

# YO Tenia UN JUEGO

## REPORTAJES

- Alien Vs. Predator Saga
- PLATO: Los Inicios Del RPG
- Toad Time Machine:  
Classic KB+

## ZONA INDIE

Crypt Of The Necrodancer  
The Last Door

## EL ABUELO CEBOLLETA

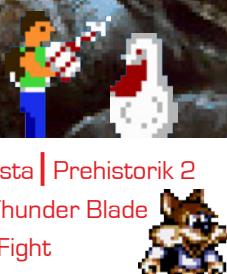
Chuck Rock | Windjammers

## IMPARTIENDO JUSTICIA

I'm Sorry | Paratrooper  
The Guardian Legend | Wetlands

## REMEMORANDO

A Boy And His Blob | MDK | Moon Cresta | Prehistorik 2  
Risky Woods | Roland En El Tiempo | Thunder Blade  
Titus - The Fox | Turrican II - The Final Fight



## ESPECIAL

CONSOLAS  
PORTÁTILES



**199  
EUROS**

# RETROCONSOLA **TIME MACHINE**

REVIVE TUS MEJORES MOMENTOS CON LOS JUEGOS QUE UNA VEZ TE HICIERON VIBRAR

Presentada en:



+  
**49**  
EMULADORES

Construida artesanalmente con una Raspberry - Pi3B, permite jugar a **TODOS** aquellos **videojuegos** de recreativas, consolas o microordenadores clásicos a través de su software Emulation Station.

**CONECTALA DIRECTAMENTE A TU TV  
Y DISFRUTA DE LOS EMULADORES DE...**

**MAME • Amiga • Spectrum  
MSX • C-64 • Amstrad CPC  
Atari ST • Sega Master System  
y muchos más...**



HANDMADE  
IN ASTURIAS BY

**TOAD.ES**

PRECIOS IVA INCLUIDO. DOS AÑOS DE GARANTÍA

COMPRA  
ONLINE

DISFRUTA  
DE MILES  
DE JUEGOS  
CLÁSICOS

**Retroconsola TIME MACHINE**  
Fabricada en madera natural lacada de hasta 10mm , cortada y grabada con láser

**INCLUYE:**

32gb microSD clase 10  
Fuente de alimentación USB  
Manual de usuario

**Joystick**



**DISPONIBLE**

# PRÓLOGO



Cuando tenía apenas diez años solía ir a casa de un tío mío a jugar con mis primos. Un día sacó una consola del armario que podría ser una Atari 2600, aunque no lo recuerdo bien, y pasamos la tarde jugando.

No era la primera vez que veía un juego electrónico, pues ya había jugado a muchas máquinas Game & Watch cuando era más pequeño, pero aquel día fue la primera vez que me pregunté cómo funcionaba ese aparato.

Veía todos aquellos dibujos moviéndose por la tele con colores llamativos, reaccionar a los controles de los mandos y emitir todo tipo sonidos inventados. En ese momento todo aquello me pareció casi mágico, iera como si tuvieran vida propia! Pregunté a mi tío cómo fun-

cionaba aquel aparato y qué era lo que hacía que salieran esas cosas en el televisor. Me explicó algo así como que la electricidad pasaba por una especie de surcos y unos chips, y después, dependiendo de cómo estuvieran configurados en ese momento según un programa, ocurrían unas cosas u otras.

Sin acabar de comprenderlo, lo siguiente que le pregunté, preocupado, fue si al pasar la electricidad por esos "surcos", se iban gastando y con el tiempo dejaban de funcionar. Ese mismo año mi tío se compró un Commodore 64, y a partir de ese ese momento, prácticamente dejé de jugar con mis primos cuando iba de visita a su casa. Me gustaba quedarme sentado en una silla junto a él viéndole hacer cosas en el ordenador. Unas veces jugar, otras programar... y entonces descubrí la verdadera magia detrás de la creación de aquellos dibujos vivos de la tele.

Esa inquietud me llevó un año después a tener mi primer ordenador y a aprender a programar con él, y 5 años más tarde, con 16, a comenzar a trabajar de verdad en el mundo de los videojuegos en New Frontier. Aún a día

de hoy, después de más de 30 años trabajando en esta industria, sigo sintiéndome fascinado y emocionado cuando los personajes del juego de turno cobran vida en la pantalla.

Si hay algún oficio que se parezca remotamente al dios que menciona la Biblia, ese debe ser el de desarrollador de videojuegos. Y ahora más que nunca, cuando la tecnología en los juegos está ya tan avanzada que uno podría llegar a pensar que algunos personajes tienen realmente personalidad y vida propia.

A pesar de tanto avance y tanto deroche tecnológico actual, aún nos siguen fascinando los juegos primigenios: aquellos que, aunque hechos con tremendas limitaciones técnicas, hacían volar nuestra imaginación y nos proporcionaban entretenimiento en su forma más pura, directa y sin rodeos. Es precisamente de eso de lo que vamos a hablar en las siguientes páginas, de juegos que forjaron en nuestra memoria recuerdos y experiencias imborrables, que se han ganado el derecho a ser redescubiertos muchos años después. Espero que las disfrutes. ¡Larga vida al videojuego clásico!

# ÍNDICE



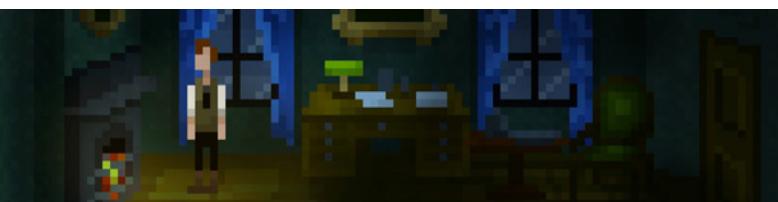
## » REMEMORANDO

Viajamos al pasado para contaros vivencias, anécdotas y experiencias que tuvimos con juegos que marcaron nuestra infancia.



## » ESPECIAL: CONSOLAS PORTÁTILES

Disfrutar de tus juegos en cualquier parte era maravilloso. ¡Descubre cuáles eran nuestros cartuchos favoritos!



## » ZONA INDIE

Todavía se siguen creando muchos títulos similares a los juegos de antaño. ¡Bienvenido al universo indie!



## » IMPARTIENDO JUSTICIA

Algunos juegos cayeron en el olvido sin haber tenido su minuto de gloria. ¡Junto a Chuck Norris los revisamos para tí!

### REMEMORANDO

- A Boy And His Blob
- MDK
- Moon Cresta
- Prehistorik 2
- Risky Woods
- Roland En El Tiempo
- Thunder Blade
- Titus - The Fox
- Turrican II - The Final Fight

### ESPECIAL

- Batman - Return Of The Joker
- Blue Lightning
- Burai Fighter Deluxe
- Desert Strike - Return To The Gulf
- Donkey Kong
- Double Dragon II
- Metal Slug - 1st Mission
- Pokémon - Edición Roja

### ZONA INDIE

- Crypt Of The Necrodancer
- The Last Door

### EL ABUELO CEBOLLETA

- Chuck Rock
- Windjammers

### IMPARTIENDO JUSTICIA

- I'm Sorry
- Paratrooper
- The Guardian Legend
- Wetlands

<b>PLATAFORMA</b>	<b>PÁG.</b>
NES	06
PC / DOS	08
Arcade	10
PC / DOS	12
Amiga	14
Amstrad CPC	16
Arcade	18
PC / DOS	20
Amiga	22
Game Boy	30
Atari Lynx	31
Game Boy	32
Game Boy	33
Game & Watch	34
Game Boy	35
Neo Geo Pocket Color	36
Game Boy	37
PC / Windows	48
PC / Windows	50
Mega Drive	56
Arcade	58
Arcade	60
PC / DOS	61
NES	62
PC / DOS	63



### » PLATO: LOS INICIOS DEL RPG

Descubre los primeros juegos RPG creados a partir de un sistema informático concebido para el aprendizaje. PÁG 24



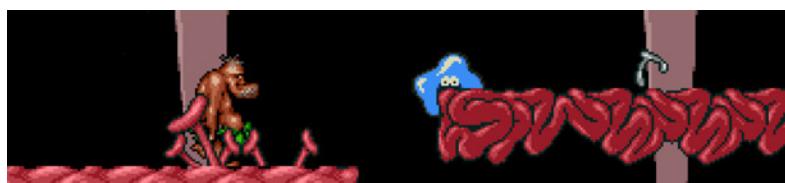
### » ALIEN VS. PREDATOR SAGA

Los Aliens están de vuelta en un extenso reportaje en el cual los Predadores no dejarán de darles caza. PÁG 38



### » TOAD TIME MACHINE: CLASSIC KB+

Te contamos todo lo que ofrece la nueva retroconsola de Toad, cómo funciona, sus especificaciones y accesorios. PÁG 52



### » EL ABUELO CEBOLLETA

¿Te hace una charla de batallitas entre un abuelo anclado en el pasado y el tío Jaime, adicto a las nuevas tecnologías?



## A BOY AND HIS BLOB

En un intercambio de juegos con el carnicero de mi barrio me prestó el título David Crayne's -A Boy And His Blob- (Trouble On Blobolonia), al que yo seguiré denominando hasta el fin de mis días "el Blob", así.. a secas.

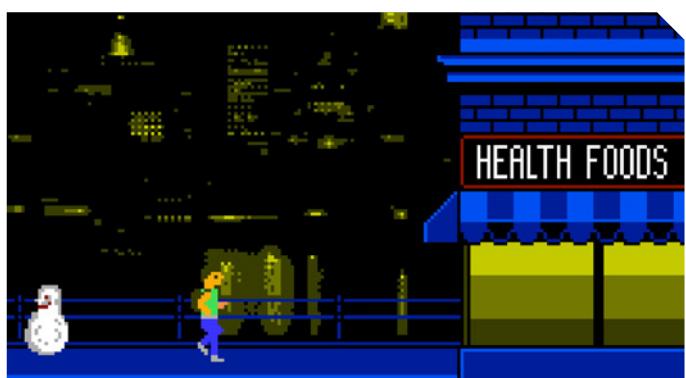
Recuerdo que a primera vista me recordó al Pitfall de Atari 2600 pero me llevé una gran decepción porque el apartado gráfico no estaba demasiado trabajado y la música tampoco

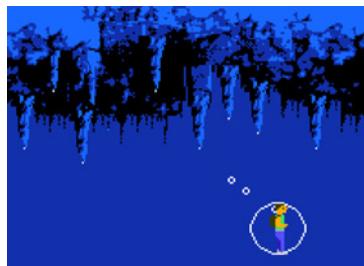
destacaba. Ahora te estarás preguntando, «¿entonces por qué le marcó este juego?». Para empezar, la historia cuenta que el protagonista, un niño terrícola, tiene que ayudar a un alienígena que le va siguiendo por todas partes a salvar el planeta Blobolonia de las garras del malvado Evil King, iy todo a base de chucherías! Sí, has leído bien: tu nuevo compañero tiene la capacidad de transformarse en diferentes objetos necesaria-



### ► FICHA TÉCNICA

- » GÉNERO: PLATAFORMAS
- » DESARROLLA: IMAGINEERING
- » DISTRIBUYE: ABSOLUTE ENT.
- » AÑO: 1989
- » PLATAFORMA: NES
- » FORMATO: CARTUCHO
- » JUGADORES: 1





*A pesar de que el juego es un poco feote, dale una oportunidad y comprobarás que tiene su encanto. Imprescindible una lectura exhaustiva del manual para conocer las habilidades del alien.*



rios para cumplir la misión según el tipo de caramelos que se zampé. Por ejemplo, el sabor "Licorice" lo transforma en una escalera, "Strawberry" en un puente, "Vainilla" en un paraguas, etc.

La aventura está dividida en dos partes: en la primera es necesario conseguir tesoros y bolsas de caramelos por el metro y las cuevas que hay bajo la ciudad. Una vez te hayas hecho con todo el alijo, debes comprar unas vitaminas que confieren a tu pequeño amigo alienígena el poder de convertirse en un arma especial llamada "VitaBlaster". En la segunda parte, el juego se vuelve más dinámico, ya que deja

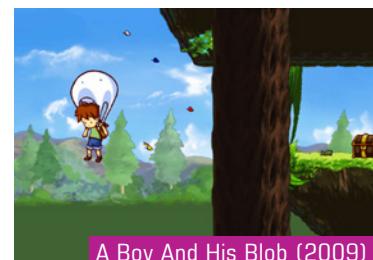
atrás la exploración para centrarse en la superación de obstáculos, resolución de diversos puzzles y por supuesto, también habrá que esquivar y matar enemigos con la poderosa VitaBlaster.

En realidad el juego no destaca por nada en absoluto, pero es uno de los títulos más atípicos que se puede encontrar en el extenso catálogo de la NES... ¡probablemente ahí resida su encanto!

Como curiosidad, destacar que es de creencia común pensar que en este título no se pueden conseguir vidas extra... ¡pues no es cierto! sólo debes localizar las pastillas mentoladas escondidas

en la segunda parte del viaje! Podrás ver fugazmente algunas mientras vas subido encima del alienígena tras convertirse en un cohete. ¡Intenta cogerlas!

Dos años más tarde, tras su primera incursión en la consola NES, pudimos disfrutar de una secuela en Game Boy llamada "The Rescue Of Princess Blobette", y en el año 2009, WayForward Tech. realizó un remake muy vistoso que cambiaba completamente la idea original para convertirse en un juego por fases con un número de gominolas determinado por pantalla. Este remake salió en Wii, PS Vita, PS3, PS4, Xbox One, PC, Linux, Mac, Android y iOS. - M.F.V



**A Boy And His Blob (2009)**

### PUNTUACIÓN

**45**

- » GRÁFICOS: 3/10
- » SONIDO: 3/10
- » JUGABILIDAD: 4/10
- » DURACIÓN: 8/10



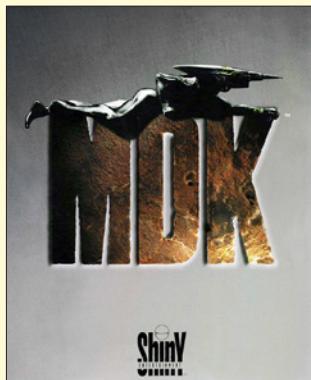
## MDK

Al regresar del colegio me gustaba tirarme en la cama a leer revistas de informática, pero cierto día, un peculiar anuncio capturó mi atención. En él se veía la portada del juego y el siguiente eslogan: «¿estás preparado para una experiencia religiosa?».

Tiempo después, en una de mis incursiones a CyberZona, la tienda de videojuegos del barrio, mi amiga Leo me pasó a la trastienda para enseñarme el material que habían traído antes de ponerlo a la venta, ya que siempre me hacía precio. Al entrar vi una torre inmensa de juegos para PC, pero mis ojos se clavaron rápidamente en el lomo de una caja que ponía MDK. Por suerte, tuve suficiente dinero para comprarlo! Al empezar a jugar me entró la risa tonta y recordé aquel eslogan que

tanto me llamó la atención al grito de «¡santo dios!». Normal, el juego era increíble. Lo primero que uno se pregunta es a qué hace referencia su título. Los fans lo relacionaron con una escena de la película Demolition Man en la que aparecen en pantalla las letras M-D-K junto al mensaje "Murder, Death, Kill" (Asesinato, Muerte, Matar), pero en realidad, MDK son las siglas del nombre en clave de tu misión, tal y como se indica en el manual: "Mission: Deliver Kindness" (Misión: Entregar Amabilidad). Aún así, tras jugar un rato comprobarás que le pega más el significado descrito por los fans.

Unas naves gigantes denominadas "Minecrawlers" han aparecido en el espacio aéreo terrestre, y el Dr. Hawkins, desde su estación espacial,

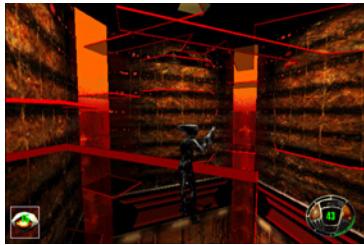


### ► FICHA TÉCNICA

- » GÉNERO: ACCIÓN
- » DESARROLLA: SHINY
- » DISTRIBUYE: PLAYMATES
- » AÑO: 1997
- » PLATAFORMA: PC (DOS)
- » FORMATO: CD
- » JUGADORES: 1



Al completar el juego verás un clip musical que Billy Ze Kick realizó específicamente para MDK. El tema se titula "Non Non Rien À Changé" (No, No, Nada Ha Cambiado) iy es toda una locura!



ha descubierto que los alienígenas están tramando saquear todos los recursos naturales del planeta. Tú eres Kurt Hectic, su ayudante iy el único capaz de solucionar el problema!, pues en La Tierra han hecho oídos sordos a vuestras advertencias.

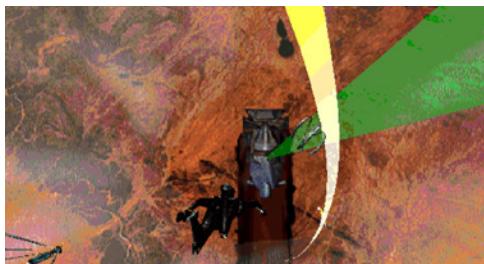
Cada uno de los 6 niveles que conforman el juego comienzan con Kurt sobrevolando el tramo aéreo distante entre la estación espacial y la nave alienígena. Evita ser detectado por el haz luminoso, ya que si lo tocas, ienviarán misiles teledirigidos a tu posición y deberás esquivarlos! Una vez infiltrado, tu objetivo será barrer el área de enemigos para obtener pequeñas bom-

bas nucleares, derribar con ellas ciertas compuertas y proseguir tu camino, ya sea a pie, haciéndote pasar por robot, usando tu traje como deslizador o en patinete. Si consigues encontrar al piloto de una nave y acabas con él, la Minecrawler comenzará a desintegrarse, y tras una breve fase de bonus, pasarás al siguiente nivel.

Kurt dispone de una ametralladora con munición infinita para hacer frente a sus enemigos, y un paracaídas reutilizable, que le será de gran utilidad para amortiguar las caídas y sobrevolar zonas con ventilación vertical. Lo que más llama la atención es el modo francotirador: gracias al uso de la "sniper gun" es posible disparar los diferentes tipos de balas y granadas que encuentres contra objetivos que estén fuera de tu alcance, pudiendo acercar o alejar el zoom para realizar así disparos más certeros.

Si consigues un ítem con la cara de Max, el perro inteligente que vive contigo y con el Dr. Hawkins en la estación espacial, podrás avisarle para que realice un ataque aéreo en el punto que tú especifiques. No olvides recoger granadas de mano, tornados y martillos golpeadores para acabar con muchos enemigos a la vez, y señuelos para despistarlos. Los caramelos, manzanas, pollos y un power-up que huye de ti mejoran tu porcentaje de vida, iy el ítem de la super ametralladora te otorga 400 potentes disparos!

