

MSX

1983

Vendo Opel Corsa

ÍNDICE

ASCII. Hibiki Godai, la primera estrella.....	4
Hal Laboratory. Por delante de IBM	18
Konami. Nace la pequeña ola.....	26
Sony. El gigante tecnológico.....	34
Compile. Creando en la sombra	40
Ample Software. Cantera de talentos.....	46
Micro Cabin. Crecer y progresar unidos	50
MIA. No todo es oro en Japón.....	54
T&E Soft. Tecnología y entretenimiento	58

ASCII

Hibiki Godai, la primera estrella

ASCII

Entre las figuras más destacadas de los inicios del MSX, dentro del software lúdico, podríamos destacar a Hibiki Godai. En parte por ser de los pocos que se daba el lujo de poder poner su nombre en los créditos, aunque sea con un seudónimo como es el caso, pero principalmente por la calidad demostrada por sus trabajos para ASCII.

Su nombre real es Kohei Ikeda (池田公平), nacido en 1963 en la prefectura de Osaka, su seudónimo viene de Hibiki (響) que podríamos traducir como eco y que también dio nombre a dos destructores nipones, pero teniendo en cuenta las habilidades de Ikeda a la hora de componer música pensaremos que nada tiene que ver con los buques bélicos. Por su lado, Godai (五大) vendrían a ser los cinco elementos en la filosofía japonesa, aunque el propio Ikeda confesaba que había tomado el nombre de un personaje de un manga. No especificaba de cuál, pero por fechas podría tratarse de **Maison Ikkoku** (めぞん一刻) que además llegó a tener dos adaptaciones a MSX a cargo de **Microcabin**, en 1987 y 1988.

Su primer ordenador fue un TK-80 de NEC, comprado por 87.500 yenes cuando estaba en secundaria. Por desgracia, el ordenador sólo incluía manuales en inglés, pero esta dificultad no le amedrentó e hizo que tuviese que investigar por sí mismo el significado de algunas instrucciones, despertando poco a poco su creatividad. Su oportunidad de entrar en ASCII le llegó cuando se mudó de Shizuoka a Tokio, y fue a Akihabara con la intención de vender un juego que había programado. El joven Ikeda parece que no se conformaba con la recompensa económica habitual, unos 30.000 yenes, y solicitó que se le pagase 50.000 yenes. Parece que no lo consiguió, pero casualmente se topó con un directivo de ASCII, que le preguntó si quería trabajar para él. El encuentro fue un tanto extraño, e Ikeda siguió al desconocido para descubrir que trabajaba en ASCII.

Ya contratado por ASCII, Ikeda decía que gozaba de un trato preferencial y de un buen sueldo, y allí colaboró con varios programadores y músicos, pero la relación laboral más fructífera la tuvo con el grafista Satoshi Uesaka (上坂哲). No sólo en este primer año que repasaremos a continuación, sino que pocos años después este dúo nos traería, aunque de forma indirecta como explicaremos en su momento, un clásico del MSX como es **Thexder** (テクザー).

Todos los juegos detallados a continuación salieron al mercado en formato cartucho ROM, con la caja típica de ASCII por aquel entonces: carátula del juego sobre un fondo blanco. Un diseño muy simple, sin alardes ni adornos: carátula, una pantalla y un texto para que el comprador supiera lo que se iba a encontrar.



Hibiki Godai, luciendo pelazo



MOLE, atizando a los topos

Empezaremos este repaso con **MOLE** (モウルパニック), aparecido el 20 de octubre y que es un sencillo émulo del *Whack-a-Mole*, el típico juego que podíamos ver en las ferias donde con un mazo teníamos que atizar a los topos que osaban asomar la cabeza por las madrigueras. En total, nos enfrentaremos a ocho madrigueras, correspondientes a las ocho direcciones posibles, por las que podrán salir topos de distintos colores. Al mismo tiempo, y para darle una variante al juego, nuestro mazo irá cambiando de color de forma que nuestro objetivo será golpear a los topos que tengan un color distinto al nuestro para así ir llenando la barra de *mole*. Si nos equivocamos y golpeamos a un topo del mismo color, la barra descenderá en la misma cuantía. Mientras tanto, veremos una barra de tiempo que irá subiendo, marcando el fin de la partida si se llena por completo.



