

大工の源さん ゴーストビルディング カンパニー / Hammerin' Harry: Ghost Breeding Company



Ficha técnica	
Plataforma	Game Boy
Título	大工の源さん ゴーストビルディングカンパニー(Daiku no Gen-san: Ghost Breeding Company) / Hammerin' Harry
Fechas	1992/07/31 (JP), 1993(EU)
Desarrollador	Tamtex
Publicista	Irem
Numero de jugadores	1
Género	Plataformas
Precuela	大工の源さん
Secuela	大工の源さん 2 赤毛のダンの逆襲
Elementos	Fantasma
Origen	Original

Introducción

Pocos juegos son tan extremos en su incremento de dificultad como este. Si bien es bastante corto, al principio parece un juego para niños con su clasificación de CERO:A, pero los que lo acaban son los que pueden jugar CERO:D.

Iniciando con una clásica historia de la época, el héroe está con alguien que parece ser su novia cuando esta es raptada por una manta viviente, comúnmente conocido como disfraz de noche de brujas improvisado o fantasma comenzando la historia.

Se puede decir que tiene cierta inspiración en Mario aunque esas similitudes son muy superficiales y termina siendo bastante diferente. Lo suficiente para que tenga su propia identidad, así como ofrecer un progreso en la dificultad bastante notable que termina siendo no muy amigable para el jugador casual. Pues terminarlo se convierte en un gran reto.

Como muchos juegos de la época, tiene sus mejoras (power-ups) y es un juego bastante corto por lo que no ofrece opciones de guardado.

Mecánicas de juego

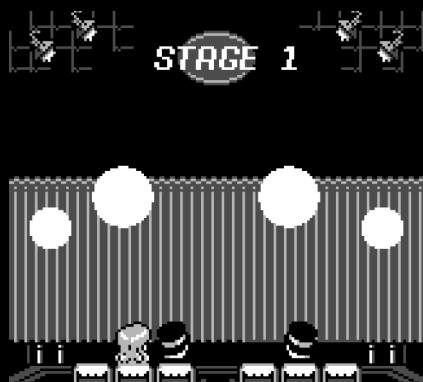
- 5 escenarios
- 9 vidas máximo con 5 puntos de salud.
- Continuaciones infinitas.
- Mejoras (Power-Ups): maza de hierros con picos que incrementa el rango de ataque y defensa, casco de construcción que permite recibir un golpe extra que además permite mantener la maza.
- Los movimientos del personaje son:
 - Salto.
 - Golpe con mazo.
 - Direccional arriba: coloca el mazo hacia arriba como escudo.
 - Direccional abajo: Gen se agacha mientras coloca el mazo frente de él y lo protege de ataques frontales.
 - Direccional abajo + golpe: genera un muy corto temblor que paraliza a los enemigos en pantalla.
- Generación de enemigos es totalmente predeterminada. Posición y cantidad están fijas.

Impresión general

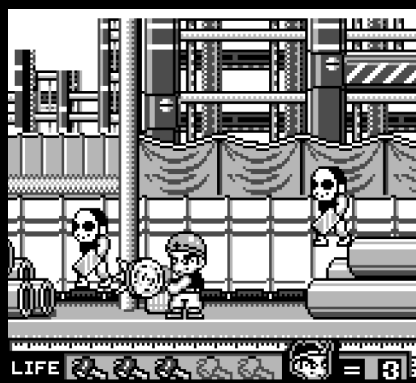


Pantalla de inicio

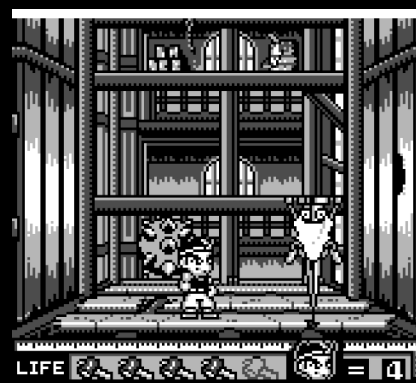
El juego es de plataformas con un carpintero como protagonista, y como tal tiene una de las herramientas importantes del oficio, un confiable mazo casi del tamaño de su cabeza. Dicho mazo será la única manera de atacar, sin embargo tiene cierta flexibilidad ya que aparte de ataque, puede funcionar para la defensa como escudo. Usando las direccionales arriba y abajo, Gen-san (Harry internacionalmente) podrá colocar su mazo a manera de escudo, siendo arriba para bloquear cualquier ataque desde el aire y hacia abajo bloqueará en la dirección en la que se encuentre mirando. Por otra parte, mientras se está con la direccional hacia abajo y se presiona el botón de ataque, Gen golpeará el suelo creando un pequeño terremoto que paralizará a los enemigos en pantalla por unos instantes.



Casa medio llena o medio vacía



Al ir a lago cristal, no olvides tu mazo



*Al parecer tiene brazos y piernas.
Pero para moverse usa su... oh,
noooo...*

Como todo juego de plataformas, el salto está presente y como es de esperarse, Gen es capaz de saltar media pantalla de altura con facilidad. Mientras tanto, los enemigos aparecerán por cualquier punto y será importante reconocer sus

patrones y memorizar sus puntos de aparición. Pues todos los escenarios tienen un numero finito de enemigos con zonas de aparición fijas. Tal como en Mario Bros. Curiosamente Mario empezó como carpintero antes de volverse plomero (seguido de otros oficios como demoledor, beisbolista, atleta olímpico, basquetbolista, bailarín, astronauta, actor de teatro, etc.).