La música compuesta por Tommy Tallarico áuna temas ambientales y épicos que por desgracia, no terminan de brillar, pues al haber comprimido la música en lugar de usar pistas de audio, ha acabado sonando algo enlatada. Por cierto, la versión para PSX cuenta con áreas secretas y la BSO en versión extendida: ¡29 temazos en formato CD-Audio con una calidad magnífica que podrás escuchar en tu cadena musical! - S.G



### ► PUNTUACIÓN

90

- » GRÁFICOS: 10/10
- » SONIDO: 8/10
- » JUGABILIDAD: 9/10
- » DURACIÓN: 9/10



## MOON CRESTA

Este juego tiene una sección dedicada en mi cerebro con cuadro y placa conmemorativa en sus paredes (supongo que ya grises por la edad) por un par de motivos. El primero: Moon Cresta fue un juego arcade pionero, pues permitía escribir hasta diez caracteres en lugar de las tres típicas iniciales del jugador en el high score (el record de toda la vida). Podía caber un nombre entero, y con cierto ingenio, un apellido, o bien unas bellas

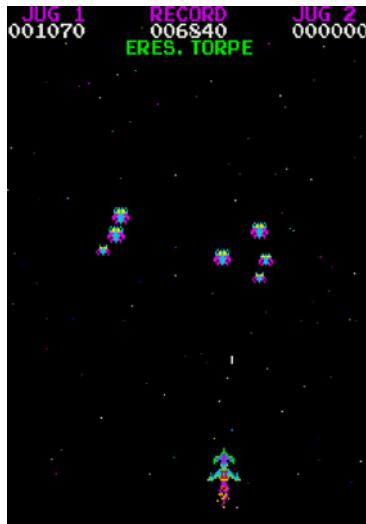
palabras como "eres torpe" o "vaya manta". El jugador que más puntuación obtuviese en el ranking se ganaba el derecho de que su texto quedase visible en la zona superior de la pantalla vertical hasta que se reiniciase la máquina. El siguiente jugador que quisiera echar una partida, no sólo tendría que evitar la destrucción de su nave a manos de aquellos aliens del futuro que atacaban sin piedad, sino que además, estaba en gue-



### ► FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** SHOOT EM' UP
- » **DESARROLLA:** NITCHIBUTSU
- » **DISTRIBUYE:** NITCHIBUTSU
- » **AÑO:** 1980
- » **PLATAFORMA:** ARCADE
- » **FORMATO:** PLACA
- » **JUGADORES:** 1-2 (ALTERNANDO)

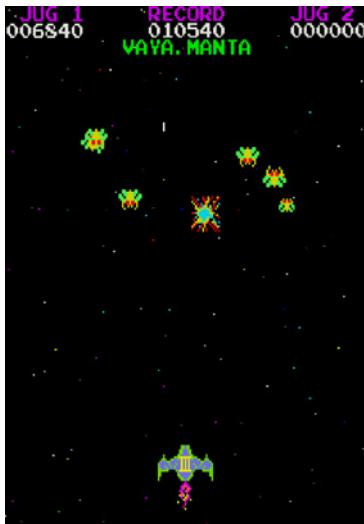




rra contra el petulante humano que había grabado su nombre o frasecta del demonio, presumiendo de high score, como si hubiera merecido una medalla. «¡Otra moneda!, que éste se va a enterar de lo que vale un peine».

El segundo motivo: este juego inventa mecánicas no vistas antes. Desde luego, me podréis decir que en estos primitivos ochenta era muy fácil innovar, ya que todo estaba por crearse. No obstante, existen fases en las que debes ensamblar tu nave con otra para obtener un bonus de puntuación y aumentar la potencia de fuego hasta llenar la pantalla de disparos; lo sé, estoy exagerando, pero es como yo lo veía entonces.

Los matamarcianos de orientación vertical no eran nuevos en 1980. Galaxian nos había robado la paga del mes y el adelanto de cumpleaños, Space Invaders ya parecía algo arcaico y Galaga estaba a punto de entrar en acción con su jugabilidad frené-



tica y un sonido sintético hiperactivo que trepanaba la sesera si el de los billares le había puesto el volumen adecuadamente.

Moon Cresta propone avanzar por el espacio con una nave a través de una cortinilla de estrellas, o lo que es lo mismo, un montón de puntitos de colores que imitan el fondo espacial del juego Galaxian de Namco. El juego se desarrolla en fases cortas pobladas por diferentes alienígenas que no sólo disparan, sino que de manera mucho más frecuente, tienen arrebatos kamikaze y se lanzan sobre tu nave para destruirla. En un hábil escupitajo del destino, al hacer esto, ¡no mueren por pura injusticia ochentera!

Este defecto queda eclipsado por la capacidad de tu nave para dividirse en tres partes independientes y totalmente manejables, ¡exacto!, como si de un Megazord de los Power Rangers se tratase: al comenzar la partida jugarás con la nave pequeña,

*Era increíble ver cómo algunos enemigos se presentaban ante el jugador usando un efecto de reescalado, lo que años más tarde consiguió realizar SNES gracias a su famoso Modo 7.*

la cual tiene un disparo único. Si es destruida, entrará en escena la segunda nave, más grande y con doble disparo. Si también es eliminada, manejarás la tercera nave, aún más grande, con mayor posibilidad de ser interceptada por el enemigo, pero con un doble disparo de mayor amplitud.

El combo soñado era conseguir unir los tres modelos de nave en una sola tras lograr sobrevivir dos veces a las fases de ensamblaje; de esta forma, la potencia de fuego era imparable, aunque el mamotretito de nave que se montaba te convertía en blanco fácil

Tras ocho niveles de puro nervio, el juego volvía a comenzar para luchar contra el cosmos una vez más, pero ya nada importaba, pues nuestro nombre por fin brillaba en lo mas alto de aquellas scanlines. Ya no soy un don nadie... ahora estoy en la cresta de la ola, ¡en el Moon Cresta! En 1985 se pudo disfrutar de una magnífica segunda parte: Terra Cresta. - JC

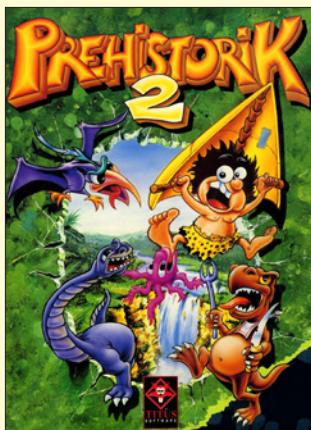
### ► PUNTUACIÓN

**85**

- » GRÁFICOS: 9/10
- » SONIDO: 10/10
- » JUGABILIDAD: 10/10
- » DURACIÓN: 5/10



## PREHISTORIK 2



### ► FICHA TÉCNICA

- » GÉNERO: PLATAFORMAS
- » DESARROLLA: TITUS
- » DISTRIBUYE: TITUS
- » AÑO: 1993
- » PLATAFORMA: PC (DOS)
- » FORMATO: DISQUETE
- » JUGADORES: 1

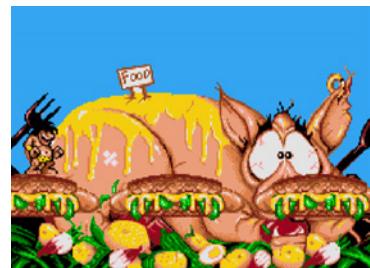
En estas primeras líneas debería contarte una anécdota relativa a cómo conocí este juego; sin embargo, la anécdota de este artículo es bien actual, ya que si cargas Prehistorik 2 hoy día, lo primero que verás es un mensaje de su programador: «¡Mi juego aún funciona en 2020! Programado en 1992 en un AT 286 12Mhz. ¡Disfruta de los clásicos!». Y no iba desencaminado su autor cuando al desarrollar Prehistorik 2 anticipaba que

sería un gran juego. ¡Es genial que dejase un saludo para los retrojugadores del futuro! Si bien Titus ya había demostrado su buena mano para los juegos de plataformas con Titus -The Fox- y la primera parte del título que nos ocupa, Prehistorik 2 pule un poco más la fórmula, ofreciendo un producto que nada tenía que envidiar a sus coetáneos de consola, que por entonces, abundaban en las ludotecas de los usuarios de Mega





*Sigue tan fresco como el primer día. Los sprites rebosan humor, el movimiento responde a la perfección, y además es visualmente muy atractivo. ¡Si empiezas no querrás parar!*



de tu ordenador, ésta te permitirá iniciar la partida desde ese nivel, ipero sólo funcionará en tu PC! Tanto el límite de tiempo como la exigencia de recoger un mínimo de ítems de comida a lo largo del nivel eran condiciones presentes en la primera parte del juego, pero se dejaron fuera de este. Eso sí, debes saber que sólo es posible acceder al final del juego si lo completas en dificultad "experto". Gráficamente es un título muy agradable, abundan los detalles humorísticos, usa una paleta de colores muy viva y el sonido cumple (siempre que evites el beeper del PC). Prehistorik 2 es un juego ideal si no buscas complejas mecánicas, y con la dificultad justa para constituir un reto asumible. - J.P

Drive y SNES, algo que, ¿por qué no decirlo?, echábamos en falta los poseedores de un PC.

En este divertido plataformas 2D con scroll multidireccional manejas a un cavernícola con más hambre que un vegano en un asador de Ávila. La gracia del juego no es sólo recorrer sus nueve niveles, algo relativamente asequible, sino lograr la mayor puntuación. Para ello, hay numerosos ítems escondidos y zonas ocultas que podrás revelar a golpe de cachiporra. También se incrementará tu marcador obteniendo multiplicadores de puntos al saltar sobre los enemigos. En este videojuego todo orbita alrededor de la puntuación;

por ejemplo, si superas un nivel sin morir obtendrás un extra de puntos, y si te las apañas para recoger las letras de la palabra BONUS, iaparecerá un frigorífico lleno de comida rica en vitamina D! Ah sí, iy más puntos, claro!

Hay dos elementos que ayudan a suavizar la dificultad de Prehistorik 2: al perder uno de los tres corazones que componen cada vida, dispones de unos segundos para recuperarlo recogiendo seis huesos que saldrán disparados de tu cuerpo. Por otro lado, escondida en el decorado de cada fase hay una clave generada con un algoritmo basado en los datos de la BIOS

### ► PUNTUACIÓN

**78**

- » GRÁFICOS: 8/10
- » SONIDO: 7/10
- » JUGABILIDAD: 9/10
- » DURACIÓN: 7/10



## RISKY WOODS

Siempre me ha parecido muy meritorio que en un país como el nuestro, en el cual el arte y el entretenimiento no son valorados en su justa medida, existan compañías predispuestas a invertir en videojuegos españoles. Ahora es algo más común, pero en los años 90 tenía que ocurrir un milagro para que un título de origen patrio llegase a ver la luz en consolas; no obstante, Risky Woods será recordado tanto por llevar un videojuego espa-

ñol por primera vez a una consola como por terminar de hundir en la bancarrota a Dinamic. En fin, quedémonos con la parte positiva.

Risky Woods nos parecía a mi hermano y a mí un juego excelente en su versión para Amiga, pero recuerdo que a él le fastidiaba tener que agacharse para recoger los ítems y las monedas que soltaban los enemigos, precisamente porque al hacerlo era



### FICHA TÉCNICA

- » GÉNERO: PLATAFORMAS
- » DESARROLLO: DINAMIC SOFT.
- » DISTRIBUYE: ELECTRONIC ARTS
- » AÑO: 1992
- » PLATAFORMA: AMIGA
- » FORMATO: DISQUETE
- » JUGADORES: 1





*El juego cuenta con versiones de Atari St, MS-Dos y Mega Drive. En ésta se introdujeron cambios respecto a la de Amiga en el apartado grafico, destacando el atuendo del personaje principal.*



susceptible de recibir un ataque. Por lo que a mí respecta, este juego me causaba una fuerte sensación de vértigo, ya que el personaje protagonista dispone de un salto bastante justo, algo que le lleva a escurrirse con facilidad por el borde de las plataformas y caer al vacío!

En la aventura encarnas el papel de Rohan, un joven guerrero que deberá transitar por el inhóspito territorio de Risky Woods para rescatar a los monjes que ha petrificado el señor de la fortaleza. Además de eliminar a los numerosos enemigos que saldrán a su encuentro, tendrá que liberar a la región del terror que la amenaza.

El juego está conformado por 12 fases que debes completar en un tiempo determinado, pero ten mucho cuidado porque si comes una manzana envenenada, caerás en un profundo sueño y el tiempo restante se reducirá drásticamente. Por si fuera poco, los enemigos llegan en oleadas por ambos lados, así que tendrás muy poco tiempo para reaccionar y repeler sus ataques.

Es importante recoger todas las llaves mágicas con forma de ojo que encuentres: en ocasiones te toparás con obeliscos que impiden proseguir la marcha, pero si invocas una de estas llaves, ipodrás hacer que estallen en mil pedazos!

A pesar de que Risky Woods es un juego muy difícil, ciertos ítems te ayudarán a salir victorioso: los relojes de arena añaden tiempo extra a tu contador, los orbes rojos invocan llamaradas que persiguen temporalmente a tus enemigos y los destruyen, los rayos te confieren inmunidad durante varios segundos, y con las monedas que recojas podrás comprar y mejorar tus armas, así como recuperar energía en la tienda que visitarás al final de cada fase.



Si te resulta imposible completar el juego, escribe RIP en la pantalla del menú principal para desbloquear los trucos. Luego pulsa la tecla correspondiente para activarlos durante la partida. F1: Energía, F2: Dinero, F3: Tiempo y F4: Acabar nivel. - RB

### ► PUNTUACIÓN

**83**

- » GRÁFICOS: 9/10
- » SONIDO: 9/10
- » JUGABILIDAD: 7/10
- » DURACIÓN: 8/10



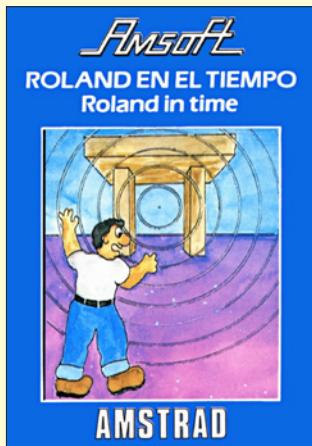
## ROLAND EN EL TIEMPO

Todavía recuerdo, casi con la misma ilusión que por entonces, el día en que llegó a casa mi primer Amstrad. Era el año 1985 y el nuevo ordenador de la compañía de Alan Sugar acababa de ser comercializado en España bajo el nombre de CPC 6128.

Antes de cargar ningún juego, lo primero que hice fue insertar los discos de Amsoft que venían incluidos, los cuales mostraban diversas demos téc-

nicas que, en ocasiones, enseñaban retazos de los primeros títulos que vieron la luz en esta fantástica máquina.

Uno de estos títulos era precisamente Roland En El Tiempo (Roland In Time, en su Inglaterra natal), un colorido plataformas que me atrajo mucho más que todos los demás (treinta y cuatro años después sigo sin comprender el motivo) y que además, me hizo interesarme por este peculiar personaje.



### ► FICHA TÉCNICA

- » GÉNERO: PLATAFORMAS
- » DESARROLLA: GEM SOFTWARE
- » DISTRIBUYE: AMSOFT
- » AÑO: 1984
- » PLATAFORMA: AMSTRAD CPC
- » FORMATO: CINTA
- » JUGADORES: 1





*La saga Roland se compone de 8 juegos completamente distintos realizados por 5 compañías diferentes, pero publicados en todos los casos por Amsoft, la filial de Amstrad.*



En aquel momento no sabía que este título formaba parte de la saga Roland, una serie de videojuegos compuesta, entre otras, por las versiones inglesas de La Pulga (Roland In The Caves) y Fred (Roland On The Ropes) de la empresa Indescomp.

Resulta curioso que esos disquetes de prueba fueran los que habitualmente utilizaba en mi etapa con Amstrad, pues, a pesar de que el ordenador tenía como novedad incorporar una disquetera con respecto a su modelo anterior, el CPC 464, siempre terminaba usando cintas de casete mediante un reproductor externo para disfrutar de todo aquello que llegaba a mis manos, ya fuera original o pirata.

Con claras referencias a la popular serie de televisión emitida por la BBC desde 1963, Doctor Who, Roland En El Tiempo se presentó como un clon del popular Jet Set Willy de Matthew Smith, pero

bañado por un modo 0 (160x200 píxeles en 16 colores) que todavía estaba dando sus primeros pasos.

Aunque el apartado gráfico es realmente sencillo y la música que suena durante todo el juego es algo repetitiva, no se puede discutir el gran atractivo y la enorme jugabilidad que este subgénero de plataformas británico siempre ha tenido, a pesar de contar con una dificultad considerable por culpa, en su mayor parte, de unos saltos que deben medirse al milímetro. 53 pantallas distintas divididas en 10 zonas temporales componen este clásico, desde su intro musical hasta la cabina con la que te desplazas por el tiempo.

Roland En El Tiempo fue una de las últimas incursiones del mítico personaje, el cual obtuvo su nombre directamente del creador del Amstrad CPC, Roland Perry. Por fortuna, en 1985 Amsoft publicó una segunda parte que seguía el mismo esquema, bajo el nombre de Roland En El Espacio, y que, a la postre, sería el último juego oficial de nuestro querido Roland. ¿La mascota de Amstrad? - A.M

### ► PUNTUACIÓN

**75**

- » GRÁFICOS: 6/10
- » SONIDO: 6/10
- » JUGABILIDAD: 9/10
- » DURACIÓN: 9/10



## THUNDER BLADE



### FICHA TÉCNICA

- » GÉNERO: SHOOT 'EM UP
- » DESARROLLA: SEGA
- » DISTRIBUYE: SEGA
- » AÑO: 1987
- » PLATAFORMA: ARCADE
- » FORMATO: PLACA
- » JUGADORES: 1

A principios de los años 90, durante unas vacaciones en la playa, obligué a mi familia a cenar cada noche en el mismo restaurante... o al menos, ir allí a tomar el postre. ¿El motivo?, muy sencillo: itenían la recreativa Thunder Blade! Coger la palanca de mando entre tus manos, ver cómo el helicóptero se eleva y empezar a repartir cera, era algo que no había experimentado antes. ¡Hasta el asiento giraba cuando te movías!

De acuerdo, no deja de ser otro mata mata, y ya habíamos visto unos cuantos por entonces, pero no me dirás que no te quedaste boquiabierto la primera vez que presenciaste el momento en que el juego pasa del modo 2D con vista cenital a 3D en tercera persona... ¡alucinante! ¿Recuerdas el escalado de texturas que hace Out Run? Con un Ferrari está muy bien, ¿pero te lo imaginas pilotando un helicóptero?





*El cambio entre perspectivas 2D y 3D se realiza automáticamente sin pausar la acción del juego. Sentirte como si estuvieras dentro de la película "El Trueno Azul" (1983) es impagable.*

2 tipos de disparo: aéreo y de tierra. Sí, de tierra, porque si pensabas que únicamente te las ibas a ver con enemigos voladores, siento darte malas noticias: tanques, jeeps y embarcaciones son algunos de los rivales que te esperan con sus defensas anti-aéreas cargadas hasta los topes.

Si pudiste disfrutar de la serie de televisión y de la película "El Trueno Azul" a mediados de los años 80 (también conocida como "Relámpago Azul" en latinoamérica), Thunder Blade te va a traer muy buenos recuerdos. No en vano, la pantalla de título del juego es una escena digitalizada del propio film. - H.R



Todos los niveles comienzan poniéndote manejar tu aeronave desde una vista aérea, aunque no sólo tienes que preocuparte por moverte en un plano, como suele ser habitual. En este arcade es imprescindible que te acostumbres a regular tu velocidad, y sobre todo, que controles perfectamente el ascenso y descenso del helicóptero en el plano vertical, tanto para esquivar disparos y obstáculos como para apuntar correctamente. Cuando crees que ya lo tienes todo controlado ¡zas!, de repente la cámara se mueve para colocarse tras tu hélice de cola y el nivel continúa desde esa perspectiva. ¡Es entonces cuando el juego se vuelve espectacular!

Lo habitual en Thunder Blade es perder vidas no sólo por el acierto de los disparos enemigos ¡sino por distraerte al intentar contemplar unos llamativos decorados de aspecto sólido: rascacielos vistos desde arriba, puentes de roca, árboles y maleza... ¡imagina pilotar en esos entornos! Pero ojo, el contacto con el decorado también es letal, así que procura lucir tu destreza porque estrellarte es muy sencillo.

Thunder Blade no es en realidad un juego demasiado largo: sólo tiene 4 niveles, y si tienes la habilidad necesaria, puedes completarlo en apenas un cuarto de hora. Para ello has de combinar



## PUNTUACIÓN

**78**

- » GRÁFICOS: 9/10
- » SONIDO: 7/10
- » JUGABILIDAD: 8/10
- » DURACIÓN: 7/10



## TITUS - THE FOX



### FICHA TÉCNICA

- » GÉNERO: PLATAFORMAS
- » DESARROLLA: TITUS SOFTWARE
- » DISTRIBUYE: TITUS SOFTWARE
- » AÑO: 1992
- » PLATAFORMA: PC (DOS)
- » FORMATO: DISQUETE
- » JUGADORES: 1

Año 1994 en mi casa, cuarto de estar, un ordenador 386 y un tazón de Cola Cao. ¡Así empezaban mis tardes gamer de antaño! Un día, rebuscando entre la montaña de disquetes de 3 y 1/2, apareció un título que hoy día sigue siendo una joya del género: *Titus -The Fox*. Es muy probable que el juego llegase a mis manos gracias a un compañero piratón del trabajo de mi padre, el cual tiene casi todas las papeletas porque nos surtió de grandes

clásicos de la época como Lemmings, Prehistorik y Lakers Vs Celtics. ¡Qué tiempos aquellos en los que podíamos pasar todo el día jugando sin parar!

