

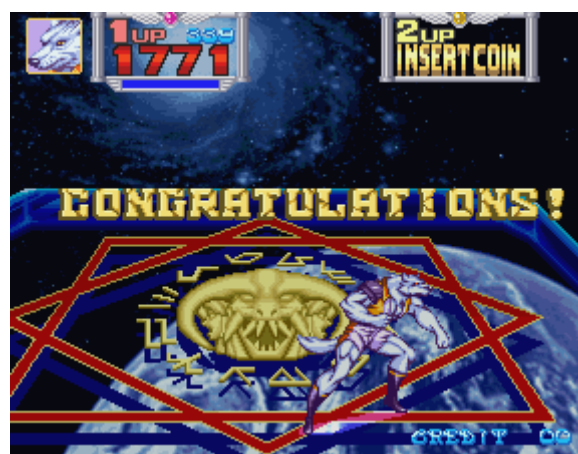
GÉNESIS

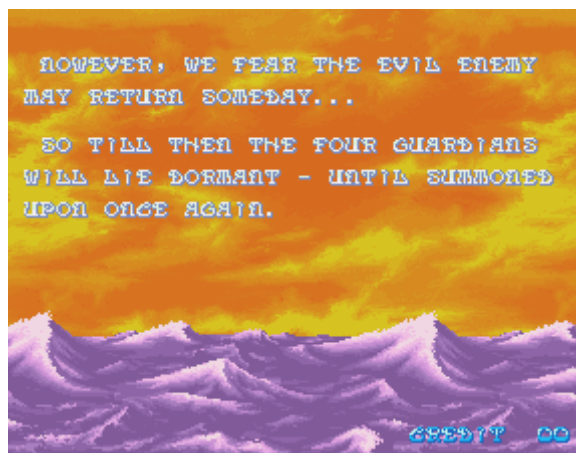
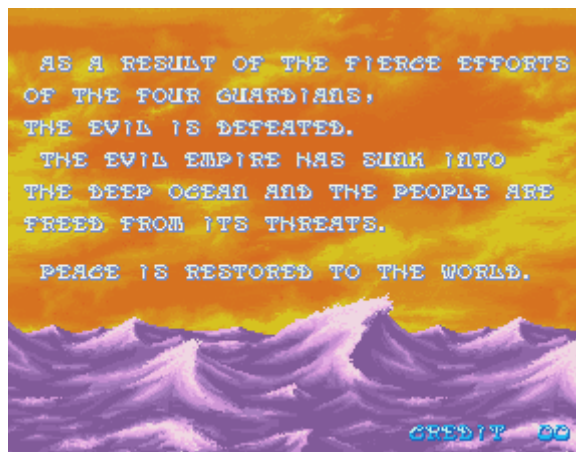
Cuando es a un espacio mejor en todos los sentidos, una mudanza es un muy buen motivo para festejar. Cierta noche cuatro amigos nos propusimos juntarnos en el nuevo hogar que uno de nosotros estaba disfrutando, aunque en soledad.

Pasamos el rato entre charlas, pizza y videojuegos. Y es que uno de los invitados llevó su **TOLUENO**, una increíble consola de videojuegos retro multiplataforma. Aunque podíamos elegir entre más de 17.000 juegos de 55 consolas diferentes, la más profunda nostalgia nos ganó y decidimos jugar clásicos de máquinas arcade. Pero, momento, a la nostalgia se le sumó otra razón: era la primera vez que podíamos jugar títulos que nos habían costado un ojo de la cara en monedas.

Luego de debatir intensamente cuál sería el primer videojuego en el que invertiríamos nuestro tiempo, de mi boca surgió un simple "¿se acuerdan del **METAMORPHIC FORCE?**". El "no" fue rotundo. Esa joya olvidada de los juegos arcade de la década de 1990 fue mi obsesión durante años por varios motivos: sus personajes, su velocidad, sus colores, sus sonidos y que nunca había podido terminarlo. Ahora, con vidas infinitas, era mi oportunidad.

Así fue que los cuatro tomamos nuestros mandos y bajo la tutela de **Atenea** enfrentamos y batimos al mismísimo Rey **Malvado Death Shadow** y a sus esbirros antes que logre su cometido: gobernar el mundo una vez más. Feliz por el logro, entre risas pude ver el final del videojuego. Y vi esto:





LA PAZ SE HA RESTAURADO EN EL MUNDO. AHORA, SIN EMBARGO, TEMEMOS QUE EL MALVADO ENEMIGO PUEDA REGRESAR ALGÚN DÍA...

En ese momento una semilla de la más pura curiosidad se plantó en mi cabeza: ¿por qué nunca hubo una secuela de **METAMORPHIC FORCE**, si fue uno de los últimos grandes videojuegos realizados por **KONAMI** en el género beat 'em up? Tardó en crecer, floreció y aquí estamos, en plena maduración. Muchos

videojuegos clásicos (y no tanto) quedaron incompletos debido a varios motivos. El mercado actual carece de un enfoque específico para revivirlos de manera auténtica y respetuosa. **REBORN GAMES** se erigirá como una productora de videojuegos dedicada a revivir títulos de los años 80 y 90, centrada en aquellos con finales abiertos, incompletos o que nunca llegaron a tener un cierre definitivo.

Desde los costados de la gráfica y del audio, estas secuelas propuestas serán presentadas sin (o con muy poca) modernización respetando su esencia original y el estilo de las melodías que ya se han utilizado. Desde lo narrativo, las historias serán ampliadas a través de cinemáticas que hagan justicia al universo propuesto en las primeras exposiciones. Desde la jugabilidad, no se alterarán los géneros a los que los títulos pertenecieron cuando fueron publicados originalmente.