En el primer nivel será fácil adquirir todos los objetos de mejora del juego que incluyen una maza de hierro con pinchos casi del tamaño de Gen, lo cual incrementará su rango de ataque y escudo. Otro es un casco de construcción que agrega un golpe extra que evita perder la gran maza, ya que es del tipo que se pierde al primer golpe. También está el asunto de la salud y vida, teniendo un total de cinco puntos de salud representado por pequeños martillos y un máximo de 9 vidas, estos incrementan con una pieza de onigiri y una estatuatilla de Gen respectivamente. Los iniciales en cualquier instancia son tres, ya que al parecer las continuaciones son infinitas, y en cada pantalla de "Game Over" Gen volverá al principio del escenario. En casos de perder una vida, el punto de reinicio llega a variar, aunque en su mayoría son al inicio del nivel con pocas ocasiones siendo un punto intermedio.

LIFE      = 3*Suerte para Gen que no hay oficiales en el aire*LIFE      = 2*Un onigiri con suficiente sodio y condimentado*LIFE      = 7*El mazo contra la bomba*

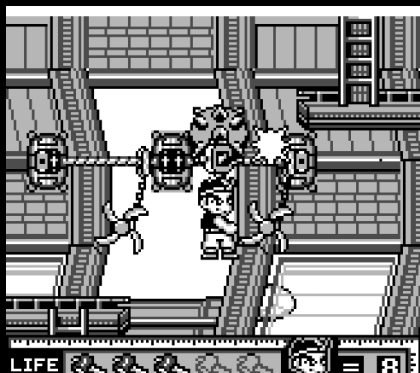
El juego se desenvuelve a través de cinco escenarios que van de muy fácil, fácil, difícil, muy difícil y absoluto hardcore habilidad nivel dios. Tal como en el primer nivel es bastante sencillo y sirve para conocer los movimientos del personaje principal. Se esperaría que cualquiera terminará el primer nivel del primer escenario, siendo el siguiente nivel un cambio a un nivel aéreo con Gen pilotando una nave seguido del escenario dos en un nivel de agua con Gen sumergido mostrando su capacidad pulmonar inhumano que no requiere de oxígeno. Al pasar este último nivel, se pasa a un tipo de fábrica donde lo notable a parte de las constantes trampas de caída al vacío, está el jefe que en esta ocasión es vulnerable únicamente a las bombas que el mismo arroja y Gen deberá devolvérselas en el momento justo de su explosión (indicado con un conteo numérico en reversa). Es con esto que esencialmente se muestran todas las variables que propone el juego mismo.

Progresando en los niveles posteriores, la dificultad se incrementa exponencialmente requiriendo el uso de todas las habilidades de Gen. Habrá ocasiones donde la mejor manera de progresar requerirá de una precisión absoluta al tratar de evadir ataques o conectar en el momento preciso. Esto es bastante notable en el último nivel donde es necesario tener un juego casi perfecto para tener la vitalidad máxima contra el jefe final. También es de notar que existe un jefe tipo nivel que serviría como mini-juego bonus

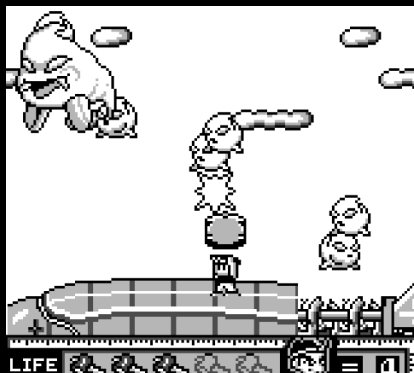
大工の源さん ゴーストビルディングカンパニー

Don Gamer Tako

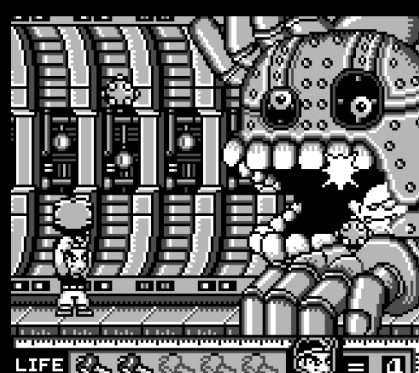
requerido que dará una gran cantidad de vidas (fácil llegar a 9) donde es necesario sobrevivir hasta que termine el ataque enemigo mientras se rompen rocas.



A partir de aquí son sólo hardcore y adelante



Lluvia de fantasmas



Dr. Prof. Fantasma Willy

En conclusión, este es un juego bastante retador que puede ayudar a mejorar en los tipo plataformas. Como es de Game Boy, cuenta con pocos niveles y cortos, por lo que no hay puntos de guardado ni contraseñas. Para conocedores del género y juegos clásicos, este es un título que vale la pena.



Capturas