En cuanto empecé a manejar a Titus quedé enganchado por una mecánica de juego sencilla a la par que adictiva: un pequeño zorro que corre, salta y lanza objetos contra borrajos y sicarios hormonados, entre otros enemigos, en medio de una ciudad en decadencia.





*Cada vez que Titus choca contra un enemigo o recibe su ataque, se desplaza irremediablemente a cierta distancia, pudiendo seguir chocando contra más enemigos. ¡Evita que te arrinconen o adiós!*

La historia del juego es también bastante simple: Titus tiene que viajar a Marruecos para rescatar a su amada Suzy de las garras de los despiadados Caballeros del Shah Hassan, que la han raptado vaya usted a saber para qué terrible fin.

A lo largo de 15 intensos niveles, Titus debe recoger y emplear multitud de objetos esparcidos por el escenario a fin de atacar a sus enemigos o para interactuar con el propio decorado. Por ejemplo, puede apilarlos para alcanzar superficies a las cuales no llegaría por sí mismo, dejarlos caer en zonas bajas y sin visibilidad para saber si hay terreno por el que pisar e incluso lanzarlas hacia arriba... ¡algo guay para realizar ataques a enemigos situados en plataformas muy elevadas!, pero ojo, que como el objeto te caiga encima verás las estrellas durante unos segundos, tiempo suficiente para que tus enemigos te den una buena paliza en grupo.



De entre todos, mis objetos preferidos del juego son el contenedor de basura y la bola saltarina, ya que en lugar de perderse al ser lanzados si atraviesan la pantalla, pueden ser recuperados y usarse tantas veces como uno quiera, siendo de gran utilidad a lo largo de la aventura; además, si te sitúas encima de la bola y saltas repetidamente, botará a mucha altura, y tú con ella... ¡intenta llegar a las zonas ocultas!

Titus tiene gran rapidez y agilidad de movimientos, ya que puede trepar, correr, agacharse, arrastrarse a través de lugares estrechos y saltar, pudiendo modificar su trayectoria tanto para sortear a los enemigos y sus ataques como al lanzar objetos muy pesados contra ellos: salta, y cuando estés en el punto más alto ¡suelta un objeto contundente! De esta forma realizará una curva más amplia al caer y lograrás que impacte contra enemigos que se encuentren fuera de tu alcance.

Como ves, nuestro alegre zorrillo tiene muchas habilidades, incluso la de agarrar y lanzar enemigos, (algo que requiere mucha práctica), ipero no es inmortal!: tiene 3 vidas, y cada una de ellas se compone de una barra de energía con 16 puntos; éstos se van reduciendo a medida que recibe daño o recuperando al conseguir ítems de energía. Si la barra está llena, las bonificaciones se almacenan y al final del nivel obtendrás una vida extra por cada 10 ítems de energía recogidos. Por otra parte, si encuentras un candado continuarás jugando desde ese punto si pierdes una vida, y si localizas una lámpara mágica, obtienes el código del nivel para no tener que empezar la partida desde el principio!

La música es otro punto, ya que mezcla tintes rock con toques árabes para sumergirte a tope en la aventura. Titus es una delicia para los amantes de las plataformas, con mucha diversión y horas de entretenimiento. - E.S

#### PUNTUACIÓN

80

- » GRÁFICOS: 9/10
- » SONIDO: 7/10
- » JUGABILIDAD: 8/10
- » DURACIÓN: 8/10



## TURRICAN II - THE FINAL FIGHT



### FICHA TÉCNICA

- » GÉNERO: PLATAFORMAS
- » DESARROLLA: FACTOR 5
- » DISTRIBUYE: RAINBOW ARTS
- » AÑO: 1991
- » PLATAFORMA: AMIGA
- » FORMATO: DISQUETE
- » JUGADORES: 1

Tras jugar unos pocos minutos a Turrican ya me pareció el mejor título de Amiga, con lo que las dudas acerca de si comprar su segunda parte quedaron disipadas. Nada más ver el juego en venta lo compré, sin pensarlo, sin esperar a leer la review de la revista Micromanía y sin conocer su puntuación. Me puse a probarlo con cierto grado de temor, imaginando que, fruto de mi ansia, podría haber tirado a la basura los ahorros

de varios meses, pero afortunadamente no fue así. Aunque parecía imposible mejorar el primer Turrican, ¡consiguieron superarlo en todos sus apartados! Por fin queda olvidado el dicho de que segundas partes nunca fueron buenas, y es que estás ante un juego trepidante y con tanta acción que te quedarás sin aliento.

Esta vez lucharás contra un cruel y despiadado enemigo llamado "Máquina", el cual es





mitad robot, mitad humano. Como era de esperar, los alienígenas mutantes, máquinas y jefes finales que encontrarás por el camino tampoco te darán tregua. Para combatirlos cuentas con tres tipos de armas, pero como no puedes cargar con todas, una voz digitalizada pronunciará el nombre de cada una de ellas según el ítem que recojas, y se intercambiará el tipo de disparo entre láser de fuego, rebote y múltiple. Recuerda que puedes mejorar su potencia al recoger los power-ups que sueltan tus enemigos al ser eliminados o al disparar y/o golpear bloques ocultos de piedra al más puro estilo Super Mario. ¡Intenta encontrarlos todos!

También existen dos armas alternativas: las barreras láser, que puedes lanzar tantas veces como su contador indique y sirven para barrer de enemigos la pantalla hacia ambos lados, ¡y el super arma!, que puedes usar una vez por cada vida que gastes y con-



vierte tu pantalla en un cúmulo de disparos en todas las direcciones para acabar con todos los enemigos... ¡así, de un plumazo!

Además de recolectar ítems de protección, energía, bombas y vidas, ¡puedes transformarte en giroscopio cuantas veces quieras! Serás indestructible, capaz de poner bombas ilimitadas y de pasar por debajo de zonas prácticamente inaccesibles... ¿Alguien dijo Metroid? También tienes que localizar iconos con un rayo a fin de potenciar una de tus mejores habilidades: ¡proyectar una estela de fuego reorientable 360º que será esencial para destruir a los jefes finales!, aunque como contrapartida tarda cierto tiempo en cargar y no puedes cambiar de posición mientras sea disparada.

¿Recuerdas el Jet Pack del primer Turrican?, pues ahora vas a apropiarte de una nave espacial para disfrutar de dos extensos niveles de estilo shoot 'em' up a tope de velocidad y con modos de scroll horizontal, vertical y hasta diagonal. ¡Es una pasada! Por cierto, cerca del final de la primera fase verás un robocóptero que porta una bandera con el texto "Katakis Lives!"; esto es un homenaje a Katakis, el primer título desarrollado por Factor 5.

*Desde los inicios de la informática, los desarrolladores han reutilizado recursos visuales del cine y de otros juegos, pero ese disparo de Duke Nukem II icanta demasiado, señores!*

Lo mejor del juego es que no han querido innovar demasiado: es como el primero pero mejorando animaciones, gráficos, música, FX, armas y enemigos, aunque lo que se mantiene es una magnífica jugabilidad, que es lo realmente importante. ¡Ahh!, si eres fan de la música de Turrican, puedes conseguir sus BSO's, incluyendo discos orquestales desde el Bandcamp del compositor Chris Huelsbeck: [www.chrihuelsbeck.bandcamp.com](http://www.chrihuelsbeck.bandcamp.com)

Turrican II es un título altamente recomendable y muy rejugable, ya que siempre descubres cosas nuevas; además, ¡cuenta con una presentación tipo manga y un final de película! - CB



Duke Nukem II ¡Fuego a lo Turrican!

## PUNTUACIÓN

90

- » GRÁFICOS: 9/10
- » SONIDO: 9/10
- » JUGABILIDAD: 9/10
- » DURACIÓN: 9/10



# PLATO: LOS INICIOS DEL RPG

En el mundo del videojuego se pueden encontrar multitud de géneros que abarcan un amplio espectro, y dentro de cada uno, existen otros subgéneros que no hacen más que enriquecer la enorme amalgama de títulos a los que tiene acceso el jugador.

De entre todos ellos, uno de los más longevos es el juego de rol o RPG (Role Playing Game), el cual nos lleva acompañando en este mundo desde antes de que aparecieran las primeras computadoras personales. Para entender de dónde vienen los RPG hay que remontarse hasta los años 70, aunque hay indicios de juegos que hacían uso de interpretación de roles a lo largo del Siglo XIX; incluso existen evidencias al respecto relatadas por personajes famosos del siglo XX como Harpo Marx, el cual aseguraba que en la Nueva

York de 1920, personas adultas participaban en un juego de rol en vivo llamado "asesino", pero no fue hasta el año 1971 cuando unos entusiastas de las representaciones de batallas históricas presentaron ciertas normas básicas para recrearlas mediante el uso de miniaturas. Sin ser conscientes de ello, crearon las primeras reglas de los juegos de rol contemporáneos. Esas normas evolucionaron hasta llegar a incluir batallas ficticias, y alcanzaron su máximo apogeo en 1974 gracias a la edición de Dungeons & Dragons, el cual sentó las bases de los juegos de rol modernos. El fervor provocado por D&D dio pie a desarrollar variantes electrónicas, y uno de los primeros sistemas que acercó al público las capacidades de la computación fue PLATO (Programmed Logic for Automatic Teaching Operations).

Este sistema lógico consistía en varios centros de mainframes (unidades centrales) repartidos por EE.UU., enrutados entre sí por líneas telefónicas, que a su vez, conectaban con terminales gráficos que se encontraban en las universidades. En ellos se mostraba al usuario la información solicitada de manera remota. Esta red se popularizó únicamente en las universidades estadounidenses, todo gracias a Donald Bitzer, quien desarrolló el sistema PLATO dentro de la Universidad de Illinois en 1960.

Este acceso proporcionado por la Universidad de Illinois a unos equipos extremadamente caros, potentes, con posibilidad de que el alumno creara sus propias lecciones y las compartiera con quienes tuvieran acceso a la red, así como un lenguaje de programación bastante asequible

denominado TUTOR, propició que estudiantes entusiastas de D&D empezasen a desarrollar variantes electrónicas de su juego favorito. No obstante, conviene señalar que no todos los primeros títulos aparecidos en este nuevo sistema fueron RPGs, y muestra de ello son: Empire (1973), considerado el primer juego multijugador en red en el cual el universo Star Trek toma protagonismo, así como Spasim (1974), recordado como el primer shooter 3D multijugador con vista en primera persona. La primera etapa de juegos RPG para PLATO va desde mediados a finales de los años 70, y se caracteriza principalmente por centrarse en desarrollos multijugador para mainframes, ya que en esta época, el acceso a una computadora doméstica, aunque era posible, todavía resultaba costoso; además, se contaba con poca documentación y ésta era limitada a círculos de entusiastas.

En este artículo nos centraremos en los 7 primeros juegos RPG que se conocen hasta la fecha, pioneros en el sistema PLATO. Posteriormente a 1977, el gran furor desatado por estos títulos entre los universitarios de todo el país hizo que apareciesen juegos similares y ports en otros mainframes como el DEC PDP-10. Control Data Corporation (CDC) se hizo con los derechos para comercializar PLATO, por lo que se pudieron usar estos títulos en terminales CDC IST, pero la irrupción de sistemas caseros como el Apple II también dio pie a portar juegos para su sistema.



Estudiante usando la pantalla táctil de un terminal Plato IV

### THE GAME OF DUNGEONS

El que por ahora es conocido como el primer juego de rol electrónico es The Game Of Dungeons, también recordado como "dnd" por el nombre que tiene el fichero ejecutable. Este título fue desarrollado a finales del verano de 1975 por dos estudiantes de la Universidad de Illinois: Gary Whisenhunt y Ray Wood. Un año más tarde se les unirían al equipo los hermanos Dirk Pellett y Flint Pellett de la Universidad de Iowa.

The Game Of Dungeons es lo que podríamos denominar un clásico de mazmorras estratégico por turnos que implementa, de forma no oficial, el conjunto de reglas que definían Dungeons & Dragons, ya que el propósito del juego en cuestión es adentrarse en una mazmorra, encontrar un orbe custodiado por un maligno

dragón, vencerle y salir de allí vivo y con el tesoro, todo ello moviendo a tu personaje por un mapeado de cuadrículas y realizando una acción por turno. Las primeras versiones de "dnd" continuaron esta premisa con una mazmorra conformada por 20 niveles de 9x9 casillas, número que se amplió en versiones posteriores hasta 3 mazmorras con 30 niveles de 15x15 casillas y su particular enemigo final.

### M199H

Poco o más bien nada se sabe de este título; además, toda la información es imprecisa, confusa y en ocasiones errónea, ya que confunden este juego con "dnd" o con otros posteriores como "pedit5", por lo que incluso su existencia puede ser puesta en duda. Muchas publicaciones confirmaron su desarrollo, pero por desgracia, no se conserva

## » REPORTAJE: PLATO - LOS INICIOS DEL RPG

ningún indicio, ninguna versión, ni código fuente, mas allá de los testimonios proporcionados por los jugadores universitarios, que al parecer, sitúan su aparición unos meses más tarde que "dnd".

Es interesante comentar que los administradores de la red PLATO eliminaban videojuegos de su sistema con cierta frecuencia, debido tanto a la limitación existente de almacenamiento, como a la fuerte orientación académica a la que estaban orientados estos terminales por parte de las universidades. Este motivo hace suponer que existieron más desarrollos, pero al ser eliminados con tanta rapidez, no llegaron a tener ninguna repercusión en la escena.

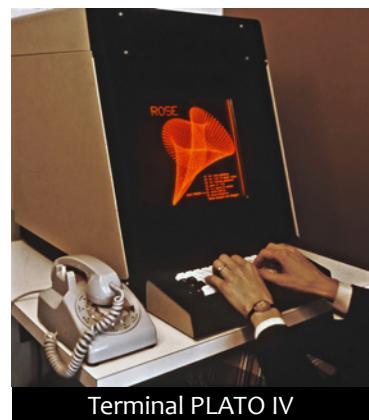
### THE DUNGEON

The Dungeon, más conocido como "pedit5", fue programado por el estudiante Reginald Rutherford III "Rusty" de la Universidad de Illinois. El propio Reginald contó en una entrevista en 2008 que el motivo

que le indujo a programar este título fue el hecho de empezar a jugar D&D durante el verano de 1975. También afirmó que por aquel entonces, unos estudiantes realizaban un juego electrónico similar a éste en la computadora de la universidad, el cual parecía que nunca iba a estar terminado, refiriéndose obviamente a "dnd".

Aprovechando su puesto como administrador en el Grupo de Población y Energía, con acceso a varias lecciones vacías en el servidor, y al ser conocedor del lenguaje TUTOR que como ya sabes, es el usado en el sistema PLATO, decidió programar su propia versión electrónica de Dungeons & Dragons. El juego fue escrito en unas 6 semanas entre el otoño e invierno de 1975.

El juego "pedit5" es un RPG de mazmorras estratégico por turnos que tiene como objetivo llegar a obtener 20.000 puntos de experiencia y poder así retirarse como un héroe. El título consta de



Terminal PLATO IV

un mapeado compuesto por 45 habitaciones de 30x30 casillas. Todo es igual para los jugadores conectados excepto la colocación de enemigos y cofres, que se realiza de forma aleatoria.

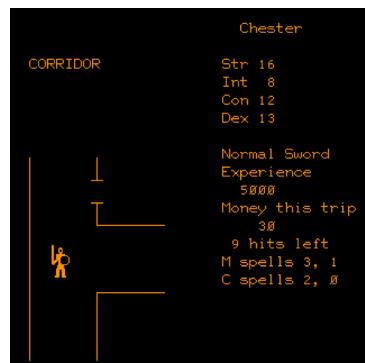
### DUNGEON

La información que hay acerca de este título es meramente especulativa, ya que sólo queda un archivo ejecutable en el que se pueden apreciar la cabecera del juego, algunos gráficos y el nombre de las personas que

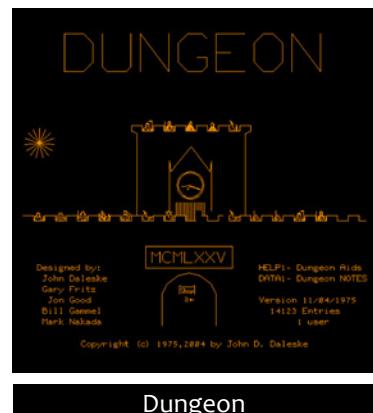
### JUEGOS RPG PARA EL SISTEMA PLATO



The Game Of Dungeons



The Dungeon



Dungeon

participaron en su desarrollo: John Daleske, Gary Fritz, Jon Good, Bill Gammel y Mark Nakada. Existen testimonios de jugadores que aseguran que Dungeon era un juego en primera persona con la misma mecánica que los RPGs previamente mencionados, y según sus programadores, este título fue el precursor del juego Moria. Por desgracia, no es posible ratificar su afirmación, ya que no se conserva documentación relacionada ni el código fuente del programa.

## ORTHANC

Desarrollado por Paul Resch, Larry Kemp, Eric Hagstrom y Mark Nakada para el sistema PLATO en la Universidad de Illinois en 1975. Según Paul Resch en una comunicación con el blog [www.crgaddict.blogspot.com](http://www.crgaddict.blogspot.com) en el año 2013, aseguró que la motivación principal de realizar Orthanc fue la supuesta eliminación del juego "pedit5" del sistema PLATO a finales de 1975.



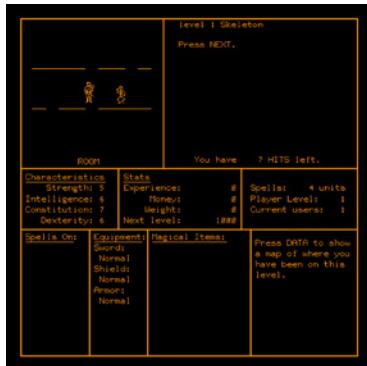
Estudiantes usando PLATO en terminales independientes (1969)

También aseguró que él fue quien conservó la documentación de The Dungeon y su precursor. Muchos años más tarde volvió a reescribir todo el código original para la web [www.cyber1.org](http://www.cyber1.org), la cual sigue manteniendo vivo el sistema PLATO y todo su software.

Orthanc bebe completamente de "pedit5", pudiéndose afirmar que es una evolución de dicho juego.

El objetivo en Orthanc es conseguir la mayor puntuación posible para retirarse con honor y aparecer en el ranking de mejor jugador. Su mapeado es algo más pequeño que "pedit5", con 10 niveles de 24x20 casillas, pero en cambio, cuenta con generación aleatoria del mapas cada 180 días, algo que evita aprenderse los mapas de memoria y le da un punto de complejidad.

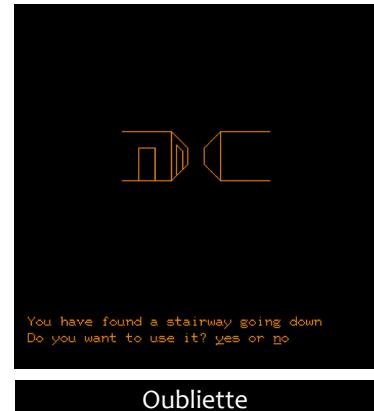
## JUEGOS RPG PARA EL SISTEMA PLATO



Orthanc



Moria



Oubliette

### MORIA

Moria es un videojuego creado por Jim Battin y Kevet Duncombe a lo largo de 1975 en la Universidad de Illinois. Este título se caracteriza por ser un RPG on-line en primera persona con posibilidad de interconectar hasta 10 jugadores de forma simultánea. Kevet Duncombe aseguró en una entrevista de 2007 que al no haber leído libros de Tolkien como El Señor De Los Anillos ni ser jugadores de Dungeons & Dragons, no se basaron en ellos a la hora de desarrollar su juego. Lo que les motivó a crearlo fueron los problemas que tenían Gary Whisenhunt y Ray Wood para programar el ya citado "dnd", por lo que decidieron lanzarse a programar su propio RPG y comprobar si verdaderamente era tan complejo como parecía. Según Kevet, la primera versión de Moria contaba con la misma perspectiva gráfica que "dnd",



Rank Trek - PLATO V

pero generando aleatoriamente la mazmorra a medida que se camina. El autor también comentó que el entusiasmo inyectado por esta primera versión les animó a añadir nuevas funciones al juego.