MOLE, puro BASIC

Para añadirle interés al juego, la disposición de las madrigueras irá variando según avanzamos niveles y además también podemos escoger nivel de dificultad. Pero el juego no estaba todo lo bien calibrado que se desearía, porque en la mayoría de los niveles no nos permiten ni el más mínimo error y en algunos casos no podremos superar el nivel aunque lo hagamos perfecto.

En este caso Ikeda se limitó a hacerle arreglos a la música realizada por M. Hasebe, mientras que Satoshi Uesaka se encargó de la programación y realizó el juego completamente en BASIC, algo que puede llegar a sorprender sabiendo que fue lanzado en formato cartucho y que sería impensable en años posteriores, pero en estos primeros meses de existencia del MSX el caso del **MOLE** no fue un hecho aislado. Además, los topos tenían un enorme tamaño, mayor del habitual, que podría hacer pensar que está usando Screen 3, pero en realidad el juego está realizado en Screen 2.

Pese a su sencillez, **MOLE** llevó una calificación de 3 estrellas en la **MSX Magazine**. También es cierto que jugaba en casa.

En **Star Command** (スターコマンド), también publicado el 20 de octubre, Ikeda se ponía totalmente a los mandos, y nunca mejor dicho. Manejábamos una nave que tenía el sospechoso nombre de Enterprise y se parecía, sospechosamente, a la homónima nave de Star Trek. Además, por si hiciese falta dar más pistas, nos enfrentábamos a los terribles Klimzons.

Aquí se liaba la manta a la cabeza y realizaba una especie de juego de estrategia, en el que tendríamos que explorar el espacio y pasando a una pantalla de combate, también con componente estratégico, cada vez que nos encontremos con una nave enemiga.

Al haber usado BASIC para su confección, el juego no se desarrolla todo lo rápido que sería deseable.

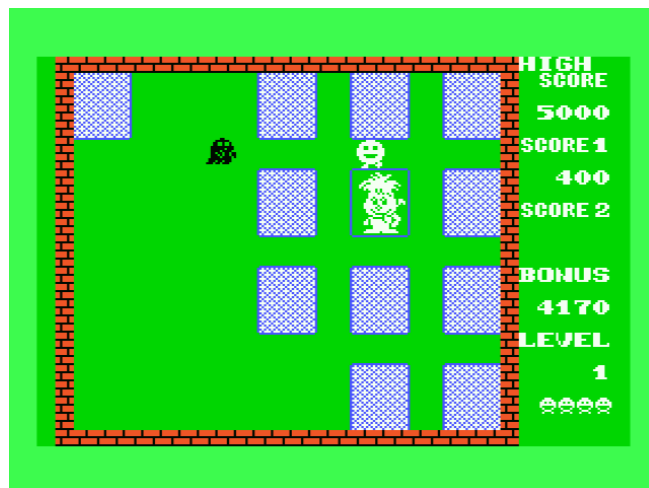


Star Command

Aunque terminado y publicado el 20 de enero de 1984, incluiremos aquí a **Rise Out** (ライズアウト), que demuestra que **Lode Runner** había calado hondo e Ikeda quiso hacer su propia versión potenciando el componente puzzle de cada pantalla, al poner énfasis en la tarea de encontrar el camino que te lleve a la salida de la pantalla. Cierto es que encontraremos por toda la pantalla multitud de objetos, pero en su mayoría serán únicamente puntos y sólo uno de ellos contendrá la ansiada llave que nos abrirá la puerta de cada uno de los 20 niveles de los que dispone el juego. Nuestro personaje puede disparar, pero no para defenderse de sus perseguidores, los cuales son inmunes a sus balas, sino que con su pistola podrá destruir determinados bloques abriendo así nuevos caminos y dándole al juego un componente todavía más estratégico. Otro elemento serán los puentes, los cuales podemos cruzar sin problemas cuando estamos en la misma altura, pero si caemos sobre ellos no nos pararán la caída y continuaremos cayendo irremisiblemente, muchas veces hasta una zona de agua donde perderemos una vida.

Como suele pasar en este tipo de juegos, el apartado gráfico no es lo más destacable debido al reducido tamaño de los personajes, pero sí que se nota la mano de Ikeda en el apartado sonoro, muy agradable y con música durante el juego lo que era poco habitual en 1983.

