis trabajos. Me gusta el arte en general, siempre creo, de diversas formas. De mis talentos creo que destaca principalmente mi forma de pensar y de expresar mi mente dentro mis obras. Crear cuentos, historias, poemas, dibujos, pinturas, bastante peculiares y extravagantes. En la literatura me destaco por mi cu-

riosa forma de narración y de diálogos; en los dibujos y pinturas en mis trazos y tonalidades. También en ámbitos musicales estoy aprendiendo a tocar el violín. Creo que poseo bastantes talentos, aunque puedo ser mejor de lo que soy.

¿Cómo y cuándo conociste el RPG Maker?

Hace dos años atrás, buscando por en Internet un programa de creación de juegos RPG. Ahí fue cuando ocurrió el milagro.

¿Cómo definirías tu juego?

Es un drama psicológico con desconcertantes diálogos, compuesto por metáforas, puzzles e investigación, donde se manifiesta una agónica lucha del protagonista en contraste con su mente.

El resto de tus proyectos son de corte similar a Out of Mind, ¿crees que has creado un estilo propio?

Si, tengo un estilo propio, posiblemente por mi experiencia de vida; mis múltiples manías, paranoia y delirios, incluyendo mi forma de expresarme. Existe un conjunto de procesos cognitivos que entrelazados componen mi desconcertante mente. Claro, según mi criterio todos tenemos un estilo único al crear, a pesar de las influencias inconscientes.

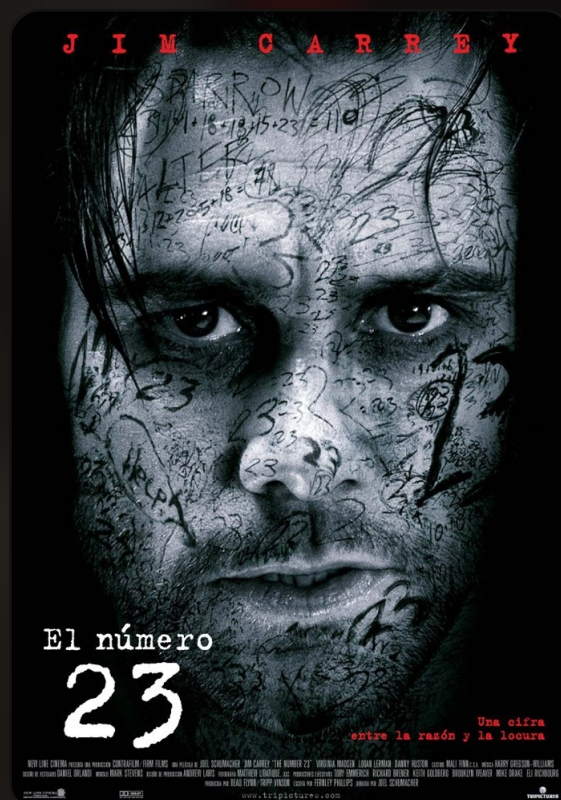
Desesperación, locura, muerte... ¿Por qué te reiteras tanto en ese tipo de temáticas?

Por un tema de historial de vida, desarrollo cultural, identidad social y auto concepto. Por una serie de esquemas mentales que elaboran y establecen mis gustos. Probablemente sea por frustraciones en mi vida, decadencia de la sociedad que observo, agonía de las personas o las mentiras de su felicidad ilusoria. Son múltiples las razones que promueven en mí la preferencia por esas temáticas. Quizás sea solamente para expresar aquello que veo que se mantiene oculto a los ojos de las personas o que principalmente no desean ver.

Sueles avisar de que tus proyectos pueden causar algún trauma psicológico, ¿de verdad lo crees posible?

Todo estímulo produce una asimilación y asociación en la mente, depende de los esquemas mentales que poseen las personas

con anterioridad y el modo en que interconecta los nuevos estímulos. Muchas veces las nuevas experiencias se almacenan en el inconsciente y creemos que las olvidamos, pero están ahí, junto a muchas otras, un conjunto de experiencias omitidas y almacenadas en el inconsciente que un buen día saldrán de ahí y se manifestarán. No digo que mis juegos causen ese daño propiamente dicho, pero dependiendo de la persona y sus esquemas cognitivos anteriores, pueden producirse diferentes respuestas y una nueva acomodación mental. Advierto lo del daño psicológico porque no quiero ser el causante de un nuevo psicópata o de un suicida en potencia. Muchas veces es impredecible lo que un estímulo nuevo puede hacer.



El argumento parece que se puede interpretar libremente, ¿quisiste dejar esa libertad al jugador o realmente existe un final congruente con los hechos?

La mente no tiene límite, está compuesta de un sinfín de múltiples interpretaciones y atribuciones sobre un hecho. No me gustaría restringir el argumento a una interpretación dictada por mi persona. En general todas las posibles interpretaciones son verosímiles y acertadas.

¿Qué opinas de la jugabilidad del proyecto como videojuego?

“Out of Mind” se basa principalmente en puzzles y exploración del entorno. Si bien no es la jugabilidad tan activa como en otros géneros de juego, mantiene una actitud de ejecución y planteamiento activa hasta su finalización. Soy consciente de que el juego puede ser mejorado bastante en cuanto a su jugabilidad, no obstante a mi parecer se ejecuta bastante bien en un proyecto y argumento como “Out of Mind”.

Para resolver el puzzle del libro se ha de acudir a terceras fuentes, ¿crees que esto juega a favor o en contra?

En general prefiero realizar puzzles en los que la investigación de medios externos sea necesaria. Creo que eso lo hace más interactivo con la realidad y crea una modalidad de juego diferente. En cuanto a que si juega a favor o en contra, creo que es como una espada de doble filo: tiene factores beneficiosos al igual que perjudiciales. Los jugadores están acostumbrados, en general, a que las respuestas estén a simple vista y sean sencillas de solucionar, pero también existe una minoría que prefieren desafíos, investigación, plantearse problemas y meditar posibles soluciones. Para esta minoría de individuos es para quienes mis juegos son interesantes.

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

Al igual que toda manifestación artística, crear un juego requiere esfuerzo, trabajo, orden y constancia. En mi caso, que las personas hayan probado mi proyecto ha sido una experiencia muy gratificante. Ha valido la pena en demasía.

Nos han llegado rumores de una segunda parte de Out of Mind, ¿qué harás para que la nueva entrega sea parecida pero a su vez distinta a la primera?

Sé de antemano que crear una segunda entrega es arriesgado, ya que siempre se tiende a comparar con los juegos anteriores de la saga. “Out of Mind: Letras de Sangre” no será la continuación de la historia de Out of Mind, más bien mantendrá la esencia argumental de la primera entrega, es decir, estará basada en los estados disociativos de conciencia, pero con un argumento completamente diferente, que poseerá correlación con Out of Mind.

Tienes más proyectos en curso, ¿nos explicas brevemente de qué tratan?

Estoy creando en conjunto con El Clan de la Luna un juego denominado Beatus Tentationem, que será un RPG irónico con crítica social, que trata de un caballero que debe rescatar a la princesa de las garras de un dragón. Claro, suena a un típico argumento de RPG, pero esa era la idea. Mi segundo proyecto, que es uno de los más ambiciosos en los que estoy trabajando, se llama Occultae. Su argumento principal gira en torno a la locura, la incertidumbre y la verdad.



Aquí acaba la entrevista, te agradecemos la colaboración Azrael. Si quieres decir algo más, este es el momento.