El objetivo principal en Moria es obtener la máxima puntuación posible para entrar en el ranking de mejores jugadores. Como misión secundaria, debes encontrar el Anillo del Segador, el cual vuelve a quedar escondido en una de las cuatro mazmorras restantes cada vez que sea encontrado por algún jugador; bajo esta premisa, la dificultad para localizar el objeto mágico se eleva exponencialmente cuantos más usuarios estén a la vez buscándolo. Otro objetivo secundario es conseguir que tu gremio alcance el mayor rango posible, pero como el juego no se basa en ganar experiencia combatiendo, sino ganado o robando dinero, alcanzar ese objetivo será una tarea titánica.

El mapeado de Moria es espectacular: la ciudad en la que se inicia el juego cuenta con 60 niveles de 48x42 casillas. En este lugar no se corre peligro y se puede usar para comerciar, robar, subir de nivel en el gremio, descansar, etc. Fuera de la ciudad se encuentra un punto intermedio denominado "área silvestre" en el cual ya es posible encontrar peligros, y además, proporciona acceso a las otras cuatro mazmorras: cueva, desierto, bosque y montaña, con 60 niveles de 30x36 casillas cada una.

### OUBLIETTE

A diferencia de los juegos anteriores, Oubliette no sólo es un título multijugador con vista en primera persona, sino que en esta ocasión, es necesario formar un grupo de exploradores para lanzarse a la aventura, por lo que mazmorrear de manera individual se traduce en una muerte segura.

Este juego fue creado por los estudiantes Jim Schwaiger, John Gaby, Bancherd Delong y Jerry Bucksath en 1977 en la Universidad de Illinois, y su concepto es cuanto menos curioso. Al no contar con un claro objetivo inicial, la posibilidad de jugar on-line con otros usuarios y crear grupos de exploración puede convertirse en



Oubliette para Android / iOS

una premisa poco atractiva, pero es que el mundo en el cual se desarrolla Oubliette contiene multitud de cosas para hacer: descansar, chatear, crear un gremio e incluso comprar un seguidor encantado en forma de mascota. Sus posibilidades de entretenimiento son tan grandes como las de muchos otros videojuegos de rol multijugador masivo en línea (MMORPG) como World Of Warcraft, The Elder Scrolls On-line o Guild Wars, entre otros.

Oubliette cuenta con dos mapeados bastante extensos, pero sin llegar a la magnitud de los vistos en Moria. Estos son: el castillo, donde se promueve la vida social y comercial de los jugadores sin peligro ninguno, y la mazmorra, con un total de 10 niveles de 29x29 casillas cada uno, en la cual se desarrolla la acción y es necesario adentrarse en grupo.

Jim Schwaiger y John Gaby, miembros del equipo de desarrollo original de Oubliette, junto al gra-

fista Filip Stamate y al músico Kevin MacLeod, realizaron en el año 2010 una versión completamente nueva del juego para iOS y Android, con una interfaz gráfica modernizada, música épica y la jugabilidad del original adaptada a los tiempos modernos. Puedes comprarlo en: [www.gabysoft.com](http://www.gabysoft.com)

Gracias al incansable esfuerzo de algunos entusiastas, hoy es posible disfrutar de estos clásicos en todo su esplendor, ya que han conseguido preservar y emular estos mastodónticos equipos respetando las peculiaridades del sistema PLATO.

Si deseas probar estos juegos, hace falta llenar un formulario en la web [www.cyberl.org](http://www.cyberl.org) y esperar a que un operario genere tu usuario manualmente. Cuando respondas al e-mail que te enviarán, podrás loguearte en

el emulador de terminal Pterm que puedes descargar desde [www.cyberl.org/pterm.asp](http://www.cyberl.org/pterm.asp). Ahora podrás conectarte como si de un terminal PLATO se tratase. ¡Todo un ejercicio de retro informática en estado puro, por fin al alcance de tu mano! - M.F.V

#### Otros RPG's (PLATO)

- Think2 (1976)
- Baradur (1977)
- Futurewar (1977)
- Tkm (1977)
- Bnd (1978)
- Sorcery (1978)
- Avatar (1979)
- Medcentr (1979)
- Drygulch (1980)
- Emprise (1980)
- Labyrinth (1980)
- Paradigm (1980)
- Tnt (1980)
- Camelot (1982)
- Crypt (1985)
- Wilderness (1985)



CDC IST III con sistema PLATO



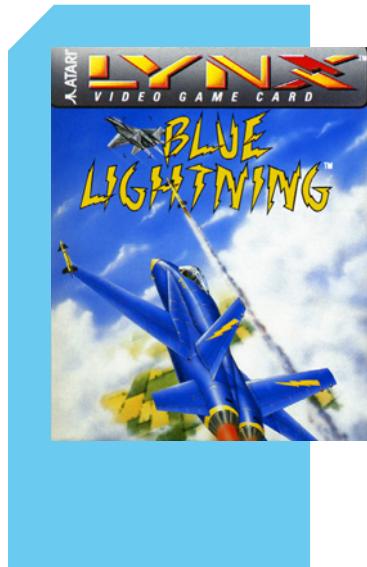


## BATMAN - RETURN OF THE JOKER

A veces me paro a recordar cuál fue la razón por la que entre mi hermano y yo elegimos comprar este juego para Game Boy de entre todo su extensísimo catálogo. La respuesta se intuye al entrar en su habitación y echar un vistazo a la cantidad de películas, pósters y figuras coleccionables que tiene del famoso hombre murciélagos.

En este juego, mezcla de acción y plataformas, Batman se pone en tus manos y tu objetivo será derrotar al mismísimo Joker. Para llegar hasta él, tendrás que hacer frente a un sinfín de enemigos y jefes finales, así como evitar las trampas, caer al vacío o morir de una paliza... todo esto a lo largo de cuatro fases, con una sola vida y cuatro continuos! Al menos dispones de un selector que te permite empezar desde cualquiera de las tres primeras fases. En este título destaca el tamaño y animación del protagonista, una música que te costará sacarte

de la cabeza porque ameriza muy bien la experiencia de juego, la fase del tren, que aunque es cortita, sorprende por su rapidez y scroll, así como el efecto del agua que inunda el escenario de la primera fase... ¿acaso existe alguien a quien no le llamase la atención aquello? Por otro lado, el movimiento de Batman tiene inercia y sus puñetazos son cortos, así que intenta usar los Batarangs o pega agachado siempre que te sea posible; iah!, también dispones de un gancho que te permitirá ir avanzando por el techo así como balancearte para saltar a zonas más alejadas cuando sea necesario. El juego cuenta con tres niveles de dificultad y ciertas diferencias entre ellos; por ejemplo, el agua de la primera fase se convertirá en ácido corrosivo y te restará vida si te toca, los enemigos serán más duros y los jefes finales te recibirán con nuevos ataques. ¡Recoge corazones o no sobrevivirás! - CB



Corría el año 1989 y mi amigo amigero y miembro de nuestro club de Amiga 500 "Salvi" me dijo que le acompañase a los famosos almacenes "La Flecha Verde" a comprar la nueva consola portátil de Atari. Casi entro en shock porque la marca Atari, y en concreto el modelo ST, era el enemigo de Amiga en esos tiempos.

Mientras estábamos de camino al centro comercial me habló de la que, a mi juicio, ha sido la mejor consola portátil de la historia: con su pantalla a todo color, sonido estéreo y dotada de unos juegos increíbles. Ya en el centro comercial, mi amigo estaba haciendo cola para pagar y me paré a ver la última revisión de la Atari 2600: la versión "junior".



## BLUE LIGHTNING

Al ver aquel cacharro me dije «Atari está acabada, como su ST, y más aún con esa 2600 modelo jr. que nadie compra. ¡Mi amigo está tirando el dinero!». Permítanme que pulse el "FFWD" (pa' lante como en los videos VHS) y nos situamos ahora en su casa, consola en mano, pilas recién puestas y un juego cargado: Blue Lightning (Relámpago Azul). Este título estaba inspirado en el famoso Afterburner de Sega, pero os aseguro que cualquiera de sus conversiones a 8 ó 16 bits (incluida la de Amiga) se quedaba en pañales frente a esta versión portátil: el alucinante scaling del juego, la precisión de los misiles y las maniobras del avión en un entorno 3D me dejaron boquiabierto!

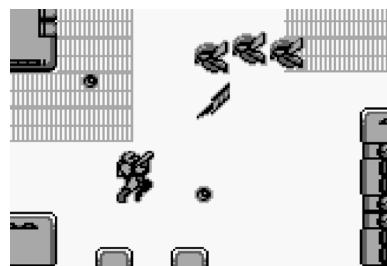
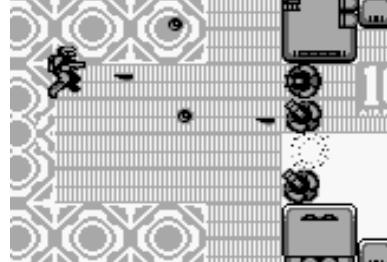
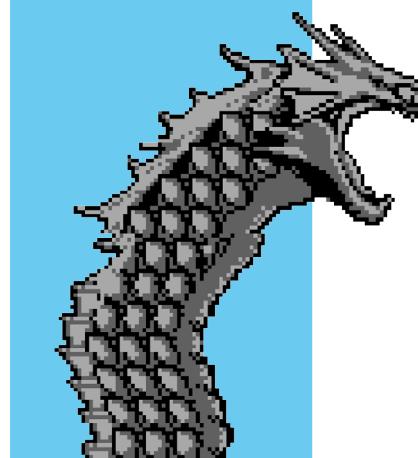
Caminando hacia mi casa tuve que reordenar mis pensamientos. Saqué a Atari de la casilla de "acabados" para devolverla a la zona de "increíbles", lugar del cual nunca debió salir. Sonará extraño, porque sé que no es habitual, pero no soy persona de portátiles: las veces que he tenido alguna entre las manos no he podido evitar pensar qué maravilla podría ser ese juego en una pantalla Philips de 28 pulgadas (pantallón de la época)

Volviendo a lo que nos ocupa, debo decir que a pesar de lo que he contado antes, no veía el momento de hablar con Salvi para que me prestara su Blue Lightning. A mí realmente

no me interesaba aquella Atari Lynx, ni su California Games, ni Chip's Challenge, ni Klax ni nada de eso... yo sólo quería jugar al Blue Lightning! Si te acercabas aquella minipantalla a color a la cara era como estar jugando al espectacular Afterburner. Por desgracia, no se editaron muchos títulos, así que Salvi acabó guardando la portátil con sus ocho o nueve juegos en un armario ropero junto a un Commodore VIC-20 y su adorado Amiga 500.



Lynx estuvo en la cresta de la ola durante algún tiempo y siempre es bueno recordar este detalle para que no se olvide. En cualquier caso, dejando a un lado los chascarrillos, he de decir que Blue Lightning es un juego grandioso en su simpleza, y por ello, todo el que tuvo la suerte de probarlo (en su momento) quedó impactado, aunque nada pudo hacer para destronar ni un ápice a aquel ladrillo blanco de pantalla verde musgo llamado Game Boy. Más tarde llegaría el 3D de verdad, las tarjetas aceleradoras 3DFX Voodoo y DirectX, pero nunca olvidaré la sensación de tener un Afterburner entre las manos gracias a esta pequeña joya llamada Blue Lightning. - J.C



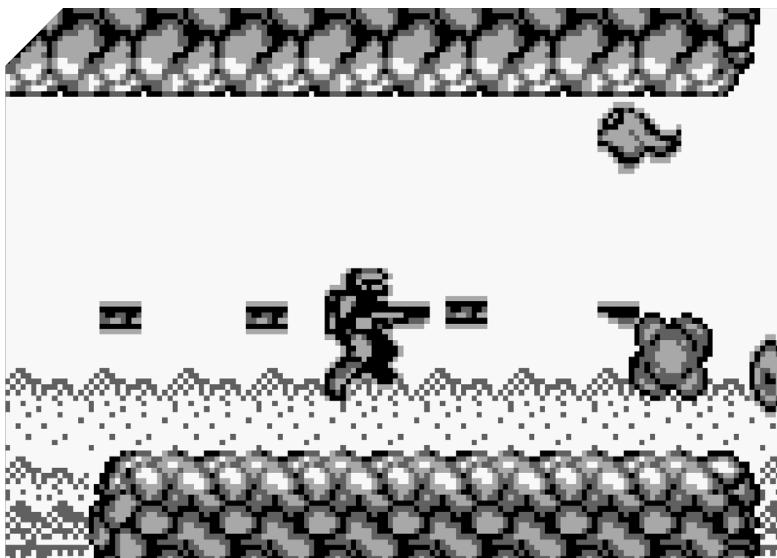
## BURAI FIGHTER DELUXE

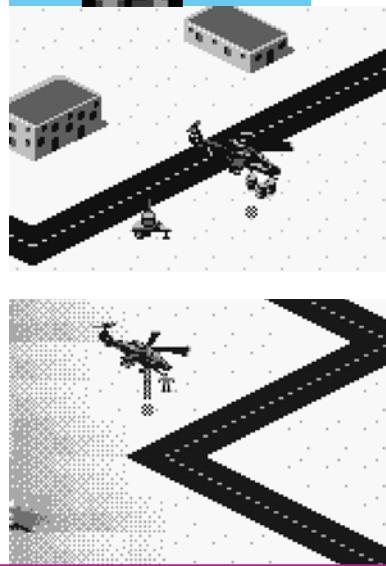
Las vacaciones escolares estaban a la vuelta de la esquina y quería llevarme algún juego nuevo a la playa, pero gastar dinero no era una opción, ya que lo reservaba para jugar en los arcades a pie de costa. Por suerte, pude intercambiar cartuchos de Game Boy con Tamara, una amiga del colegio. Burai Fighter fue uno de los títulos que me prestó, y el único al que jugué. ¡Era demasiado viciante!

El objetivo de este Shoot 'Em Up consiste en adentrarse en 5 bases espaciales, fulminar a todos los enemigos que encuentres y derrotar a los monstruos Burai, pues pretenden hacerse con el control del universo. En la aventura manejas a un humano que viste un traje espacial con el cual puede desplazarse por el aire en cualquier dirección; es imprescindible estu-

diar bien los movimientos, pues el desplazamiento del juego se realiza de forma automática en horizontal y vertical, ipero ojo!, en ocasiones, el cambio de dirección es tan brusco que puedes quedar encajonado iy terminar explotando en mil pedazos!

Para destruir a tus enemigos dispones de un cañón con munición ilimitada al cual se le pueden incorporar lasers, misiles e incluso anillos que atraviesan la materia; además, si consigues 10 potenciadores para cada arma, iduplicarán su efectividad! También hay bombas, satélites protectores y vidas extra repartidas por los escenarios, ipero presta atención!: si completas el juego en modo "Ace" verás una pantalla final, y si además recoges los 15 contenedores de estrella que hay escondidos, idesbloquearás el modo "Ultimate"! - S.G



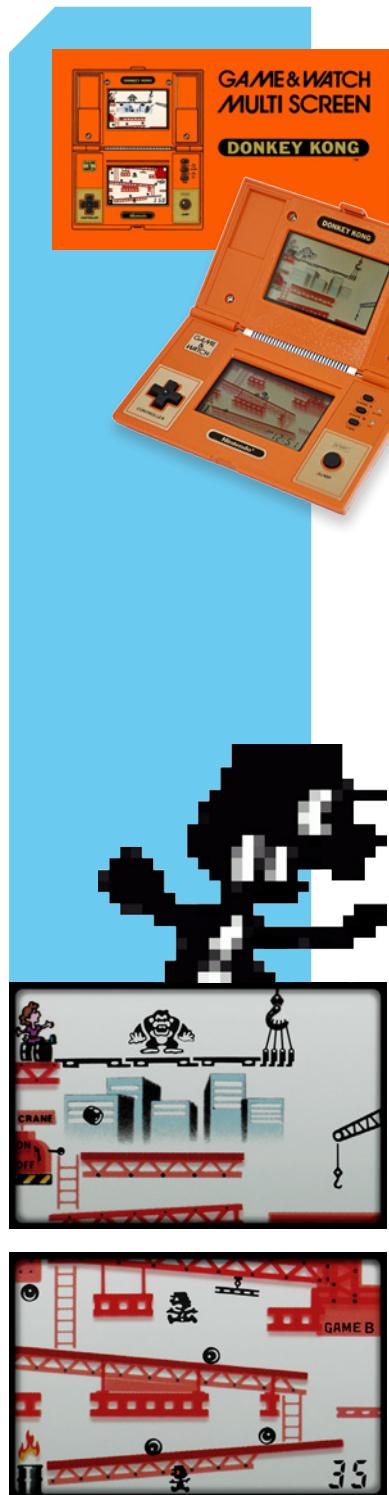


## DESERT STRIKE - RETURN TO THE GULF

Aunque mi primo Gonzalo me permitía jugar esporádicamente con su Game Boy, la mayoría de veces mi participación consistía en introducir mi cabeza entre sus brazos y la consola para ver la partida. ¡Una mano siempre surgía rauda para apartar mi cotorra antes de que la intrusión significara perder una vida!

Desert Strike fue el primer juego portátil que vi. Cuando Mega Drive ya contaba con 3 entregas de la saga, Game Boy recibió la conversión de la primera; un juego cuya versión original para la consola de Sega había aparecido en 1992 aprovechando la publicidad gratuita de la reciente guerra de Iraq. ¡Incluso el subtítulo Desert Strike recuerda a la operación Desert Storm! Ocean fue la empresa responsable de

afrontar la complicada tarea de adaptar el juego original a una consola portátil, monocroma y de 8 bits. El resultado fue espectacular: ¡incluso cuenta con música de Jonathan Dunn! Pilotes un helicóptero en perspectiva isométrica, intentando poner freno a los planes del general Kilbaba, un dictador de Oriente Medio. Todas las mecánicas originales han sido trasladadas eficazmente a la pequeña de Nintendo. Sorprende la imaginativa solución que permite maniobrar el helicóptero en todas las direcciones a pesar de la escasez de botones: manteniendo "A" toda la cruceta cambia de función! Rescatarás civiles y soldados desparecidos, lo cual no sólo salva sus vidas sino también la tuya, pues de esa forma también repararás tu Apache. Ojo con el combustible, porque si se agota, ¡serás tú quien necesite un rescate! - H.R



## DONKEY KONG

El tiempo cambia la perspectiva de las cosas, no me cabe duda. Si en los años 80 eras demasiado pequeño, es difícil que llegues a comprender los sentimientos que una máquina tan sencilla como esta despertó en muchos de nosotros.

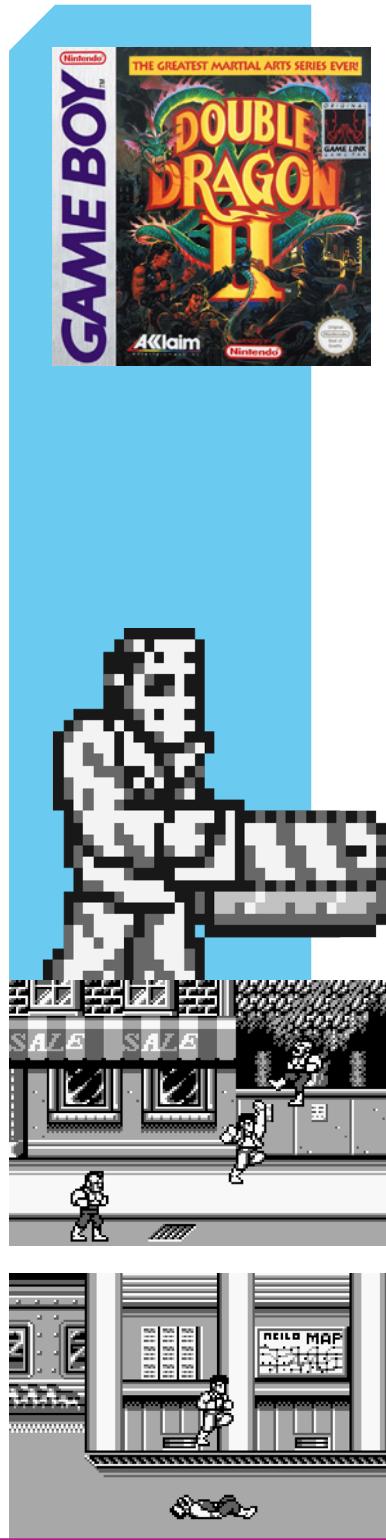
Hubo un tiempo en el que pasaba casi todas las tardes de los sábados en casa de mi primo Óscar. Aquel lugar era un santuario de la diversión electrónica: consolas, ordenadores, aquellas maquinitas LCD que comprábamos en las jugueterías... y de entre todas ellas destacaba la Game & Watch de Donkey Kong! En esa época era tan pequeño que sólo me importaba divertirme; nada sabía de Nintendo, poco me importaba que aquella consola fuese pionera en 1982 en el uso del pad digital con forma de cruceta que tan común se volvería a partir de entonces, y por supuesto, nombres como Gunpei Yokoi o Makoto Kano me resultaban completamente desconocidos. Ignoraba que una polvera de maquillaje inspirase el diseño de bisagra clave para cerrar la consola y convertirla en algo auténticamente portátil, y tampoco tenía ni idea de la cantidad de modelos diferentes de Game & Watch que había; es más, para mí eran... ¡maquinitas!