Quizá la joya de la corona del dúo Ikeda-Uesaka sea **Pairs** (ペアーズ). Basado en el típico juego de las parejas, nos presentaba un panel de 20 cartas dispuestas en 5 columnas y 4 filas, a las que tendremos que ir dando la vuelta con nuestro personaje con el objetivo de encontrar las parejas y así eliminarlas del tablero. Tendremos que emparejar frutas en el primer nivel, hortalizas en el segundo y animales en el tercero, volviendo a las frutas en el cuarto para repetir ciclo. Además, entre las cartas de frutas, hortalizas y animales aparecerá también un personaje que podíamos ver en la revista **MSX Magazine** usado como símbolo del MSX y que aquí hace la función de un comodín un tanto peculiar, ya que no es que puedas emparejarlo con cualquier otra carta, sino que tendrá una pareja específica que tendremos que descubrir por ensayo y error en las primeras partidas.



La mascota de MSX Magazine haciendo su aparición en Pairs



Previo a la salida de **Rise Out**, en las páginas de la revista **LOGiN** de enero de 1984, se publicó en formato listado una versión reducida del juego bautizada como **Tiny Rise Out**. De este modo, los usuarios japoneses podían probar el juego superando cinco niveles que no aparecerían posteriormente en la versión comercial.



パソコンの明日は、これから始まる。



ほく、MSXのマスコンです。

いつでも、どこでも、そして誰にでも。
気軽にソフトをセットするだけで、すぐにパソコンは動き出す。
そう、MSXさえあれば、もうパソコンは僕たちのもの。
さあ、君もアスキーのMSX用ソフトで
自由にパソコンを楽しんでみよう。

この秋、アスキーからMSX第一弾。

※MSXマークは、マイクロソフトの商標です。

バスボール

バスボールは、コンピュータ3次元二人制バレーボールだ。15点を先取した方が勝利者となる。コートに映るボールの影をよく見て、立体的に飛んでくるボールをレシーブ、アタック。上達すれば、ウィック、時間差攻撃だって可能だ。コンピュータも手ごわいぞ。

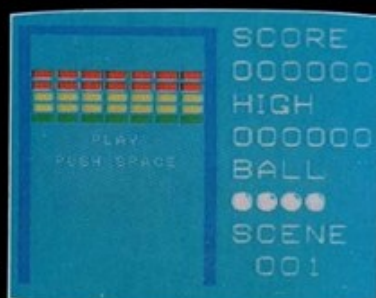
(1.2人用)



ブレイクアウト

ブロック崩しだと思ってなめてはダメ。ブロックのパターンは何と120面。そして、ブロックのパターンには重大な秘密がある。その秘密を発見した者だけが10種のオリジナル・パターンを自分でデザインできる。そうなれば、ブロックのパターンは数限り無くできるのだ。

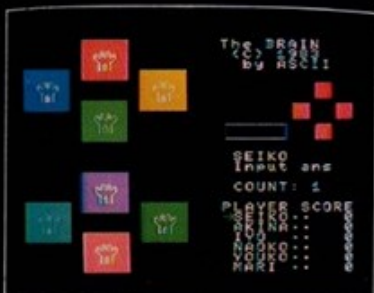
(1人用)



ザ・ブレイン

ビ、ビ、ボ、バ、ボ。コンピュータが僕達の記憶力に挑む。コンピュータの指定するセルの音と光を頼りにどこまで覚えることができるか？最初は数が少ないけれど、覚えるセルの数はどんどん増える。3個から8個まで、6段階のレベルがあるから順にマスターしよう。

(1~6人用)



MOLE

MOLEは、ニュータイプのもぐら叩き。君は、8個の穴から、ヒョコヒョコ顔を出す8色のもぐらを、これまた8色にコロコロ変わるハンマーで叩く。しかし、ハンマーと同じ色のもぐらを叩くと、大ピンチ。君は、制限時間内に決められた数のもぐらを叩き、レベル3(9面)までいけるか？

(1.2人用)



ムーンランディング

君は、おんぼろ月着陸船のパイロットだ。自動操縦装置がないので、完全手動による姿勢制御とロケット噴射だけで、月着陸船を目標地点に軟着陸させるのが君の任務だ。もちろん燃量の残量チェックをしながら操作を進めなければならない。3つの月面パターンが君を待っている。