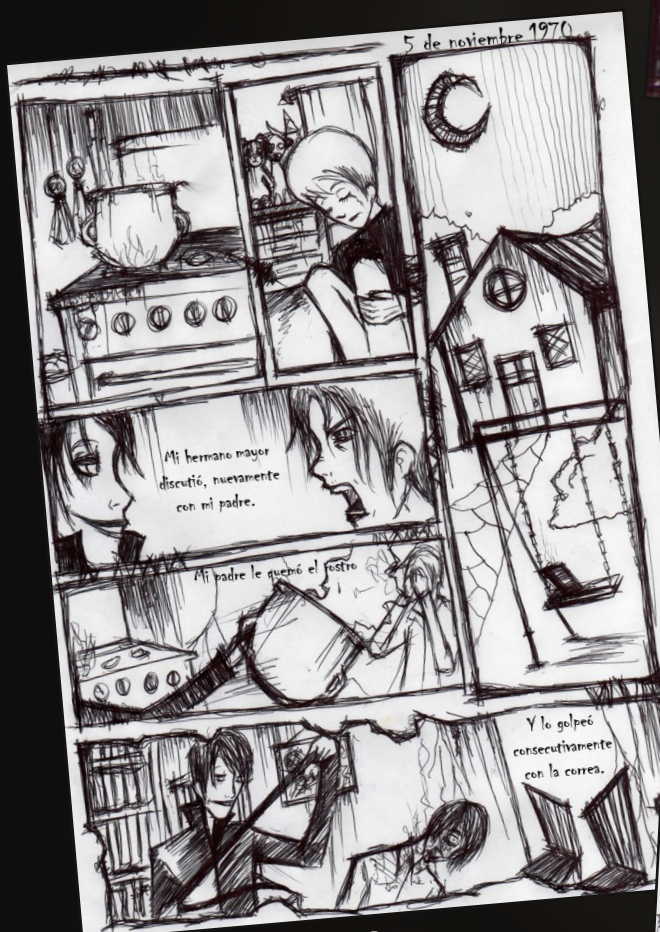
- I. Ama a la locura sobre todas las cosas.
- II. Cede a la locura sin vacilación alguna.
- III. Forja tu mente de incoherencia.
- IV. Pierde todo rasgo de realidad.
- V. Comprende lo incomprensible.
- VI. Descubre lo inexistente.
- VII. Analiza todo.
- VIII. No te conformes con una felicidad pasajera.
- IX. Cede a la desesperación del existir.
- X. Todo lo que pronuncies hazlo con caótica incoherencia coherente.

CÓMIC - DIARIO DE VIDA

En el juego tendremos que consultar un **diario de vida** del protagonista para resolver cierto puzzle. Los hechos que se narran en dicho diario han sido trasladados al papel en forma de cómic, de la mano del propio Azrael. Sin duda es una forma clara de acceder al interior de la mente del artista, ya que el cómic muestra cómo el autor se imagina su propio relato. El cómic se lee de derecha a izquierda, como si de un manga se tratase, y hemos decidido omitir la última página porque se revelan hechos que no pertenecen al diario que encontramos dentro del juego, sino al desenlace previsible de la historia.



1



2

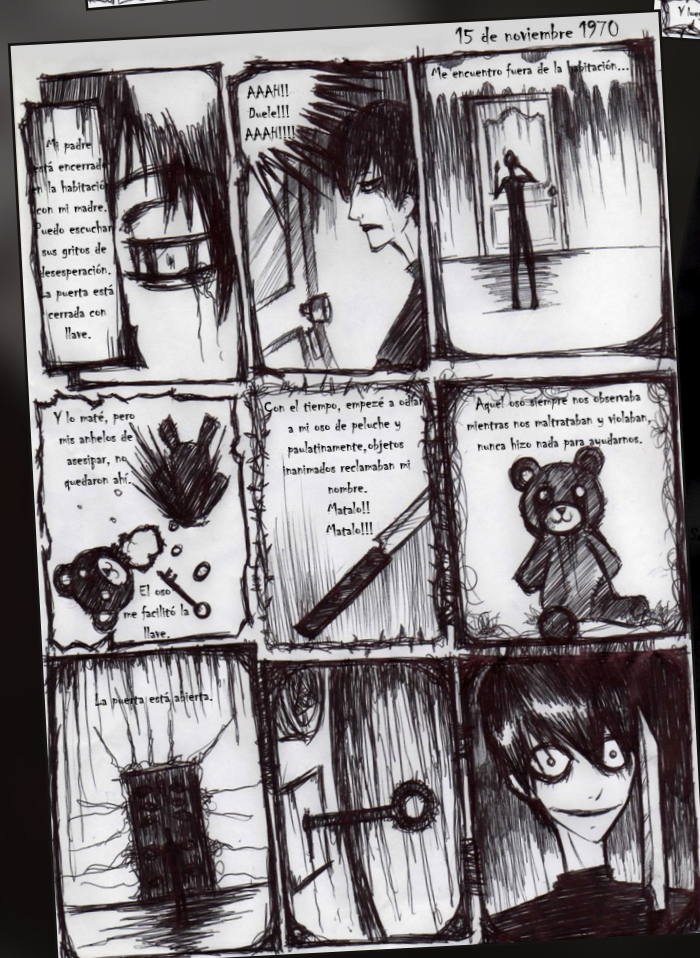


3

4

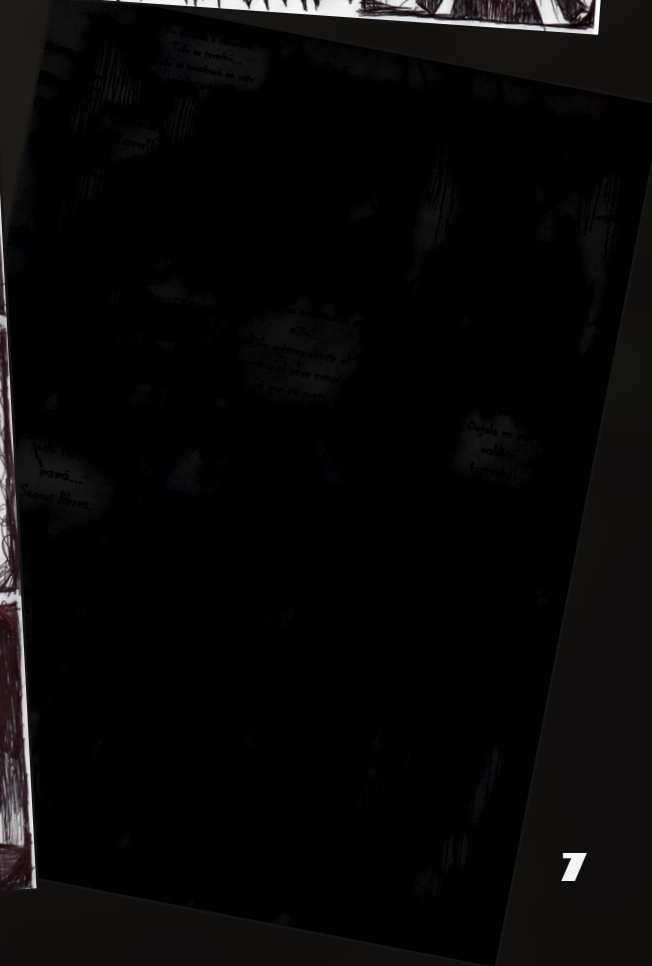


5



6

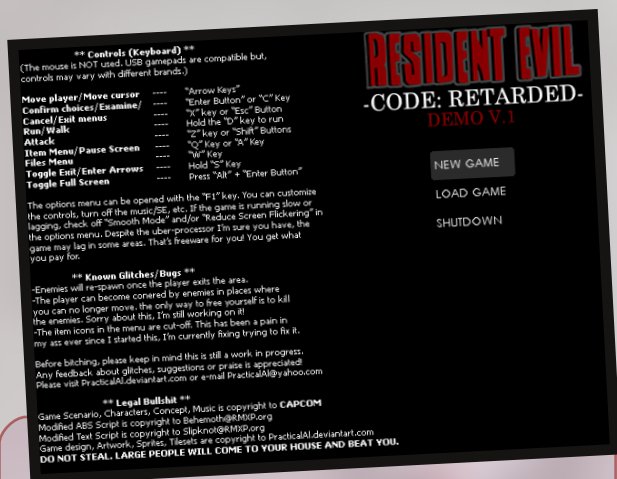
7



RESIDENT EVIL

CODE: RETARDED

¡Te queremos, Steve!