Ni que decir tiene que tampoco conocía la famosa recreativa de

Donkey Kong ni la de otros personajes que terminarían convirtiéndose en clásicos e imagen de Nintendo. Lo que a mí me importaba, y estoy seguro de que también a todos los que éramos niños entonces, era tener un videojuego entre las manos... y te lo podías llevar por ahí!

Nunca olvidaré la sensación de asombro al jugar con aquel aparato: ipodía manejar a mi personaje y hacer que pasara de una pantalla a otra en la "maquinita"; iy ésta mostraba la hora como un auténtico reloj!, iy tenía alarma!, iy niveles de dificultad!, iy el decorado era de colores! Si en aquel momento me hubieran dicho que años después existirían consolas portátiles con las que jugar a cientos de títulos diferentes con miles de colores, pantallas táctiles e incluso en tres dimensiones, me hubiera caído de espaldas. Pero no podía saber aquello, iy me alegró! Haber descubierto el mundo de los videojuegos empezando por lo más básico es un privilegio que sólo unas pocas generaciones habremos podido disfrutar.

El hecho de que estos aparatitos nos mantuvieran pegados a sus dos pantallas demuestra que el juego "incrustado" en cada maquinita era único, irrepetible, y estaba un paso más allá de la importancia histórica de las Game & Watch como precursoras de las consolas portátiles. - J.P

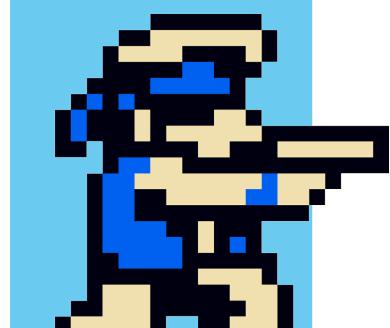


## DOUBLE DRAGON II

Era fin de semana, hacía una mañana maravillosa y mi abuelo Juan me llevó a dar un paseo por el barrio. Tras un buen rato andando, paramos en el bar "El Maestro"; allí se bebió un chato de vino mientras que yo disfrutaba de una partida al arcade Double Dragon II - The Revenge con una casera bien fresquita. Tiempo después, en un famoso puesto de juegos que ponían en El Rastro de Madrid, conseguí la versión para Game Boy a un precio realmente bajo. Estaba convencido de que este juego sería parecido al que probé en el bar, pero en cambio, me llevé una agradable sorpresa al descubrir un título totalmente diferente tanto a nivel gráfico como argumental; es más, no lo cambiaría por ningún arcade de la saga, pues en ellos, los controles se invierten según la posición a la que mire el personaje.

Siempre consideré un error aquel sistema de control, y por suerte, no se implementó en este cartucho. Combinar puñetazos, patadas, saltos en la tripa y agarres de tantas formas también fue un acierto, pues abría un abanico de posibilidades para derrotar a los enemigos y jefes. La versión original del juego salió en Japón en 1990 y no tiene desperdicio: Nekketsu Kōha Kunio-Kun: Bangai Rantōhen. ¡Pruébala!

Wright era el instructor jefe de artes marciales en una organización conocida como "Scorpions", pero ha sido asesinado por un macarra llamado Anderson que pretende hacerse con su puesto. Para colmo, ha dejado pruebas que apuntan a Billy Lee como autor del crimen, y ahora, todos los miembros de la organización te persiguen. ¿Podrás demostrar tu inocencia? - S.G



## METAL SLUG - 1ST MISSION

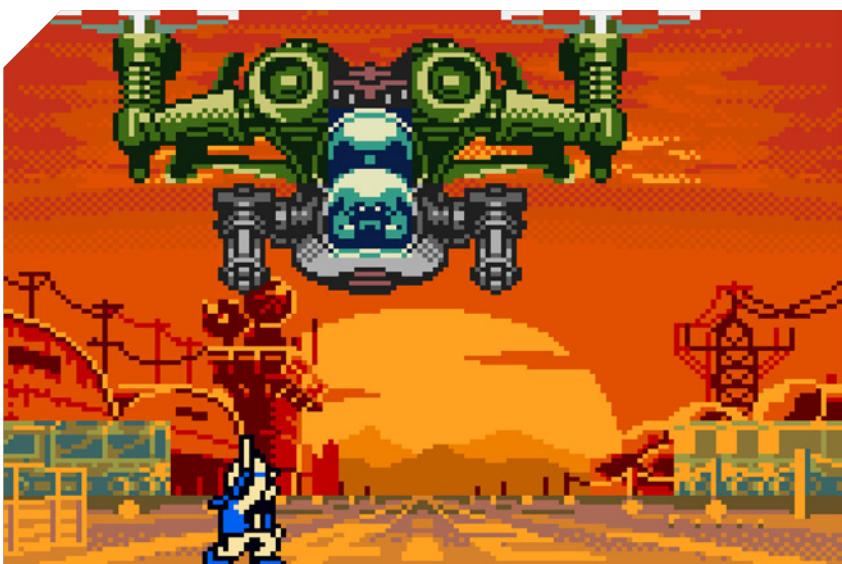
A principios del siglo XXI, en una de mis anuales visitas al Salón del Manga de Barcelona, tuve la gran suerte de hacerme con una Neo Pocket Color transparente completamente nueva a un precio de cuarenta euros (o su equivalente en pesetas)

Junto a la preciosa portátil de SNK, la cual llevaba tiempo queriendo conseguir, compré también un par de juegos; dos de los mejores, según había leído en una Hobby Consolas de 1999, cuando ambos habían sido lanzados al mercado. Uno era Sonic The Hedgehog Pocket Adventure, y el otro, Metal Slug 1st Mission. A pesar de que el de Sonic era excepcional, el que más me llamó la atención fue el otro, una versión mini del sublime Metal Slug que ya había disfrutado en recreativa varios años atrás. En realidad, Metal Slug 1st Mission

es una precuela del juego original, ya que se basa en la primera misión de Marco Rossi, cuando todavía era un cadete.

Con gráficos muy coloridos y detallados, así como unas animaciones de personajes y vehículos muy bien conseguidas y una banda sonora militar, este Metal Slug tiene poco que envidiar a sus hermanos mayores, salvando, claro está, las diferencias técnicas. Quizá lo que más se eche de menos sean las partidas cooperativas junto a un amigo, aunque eso, tratándose de una portátil, sea más fácil de entender.

En esta excelente versión de bolillo no faltan los rehenes para salvar, la variedad armamentística, los enormes enemigos finales ni los vehículos a pilotar, como el clásico tanque y un regordete y simpático avión. - A.M





## POKÉMON - EDICIÓN ROJA

Un día vi a mi primo Oliver de 12 años jugando a Pokémon en su Game Boy Pocket y me contaba que había capturado decenas de bichos y que estaba ganando muchas medallas. Por aquél entonces yo le doblaba la edad, y la serie de dibujos que emitían por televisión me parecía infantil; además, el concepto de ir capturando animalitos y hacer que se peleen entre ellos hasta la extenuación me resultaba insano. La emoción de mi primo era tal, que terminó dejándome la consola unos días para que comprobase por mí mismo lo viciante que era el juego... y el caso es que me enganchó!

Llegó el momento de devolverle la portátil y lo primero que vi es que sin querer le había borrado su partida. Lo mejor fue que en lugar de llevarme un rapapolvo por aquel acto de hostilidad indirecta, él dijo «¡anda!, pero si has avanzado más que yo, tienes unas cuantas medallas más y un Pokémon que me faltaba... ¡pues continúa jugando con tu partida!». Ahí ya respiré tranquilo.

El cartucho de la edición roja se complementa con el de la edición azul para que, a base de intercambiando tus Pokémons con los colegas haciendo uso del cable link, sea posible llegar a registrar en la Pokédex las 151 especies que se incluyen en el juego. ¿Quién puede olvidar a estas alturas el famoso eslogan «¡hazte con todos!»?

Esta mecánica de editar los juegos "por parejas" y realizar intercambios se ha ido repitiendo a lo largo del tiempo y sigue sucediendo en la actualidad; es más, la Pokédex ya cuenta con registros de hasta siete generaciones de Pokémons (la octava está anunciada) en las que hay diferencias remarcables según el sexo, región y evolución de cada especie... ¡Ah!, y por si fuera poco, también existen Pokémons legendarios!

Este título entraría dentro de la categoría RPG con toques de rol clásico, exploración en tiempo real y combates por turnos, que a pesar de parecer sencillos en apariencia, están provistos de la complejidad suficiente para resultar interesantes. Con cada combate, tus Pokémons aumentan su experiencia a fin de subir de nivel, conseguir nuevos ataques, mejorar sus características, y por supuesto... evolucionar!

Los objetivos del juego son: explorar el extenso mapeado que compone la región de Kanto, capturar todos los Pokémons (para ello hay que intercambiar los 11 exclusivos de cada edición), conseguir las 8 medallas combatiendo contra los líderes de gimnasio, luchar en la liga Pokémon y vencer al enemigo final. El viaje es largo pero divertido, adictivo y emocionante. Si te va el universo Pokémon, ¡juégalo sin pensarlo!, y si todavía no has lanzado una pokéball, ¡ya va siendo hora! - RB

## » REPORTAJE: ALIEN VS. PREDATOR SAGA



Aliens y Depredadores son dos perfectos organismos, tan hostiles e insuperables en letalidad, tan por encima de las capacidades de un humano, que en un enfrentamiento cara a cara no tendrías ninguna posibilidad de contarlo. ¿Es eso lo que tanto nos atrae de ellos?, ¿ser conscientes de que ni el coraje de Ripley es garantía de supervivencia?

Aunque la primera aparición conjunta de Aliens y Depredadores sucedió en el año 1989 en un

cómico, muchas manifestaciones culturales posteriores se han sentido atraídas por el carisma de estos seres: cine, juegos de mesa y de rol, etc. Por supuesto, el mundo de los videojuegos no iba a ser inmune a la tentación de juntar a dos criaturas tan poderosas.

Si bien es cierto que las dos películas que integran la saga Aliens Vs. Predator, de 2004 y 2007, son... digamos... discretitas, ¿quizás podemos esperar más de los videojuegos que integran el

universo de nuestros cazadores del espacio favoritos? Si crees que reúnes el valor necesario para enfrentarte a ambos seres juntos, isigue leyendo! Es cierto que en el espacio nadie puede oír tus gritos, pero como dijo el Mayor Dutch Schaefer: «¡si sangra, podemos matarlo!».

### ALIEN VS. PREDATOR

SUPER NINTENDO (1993)  
JURUDAN / ACTIVISION

El primer videojuego en contar con ambos personajes en su elenco es un "yo contra el barrio", y aunque lleve el mismo nombre, no tiene nada que ver con la recreativa. Se desarrolla en el planeta Vega 4 a raíz de que unos obreros dan casualmente con un nido de huevos Aliens, y ante la expansión de los Xenomorfos, deciden enviar un satélite a buscar ayuda. Pasaba por allí una nave Predator que venía precisamente a cazar humanos, pero al ver a los Aliens deciden enfrentarse a

### CRONOLOGÍA - ALIEN VS PREDATOR



Alien Vs. Predator  
(Super Nintendo) (1993)



AVP - The Last Of His Clan  
(Game Boy) (1993)



Alien Vs. Predator  
(Jaguar) (1994)

una especie más poderosa que la nuestra. En el juego manejas a los Depredadores, y mientras te partes la cara con los Aliens podrás recoger mejoras (invisibilidad, el disco boomerang, etc.)

Al juego le hubiera venido bien pulir un poco el sistema de control, ya que no responde todo lo rápido que debiera cuando te das la vuelta; además, la detección de colisiones deja mucho que desear. Por ejemplo, puede ocurrir que recibas daño de un Alien antes de que su brazo entre en contacto con tu personaje, o sin estar en línea contigo. Por cierto, la versión japonesa, que se llama Aliens Vs. Predator, añade en exclusiva un modo de lucha para dos jugadores.

## ALIEN VS. PREDATOR: THE LAST OF HIS CLAN

GAME BOY (1993)  
ASK KODANSHA / ACTIVISION

Es un precursor de lo que actualmente conocemos como juego "tipo Metroid" en el que tienes que abrirte camino mediante el uso de llaves. El título se desarrolla en un planeta que ha colonizado el hombre a fin de extraer recursos mineros una vez agotados los de La Tierra, pero los Predators también han dejado aquí huevos Aliens (no era ancho el universo!), así que ya tenemos la fiesta montada: los Aliens utilizan a los humanos para incubar a más de los suyos, y cuando llegan los Predators, les aguarda un gran

comité de bienvenida. Todos fallecen menos el último del clan, al que manejas. Sólo hay tres tipos de enemigos, a saber: abrazacaras, rompe pechos y Alien adulto; bueno, y algún enemigo final. ¡Cuidado con los saltos porque no puedes atacar desde el aire! ¡Ah!, y el juego tiene un bug: si te subes a la cabeza de la reina Alien podrás matarla golpeando "al aire" mientras te mantienes fuera de su alcance. ¿Qué cómo vas a subir a su cabeza?, lógico: aprovechando la onda expansiva de tus granadas. Un detalle que puede ayudarte es que el mapa se dibuja automáticamente a medida que avanzas. Por cierto, la versión japonesa no lleva el subtítulo "The Last Of His Clan", pero es el mismo juego.



CRONOLOGÍA - ALIEN VS PREDATOR



Alien Vs. Predator  
(Arcade) (1994)



Aliens Vs. Predator  
(PC / Mac) (1999)



Aliens Vs. Predator 2  
(PC / Mac) (2001)

## » REPORTAJE: ALIEN VS. PREDATOR SAGA

### ALIEN VS. PREDATOR

JAGUAR (1994)

REBELLION / ATARI

Un shooter en primera persona que aunque hoy parezca primitivo, ofrecía un aspecto alucinante en su época: ¡algo así como un Wolfenstein 3D ambientado en el universo Alien Vs. Predator! A su favor hay que decir que fue el primer juego en permitir escoger bando: humano, Alien o Predator; además, a excepción de los Aliens, que se hicieron a partir de muñecos, todos los personajes Depredador y humano son actores digitalizados. La gran desventaja de este título es haber salido para Atari Jaguar, y de poco le sirvió ser el cartucho más vendido de la consola: hablamos de una máquina cuyo catálogo no alcanza los 70 títulos y que no llegó a 3 años de vida comercial. Enterrada por la salida de Saturn, y sobre todo por el éxito de PSX, algunos de sus juegos, como el que nos ocupa, merecen una mayor atención.

Alien Vs. Predator cuida aspectos como que el Alien no usa botiquines, por lo que al morir reapareces donde infectaste a un humano por última vez, o que no puedes usar ascensores pero sí moverte por los conductos de ventilación.

Incluso si otra especie camina sobre el cadáver de un Alien, se quemará con el ácido de sus heridas. El Predator se vale de capacidades como la invisibilidad, pero ojo, como atacar siendo invisible es de cobardes, pierdes puntos si lo haces, y son tus puntos los que desbloquean nuevas habilidades.

En este sentido el juego está muy bien asentado sobre la mitología de ambas especies, pues mientras el Alien es un asesino implacable que mata por naturaleza, el Depredador es un cazador con su propio código de honor: no busca asesinar porque sí, sino tener un enfrentamiento justo en el que medirse con otros cazadores poderosos a los que derrotar para convertirse en el mejor. El Alien quiere proteger su especie

y el Predator conseguir la calavera de la Reina Alien. ¿Y qué hay de los humanos? Me temo que ellos se contentan con salir de esta. Jugar desde su punto de vista se torna en una experiencia a lo survival horror en la que es preferible avanzar despacio por una nave realmente intrincada. La ausencia de música contribuye a esta sensación, pues los sonidos te darán pistas sobre si te está acechando algo. Puedes consultar un mapa para orientarte, pero ocupa el centro de la pantalla y se hace incómodo. Lo peor del juego es el control, que obliga a ser muy preciso y a veces conduce a muertes injustas.

### ALIEN VS. PREDATOR

ARCADE (1994)

CAPCOM

Es la joya de la corona por varios motivos: para empezar, se basa en un guión que iba a servir para la primera película de Alien Vs. Predator; sin embargo, la película

### CRONOLOGÍA - ALIEN VS PREDATOR



AVP - Extinction  
(PS2 / Xbox) (2003)



Aliens Vs. Predator  
(Móvil) (2004)



Aliens Vs. Predator  
(Móvil) (2004)

que se retrasó hasta 2004, fue filmada con un guión diferente. Otro aspecto que otorga valor al juego es que los derechos de la franquicia pertenecen a Fox y no a Capcom, por lo que nunca se hicieron conversiones a sistemas domésticos; todo esto significa que estamos ante una historia oficial dentro del universo Alien Vs. Predator y que sólo puedes jugarlo mediante el uso de emuladores...

yo comprando la placa, claro! Por cierto, en su panel de ajustes (DIP Switches) es posible cambiar el idioma del juego al español. El problema de esta recreativa es que corre sobre una CPS-2, placa que incluía la famosa "pila de la muerte", de manera que muchas de ellas quedaron inservibles con el paso de los años.

Alien Vs. Predator es un beat 'em up al más puro estilo Final Fight, visualmente muy atractivo, con variedad de localizaciones y que goza de gran fluidez y velocidad en la acción. Puedes elegir entre 4 personajes: el Predator Hunter, el Warrior y 2 soldados Cyborg

de los Marines Coloniales, concretamente la Teniente Linn Kurosawa y el Mayor Dutch Schaefer, claramente inspirado en el personaje de Schwarzenegger. Todos ellos se desenvuelven con brutalidad y se diferencian en el tipo de armas que pueden usar, su agilidad, o si se quedan indefensos al recargar. En nuestra opinión, el Predator Guerrero es el más compensado.

La historia sucede en California, y a juzgar por los escenarios y la tecnología, tendría lugar entre los acontecimientos de Aliens y Alien 3. Dutch y Linn están aislados en la ciudad de San Drad en mitad de una invasión de Xenomorfos. Por fortuna, aparecen los Predators y deciden aliarse para acabar con los Aliens. ¡A lo largo del juego descubrirás quién está detrás de esta invasión y cuáles eran sus motivaciones!

## ALIEN VS. PREDATOR

PC / MAC (1999)  
REBELLION / FOX

Con él arrancó una trilogía que mantiene como marca de la casa la característica de ofrecer 3 campañas diferentes dependiendo de que juegues como humano, Xenomorfo o Depredador. Se trata de un FPS que supone un gran salto visual con respecto al ante-



## CRONOLOGÍA - ALIEN VS PREDATOR



Aliens Vs. Predator 3D  
(Móvil) (2005)



AVP 2 2D - Requiem  
(Móvil) (2007)



Aliens Vs. Predator - Requiem  
(PSP) (2007)

## » REPORTAJE: ALIEN VS. PREDATOR SAGA

rior, que como vimos, salió 5 años antes en la videoconsola Jaguar. Cada una de estas campañas sucede en escenarios diferentes (cosa que no sería así en el resto de la trilogía), y todas las razas ofrecen sus propias y exclusivas mecánicas jugables.