(1人用)



MSX-21

MSX-21(ブラックジャック)とコンピュータ・ポーカーで、君も一流ギャンブラーの気分を味わってみないか？美しいカードで繰り広げられる、MSX-21にポーカーという古典的なカードゲーム。でもばかにしてはいけない。コンピュータとの駆け引きは、スリルに満ちあふれている。

(1人用)



スターコマンド

これぞスタートレック型ゲームの決定版、従来の戦略的な要素に加え、戦闘はリアルタイムで行うという驚異のゲーム。攻撃をかわしながら宇宙船エンタープライズを探り、宿敵クリムソンを全滅せよ。8つのコマンドを駆使して、無事に宇宙の平和を取り戻せるか！

(1人用)



ロード不要でワンタッチ。

手軽なROMカートリッジで新登場。

各定価4,800円(〒500)

〒107東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル
TEL. 03(486) 7111代

株式会社 アスキー



Como la tarea no podía ser tan sencilla, no sólo tendremos al reloj como enemigo al disponer de tiempo límite, sino que también tendremos que esquivar a los molestos fantasmas que deambulan por la pantalla. Según vayamos avanzando, la combinación de tener que esquivar a los fantasmas mezclado con el tener que ir memorizando a la vez las cartas que vamos destapando, harán de este **Pairs** un juego muy divertido y más todavía pudiendo jugar dobles, también una opción nada habitual en esta primera hornada de juegos para MSX. Todo ello realizado en buena parte en BASIC, apoyado en rutinas de ensamblador.

Los gráficos de Uesaka resultaban muy simpáticos y reconocibles y la música de Ikeda era particularmente agradable, sonando incluso durante el juego. La fórmula funcionaba perfectamente, y buena cuenta de ello daba la revista británica **What's MSX?** Que le concedía un 7.

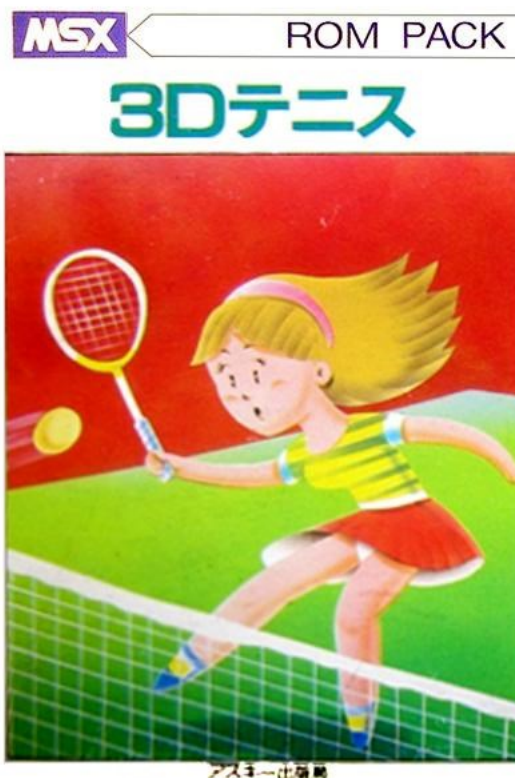
La pareja renovaría la fórmula de **Pairs** al año siguiente con **Rotors** (ローターズ) consiguiendo mejorar el original. Ahora no sería cuestión de buscar parejas, sino que teníamos que completar filas, columnas o diagonales rotando las distintas figuras hasta conseguir nuestro objetivo de eliminarlas y dejar el tablero limpio. Cierto es que la inteligencia de los enemigos no está muy desarrollada, pero eso también se agradece porque nos permite más margen para esquivarles mientras seguimos pensando en cómo formar hileras de figuras.

De nuevo, el apartado sonoro destaca con otra melodía muy pegadiza y simpática, marca de la casa. El apartado gráfico es más que suficiente teniendo en cuenta su año de salida y el personaje responde perfectamente a nuestras pulsaciones. Además, de nuevo nos permite jugar a dobles compartiendo con un amigo la tarea de limpiar el tablero.