AUTORA

PracticalAI

IDIOMA

Inglés

RPG MAKER

XP

VERSIÓN

Demo 1.0

TIPO DE JUEGO

Survival

GÉNERO

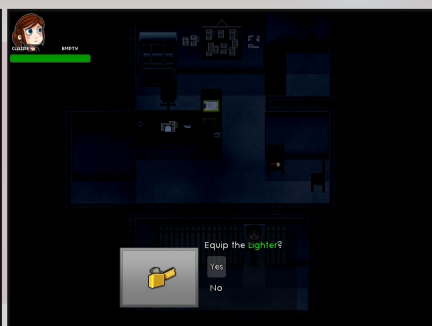
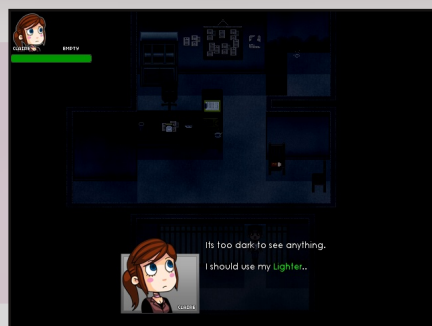
Humor, Parodia



ARGUMENTO

La línea argumental de esta demo es prácticamente igual a la del juego original, aunque dada su corta duración (veinte minutos si uno se conoce el juego) quizás sería arriesgado afirmar que seguirá siendo fiel en próximas entregas. Manejamos a Claire, y a lo ya conocido por cualquier fan de RECV debemos añadir típicos comentarios de humor acerca de los personajes o de las situaciones que en un videojuego suelen ser poco realistas. Sobra decir que

Por fin una parodia jugable de *Resident Evil Code Verónica* que retrata al personaje de Steve como lo que Capcom nos dio a entender que era: un retrasado. No es fácil hacer una versión casera de una de las mejores entregas de la saga *Resident*



Steve tiene la personalidad que se merece y, por supuesto, se mofan continuamente del singular doblaje original (tema muy recurrido en cualquier parodia de *RECV*) escribiendo mal algunas palabras.



El grueso del apartado gráfico lo completan las ilustraciones de personajes, es decir, los retratos para las conversaciones. El estilo de dibujo está increíble, es simpático, agradable y muy expresivo, gracias a las diferentes expresiones (valga la redundancia) de las que hacen gala los protagonistas. Así daría gusto hasta leer toneladas de diálogos enrevesados, pero no es el caso ya que este juego sigue la mecánica de un *RE*, por lo que sólo habrá escenas de vez en cuando y serán de poca duración.



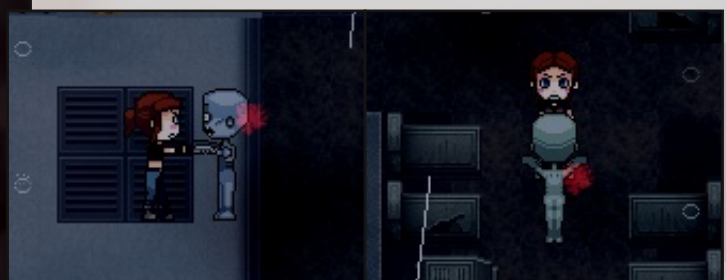
AMBIENTACIÓN GRÁFICA

La ambientación en un juego tipo *Resident Evil* es fundamental y recrearla en un proyecto de *RPG Maker* tiene su aquel. En esta ocasión se ha optado por gráficos de escenarios, ilustraciones y personajes de estilo propio, algo que ciertamente es casi obligatorio a estas alturas si deseamos que nuestro juego cause un mínimo impacto visual. Los escenarios tratan de recrear las mismas ubicaciones de *RECV*, y en esta demo tendremos acceso a una pequeña parte del complejo militar. Los sprites de los protagonistas y enemigos cumplen, aunque se les puede pedir un poco más en cuanto a coloreado, y sobre todo en el diseño de movimientos y poses (consecuencia directa de que no haya demasiado dinamismo ni realismo en el uso de las armas).



AMBIENTACIÓN SONORA

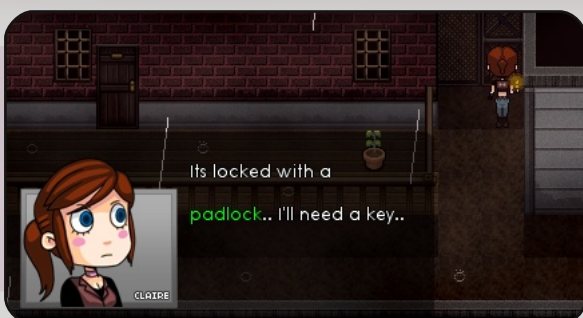
Música y sonidos son parte fundamental en la recreación de una atmósfera de terror, aunque en juegos de humor y en 2D es complicado mantener una chispa de tensión siquiera. Se han visto proyectos inquietantes hechos con *RPG Maker* que sí lo consiguen, a costa de otros aspectos, pero en esta demo la tensión brilla por su ausencia. Se han utilizado los temas de la banda sonora original de *RECV*, como era de esperar, sin embargo los sonidos quizás pasen un poco desapercibidos, a pesar que de los tiene. Algunos efectos sonoros parecen haber sido extraídos de los propios juegos de *Capcom* (sonidos de puertas, maquinarias, cursores), aunque quizás la autora olvidó un detalle vital en cualquier survival: el sonido de los pasos. Y si de un *RE* estamos hablando, ¿dónde están los lamentos agónicos de los zombies?





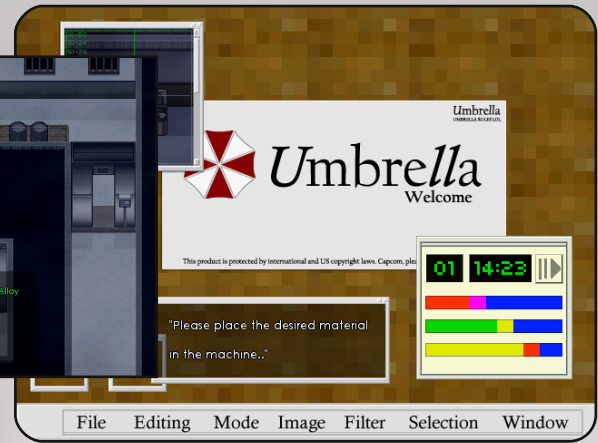
SISTEMA DE JUEGO

El apartado técnico no es muy destacable, y el juego se ralentiza mucho para lo poco que sucede. El sistema de combate, que cuenta con cuchillo y pistola en esta demo, debe tratarse de algún script para *RPG Maker XP* de los tantos que se ofertan. El cuchillo tiene un uso muy lento y poses bastante forzadas, y por cada machetazo que das, te llevas un mordisco del zombie. El uso de la pistola evita que te muerdan, ya que es un ataque a distancia, pero al poco realismo de la pose debemos añadir que, por ejemplo, no podemos herir a un enemigo si hay una mesa entre el zombie y el personaje. Esto se pudo haber programado, con relativa facilidad y sin necesidad de scripts, pero una vez más el apartado jugable no recibe la importancia que merece. No obstante, el uso del mechero para iluminar las zonas sí es interesante, y se dispone de teclas para correr y para señalar las salidas de cada zona.



La interacción con el entorno es similar a un *RE*. Podemos recoger y usar objetos, como en cualquier juego de este tipo, aunque el menú clásico de los primeros *RE* deja paso al sencillo menú por defecto del *RPG Maker*, impidiendo que haya límite de objetos o poder combinarlos entre si. La máquina de escribir para guardar partida se mantiene y las constantes vitales de la heroína han sido sustituidas por una barra de vida, bastante más precisa a la hora de saber tu estado, pero perdiendo el toque clásico.