Si te decantas por los Aliens serás capaz de trepar paredes y desplazarte por techos. En la piel de los Predators la tecnología armamentística será tu aliada. Y si te gusta sufrir y decides jugar como humano, ¡más te vale tener buenos reflejos y no quitar el ojo del sensor de proximidad! La experiencia de juego huye de complicaciones y prefiere centrarse en la acción frenética a lo Quake III. Un gran punto a favor es la inclusión del multijugador LAN que tanto echamos de menos actualmente.

### ALIENS VS. PREDATOR 2

PC / MAC (2001)  
MONOLITH / FOX / SIERRA

Si lo quieres conseguir te vendrá bien saber que existe una versión llamada Alien Vs. Predator Classic 2000 que corrige algunos errores. Como secuela del anterior, también incorpora 3 campañas distintas en función de cada raza, pero en esta ocasión sí que comparten ciertas localizaciones para entrelazar las múltiples historias. Como es habitual, la campaña Alien es la más directa: avanza y mata, pero ofrece una novedad, y es que sigue el ciclo vital del

Alien: comienzas como un abrazacaras hasta que infectas a un humano y sales de su pecho convertido en todo un Alien hecho y derecho. ¡Incluso puedes presenciar desde el punto de vista del Alien cómo se abre paso hasta el exterior rompiendo las costillas!

Este lujo de detalle supuso que en países como Alemania considerasen apropiado censurar algunos contenidos del juego.

### ALIENS VS. PREDATOR: EXTINCTION

PS2 / XBOX (2003)  
ZONQ INC. / EA / FOX

Con este título, el universo Alien Vs. Predator se traslada por primera vez al terreno de la estrategia en tiempo real al estilo Starcraft. Todo sucede en el planeta Alien LV-742, donde con 21 mapas a tu disposición, podrás visitar cuevas, selvas e instalaciones militares que se irán desvelando a medida que explores las inmediaciones, tal y como sucede en Dune 2 o Heroes Of Might & Magic.

Una vez más, la elección es tuya: bien sea manejando a los Xenomorfos, los Depredadores o los humanos, podrás evolucionar tus efectivos, ya que cada facción tiene sus propias fortalezas y debilidades. Los Aliens son duros

### CRONOLOGÍA - ALIEN VS PREDATOR



AVP Requiem - Combat Evolved (On-Line) (2007)



AVP - Extinction  
(PC / PS3 / Xbox 360) (2010)



AVP Evolution  
(Móvil) (2013)

en el cuerpo a cuerpo pero vulnerables a distancia. Los humanos presentan el caso contrario gracias a la fortaleza que sus francotiradores les otorgan a distancia. Por último, los Predators unen las virtudes de ambas especies: duros en el cuerpo a cuerpo y con un cañón que resulta letal a distancia. Si además utilizas su invisibilidad, el juego se desequilibra y se convierte en un paseo en el que puedes eliminar contrarios sin que se percaten de tu presencia.

El otro punto oscuro del juego es la inteligencia artificial del enemigo, que te puede llegar a observar con escenas tan hilarantes como un soldado humano que se lanza a hacer la guerra por su cuenta y riesgo contra una horde xenomorfa. Por último, el control con mando se hace bastante incómodo... ¡se nota que es un juego ideal para ratón!

### ALIENS VS. PREDATOR

MÓVIL (2004)  
WICKED WITCH / ELITE SYS

La película de 2004 fue el pistoleazo de salida para una serie de juegos muy olvidables orientados al mercado de los teléfonos móviles. Ten en cuenta que hablamos de una época en la que Android aún no era un estándar; los juegos tenían que adaptarse al sistema de cada fabricante y venderse en tiendas on-line diferentes. ¡Por lo general, los terminales de hace más de 15 años no permitían grandes florituras!



### ALIENS VS. PREDATOR

MÓVIL (2004)  
SUPERSCAPE

Otro juego para teléfonos móviles que intentó aprovechar la salida de la película para vender. Aunque hay que juzgar estos juegos según los estándares de la época, ni siquiera entonces destacó, de manera que hoy en día se hace árido y poco entretenido.

### ALIENS VS. PREDATOR 3D

MÓVIL (2007)  
SUPERSCAPE

Último juego para móviles basado en la película de 2004 que hacía uso de un entorno 3D con píxeles como adobes. Esto, unido al tamaño medio de las pantallas de los teléfonos de la época, un movimiento brusco y un control impreciso, da como resultado un juego en el que casi puedes contar en tiempo real los polígonos que conforman cada personaje. Como experiencia basada en la cinta de Paul W. S. Anderson es

mucho más recomendable la campaña de los Marines Coloniales del juego Aliens Vs. Predator (2010).

### ALIENS VS. PREDATOR 2 2D: REQUIEM

MÓVIL (2005)  
SUPERSCAPE

Es la secuela del juego anterior, en esta ocasión basado en la película de 2007. Francamente, no te pierdes nada.

### ALIENS VS. PREDATOR: REQUIEM

PSP (2007)  
REBELLION / SIERRA

Reconozco que no esperaba nada de este juego: el film de 2007 en que se basa me parece lleno de defectos, siendo uno de los peores la oscuridad en que transurre, pues apenas permite seguir la acción. El caso es que aunque el juego no destaca especialmente en nada, casi todo lo que hace lo hace bien, así que ha terminado por ser uno de esos videojuegos a los que te enfrentas con pocas expectativas y acaban sorprenderte.

## » REPORTAJE: ALIEN VS. PREDATOR SAGA



diéndote. En este shooter en tercera persona jugarás desde el punto de vista de un Predator que se enfrenta tanto a Xenomorfos como a humanos siguiendo las escenas más representativas de la película, como la del restaurante, o esa otra en la que el Predator destruye una central eléctrica, y resulta que se ve menos oscuro que en la película!

La dificultad es a veces muy baja, y a esto contribuye que se puedan obtener suficientes puntos de mejora de armas como para que lleves todas al máximo demasiado pronto. ¿Cómo se consiguen estos puntos de mejora?, destruyendo restos Alien o tecnología Predator para que los humanos no accedan a ella; además, el juego es algo corto: unas 5 horas bastan

para terminarlo. En cualquier caso, cuenta con el factor rejugabilidad gracias a que cuando terminas un nivel puedes elegir seguir por la ruta urbana, la industrial o las alcantarillas. A modo de curiosidad, (spoiler) si recuerdas la película sabrás que en las primeras escenas fallece un niño. Pues bien, esa escena sirve de cinemática introductoria al videojuego, aunque omitieron la muerte del chico.

### AVP: PREDALIEN BUILDER AND GAME

(ON-LINE) (2007)

Regresamos a la morrala promocional con el primero de 3 juegos on-line cuyo único objetivo era apoyar el marketing de

la película de 2007, Requiem. Este fue un discretísimo juego de plataformas del estilo que tanto abundaba en la época de Mega Drive y Super Nintendo. Lamentablemente, ya no es accesible.

AVP: VU

(ON-LINE) (2007)

El segundo juego on-line también fue una herramienta de marketing más que un producto de entretenimiento. Ya no se encuentra disponible, lo cual no parece una gran pérdida a tenor de los comentarios que aún pueden encontrarse en foros: múltiples problemas de conexión, y quienes lo conseguían probar, echaban pestes del juego.

## JUEGOS CANCELADOS Y CURIOSIDADES

### ALIEN VS. PREDATOR ATARI LYNX (1994) IMAGE / ATARI

No debes confundirlo con una conversión a portátil del juego de Jaguar del mismo año. Muy al contrario, iba a tratarse de un nuevo título. Si te pude la curiosidad, seguro que consigues localizar una versión primigenia que circula por internet. Es funcional en cualquier emulador de Lynx, aunque sólo permite elegir entre humano o Predator, y lo único que da pie a hacer es deambular por una nave Predator sin ningún tipo de presencia enemiga.

### ALIEN VS. PREDATOR SEG A 32x (1995) CAPCOM

¿Recuerdas que no existen conversiones de la famosa recreativa de Capcom? Hubo al menos este intento de traer a nuestras casas el excelente arcade, pero no llegó a buen puerto, ni a ninguna otra parte, pues tras ser anunciado, ya no hubo noticia alguna.



Alien Vs. Predator  
(Atari Lynx) (1994)

### ALIEN VS. PREDATOR GAME BOY ADVANCE (2002) UBISOFT

La compañía francesa Ubisoft anunció el desarrollo de un juego de la franquicia Alien Vs. Predator para Game Boy Advance, pero nadie llegó a ver una sola pantalla ni tampoco se comunicó oficialmente su cancelación. Sólo supimos que tomaría como base la película que se estrenó en 2004. La leyenda dice que la compañía de Montreuil sólo tenía licencia por parte de Fox para producir juegos de esta franquicia por unos pocos años, y este desarrollo se les fue de plazo, así que es probable que decidieran cancelar al estimar que no lo podrían publicar a tiempo, y de esta manera, evitar mayores pérdidas.



### ALIEN VS. PREDATOR VS. YOU BD-LIVE (2008)

En el CES de 2008 se presentó la tecnología BD-Live, que prometía reproductores de Blu-Ray con memoria interna de 1 GB, capacidad de conexión a internet y posibilidad de descargar contenido extra e incluso juegos! Este fue el caso de la reedición en 2008 del BD de Alien Vs. Predator. El espectador podía subir su foto a la web de Fox, y a partir de ahí, el reproductor de Blu-Ray era capaz de acceder a la fotografía, integrarla en la película, añadir un interface de juego a la misma, y permitir al jugador/pectador luchar contra las diferentes criaturas que desfilaran a lo largo del visionado del film. ¡Ah!, y también podía comunicarse con otros jugadores! Sonaba de maravilla, ¿verdad? La realidad fue que el BD-Live acabó siendo usado como medio publicitario mediante el cual las productoras ofrecían trailers de otras películas, y el poco material que merecía la pena, ideberían haberlo incluido en el disco!



Alien Vs. Predator Vs. You  
(BD-Live) (2008)

## » REPORTAJE: ALIEN VS. PREDATOR SAGA

### AVP REQUIEM: COMBAT EVOLVED

(ON-LINE) (2007)

¿Aún no has tenido suficiente bazofia? Combat Evolved es el mejor de los 3 juegos promocionales de Alien Vs. Predator: Requiem. No era difícil a tenor de los antecedentes. En esta ocasión se trata de un título en flash que se puso a disposición del público con motivo del lanzamiento en DVD de la película.

El juego es literalmente un plagio del conocido Rampage, sólo que aquí sustituyeron los monstruos por un Alien o Predator a elección del jugador. Ya no puede encontrarse en la web de Fox, pero si buceas en [www.gamezhero.com](http://www.gamezhero.com) podrás satisfacer tu curiosidad.

### ALIENS VS. PREDATOR

PC / PS3 / XBOX 360 (2010)  
REBELLION / SEGA

El regreso de Rebellion a la saga no trajo novedades notables: es un shooter en primera persona totalmente conservador, directo en su desarrollo y con mecánicas ancladas en el pasado. Nada de complicarse con habilidades y evolución de personajes como era habitual entonces: imitar sin más! Quizás recuerdes la polémica que hubo alrededor de su lanzamiento cuando el apartado gráfico final resultó ser muy inferior al de un trailer que habían

mostrado durante su desarrollo. Al margen de las 3 campañas habituales, es destacable uno de los modos on-line que permitió jugar a 18 marines contra los Aliens, y a medida que se van infectando, los primeros pasan al bando Xenomorfo. ¡Una delicia para el último humano en pie!

### AVP: EVOLUTION

MÓVIL (2013)  
ANGRY MOB / FOX

Aunque dista mucho de ser perfecto, se trata de la mejor experiencia de Alien Vs. Predator en lo que al mercado móvil se refiere. Nos propone un hack 'n' slash en el que manejas tanto a Xenomorfos como a Depredadores.

En términos de variedad es una buena idea, porque tan pronto estás matando humanos desde la perspectiva Alien, como protegiéndolos mediante el manejo de los Predators. Sin embargo, este constante cambio termina redundando en una historia algo confusa que no está bien llevada. Por otra parte, y como desgraciadamente viene siendo norma, aunque el control de los Predators es aceptable, el manejo de los Aliens se vuelve caótico.

A pesar de todo, si lo que quieras es matar y no te importa que los primeros compases sean lentos, puede ser una opción a valorar. Al menos gráfica y sonoramente aguanta el tipo si tienes en cuenta los años que han pasado.



Soldiers Inc.  
(On-Line) (2013)



MOD Minecraft  
(2015)



Mortal Kombat X  
(PC / PS4 / One / Móvil) (2015)



Aliens Vs. Pinball  
(PC / PS3 / PS4 / Otras) (2016)

## JUEGOS CANCELADOS Y CURIOSIDADES

Alien y Predator no sólo se han dado la mano (o las garras, o los dientes, o lo que sea que se den) para protagonizar videojuegos exclusivos de su universo, también han hecho cameos y apariciones en otros juegos, ¡y lo cierto es que no son nada desdeñables!

### **SOLDIERS INC. ON-LINE (2013)**

Es un MMO de estrategia con vista isométrica que tiene lugar en la ficticia República de Zandia. Disponible a través de navegador, sus posibilidades son las clásicas: batallas entre los distintos jugadores que se conectan, cada uno de los cuales intentará por todos los medios obtener el mayor número de efectivos posible, así como mejorar su habilidades para maximizar su eficacia en los enfrentamientos.

Lo más importante es que en el año 2015 se añadió al juego la corporación Weyland Yutani, ¡y con ella a nuestros dos simpáticos amigos Alien y Depredador! El juego es gratuito, pero ofrece las típicas microtransacciones. Ya sabes: ¡pay to win!

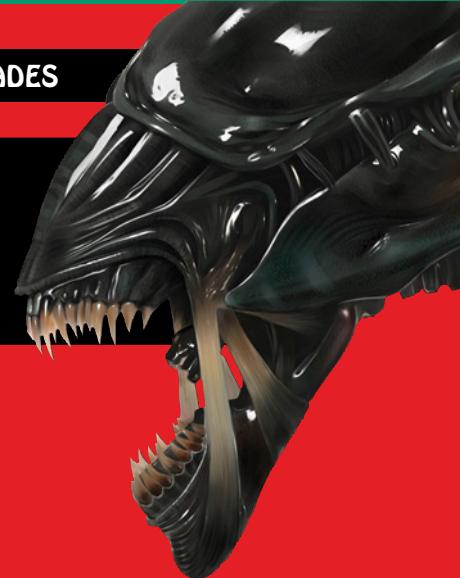
### **MOD MINECRAFT (2015)**

¿A que suena curioso trasladar a estos dos organismos letales a un entorno y mecánicas como las de Minecraft? ¡Pues ya se ha hecho! Gracias a ello puedes diseñar tus propios enfrentamientos entre humanos, Aliens y Predators creando el escenario en que

tendrán lugar y eligiendo cuántos efectivos de cada tipo participarán, así como generar los objetos mezclando materias primas. En este mod no falta de nada: marines, civiles, la reina Alien, los abrazacaras, los revientapechos, lanzallamas, huevos, Depredadores con su cañón al hombro... Llenar el escenario de bichejos y soltar un par de humanos a ver cómo se las apaña es sólo una de las ideas que te damos, ¡pero seguro que se te ocurren más!

### **MORTAL KOMBAT X PC / PS4 / ONE / MÓVIL (2015)**

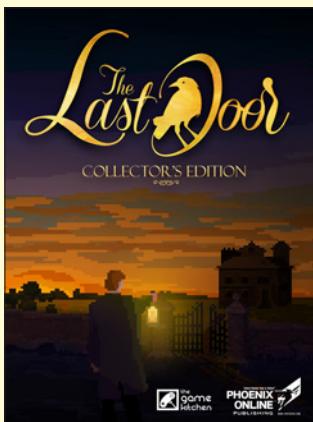
Si la crueldad salvaje y la brutalidad son señas de identidad de la saga Mortal Kombat, ¿cómo es que a nadie se le había ocurrido antes incluir a Predators y Aliens en la plantilla de luchadores? Ten en cuenta que si quieras pelear con ellos no te basta con tener el juego base, porque vienen en uno de los DLCs. Existe una versión llamada XL que incluye todos los añadidos, así que además de los dos que nos interesan, con ella dispondrás de variopintos luchadores de la talla de Jason Vorhees (Viernes 13). ¡No me negarás que te mueres de ganas de ver sus fatalities y brutalities!



### **ALIENS VS. PINBALL PC / PS3 / PS4 / XBOX 360 ONE / MÓVIL / WII U / SWITCH PS VITA (2016)**

Este videojuego multiplataforma contiene 3 mesas de pinball, y una de ellas dedicada específicamente a Alien Vs. Predator. En la parte izquierda de esta mesa en cuestión se sitúa un Depredador, y en el lado contrario, el Alien. En función de qué partes de la mesa vayas activando con la bola, provocarás que se ataquen entre ellos. Los efectos lucen mucho, como la invisibilidad del Predator, que dificulta la visión de la mesa, así como ciertos minijuegos basados en la apertura de la pirámide.

El juego se puso a la venta un 26 de Abril, fecha que se escogió en homenaje al satélite LV-426 en el que transcurren los hechos de la primera película de Alien, dirigida por Ridley Scott en 1979. - J.P



#### ► FICHA TÉCNICA

- » GÉNERO: AVENTURA GRÁFICA
- » DESARROLLA: THE GAME KITCHEN
- » DISTRIBUYE: PHOENIX ONLINE
- » AÑO: 2014
- » PLATAFORMA: PC / MAC / LINUX
- » JUGADORES: 1

Conocí la obra de H.P. Lovecraft a raíz de juegos de mesa como Arkham Horror, Eldritch Horror y Las Mansiones De La Locura, iy debo decir que me encanta! Cuando oí hablar de una nueva aventura gráfica con toques lovecraftianos (y de Edgar Allan Poe), inmediatamente recordé los juegos Prisoner Of Ice y Shadow Of The Comet, a los que dediqué muchas horas de mi infancia.

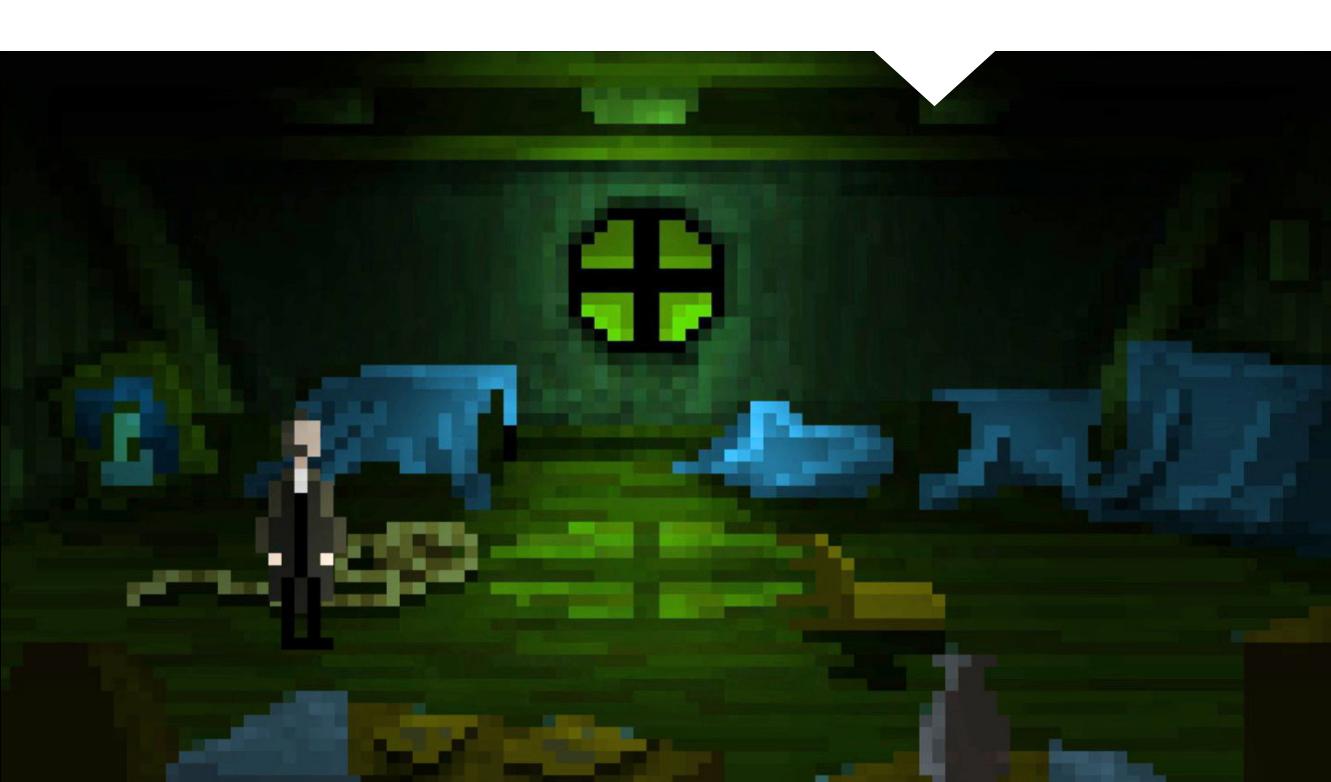
Mi sorpresa al descubrir The Last Door fue tan grande como el tamaño de sus píxeles. En él, te trasladas al siglo XIX para calzar los zapatos de Jeremiah Devitt, quien recibe una misteriosa misiva de su antiguo amigo Anthony, motivo por el cual decide reunirse con él en su mansión de Sussex.

