



Legacy of Kain: Soul Reaver

La venganza es el placer de los dioses... y de los vampiros

Por Martín Varsano

La envidia es uno de los pecados capitales más conocidos, y por supuesto más practicado entre los mortales. Y según pude ver en el Legacy of Kain: Soul Reaver (de ahora en adelante SR para abreviar), los vampiros, por más poderosos que sean, no están ajenos a caer en la tentación de comerlo. ¿Cómo afecta esto al protagonista de este sensacional juego? Veamos....

Si yo no lo tengo, no lo tiene nadie

Kain, grosso vampiro protagonista del "Blood Omen", supo construir un imperio envidiable conocido como Nosgoth. Obviamente, el trabajo era muy pesado y por más poderoso que se sea, en muchas ocasiones se necesita la ayuda de gente en la cual se pueda confiar. Para este fin, Kain creó seis lugartenientes, para mantener la casa en orden. Estos vampiros fueron creando a la par de su amo, hasta que un día

uno de ellos se cayó con una sorpresa que molestó de sobremanera a Kain: Raziel, uno de sus protegidos, había desarrollado una mutación que le brindó unas alas espléndidas. Tan formidables que Kain no pudo soportar la idea de que uno de sus seguidores tuviera "eso" que él no tenía, y no tuvo mejor idea que arrancarle los huesos de las mismas. Algo bastante doloroso para Raziel, y que se puede vislumbrar en el video de introducción, algo borroso como todos los videos de PC, pero atrapante como pocos.

Luego de padecer semejante sufrimiento, Raziel es lanzado al abismo, en donde permanece una eternidad, hasta que un ente conocido como "The Elder" le ofrece la oportunidad de vengarse de su amo y sus hermanos, que permanecieron inmutables en el momento que Kain nos propinó la paliza. Semejante aventura no es para andar despreciándola, por cierto. Y además, después de tantos siglos de inactividad, nos va a venir bien un poco de ejercicio...

Un viaje sin retorno

Lo más complicado para mí en este momento es tratar de convencerlos de

lo maravilloso que es la trama del SR sin contarles demasiado de qué se trata, porque estaría arruinando toda la diversión. Tomen entonces mi palabra de que el juego es una apasionante búsqueda (en 3D, por cierto) de unos cuantos poderes que nos ayudarán a destruir sin piedad a nuestros enemigos, en entornos góticos que tienen mucho que ver con la literatura de los vampiros, pero agregando un detalle que de por sí es muy innovador: En el momento que fuimos arrojados al abismo, nuestro cuerpo se "disolvió" como si lo hubieran agarrado los Granbies, y nuestro salvador nos dio la oportunidad de transitar por el mundo de los vivos y el de los muertos a nuestro piacere. Esto le da al SR una dimensión más amplia, ya que algunos de los acertijos en el juego -en las aventuras de Kain existe un 70% de puzzles lógicos y acertijos, y un 30% de pelea- será necesario pasar a la dimen-



Raziel deberá enfrentarse a criaturas como Melchiah, su "hermano menor".

sión "espectral" para avanzar en la historia. Igualmente las peleas (exceptuando las más importantes, con nuestros hermanos) son una mera excusa para poder obtener el alma de nuestros enemigos, alimento básico para la supervivencia de Raziel en ambos mundos.

Tal vez uno de los puntos criticables del SR es la incapacidad del juego de dejarnos en el mismo lugar después de salvar una partida, ya que al reiniciar el SR nos encontraremos irremediabilmente en la sala de estar de "The Elder", pero los portales que se encuentran en la

perecer en el juego, ya que para que esto ocurra es necesario perder en el mundo material, y luego en el espectral. Y en la mayoría de los casos, los enemigos no son los mismos. Esto obviamente se ha hecho para no



■ Los escenarios del Soul Reaver son realmente cautivantes.

entorpecer la tarea de exploración en el juego, y merece nuestro más sonoro aplauso.

Qué hermosa catedral

Como pueden apreciar en las imágenes, el juego posee unos gráficos espectaculares, muy similares a su par en la Playstation pero con una resolución infinitamente superior. Los efectos están muy bien realizados, y el diseño de los niveles merecería una nota aparte, ya que pocas veces se ha logrado producir esa sensación de encontrarse en un lugar tan antiguo y sagrado, que nuestro amigo piensa profanar inmediatamente.

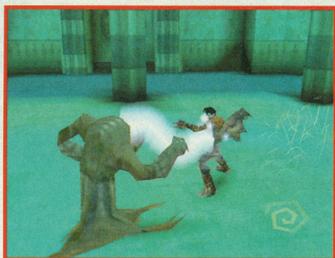
Raziel contará con la ayuda de las más diversas armas y técnicas milenarias para acabar con los nosferatu: Llámese empalmarlos, arrojarlos a la luz, al líquido elemento (al parecer le temen más al agua y al jabón que a las cruces), como también utilizar una amplia variedad de lanzas (nuestro amigo cuenta con una envidiable puntería), piedras, y por qué no, antorchas, para calcinar al más valiente vampiro en cuestión de segundos. Nuestros hermanos merecerán un tratamiento diferente, pero lo bueno es que la dificultad de acabar con ellos no radica en su "dureza", sino en encontrar el método apropiado para atacar su "punto débil", y de esta manera obtener ciertas habilidades, que a su vez nos darán la oportunidad

de recorrer nuevas locaciones.

El sonido

Las voces del SR son sensacionales, la única macana es que no existe posibilidad

habitación siguiente permiten transportarnos a través de todo Nosgoth con relativa facilidad, y lo cierto es que sólo un descuidado puede



de colocar subtítulos, por lo que habrá que tener cierto conocimiento de inglés para entender lo que ocurre. Si tienen la suerte de eludir este obstáculo y disponen del tiempo suficiente para internarse en este apasionante mundo, no duden en saltar al abismo, porque ya saben, la facha es lo de menos... ❌

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un arcade que combina inteligentemente el ingenio y la acción.
LO QUE SI: La historia. Los escenarios. La interface (qué fácil es ser Raziel). El sonido. Los gráficos. La ambientación, las incontables formas de acabar con los vampiros. Casi todo...
LO QUE NO: Lamentablemente no tiene subtítulos, por lo que hay que tener idea de inglés. El save no nos deja en el lugar en el que estábamos originalmente.

92%