CONCLUSIÓN

En definitiva, como juego de *RPG Maker XP* fresco y original cumple con creces, aunque le falta bastante trabajo en el dinamismo del sistema de combate, en el repertorio de poses y en la ambientación sonora. Merece la pena darle una oportunidad, sobre todo si eres fan de la saga. Esperamos con impaciencia la aparición estelar de personajes como **Alfred**, **Wesker** o **Alexia**, aunque si este juego planea recrear *RECV* al completo, es posible que haya que esperar bastantes años o afrontar la cruda realidad...

A FAVOR...

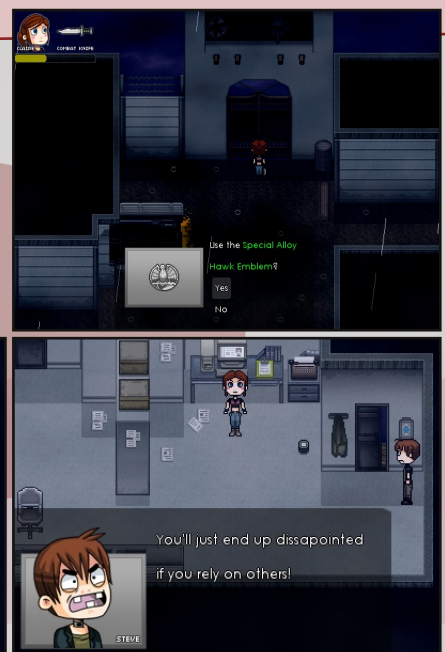
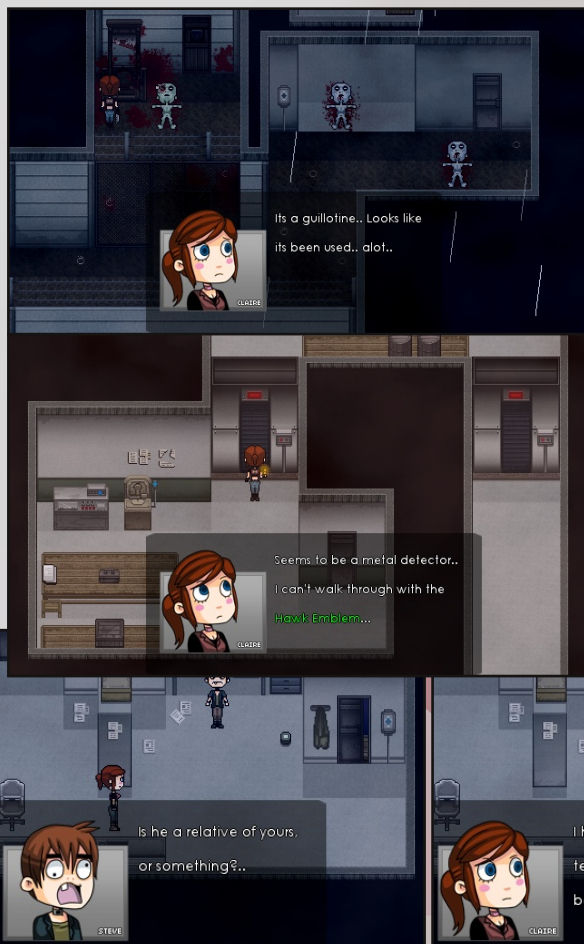
Recreación de los escenarios de *RECV*.
Estilo de gráficos y dibujo.
Buena ambientación en general.

EN CONTRA...

Excesivas ralentizaciones.
Sistema de combate poco dinámico.
Ausencia de efectos sonoros clave.

RECOMENDADO A...

Todo aquel que quiera cambiar de aires, sea fan de *Resident Evil* y desee jugar a una parodia de *RE Code Verónica*, en clave de humor, pero sin desmarcarse de la línea argumental original.



Entrevista a PracticalAI

¿Nombre real?

En realidad no me gusta mucho dar mi nombre completo, pero con gusto diré que me llamo Lindsay.

¿Edad actual?

Tengo 21 años.

¿De dónde eres?

Soy de Estados Unidos, y llevo viviendo en el estado de Florida desde que nací.

¿Estudias o trabajas?

No por el momento... ¡Así que invierto todo mi tiempo libre en hacer un juego!... Aunque me gustaría empezar a ir a una escuela de arte.

¿Videojuego comercial favorito?

Esa siempre es una pregunta verdaderamente difícil. Pese a que soy fan de Resident Evil, mi saga de juegos preferida es Silent Hill. Creo que Silent Hill 2 es probablemente el mejor videojuego al que he jugado, así que podría decirse que es mi favorito. También me gustan los títulos más conocidos de Nintendo como Zelda, Starfox, los juegos de Mario, etc. Final Fantasy XII también es otro de mis favoritos.

¿Juego de RPG Maker favorito?

Jaja, no he jugado a ningún juego de RPG Maker... Aunque si os referíais a mi programa favorito diría que RPG Maker XP. Es el único que he usado.

¿Película favorita?

Otra pregunta bastante difícil. Soy una gran fan de Disney, crecí con las películas de Disney prácticamente... Me encanta "La Sirenita" y "La Bella y la Bestia". Soy fan de cualquier película de animación de calidad. Me gusta "El Castigador", "Alien", "La Cosa", "Señales", "Jungla de Cristal", "Sonrisas y Lágrimas"... Realmente no puedo escoger una favorita.

¿Estilo musical favorito?

¡Lo que sea menos country y rap! Aunque me gustan algunos temas de rap... Lo que más suelo escuchar es música antigua, no soporto la música de esta generación. ¡También escucho bandas sonoras de videojuegos! ¡Silent Hill tiene algunas de las mejores bandas sonoras que he escuchado!

¿Cómic, manga o anime favorito?

Antes estaba bastante enganchada al anime, estuve en el mundillo durante mucho tiempo. Pero tras cuatro años llegué a la conclusión de que cada anime o manga era la misma mierda reciclada una y otra vez... También ayudó el que existan todas esas fangirls del yaoi y los cansinos fans de Naruto. Sin embargo, aún me encantan un par de animes y mangas, como "Cowboy Bebop", "Berserk", las películas de Miyazaki y alguna otra cosa más.

¿Libro favorito?

¡La pregunta más fácil! ¡La Biblia!

¿Tienes algún talento?

Tío... ¡Eso espero! ¡Supongo que eso debería decidirlo la gente! ¡Mis obras artísticas son definitivamente una bendición de Dios, eso seguro!

¿A la gente le gusto tu demo?

¡Espero que sí! ¡Creo que a pesar de los fallitos y el poco tiempo de juego, la mayoría disfrutó!

¿Cuánto tiempo te llevó hacer esta demo?

¡Uf! ¡En realidad un tiempesito! Me llevó de dos a tres meses hacer el material que aparece en la demo, y súmale el formateo, etc. ¡No puedo ni imaginar cuánto me va a llevar hacer el juego completo!

¿Has olvidado efectos sonoros importantes como el sonido de los pasos o los lamentos de los zombies?

¡Jaja, sí! Hay un montón de cosas que he olvidado en la demo. El juego está aún en desarrollo. La versión completa tendrá todos los sonidos, y espero que todos los fallos corregidos. ¿Sabes que en realidad ni había pensado lo de los sonidos de pasos? No sé si eso puede hacerse en RPG Maker, ¡tendré que mirarlo!

¿Mejorarás el sistema de batalla?

¡Voy a hacer todo lo que pueda! Espero poder hacer que la protagonista pueda caminar de lado, esquivar, empujar a los monstruos cuando te ataquen y todo ese tipo de cosas. Sé poquito de scripts, así que quién sabe...

¿Tratarás de programar un menú parecido al de un Resident Evil?

Como habréis visto, el menú de la demo recuerda mucho al menú tradicional de Resident Evil. Me gustaría programarlo para que fuese lo más parecido a los menús de RE, con mejores sonidos, el menú "Archivo", etc.