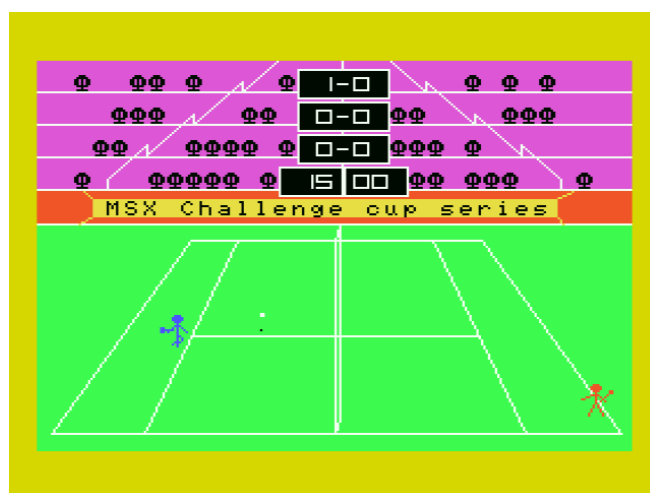
Regresamos ahora al 20 de octubre de 1983, ya que podemos tomarla como la fecha de salida de los primeros juegos para MSX. Hasta ahora ya hemos visto **Star Command** y **MOLE**, pero para que el MSX tuviera un buen surtido nada más salir a la venta se necesitaban bastantes más juegos en el mercado, y a fe que **ASCII** cumplió en lo que a cantidad se refiere.

Desde un principio, los juegos deportivos siempre han sido muy jugosos para las compañías al parecer garantizar un mayor volumen de ventas, es por eso que en esta primera tanda estaba ya **3D Tennis** (3D テニス) de Toshiki Fujiwara (藤原敏樹), juego de tenis muy simple, con gráficos esquemáticos y con una jugabilidad bastante deficiente al ni siquiera permitirnos mover a nuestro tenista en diagonal.

Al menos el juego nos permite escoger distintas opciones como jugar contra un amigo e incluso organizar un partido a dobles, algo poco habitual para 1983. También podemos seleccionar la velocidad a la que se moverá el juego, lo que vendría a ser la manera que



3D Tennis



Comienza el partido, a los jugadores se les ve finos

ギャングマスター



「最近の金庫ときたら、やたら警備が厳重で頭が悪いと金庫に近づくことさえできない…」銀行強盗の君は各場面で見られる難問、コマの場所と色当てのゲームに挑戦しなければならない。ゲームを解けた者のみが、金庫室に近づくことができる。(1人用) ①

楽しみは、もうこ

いつでも、どこでも、そして誰にでも。

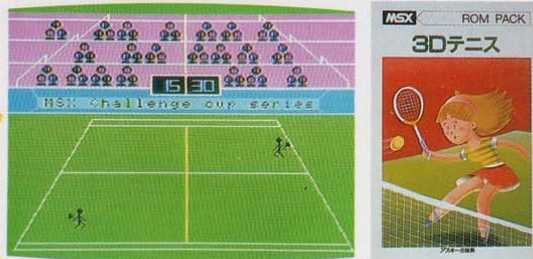
気軽にソフトをセットするだけで、すぐにパソコンは動き出す。

そうMSXさえあれば、もうパソコンは僕たちのもの。

さあ、君もアスキーのMSX用ソフトで自由にパソコンを楽しんでみよう

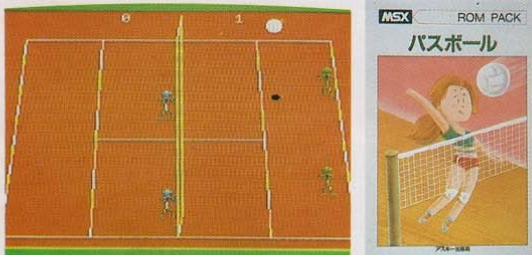
①ジョイスティック使用可 ②パドル使用可 各定価4,800円(〒500)