## THE LAST DOOR

Sin embargo, hechos perturbadores comienzan a suceder tras poner los pies dentro de la casa de tu amigo, y ciertos recuerdos de la infancia volverán a golpear tu memoria, difuminando la línea entre realidad y fantasía.

La historia se compone de 8 episodios divididos en 2 temporadas: en la primera juegas con Devitt, pero también tendrás la oportunidad de vivir nuevas y siniestras aventuras en la 2<sup>a</sup> temporada de la mano del Dr. John Wakefield.

La mecánica de juego es un point and click con la clásica recolección de objetos, observación de los mismos para recabar todas las pistas posibles y usarlos en otros puntos





del escenario, conversar con lugareños para intentar descifrar los enigmas que se plantean, etc.

The Game Kitchen, autores del galardonado Blasphemous, han tenido buen ojo (y oído) al seleccionar a Carlos Viola para realizar la música del juego, la cual merece ser destacada, pues emociona, intriga o entristece según convenga al guión; además, es la guinda del pastel porque consigue crear una atmósfera inquietante y tensa en la que el píxel gordo hace que tu imaginación vuele, aunque en ocasiones se echa de menos algo más de detalle para mejorar el rastreo de objetos en pantalla. Estás ante un juego cuya narrativa es

espectacular, al estilo del genio de Providence, con historias muy cuidadas e hiladas entre sí y con giros de guión que te dejarán boquiabierto; por eso, te recomiendo que juegues los episodios lo más seguido posible, pues todos hacen referencia a alguna incógnita previa. Ambas temporadas cuentan con una edición coleccionista distribuida por Phoenix Online Publishing que aporta gráficos y audio mejorados, nuevas escenas y 4 miniepisodios extra. Si quieras vivir una aventura rodeado de la ambientación y el estilo de los mitos de Lovecraft, puedes hacerlo tanto en iOS, Android y Windows Mobile como en Steam y GOG. ¡Incluso puedes jugar on-line en [www.thelastdoor.com!](http://www.thelastdoor.com)! - HR



### LO MEJOR

La historia se desvela poco a poco, proporcionándote las piezas del puzzle para que siempre quieras continuar jugando. Realmente engancha.

### LO PEOR

Los momentos en los que la búsqueda de objetos se convierte en una caza del píxel concreto. Afortunadamente, no es algo frecuente.



### PUNTUACIÓN

80

- » GRÁFICOS: 8/10
- » SONIDO: 9/10
- » JUGABILIDAD: 7/10
- » DURACIÓN: 8/10

## CRYPT OF THE NECRODANCER



### ► FICHA TÉCNICA

- » **GÉNERO:** ROGUELIKE MUSICAL
- » **DESARROLLA:** BRACE YOURSELF
- » **DISTRIBUYE:** BRACE YOURSELF
- » **AÑO:** 2015
- » **PLATAFORMA:** PC
- » **JUGADORES:** 1

De cuando en cuando aparece un juego que une dos conceptos que a priori son como agua y aceite, y sale algo bueno! Crypt Of The Necrodancer podría ser el hijo de Spelunky y Dance Dance Revolution: un roguelike en 2D pero a ritmo musical.

El argumento es lo de menos en este título, pues basa su fortaleza en la novedad que supone presentar un juego de mazmorras en el que tanto el protagonista como sus adversarios se mueven al ritmo de la música. En el fondo es una manera original y muy dinámica de introducir un sistema de movimiento por turnos, solo que se suceden a una velocidad tan pasmosa que obligan a reaccionar sobre la marcha

a las rutinas de movimiento y ataque de los diferentes enemigos a medida que los encuentras; además, el tiempo para completar cada nivel está limitado a la duración de la canción, así que no te hagas la falsa idea de que los turnos de movimiento ralentizan la acción, porque, insisto, todo sucede frenéticamente!

Moverte al ritmo adecuado también aumentará el multiplicador de monedas, el cual determina la recompensa que aparece tras eliminar a un enemigo. Junto a los diamantes, las monedas constituyen el capital necesario para hacerte con los objetos imprescindibles en las tiendas. Es decir, si fallas en la cadencia de movimiento o te paras, pierdes el multiplicador!





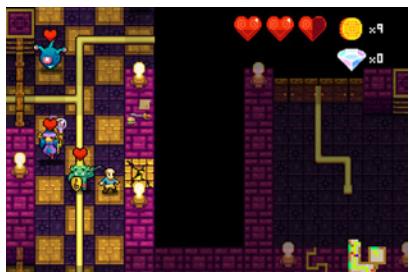
Aunque el juego no es especialmente largo, un buen puñado de modos de juego adicionales harán que la diversión se prolongue mucho más. Toma nota: cooperativo local, reto diario, modo hardcore con clasificación mundial, modo historia, y muchos más que se irán desbloqueando a medida que vayas superando niveles. Por si esto fuese poco, existen diversos personajes a elegir, y cada uno de ellos aporta una particularidad distinta que afecta directamente a la jugabilidad.

Crypt Of The Necrodancer te va a terminar de conquistar con una guinda final... ¿y si te digo que vas a poder añadir tu propia música para jugar con ella siguiendo su ritmo? La escena

también ha creado incontables mods y niveles adicionales, de manera que es posible jugar con Sonic o Donkey Kong, por poner un par de ejemplos.

Existe una expansión llamada Amplified que aporta ciertas novedades, como los suelos electrificados; además, en Nintendo Switch hay un spin-off llamado Cadence Of Hyrule que traslada estas mecánicas al universo de The Legend Of Zelda.

Es justo decir que la carga en la versión de PC es inexplicablemente larga teniendo en cuenta el tipo de juego del que se trata. ¡Menos mal que ya estamos bien entrenados gracias a los títulos clásicos en cinta magnética! - JP



#### LO MEJOR

Propone una innovación a las mecánicas clásicas de los juegos de exploración de mazmorras; además, aporta incontables modos de juego.

#### LO PEOR

La dificultad inicial del juego es alta. Si las primeras partidas te resultan frustrantes, puede que lo abandones y te pierdas todo lo que tiene que ofrecer.



#### PUNTUACIÓN

75

» GRÁFICOS: 6/10

» SONIDO: 9/10

» JUGABILIDAD: 8/10

» DURACIÓN: 7/10



# TIME MACHINE

Toad nos ha hecho llegar el nuevo modelo de su retroconsola Time Machine, esta vez rediseñada a modo de ordenador clásico con teclado integrado. A nivel interno mantiene las mismas características que sus versiones arcade con palanca y botonera, por tanto, en este reportaje vas a conocer lo que ofrece Time Machine y las virtudes de Classic KB+, su nuevo y estilizado retroordenador.

Classic KB+ está fabricado en madera de okume lacada (4mm de espesor), cortada y ensamblada manualmente; además, los logotipos, dibujos y detalles que



ves en el armazón están pirograbados con láser. El equipo funciona gracias a una Raspberry Pi 3B+ a la que podrás acceder si (cuidadosamente y sabiendo lo

que haces) levantas la carcasa superior que va fijada con imanes. Lo cierto es que este Classic KB+ llama la atención: visualmente es una delicia, pesa poquísimo, sus

## MODELOS DISPONIBLES



Time Machine V3+



Time Machine Deluxe Maple



Time Machine Deluxe



### Características de la Raspberry Pi 3B+

- Procesador 1.4Ghz Broadcom (4 núcleos de 64 bits)
- Coprocesador multimedia de doble núcleo
- 1 Gb RAM LPDDR2
- Lector tarjetas Micro-SD
- Salida vídeo HDMI 1080p
- Salida vídeo compuesto
- Salida audio estéreo 3,5mm
- Conector Ethernet RJ45
- Wi-Fi 802.11 b/g/n Dual (2.4Ghz/5Ghz)
- Bluetooth 4.2
- 4xUSB 2.0

1xUSB en uso por el teclado en modelos KB+ / Classic KB+

imágenes pirograbadas le dan un toque artesano y han tenido muy en cuenta los detalles: el teclado no está en posición plana, sino

que lleva una buena inclinación para que sea más cómodo de usar, se han hecho agujeros para que se iluminen los leds de bloqueo (num / caps / scroll) e incluso lleva adheridos por debajo cuatro antideslizantes transparentes para que el equipo no se mueva si lo usas en superficies planas. Las medidas del Classic KB+ son 6x32x25cm (alto / ancho / fondo)

Si te haces con un ordenador como este, en la caja también encontrarás un transformador de corriente Micro-USB de 2.5A, un completo manual de usuario con 16 páginas, el manual de la Raspberry Pi 3B+, una tarjeta de memoria Micro SD (clase 10) de 32 GB (con adaptador a SD en caso de ser necesario) y un gamepad de estilo SNES de regalo.

Para poner en marcha el equipo sólo hay que insertar la tarjeta Micro-SD en su ranura correspondiente, enchufar un cable HDMI al televisor, el transformador a la corriente, y ya está! Una de las cosas que más nos gusta de las retroconsolas Time Machine es precisamente que todo viene preparado para enchufar y jugar.



Gracias al teclado Genius de 88 teclas que lleva incorporado es posible disfrutar de títulos para ordenadores clásicos como nunca, y no te preocupes si en lugar de un KB+ te decides por una Time Machine, ya que podrás conectarle un teclado por USB.

Todos los modelos incluyen 49 emuladores preconfigurados para convertir tu experiencia de juego en una batalla de recuerdos: podrás revivir clásicos arcade, rememorar viejas glorias para consola y ordenador, además de disfrutar de todo el homebrew que nos brinda la escena retro.

Los dispositivos de Toad funcionan con un software libre denominado Emulation Station, y sinceramente, aplaudimos el trabajo de estos chicos porque su interfaz exclusiva funciona de una forma más que fluida en las pruebas realizadas.

## MODELOS DISPONIBLES



Retroconsola Classic KB+



Time Machine Mini



Retroconsola KB+

## » REPORTAJE: TOAD TIME MACHINE: CLASSIC KB+



En un primer vistazo a la interfaz del sistema uno se da cuenta de que todo es configurable. Por ejemplo, al conectar por USB o por Bluetooth dispositivos como teclados, gamepads, joysticks o ratones, se ejecuta una rutina del Emulation Station que los detecta de forma automática y permite redefinir los controles al gusto. También se pueden eliminar todas las roms del dispositivo de un plumazo, acceder a la línea de comandos, resetear o apagar el sistema, activar o desactivar las marquesinas decorativas en los juegos, editar la información (metadatos) de los títulos

que tengas instalados, ordenar los listados de juegos alfabéticamente o por patrones como "por nombre", "última vez jugado", "rating" o "más veces jugado", entre muchas otras opciones que preferimos que descubras por ti mismo si te haces con uno de estos equipos. ¡No te lo vamos a contar todo!, y es que este ordenador guarda un sínfín de sorpresas.

El equipo puede ser conectado a internet a través de un cable de ethernet o vía Wi-Fi, algo fundamental para transferir roms de forma manual o editar archivos de configuración avanzada, para

conseguir, por ejemplo, desactivar permanentemente un filtro (shader) a fin de que se vea el píxel bien gordo. Cabe destacar que los emuladores se basan en el frontend RetroArch, algo muy positivo porque su ejecución es rapidísima y el menú de opciones es prácticamente igual para todos los emuladores: podrás, entre otras cosas, escalar la imagen a formatos 4:3, 16:9 y 16:10, aplicar configuraciones a todos los juegos al mismo tiempo, guardar y cargar partidas, etc.

Una vez hayas conectado la máquina a internet, encontrarás en el apartado RED un acceso directo llamado TIMEMACHINE (foto 1). Al entrar, verás una carpeta con las bios de todos los emuladores instalados, otra con sus ficheros de configuración y otra en la que se ubican las roms.

Para añadir juegos te recomendamos que antes le eches un vistazo al manual que se incluye con el ordenador (foto 2), ya que de esta forma sabrás los formatos admitidos por cada emulador, así como los comandos de acceso rápido para abrir, por ejemplo, el

### ACCESORIOS DISPONIBLES



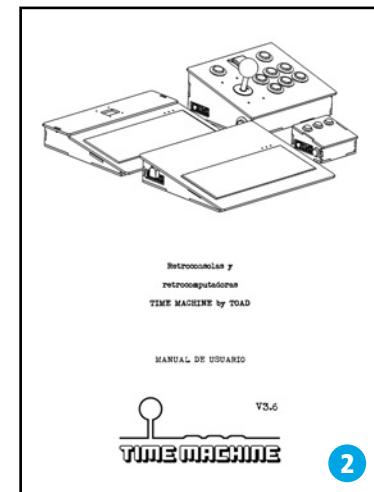
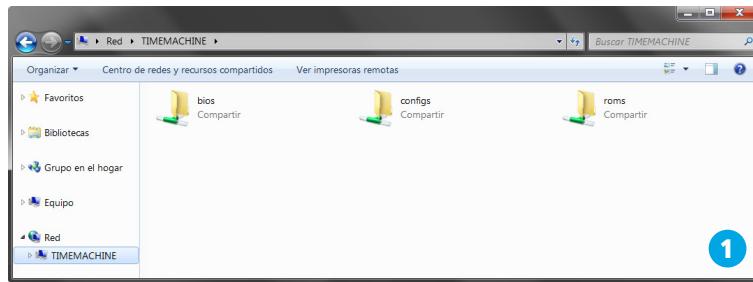
Time Machine Retromouse



Joystick Player 2



Joystick Player 2 Deluxe



panel de opciones de RetroArch o forzar el cierre de un juego. Por otro lado, pasar roms al equipo es muy sencillo y existen dos métodos: el primero es usando una aplicación incluida llamada TOSEC que permite descargar e instalar automáticamente las roms para cada sistema; el segundo método consiste en copiar y pegar manualmente tus juegos en la carpeta correspondiente a través del explorador de archivos de tu sistema operativo.

Si lo tuyo es el homebrew, el equipo viene de serie con muchísimos juegos completos cedidos por varios estudios como los españoles Retroworks, Mojon Twins y 4Mhz, entre otros. ¡Por cierto!, si eres desarrollador y quieres que tus juegos aparezcan en futuras actualizaciones, no dudes

en ponerte en contacto con los amigos de Toad enviándoles un e-mail con todos los datos a esta dirección: info@toad.es

Además de jugar, también podrás acceder a internet, consultar tu correo, las redes sociales e incluso ver vídeos de YouTube. Puedes adquirir tu Classic KB+ desde la tienda on-line de Toad, y recuerda que si necesitas un ratón USB y quieras darle un toque más retro a tu equipo, puedes hacerte con su Retromouse.

Por un pequeño aporte extra también es posible solicitar una edición limitada de su retroconsola KB+, fabricada en fibra de madera (4mm de espesor) con un diseño exclusivo, tarjeta de memoria Micro SD (clase 10) de 64 GB y pantalla LCD!

Como ves, Toad ha conseguido crear máquinas listas para enchufar y jugar, con un diseño impecable y una interfaz exclusiva; además, jincluyen un gamepad tipo SNES de regalo! El mando es muy ligero, su tacto recuerda mucho al del pad original y se conecta mediante USB. La retroconsola Classic KB+ nos ha sacado ya más de una sonrisa, y lo mejor de todo es que sólo te hemos contado el principio... ¡ya verás cuando empieces a usarla! - S.G

**TIENDA ON-LINE**  
[www.toad.es](http://www.toad.es)

## LISTADO DE EMULADORES PRECARGADOS

- Amstrad CPC
- Dragon 32
- Nintendo 64
- Sega Mega Drive
- Apple II / Mac OS
- Game & Watch
- Oric 1 & Atmos
- Sega SG-1000
- Atari 800 / 2600
- GB / GBC / GBA
- PC x86
- Super Nintendo
- Atari 5200 / 7800
- Infocom
- Playstation
- Tandy TRS-80
- Atari ST / Lynx
- Intellivision
- PSP
- TI-99/4A
- ColecoVision
- M.A.M.E.
- SAM Coupé
- Turbografx
- Commodore 64
- MSX
- ScummVM
- Vectrex
- Commodore Amiga
- Neo Geo
- Sega 32x / Sega CD
- Videopac
- Daphne (Laserdisc)
- NES
- Sega Game Gear
- Wonder Swan / Color
- Dreamcast
- Nintendo DS
- Sega Master System
- ZX Spectrum



Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MEGA DRIVE SYSTEM.

## » EL ABUELO CEBOLLETA

### EL ABUELO CEBOLLETA DICE

Un amiguito del colegio había convencido a sus padres para que el día de su cumpleaños le regalasen el juego Chuck Rock de Mega



Drive. Pasó una semana entera hablándome de él a todas horas, y lo peor es que el sinsabueso había pillado la mala costumbre de gritar junga bunga! en lugares poco apropiados como el cuarto de baño de las chicas o la biblioteca, asustando a todos los allí presentes.

En cuanto al juego, me contó que manejas a un cavernícola que debe realizar un largo viaje a través de diversos parajes para salvar a su mujer de las garras de un tiranosaurio. El recorrido está plagado de dinosaurios y monstruos indescriptibles que también querrán darte caza, pero podrás derribarlos con tu barriga, dándoles una patada voladora o tirándoles rocas, las cuales son fundamentales para proseguir tu viaje: has de apilarlas con cierta lógica a fin de alcanzar plataformas elevadas, usarlas a modo de casco, como contrapeso, etc. La versión de Mega Drive tiene una BSO chulísima, no como en Game Gear, que viene sin música ingame y cuando me hice con ella pensaba que el cartucho estaba defectuoso!

### EL TÍO JAIME DICE

Da la impresión de que a principio de los años 90 estuvieron de moda los juegos protagonizados por cavernícolas. No en vano mi abuelo ya me ha enseñado a jugar a Prehistorik y Joe & Mac Caveman Ninja, entre otros. Chuck Rock sobresale desde el momento en que finalizas su carga y una banda de cavernícolas te ameniza con un tema de rock 'n' roll que merece la pena ser escuchado entero.



Sin embargo se me ha hecho muy difícil avanzar. Quizá sea porque mi experiencia con plataformas clásicos es menor que la de mi abuelo, pero tengo la impresión de que el golpe de panza es difícil de dominar porque requiere que el enemigo esté muy, pero que muy cerca. Además me quedé atascado en una ocasión en que lancé por error una roca al abismo, y como no se regeneró, solo pude avanzar perdiendo una vida.

Chuck Rock salió en más de diez plataformas diferentes, pero no tengo duda de que nuestras favoritas son la original de Commodore Amiga, y la de Mega Drive. Por cierto, ¿sabías que en su día se editaron algunos cómics basados en el protagonista?



The second Neo-Geo cartridge from Data East!  
2P Competitive play!

SUPER HIGH TECH GAME  
**NEO·GEO**

# WIND JAMMERS™

Six countries face off in head-to-head competition  
to see who will be the champion of the court!

Sky-high throws, net-trimming shots,  
super secret maneuvers are all part of the  
thrill of WIND JAMMERS!

Points for each goal change with every stage.



Point value depends on where you place your goal!



©1994 DATA EAST CORP.