¿Qué es lo que más te ha costado programar?

¡Todo! Todo ha sido un molesto dolor en el culo, para ser honesta. Supongo que es porque no domino mucho los scripts con Ruby... ¡Aunque la gente de rmxp.org han sido de gran ayuda! ¡Un saludo para todos ellos!

Nos gusta tu estilo de dibujo, ¿incluirás escenas dibujadas la próxima vez?

¡Oh, muchas gracias! ¡Estoy muy contenta de que os guste! Estoy esforzándome bastante para adaptar el juego y los personajes a mi estilo. No estoy segura de si añadir escenas en mi próxima demo... Aunque mucha gente me lo ha sugerido... El problema con el material artístico de las escenas es que mi estilo está en continuo cambio, así que si añado las escenas ahora, para el momento en que complete el juego las escenas antiguas se verán desfasadas. Es por eso por lo que tenía planeado hacer todas las escenas una vez que terminase toda la programación del juego. Quizás pueda mostrar alguno ejemplos en la próxima demo.

Tampoco nos gusta Steve, ¿pero por qué odias a Barry? ¿Porque no es un guaperas?

¡Jaja! ¡Bien! No sé por qué a alguien debería gustarle ese capullo... Y creo que no me gusta mucho Barry porque su tipo de personaje me molesta. Y además le dispara a Wesker... y eso me cabrea. Sencillamente no es mi tipo...

¿Cuál fue la parte más entretenida de hacer

en esta demo? ¿Y la más aburrida?

La más entretenida ha sido planear todo el contenido extra que me gustaría añadir, como los personajes secretos para las batallas, o los minijuegos; y también hacer los sprites de los personajes, incluso a pesar de que sea bastante tedioso. La parte más aburrida es toda la programación de scripts y afrontar los fallos. También es muy frustrante que RPG Maker XP no pueda hacer la mayoría de las cosas que me gustarían, pero bueno...

¿Crees que merece la pena gastar tanto tiempo en desarrollar un juego?

¡Sí, está claro que sí! Ahora ya sé por qué el desarrollo de un juego lleva tantos años de trabajo de todo un equipo... Bueno, me he divertido haciéndolo, y la gente lo ha disfrutado, así que diría que no ha sido una pérdida de tiempo. Incluso si nunca lo termino, ¡me alegro de haber comenzado el proyecto!

¿Nos cuentas algo de los próximos cambios en la demo? ¿Veremos por fin a Alexia?

Uumm... Antes de sacar una nueva demo me gustaría arreglar algunos fallos de la demo actual, como los iconos del menú o la reaparición de los enemigos. ¡Esos son mis mayores fallos por el momento! Aunque no estará disponible hasta la versión final, me gustaría incluir un juego de combates con un montón de personajes jugables, una aventura opcional para Alfred y Wesker, y el poder desbloquear información sobre los personajes. Sobre Alexia, ¡jaja! No creo que mi próxima demo llegue tan lejos como para ver a Alexia, ¡pero Alfred entrará en escena! Es tan sexy como Alexia, ¿no?

Aquí termina la entrevista, muchas gracias por el tiempo dedicado, PracticalAI. Si quieres decir algo más, este espacio es todo tuyo...

¡Sois bienvenidos! ¡Muchas gracias por vuestro tiempo también! ¡Espero que el reportaje haya sido positivo, y espero que disfrutéis del juego cuando lo termine! ¡Dentro de diez mil años! Tenéis una gran revista, ¡os deseo mucha suerte con ella! ¡Mi único pesar es no poder leer el artículo cuando esté terminado! ¡¡Malditas barreras lingüísticas!!



SkyE

¡Mira hacia el cielo!



AUTOR

Anamei Productions

IDIOMA

Inglés

RPG MAKER

VX

VERSIÓN

Completa

TIPO DE JUEGO

Shooter Conversacional

GÉNERO

Aventura, Fantasía



Los seis proyectos completados por Anamei Productions han sido hechos para concursos, con un plazo de tiempo diferente cada uno de ellos. **SkyE** fue desarrollado para un concurso de dos meses de plazo. Desarrollan juegos principalmente para concursos porque de esta forma pueden seguir probando nuevas ideas y estilos. Como la mayoría de los desarrolladores, ellos también tienen un proyecto largo entre manos, pero siempre es buena idea experimentar e ir adquiriendo experiencia en el desarrollo de sistemas híbridos que permitan administrar y personalizar parámetros dentro del juego, sin dejar de lado la jugabilidad, diversión e interés que el proyecto debe causar en los jugadores.



Han hecho un RPG por turnos, una aventura gráfica manejada con el ratón, un juego de batallas tácticas en tiempo real, un juego de acción basado en combos, un shooter con desplazamiento horizontal e incluso un puzzle donde puedes manipular el entorno y se tiene en cuenta la gravedad. Actualmente están trabajando en un juego de plataformas para un concurso de fangames, esta vez desarrollado con *Game Maker*, donde se cuentan las aventuras de los personajes de "Lost Universe", un anime que les gusta a ambos.



ANAMEI PRODUCTIONS

SkyE es obra de **Anamei Productions**. Anaryu y Yaoumei son los integrantes de este grupo desarrollador, y de sus alias proviene el nombre del equipo. Anaryu (Andrew) y Yaoumei (Krisanna) llevan cinco años casados y tienen dos hijos. Anaryu es desarrollador de software y Yaoumei diseñadora gráfica y artista.



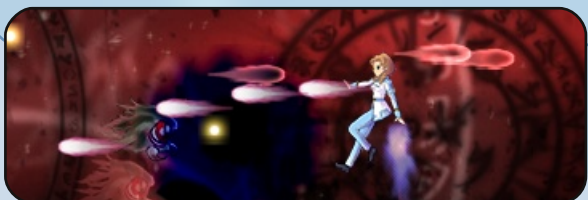


LA TRAMA

Encarnamos a **Celeste**, la protagonista del juego. Celeste y **Svarus**, su supervisor, son **Sky Knights** (Caballeros del Cielo) y acaban de llegar a la **Academia de Élite Chromadus**, regida por **Illiya**, para investigar unos extraños sucesos que cada vez ocurren con más frecuencia.



La historia de **SkyE** comienza bastante simple y se irá desarrollando y completando con nuevos sucesos dependiendo del camino que elija tomar el jugador entre las posibles elecciones que aparecen en las escenas. Se trata de un videojuego conversacional, donde los sucesos dependen del camino que tomes en las elecciones o de los lugares que decidas visitar dentro de la Academia. Aunque sólo una pequeña parte de la trama real fue completada (debido al límite de dos meses que establecía el concurso para el que fue desarrollado), la historia del juego contiene unos tres capítulos: el episodio que habla sobre Illiyana y el Chromadus, el capítulo sobre el crecimiento inusual de Celeste, y el episodio que nos da algunas pistas sobre el pasado de Svarus.



Cada uno de estos episodios se entrelazarán en uno de los tres finales posibles, que pueden obtenerse si volvemos a jugar al juego una vez que lo hemos completado (acabarlo una vez no nos llevará más de una hora). En un principio se estuvo pensando en que el final conseguido estuviera basado en el número de escenas correctas que el jugador había visto, pero se descartó porque resultaba algo frustrante, ya que no se tienen muchas pistas sobre qué hacer o a dónde ir en la primera o segunda partida. Cada final completa un poco más el argumento hasta que finalmente se establecen los hechos que darán lugar a la secuela de **SkyE** y se cierra el ciclo que tiene que soportar Celeste reviviendo los mismos hechos una y otra vez.





EL MUNDO

No se ha profundizado demasiado en el mundo que rodea **SkyE**, pero se basa principalmente en seis atributos, cada uno relacionado con un color del arcoiris, y uno de los chakras primarios del cuerpo humano. La finalidad de los chakras y el color del arcoiris, el color "añil", no ha sido abarcada demasiado en este juego, sino que es más como un tipo de aclaración que Celeste recibe tras obtener el final verdadero del juego.



El lugar donde residen el Chromadus y los Sky Knights es sólo uno de los países que forman el mundo. La secuela de **SkyE** tendrá lugar varios cientos de años después de la época en la que se desarrolla el juego, y revelará el secreto de los Guardianes. Celeste volverá a ser uno de los personajes principales, pero no el principal.

PERSONAJES

CELESTE. Es la protagonista y el personaje que controlas, un habilidosa Sky Knight. Su halo es del tipo "Serenidad"; su aura irradia una gran calma que aún no ha sido perturbada. ¿Podrá Celeste resolver los misterios a los que se enfrenta la nueva Academia de Caballeros del Cielo?



SVARUS. El "Maestro" Svarus es uno de los más poderosos Sky Knights en servicio. Es el maestro y asesor de Celeste, un tipo amable y sabio, pero que no la ayudará a menos que la vida de personas inocentes esté en riesgo, sin contar la de Celeste.

ILLIYANA. Es la líder de la Academia de Élite Chromadus que Svarus y Celeste tienen que investigar. Es una mujer amable y maternal a la que todo el mundo respeta.



HELIOS. Se trata de un arrogante Director de entrenamiento. Nunca estará satisfecho a menos que sienta que tiene el completo control de la situación. Las personas no tienen ningún valor para él, salvo como objetos.

ZAVIA. Es la hermana pequeña de Illiyana, una niña bastante problemática. No parece estar muy de acuerdo con el futuro que sus padres han decidido para ella.





THEODORE. El alumno más joven de la Academia, es inseguro de si mismo y a veces se esfuerza demasiado. Aún no ha aprendido a pensar por si mismo y acata las “normas” a rajatabla.

PHINEAS. Es un Ingeniero de Raye con un sentido de raye especialmente fuerte y de pobre capacidad. Es un flirteador en potencia, aunque no parece gustarle a nadie.



ALCINA.

Es la segunda profesora de la Academia y parece que sólo tiene tiempo para si misma, investigando cosas raras.



MIA. Es una empollona que, incluso en esta

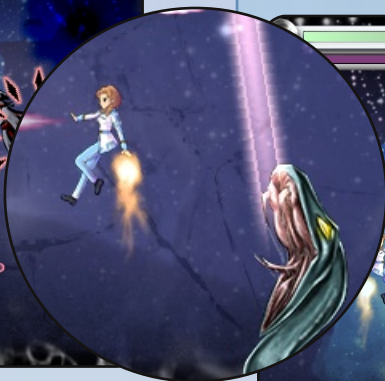
nueva era digital, aún sigue devorando libros. Es bastante tímida con la gente.



combates, no parece un sprite, sino más bien un dibujo reducido que hace uso del canal alpha de transparencia que permite *RPG Maker VX*.



Respecto a los personajes, todos humanos en este juego, son adaptaciones de personajes originales con algún tipo de licantropía que podemos encontrar en la galería de Yaoumei en *deviantArt*. Algunos estaban mejor en su forma original, aunque las ilustraciones de *SkyE* tienen mucha calidad. No obstante, mientras que el coloreado pasa el examen con nota, quizás se le pueden poner pegas a los ojos de algunos personajes, demasiado grandes en ocasiones o de formas un tanto forzadas. También da la sensación de que tienen la mirada perdida y en ciertos diálogos se echa en falta la existencia de un repertorio de expresiones.



GRÁFICOS E ILUSTRACIONES

De la parte gráfica se encarga **Yaoumei**. Todos los personajes son originales, incluso los monstruos, para los que Anaryu le dijo a Yaoumei que dibujase lo que quisiera. Cuando tiene vía libre, Yaoumei generalmente se decanta por dibujar grotescas monstruosidades, una faceta que normalmente no suele mostrar a la gente. Los enemigos no tienen animación, son estáticos, y este sería un punto a mejorar en próximas ediciones o en proyectos futuros. El personaje principal, que manejaremos durante los



ATRIBUTOS

El sistema de atributos que Anamei Productions ha desarrollado para todos sus juegos está pensado para sustituir el clásico sistema de Elementos presente en la mayoría de los RPGs (que a fin de cuentas es un “piedra, papel, tijeras”). La idea es deshacerse del concepto de “fuerte contra débil” en el que están basados los elementos, y sustituirlo por primas o puntos con los que



puedes incrementar a tu gusto cada uno de los atributos disponibles (fuerza, velocidad, ...), lo que te permite amoldar el sistema de combate según tu forma de jugar y afrontar los diferentes niveles. En definitiva, no se basa en buscar puntos débiles a los enemigos, sino en ajustar tu personaje a tus necesidades (más fuerza, más velocidad, ...).



Este sistema de atributos es muy importante en otro proyecto llamado **"Cast Aside"** que tiene lugar cientos de años después, donde sólo quedan ruinas de la era en la que se desarrolla **SkyE**.



SKY ENGINE

El sistema de combate, un shooter en toda regla, está programado por **Anaryu** y hace uso de las facilidades que ofrecen los scripts de **RPG Maker VX**. Se buscaba un sistema de combate de vuelo a media altura en tiempo real, que finalmente recibió el alias **"SkyE"** (Sky Engine). Este alias gustó y se mantuvo incluso como título del juego. Existe un sistema de gravedad, pero se puede evitar si se activa el **"hover mode"** con el que podrás desplazarte libremente por la pantalla. Se puede volar, disparar, usar un escudo protector o activar ataques especiales que dependen de los objetos equipados. Además, tu velocidad, fuerza y demás parámetros dependen de cómo configures los

puntos obtenidos tras cada batalla. Cabe destacar que el manejo es muy sencillo, aspecto que a menudo está descuidado.



Había algunos asuntos técnicos a resolver, como por ejemplo, el coste de mostrar una gran cantidad de sprites en pantalla al mismo tiempo o cómo realizar el sistema de colisiones. El primer problema se resolvió dividiendo la pantalla en tres porciones o áreas donde sólo el jugador y los enemigos del área visible actualmente estarían comprobando variables y colisiones.



La detección de colisiones se basa en una inteligente idea que ya tuvo Anaryu mientras desarrollaba un juego previo a **SkyE**, una aventura gráfica donde se usaba el ratón. Para decidir si un proyectil colisiona con un enemigo o con el jugador, lo que se

hace es comprobar si el canal alpha del píxel en el centro del proyectil supera el valor 128 cuando está solapado con un sprite. Es decir, al solaparse el sprite del proyectil con el de un enemigo o el protagonista, la semi-transparencia del píxel central por norma general se hace más opaca, por lo que se consideraría una colisión. En ese sentido, las balas realizan una colisión perfecta.



Otras cosas, como las explosiones y los rayos, lo que hacen es detectar la distancia hasta el borde de los sprites basándose en el radio de la explosión o la altura del rayo. Lo cierto es que los autores de **SkyE** admiten haberse emocionado bastante cuando consiguieron hacer que tal cantidad de proyectiles se actualizaran con relativa suavidad en pantalla.



BANDA SONORA

La mayoría de los temas fueron compuestos por **Anamei Productions**, probando un nuevo software que acababan de descubrir: **MusicShake**. Este programa permitió que novatos como ellos, en lo que a composición musical respecta, consiguiesen producir música decente. El tema de la pantalla de título, la introducción y varias canciones de lucha contra jefes fueron compuestos por artistas de mucho talento como **ColdCity** (de *deviantArt*), **Sewind** (de *FurAffinity*) y **DanMan87** (de *SheezyArt*).