**DATA EAST CORPORATION**  
Overseas Marketing Department

4-41-10 Minami-Ogikubo, Suginami-ku,  
Tokyo 167 JAPAN.  
tel: 81-3-5370-0718 fax: 81-3-3335-3741

## » EL ABUELO CEBOLLETA

### EL ABUELO CEBOLLETA DICE

Este fue otro de esos juegos que descubrí en un chiringuito motriñero situado a pie de costa. En mis incursiones playeras me topé con grandes títulos que recuerdo con cariño, pero Windjammers, en cambio, me dio más disgustos que alegrías. Visualmente es tremendo, pero también es tremenda su curva de dificultad, así como el tiempo de juego, configurado por defecto en sólo treinta segundos, lo que no ayudaba mucho a remontar. Aquel verano, el bote "portatazos" en el que guardaba el dinero para inversión recreativa quedó vacío, ¿y me lo pasé bien?, ¡pues no!



Windjammers es un juego deportivo en el cual hay que lanzar un disco volador (fresbee) hacia la portería contraria, intentando que tu oponente no pueda interceptarlo. Tras escoger un personaje de entre seis disponibles, el sistema determinará automáticamente un emplazamiento para el encuentro: playa, césped, baldosas, hormigón, arcilla o estadio. Unos instantes después estarás mordiéndote el labio de la desesperación, ya que tus rivales disponen de habilidades exclusivas de lanzamiento, cada una más brutal que la anterior, y como no te las conoczas todas...

### EL TÍO JAIME DICE

La premisa de jugar al fresbee no me pareció precisamente la más atractiva, pero siempre doy un voto de confianza a las sugerencias del abuelo cebolleta.



Unas cuantas partidas me han bastado para mostrarme en acuerdo con él: ¡es un juego difícil! Es obvio que requiere mucha práctica enfrentarse con garantías a los distintos rivales que te retan ronda tras ronda, pero es que pienso que donde realmente brilla Windjammers es cuando se enfrentan dos jugadores humanos, sobre todo si tienen el mismo nivel!

He aprendido que si cuelas el fresbee en la zona roja te llevarás cinco puntos en lugar de los tres habituales, y que si cae al suelo, tu rival es recompensado con dos puntos. Me ha encantado el frenetismo de los enfrentamientos, pues a cada disparo la velocidad aumenta, y si ambos jugadores empatáis a dos sets, ¡os la jugaréis a muerte súbita!

Puedes jugar a Windjammers en PS4 y Vita con función multijugador, además de en Mame y consola virtual de Wii, ¡o esperar la secuela programada para este año 2020!



I'M SORRY



#### ► FICHA TÉCNICA

- » GÉNERO: PLATAFORMAS
- » DESARROLLA: CORELAND
- » DISTRIBUYE: SEGA
- » AÑO: 1985
- » PLATAFORMA: ARCADE
- » FORMATO: PLACA
- » JUGADORES: 1-2 (ALTERNANDO)



Durante los años 70, la compañía Lockheed recurrió a malas artes para vender a diversos estados los aviones que fabricaban. En Japón contrataron a miembros de la yakuza e incluso llegaron a sobornar al primer ministro Kakuei Tanaka con 500 millones de yenes. Cuando todo salió a la luz, Tanaka fue condenado a 4 años de prisión que jamás llegó a cumplir.

De este embrollo al menos salió algo bueno: "I'm Sorry": un clon vitaminado de Pac-Man hecho por Coreland (¡sí, los de Pengo!) Todo en "I'm Sorry" está aderezado por un irónico sentido del

humor, empezando por el juego de palabras de su título, cuya pronunciación es similar a la del vocablo japonés "sori", que significa primer ministro. En este arcade, tu objetivo es hacerte con todos los lingotes de oro y escapar de cada nivel, haciendo gala de la avaricia y el amor por el dinero que hizo célebre a Tanaka. Tus enemigos incluyen a Madonna, Carl Lewis y Michael Jackson en modo moonwalker. Si superas las 4 pantallas del juego volverás a empezar con una mayor dificultad y obstáculos extra: suelos móviles, plataformas que desaparecen, más barriles, etc. ¡Todo por la pasta! - J.P.



## PARATROOPER



Cuando descubrí Paratrooper en un disco de 5 y 1/4 quedé fascinado ante la adicción que podía proporcionarme un título con una mecánica tan simple. En el juego controlas una torreta de artillería fija con la que debes disparar a todo bicho viviente que aparezca en pantalla. Fácil, ¿verdad? Eso pensé yo al empezar a jugar y ver los primeros helicópteros cruzando la pantalla de lado a lado lanzando algún que otro paracaidista. Todo bien hasta que los helicópteros aparecen con mayor frecuencia, lo cual te obliga a disparar más rápido y en más direcciones. ¡Ah!, y no contemos con eso, ¡también entran en

escena aviones que te lanzan bombas pequeñísimas! Recuerdo que metido de lleno en el juego, probaba diferentes maneras de eliminar a esos hombrecitos pixelados: disparando al paracaídas y viendo cómo chocaban contra el suelo o acertándoles de lleno y observando cómo los píxeles saltaban por los aires.

A falta de formas de ganar, existen dos maneras de perder: que cuatro paracaidistas lleguen sanos y salvos al suelo, se acerquen a tu torreta y la destruyan, o que no consigas atinar con tu minidisparo a una de las bombas lanzadas por los aviones. ¡A disfrutar! - E.S



## PARATROOPER

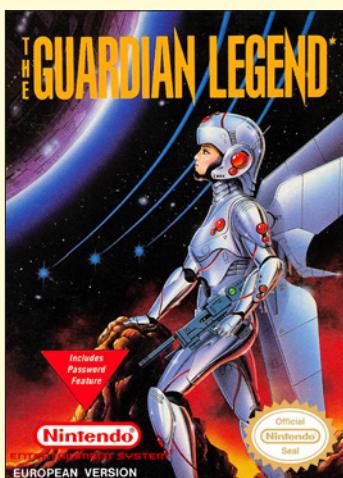
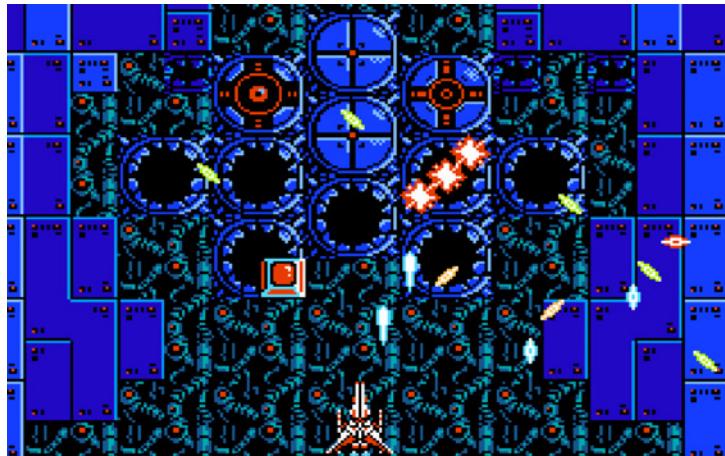
by  
Greg Kuperberg

©1982 ORION SOFTWARE, INC.

### FICHA TÉCNICA

- » GÉNERO: ACCIÓN
- » DESARROLLA: GREG KUPERBERG
- » DISTRIBUYE: ORION SOFTWARE
- » AÑO: 1982
- » PLATAFORMA: PC (DOS)
- » FORMATO: DISQUETE
- » JUGADORES: 1

## THE GUARDIAN LEGEND



### FICHA TÉCNICA

- » GÉNERO: AVENTURA / SHOOT 'EM UP
- » DESARROLLA: COMPILE
- » DISTRIBUYE: NINTENDO
- » AÑO: 1988
- » PLATAFORMA: NES
- » FORMATO: CARTUCHO
- » JUGADORES: 1

Siempre recuerdo con cariño el día en que gané mi primer sorteo a principios de los años 90, cuando aún era un feliz poseedor de una NES, y pocos meses atrás “el cerebro de la bestia” aterrizó en nuestro país. El sorteo lo realizaba Yoplait, y para participar había que enviar por carta unas etiquetas de sus yogures. El premio era un juego de NES llamado The Guardian Legend, del que apenas conocía nada.

Como de costumbre, no tenía mucha fe en que me tocase, pues había tenido ya demasiadas desilusiones. Mi sorpresa fue mayúscula cuando, unos meses después,

llegó a casa un paquete dirigido a mí. La ilusión al abrirlo y descubrir que se trataba de aquel juego fue enorme; además, una espectacular portada hacía presagiar lo bueno de su interior. Este cartucho se convirtió en uno de mis favoritos de NES, pues a sus atractivos gráficos y excelente BSO se añadía una jugabilidad exquisita que mezclaba diversos géneros de manera magistral. De esta forma, aventura, acción y matamarcianos se dan la mano para conseguir una experiencia muy adictiva que, por momentos, recuerda a clásicos como Starquake, Zelda o Metroid, con protagonista femenina incluida. - A.M



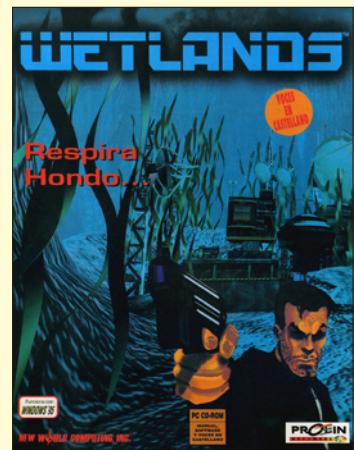
## WETLANDS



Un eminente físico llamado Phillip Nahj ha conseguido desarrollar bombas nucleares que no emiten radioactividad tras su detonación. A pesar de sus advertencias sobre los posibles efectos secundarios, el Gobierno de la Federación decide realizar un ensayo nuclear. Esto originó una catástrofe climática de tal magnitud que el planeta Tierra quedó sumergido bajo las aguas. Por supuesto, se culpó de lo sucedido a Phillip Nahj, el cual fue recluido en una prisión de máxima seguridad conocida como Alpha-16. En este thriller futurista interpretas el papel de John Cole, un mercenario contratado por la Federa-

ción para apresar al físico, el cual ha sido rescatado por una facción rebelde y ahora clama venganza.

El juego cuenta con 20 frenéticos niveles de tipo rail shooter divididos en misiones a pie, aerodeslizador e incluso pilotando naves acuáticas y espaciales! Su doblaje al castellano, una BSO de infarto y la excelente mezcla de animación tipo cómic con fondos 3D hacen de este título toda una joya digna de elogio. Estudia el patrón de ataque de tu enemigo, apunta bien, fija objetivo y abre fuego, ipero reserva el disparo rápido para momentos en los que tu energía esté muy baja! - S.G



### FICHA TÉCNICA

- » GÉNERO: RAIL SHOOTER
- » DESARROLLA: HYPNOTIX
- » DISTRIBUYE: PROEIN
- » AÑO: 1995
- » PLATAFORMA: PC (DOS)
- » FORMATO: CD
- » JUGADORES: 1

# EL RINCÓN DEL LECTOR

Te encuentras en un angosto pasillo y miras a tu alrededor. A simple vista estás solo, no ves nada fuera de lo normal, ¡pero ellos te están observando! Momentos más tarde notas unos gruñidos, unas voces susurrantes que no se entienden bien, pero tú sabes que nada bueno va a ocurrir. De pronto oyés el rugir de algo maligno y no cabe duda: eso no puede ser humano.

Sin darte cuenta, un gran videojuego llamado DOOM acaba de absorberte y de engancharte. Sí amigos, este título para mí siempre ha sido el JUEGO, en mayúsculas.

Corrían los años 90, yo aún era un chaval deseoso de conocer el mundillo de los píxeles a fondo cuando me topé con esta obra magna. Decir que el juego es opresivo e inquietante es quedarse corto: recuerdo esos sonidos deambulando a mi alrededor mientras corría por siniestros pasillos, vigilando mi retaguardia y controlando las pocas balas que me quedaban en la recámara.

DOOM es un juego de acción en primera persona en el cual manejas a un marine espacial que ha sido asignado a una misión en Marte. Una vez allí, deberás eli-

minar y pulverizar a todo demonio y criatura salida del infierno que encuentres a tu paso. Cuentas con armas muy variadas, como pistola, escopeta, metralleta y la admirada BFG (big fucking gun) entre muchas otras, a cuál más devastadora. Sería raro encontrar a alguien que no lo haya jugado a estas alturas, pero sí aún no lo has hecho, te lo recomiendo porque seas de la época que seas, DOOM es un juego atemporal que marcó un antes y un después en el mundo de los videojuegos.

Alejandro González Abad  
Badalona (Barcelona)



¡Alejandro González es todo un maníaco del DOOM! Aquí os mostramos parte de su colección

Esta es la historia de Pole Position y los 5 duros más efímeros de mi vida. Nunca olvidaré cuando vi por primera vez el mueble de la máquina recreativa Pole Position; ya había jugado a un sinfín de recreativas por aquel entonces a pesar de mi corta edad, pero aquello iba mucho más lejos...

Esta máquina no tenía la típica palanca de dirección y sus 2 ó 3 botones. No, aquella máquina tenía un volante, pedal de aceleración y hasta una palanca para el cambio de marcha!

Superados los nervios de la emoción inicial me dispuse a introducir una flamante moneda de 5 duros, lo que suponía todo mi capital y tanto me había costado conseguir. No recuerdo bien el número de amiguitos que allí estábamos, pero creo que éramos 3 ó 4.



Uno de ellos se apresuró a hacer una petición bastante común en aquellos tiempos entre los colegas de salón recreativo: «déjame jugar una vida».

Sin dudarlo accedí, ya que en muchas ocasiones yo disfruté en mis propias carnes una de esas vidas gratis. Había algunos que cedían la última vida, pero yo, sin embargo, tenía por norma dejar la primera y jugar las otras 2 para ser el último en disfrutar del juego y llevarme así el buen sabor de boca final; además, si jugaba las 2 primeras (y me conozco muy bien) era posible que me empecinara en hacer uso también de la última vida y mi amigo se quedara sin catarro.

Así pues, después de introducir la moneda me hice a un lado y le dejé a los mandos de ese majestuoso volante. Estaba encantado de mi buena estrategia de dejarle a él primero, ya que eso también me serviría para saber cómo funcionaban las cosas en esa nueva recreativa. Lo que veía me gustaba, y mucho. Mi amigo iba a toda velocidad con aquel Fórmula 1 adelantando a un adversario tras otro y disfrutando como un poseso. Lo mejor de todo es que el tipo llevaba un buen rato jugando y no había perdido su vida... increíble! Menuda la que me esperaba a mí con las dos más restantes.

Por fin llegó el momento que yo tanto deseaba en secreto... la fatídica



hostia con explosión incluida del Fórmula 1. Llegó mi momento, el volante me esperaba y no dudé en ponerle las manos encima apartando a mi amigo de un empujón. ¡Ahora sí que sí!, todo preparado para darle caña, pero... ¿qué es esa cuenta atrás? Por desgracia para mí, lo comprobé de inmediato. Esa cuenta atrás eran los segundos que tenía para llegar al próximo check point (punto de control), y al no conseguirlo aparecieron en pantalla las 2 palabras más odiadas por un niño que jugaba a las máquinas recreativas: GAME OVER.

Luis Álvarez (El Retroconsolero)  
Gijón (Asturias)

Enhorabuena por la revista, hace poco que la descubrí y me he leído todos vuestros números en sólo un par de semanas. ¡No veo la hora de que salga el N°12!

Quería compartir una historia con vosotros, con los lectores, y que también sea una forma de llegar a uno de mis mejores amigos de toda la vida, además de com-

pañero de aventuras jugonas, ya que por desgracia, ahora nos separa una gran distancia.

El juego del que quería hablaros es Michel Fútbol Master, del que apenas veo reseñas en las revistas especializadas. Los más viejos del lugar recordarán que salió para varias plataformas; pues bien, yo tuve la versión para PC. Aún recuerdo que mi madre a veces volvía a casa con discos de 5 y 1/4 de procedencia "dudosa", y este "Michel" fue uno de ellos.

Este título reproduce fielmente la Copa De Europa de 1988, con 6 jugadores por equipo iy voces digitalizadas con los nombres reales saliendo por el PC Speaker! Por ejemplo, se podía escuchar "Camacho", "Klinsmann", "fuerá" o "uuuy", cuando le dabas al poste. Era alucinante, tanto que imitábamos los comentarios a viva voz cuando bajábamos a la calle para darle al balón!

Yo redefinía los controles para usar los cursores de toda la vida y a mi amigo le tocaba la combinación de letras (O-P-Q-A), que a mí siempre se me ha dado de pena. Él se pedía a Irlanda (Grupo B) y yo a España (Grupo A). La máquina casi nunca podía con nosotros y siempre nos citábamos en la final. ¡Aquello sí que era un buen derby! El vicio semanal y esas épicas tardes de fin de semana nos duraron varios años, hasta el verano de 1994, cuando empezamos a darle muchísima caña al World Cup USA de la SNES, pero eso ya es otra historia. En el año 2000, aprovechando la EURO euforia, creé un sitio web acerca de este olvidado juego en Geocities, iy sorprendentemente todavía sigue vivo!: [www.geocities.ws/sephirot\\_es](http://www.geocities.ws/sephirot_es)

Pues esta es mi historia acerca de un juego que considero bastante olvidado, quizá porque la sombra que le hizo Emilio Butragueño ¡Fú-



bol! fue bastante alargada, pero que yo lo veo como un precursor del Simulador Profesional De Fútbol, y a su vez, del ya mítico PC Fútbol. Desde aquí le quiero enviar un saludo a mi amigo Lucas. ¡Habrá que echarse un Michel!

Facundo López  
Hong Kong (China)

## CRÉDITOS

**REDACCIÓN:** Atila Merino Redondo (blackmores) • Carlos Blanco Sacristán (Carlosblansa)  
Eduardo Sanz Gutiérrez • Helena Rodríguez Sánchez • Jaime Pérez Rubio • José Luis Clotet (Ckultur)  
Moisés Fco. Vergara Molina (Primy) • Rubén Blanco Sacristán (Rubenblansa) • Sergio Gordillo Bellido

**DISEÑO:** Sergio Gordillo Bellido

## SÍGUENOS

### WEBSITE

[www.yoteniaunjuego.com](http://www.yoteniaunjuego.com)

### FACEBOOK

[www.facebook.com/yoteniaunjuego](http://www.facebook.com/yoteniaunjuego)

### TWITTER

[www.twitter.com/yoteniaunjuego](http://www.twitter.com/yoteniaunjuego)

### YOUTUBE

[www.youtube.com/yoteniaunjuego](http://www.youtube.com/yoteniaunjuego)

¿Te gustaría participar en El Rincón Del Lector? Envía tus recuerdos, artículos de opinión, fotos, dibujos, manualidades y todo lo que se te ocurra a [yoteniaunjuego@gmail.com](mailto:yoteniaunjuego@gmail.com)



[www.emere.es](http://www.emere.es)

**emere**  
Tu tienda de Videojuegos!



Tus compras online  
[www.emere.es](http://www.emere.es)



• Consolas • Juegos • Desarrollo •  
• Merchandising •



Visita nuestro Stand  
En las Ferias Retro y de  
Videojuegos más importantes.



@Tiendaemere



[sac@emere.es](mailto:sac@emere.es)

**3€ DESCUENTO**  
para compras en web o stand

Válido hasta 05/04/2021. Compras superiores a 20€ en [www.emere.es](http://www.emere.es). Introduciendo la palabra "Yoteniaunjuego" en el espacio cupón de la cesta de la compra, o mencionándolo en el stand antes de finalizar la compra. No acumulable a otros descuentos o promociones.



[facebook.com/emere.es](https://facebook.com/emere.es)



949 27 26 89

¿TODAVÍA NO NOS SINTONIZAS?



# YO TENIA UN JUEGO

TUS GAMEPLAYS RETRO Y JUEGOS DE MESA  
¡POR FIN JUNTOS EN UN SOLO CANAL!



SUSCRÍBETE EN:

[WWW.YOUTUBE.COM/YOTENIAUNJUEGO](http://WWW.YOUTUBE.COM/YOTENIAUNJUEGO)



¿AÚN QUIERES MÁS?

ESCUCHA ON-LINE Y DESCARGA  
GRATIS NUESTROS PODCASTS