La música siempre ha sido el talón de Aquiles de **Anamei Productions**, y este proyecto por fin cuenta con una banda sonora totalmente original, que nos va a recordar bastante a los típicos juegos conversacionales japoneses, de hecho, algunos temas podrían ser perfectamente catalogados como *J-Pop*. Quizás no se haya conseguido una banda sonora homogénea y algunos temas no concuerden con la situación, o sencillamente sean demasiado estridentes o estrafalarios. Hay algunas buenas composiciones, como "A night in your dreams" (de la pantalla de título), "That Strange Noise" (de la corta y simple introducción), "Look to the SkyE" (pegadizo tema de fondo en algunas conversaciones) o "City Date" (tema de batalla, cuanto menos, original).

A FAVOR...

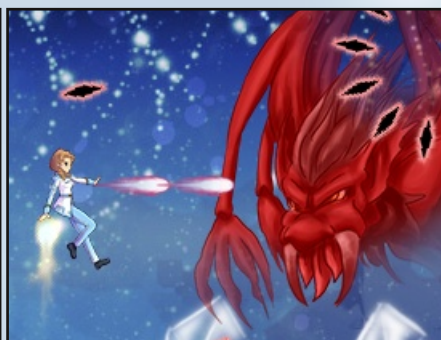
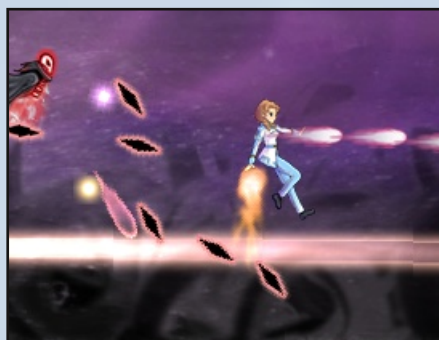
Concepto de juego muy llamativo.
Acabado técnico y gráfico consistente.
Sistema de combate muy fácil de usar.
Algunos temas musicales.

EN CONTRA...

Se puede hacer monótono.
Poco grado de exploración y libertad.
Es corto y la trama no es absorbente.
La discordancia musical.

RECOMENDADO A...

Las personas que deseen jugar a algo diferente, que quieran disfrutar de un shooter bastante original y que no les disgusten los juegos basados en conversaciones.



ENTREVISTA A ANARYU

¿Nombre real?

Andrew McKellar.

¿Edad actual?

27.

¿De dónde eres?

De la parte más al norte de Michigan, en Estados Unidos.

¿Estudias o trabajas?

Trabajo a tiempo completo.

¿Videojuego comercial favorito?

Hay muchos que me encantan... ¡Pero creo que Chrono Trigger aún mantiene la primera plaza en mi corazón!

¿Juego de RPG Maker favorito?

Master of the Wind.

¿Película favorita?

¡Uf! En realidad no hay muchas que me gusten.

¿Estilo musical favorito?

Me gusta cualquier cosa que no sea Country o Rap.

¿Canción favorita?

Vaya, creo que no tengo ninguna.

¿Cómic, manga o anime favorito?

Es un empate entre Macross 7, Katekyo Taiman Reborn y One Piece.

¿Libro favorito?

Me gusta mucho la serie Magician de Raymond Elias Feist.

¿Tienes algún talento?

Cuando era joven dibujaba mucho (me daba algo que hacer mientras estaba en la escuela), pero aparte de eso, no creo. Estamos pensando en conseguir una Wacom Cintiq de gama baja (la de mil dólares), así que igual me animo a dibujar otra vez.

¿La gente entendió la idea de este juego?

Creo que se le prestó atención porque era algo diferente y porque la gente quería comprobar si de verdad era tan bueno como parecía en las imágenes. También fue el primer juego de VX en las comunidades que frecuento que no usaba RTP.



Dos meses de desarrollo tan sólo... ¿Trabajando día y noche, sin comer ni dormir?

En realidad se hizo en un mes y medio, y la mayor parte del tiempo se invirtió en intentar arreglar un asqueroso fallo de programación al que pude seguir la traza gracias a la ayuda de Zeriab. Había olvidado deshacerme de un único "viewport" en la pantalla de título y eso hacía que el juego se estropease y cerrara en puntos aleatorios del juego, ¡muy frustrante! Una vez que el sistema funcionaba, hice los combates y el contenido en unas dos semanas (¡todos los segmentos de historia se hicieron en tres días!). Lo primero que hago en mis proyectos es un engine bastante fácil de utilizar, para que luego me resulte facilísimo configurar habilidades, combate o historia.

¿Qué fue lo que más te costó programar?

Este engine en realidad fue más sencillo si lo comparamos con el de otro proyecto que hice para RPG Maker XP llamado "World Outside", puesto que ya tenía programado mi propio entorno y sistema, y no debía preocuparme por el tema de las colisiones. El mayor reto es superar el lag o retardo intrínseco a RPG Maker XP o VX (estos programas no pueden hacer demasiado sin provocar lag).

¿Tuviste que luchar contra algún terrible fallo de programación?

¡Este juego tenía un fallo terrible que nos hizo abandonar el proyecto en al menos dos ocasiones! Hice algunos cambios en la pantalla de título pero no los terminé completamente, y aunque no le di mucha importancia, eso provocó que el juego se estropease en ciertos momentos aleatorios: en medio de un combate, en las conversaciones, al reproducir sonidos, en las transiciones, ¡en todas partes! Por suerte, gracias a alguien que tenía un buen debugger vio que ocurría algo extraño, miramos más en profundidad y finalmente se dio cuenta de que siempre se estropeaba justo tras la pantalla de título. Esto me hizo centrar la atención en ese punto y encontrar el error.

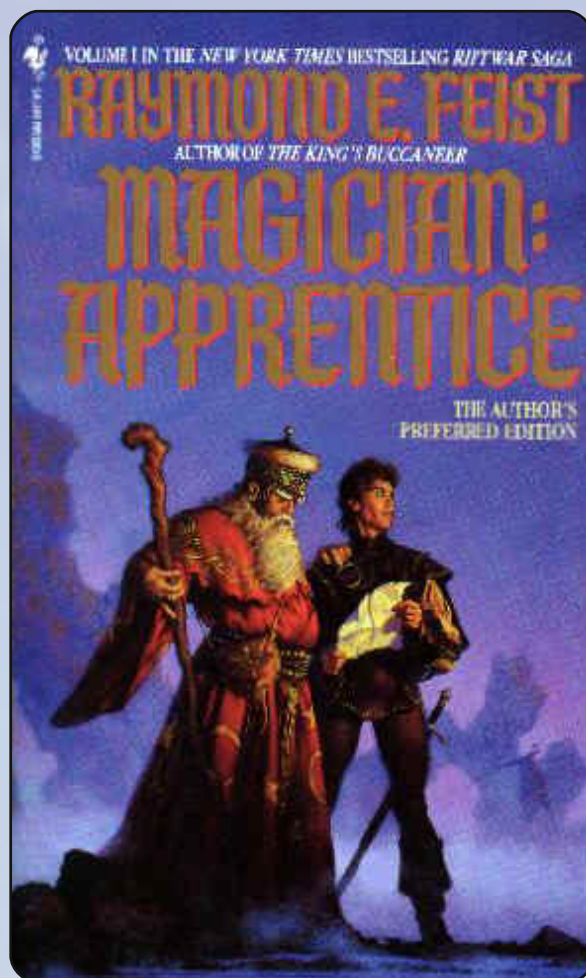
¿Qué parte del desarrollo de este juego te ha divertido más? ¿Y cuál te ha aburrido más?

¿La más divertida? ¡Tener que jugar a mi sistema de batalla! Me hice bastante bueno y hasta era capaz de pasarme cualquier batalla en modo "difícil". Sin embargo, no pude pasarme ni un solo nivel en el modo "imposible"... ¿La parte más aburrida? ¡El terrible fallo de programación ese! Además, sólo ocurría en Windows XP, así que era complicado solucionarlo porque en mi ordenador tengo el Windows Vista. ¡Nos frustramos muchísimo!

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

¡Para mí el desarrollo del juego es la parte divertida! Es como darle vida a tus propias ideas y jugarlas, y si no te convencen, puedes cambiarlas y mejorarlas hasta que todo sea como siempre has soñado. En realidad nunca juego a mis proyectos una vez termi-

nados porque los habré probado como unas cien horas mientras los desarrollo. Siempre hago los juegos de principio a fin, así que es como jugarlos a medida que los voy desarrollando. Una vez que completo un proyecto me olvido de él y empiezo el siguiente. Así que como lo que me entretiene es hacer el juego, jamás he pensado que estuviera perdiendo el tiempo. Esto también significa que no soy muy bueno haciendo publicidad o animando a la gente a jugar a mis juegos, y como siempre se nos están ocurriendo nuevas y mejores ideas, pues creo que pienso menos en mis proyectos antiguos.



Tener un compañero de proyecto viviendo bajo el mismo techo es una ventaja. Pensamos que es difícil colaborar por Internet, ¿qué opinas?

No conozco ningún equipo que haya hecho un gran trabajo (¡aún!) colaborando completamente vía Internet. Yo cuento con una gran ventaja porque vivo con mi compañera (mi esposa) y eso hace que nuestras agendas cuadren perfectamente. El otro gran equipo que conozco es el que desarrolla

“Master of the Wind”, porque viven muy cerca el uno del otro y colaboran en persona muy a menudo. Estoy seguro de que habrá equipos que trabajen bien por Internet, pero creo que es muy difícil.

¿Nos cuentas algo de tus próximos proyectos?

Todos nuestros proyectos excepto uno se hacen para concursos. Hacemos esto porque queremos probar nuevas ideas y conseguir experiencia, para así trabajar en nuestro “gran proyecto” cuando nos sintamos preparados. Después de la salida de SkyE completamos un proyecto llamado “Gravity”, realizado en GameMaker, un puzzle de plataformas donde debes usar los poderes de la gravedad para resolver los niveles lo más rápido que puedas.

Ahora llevamos un mes trabajando en un gran proyecto para un concurso de fangames, y estamos haciendo un juego con GameMaker basado en “Lost Universe”, un antiguo anime no muy popular que me encanta. Lo hemos enfocado como un plataformas de movimiento lateral donde los charas son sprites, pero el entorno es en 3D (los niveles de combates de naves espaciales son enteros en 3D). No podemos hacer un 3D demasiado bueno y el jugador no controla la cámara ni nada de eso, pero pensamos que sería divertido probar.

Después de eso probablemente trabajemos en nuestro juego por episodios llamado “Cast Aside” hasta que salga algún nuevo concurso donde podamos hacer SkyE2, que tendrá de nuevo los combates aéreos, pero será enfocado más como un RPG tradicional. Celeste será el único personaje que repite, y el juego se desarrolla un par de cientos de años después.

Me gusta mostrar vídeos de demostración en mi cuenta de YouTube (AnaryuSei), así que si a alguien le entra curiosidad por saber cómo son todos esos proyectos, que se pase por allí. De vez en cuando voy subiendo nuevos vídeos.

La entrevista ha terminado, muchas gracias por tu tiempo, Anaryu. Si quieres decir algo más, este espacio es todo tuyo.

¡Creo que ya he dicho demasiado! Estoy muy feliz de que este juego haya gustado hasta el punto de que la gente haya querido

preguntar acerca de él. Normalmente solemos estar en la sombra con nuestros juegos, así que la atención es agradable. También quería agradecerlos que nos hayáis permitido hablar tanto y estoy deseando ver la revista cuando esté acabada. El primer número que vimos se veía muy profesional en comparación con todo los artículos sobre RPG Maker similares que habíamos visto en America hasta ahora, que son bastante feos y aburridos.

ENTREVISTA A YAOUMEI

¿Nombre real?

Krisanna McKellar.

¿Edad actual?

25 (26 en Mayo).

¿De dónde eres?

De mi madre... De Michigan, Estados Unidos.

¿Estudias o trabajas?

Hace poco dejé mi trabajo como diseñadora gráfica para realizar trabajo freelance desde casa.

¿Tu juego comercial favorito?

¡No More Heroes! ¡Personajes disfrazados y matanza con mucho aire a cómic!

¿Juego de RPG Maker favorito?

No los juego...

¿Película favorita?

Uh, ehm... en realidad no tengo ninguna...

¿Estilo musical favorito?

Creo que los que más me gustan son Tecno y Dance.

¿Tu canción favorita?

Realmente no tengo ninguna, pero “Magic Chicken” de Aquabats me hace sonreír.

¿Cómic, manga o anime favorito?

One Piece está en la cima de esa lista, y luego Katekyo Timan Reborn.

¿Tu libro favorito?

No leo mucho...

¿Tienes algún talento?

He estado dibujando desde siempre, pero haciéndolo así estilo anime desde los trece años (cuando Sailor Moon estaba de moda). También he recibido un montón de clases de arte. Y respecto a hacer juegos, comencé a trabajar junto a mi cariñito probablemente... ¿hace cinco años? ¿quizás?

¿Cuál es tu personaje de SkyE favorito?

Phineas, porque mi cariñito hizo un gran trabajo retratando su personalidad, ya que así es como realmente diseñé a este personaje.

SkyE tiene consistencia visual, pero se echan en falta más expresiones en los retratos o poses distintas en los enemigos. ¿Qué opinas? ¿Se debe al tiempo limitado?

Sí. No había forma de que pudiera dibujar tanto material en tan poco tiempo. Y bastante me agobié con lo que hice. Me llevó un mes entero acabarlos, y más si tenemos en cuenta que hice el coloreado en Photoshop, que es mucho más lento que SAI para conseguir ese efecto de bordes coloreados y cel-shading. Y también tuve que hacer los enemigos...

¿El personaje jugable es una imagen reducida o un sprite?

Es una imagen reducida. Lo dibujé en un recuadro de 300 o 500 píxeles y luego lo reduje. No soy muy buena spriteando, y en realidad tampoco es que lo disfrute mucho...

Algunos diseños de ojos en los retratos parecen raros, ¿quizás un poco grandes o de diseño extraño?

¿Raros? Así es como siempre dibujé mis ojos.

El diseño y desarrollo de videojuegos es duro, ¿crees que has perdido el tiempo?

No creo. Si lo miras desde cierto punto de vista, todo lo que hacemos en nuestra vida es perder el tiempo hasta que finalmente morimos (pesimista, lo sé). Es que depende. Algunos proyectos los disfruté más que otros, pero en conjunto es un gran pasatiempo que compartir con mi amorcito.

¿Nos cuentas algo de tus próximos proyectos?

Si de parte artística hablamos, me gusta dibujar pin-ups picantes, así que... Y en lo que a juegos respecta, ahora mismo estamos trabajando en un fangame, y luego posiblemente hagamos más episodios de "Cast Aside". Tenemos más ideas rondándonos la cabeza y flotando por ahí, y nos ponemos a trabajar en ellas de improviso.



Hemos visto una web de Anamei Productions en construcción. ¿Nos hablas de ella?

Todavía no hemos tenido la oportunidad de trabajar en ella en serio, y en estos momentos tenemos dificultades accediendo a ella. Lo que tenemos planeado es, con el tiempo, mostrar ahí todos los proyectos en los que hemos trabajado, con información sobre ellos. Con el tiempo...

Pues aquí termina la entrevista, Yaoumei, gracias por tu tiempo. ¿Quieres añadir algo más?

No... estoy sedienta, sí. No mucho. Gracias. ¿Mis ojos son raros? Me gustan mis ojos....

CRÉDITOS

ALBERTO

Sprites de personajes

ANAMEI PRODUCTIONS

Autores de "*SkyE*"

AZRAEL

Autor de "*Out of Mind*"

DANI

Redacción, maquetación y dibujo de portada

ENSO

Autor de "*A Tale of Three Dragons*"

MAWARU

Guionista de "*A Tale of Three Dragons*"

PRACTICALAI

Autora de "*Resident Evil Code: Retarded*"



arte **MAKER**