3D テニス



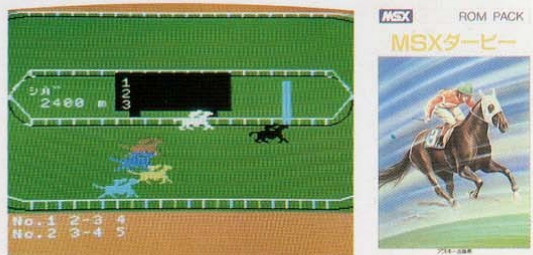
「来た！フォアだ。やった、リターンエース。スコアは30-15、勝負はまだこれからさ。次はレシーブしたらダッシュしてネットプレーにもちこもう」手に汗にぎる興奮の本格的スポーツゲーム、3Dテニス。はたしてMSXカップの覇者は誰？(1-2人用) ①

パスボール



パスボールは、コンピュータ3次元2人制バレーボール。コートに映る影を見て、立体的に飛んでくるボールをレシーブ/アタック！どちらかがミスをするまで、ゲームは続けられる。上達すれば、クイック、時間差攻撃だって可能だ。(1-2人用) ①

MSX ダービー



ここMSX会員制競馬場では、予選から決勝までの連勝複式の競馬レースが行なわれる。君は、各レース毎にコンピュータが発表するオッズと各出場馬のデータから勝馬を予想投票。はたして、君の予想した馬は、見事、優勝するでしょうか？(1-4人用) ①

ブレイクアウト



ブロック崩しと思ってなめてはダメ。ブロックのパターンは何と120面。そして、ブロックのパターンには重大な秘密がある。それを発見した者だけが10種のオリジナル・パターンを自分でデザインできる。さて、君は120面まで行き着けるか？(1人用) ① ②

スターコマンド



これぞスタートレック型ゲームの決定版。従来の戦略的な要素に加え、戦闘は、リアルタイムで行う驚異のゲーム。攻撃をかわしながら宇宙船エンタープライズを操り、宿敵クリムゾンを全滅せよ。コマンドを駆使して、宇宙に平和を取り戻せ！(1人用) ①

んなに拡がった。



パソコンの明日は、これから始まる。



ほく、MSXのマスコットです。



MOLE



ニュータイプのもぐら叩き。穴からひょっこり顔をだす8色のもぐらを、8色に変化するハンマーで叩く。しかし、ハンマーと同じ色のもぐらを叩くと大ピンチ！君は、制限時間内に決められた数のもぐらを叩き、レベル3までいけるか？(1-2人用) ①

ゴルフゲーム



MSXカントリークラブへようこそ。当クラブのホールは、バンカーはもちろん、ウォーターハザードあり、立木ありの9ホール。ロングホールやショートホールと、なかなかの難ホールぞろい。はたして、君は、どこまでスコアを伸ばせるか。(1-2人用) ①

マリンバトル



海洋パトロール中の駆逐艦MSX号は、突然正体不明の爆撃機とUボート艦からの攻撃をうけた。しかもソナーには、怪しげな幽霊船の影が…。MSXがお届けする一大スペクタクル。空から海上、海上から海中への大死闘。はたして君は生き残れるか。(1人用) ①

ザ・ブレイン

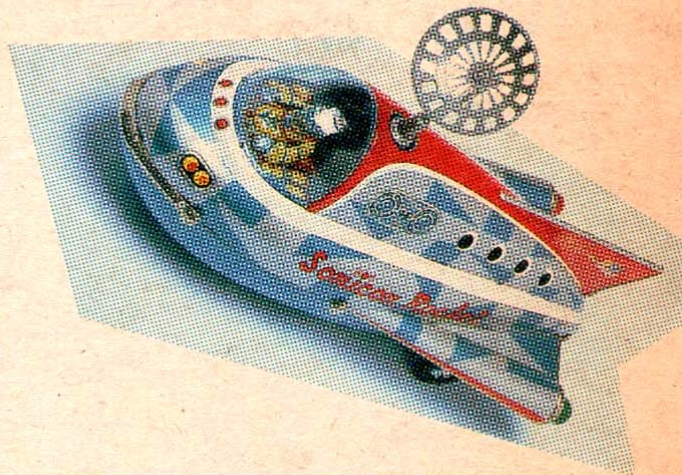
コンピュータが君の記憶力に挑む。コンピュータが指定するセルを、音と光を頼りにどこまで覚えることができるか。セルは3個から8個までどんどん増えていくぞ。(1-6人用) ① 近日発売

MSX-21

ブラックジャックとポーカーの2種類のゲームで、君も一流ギャンブラーの気分を味わってみたいか？美しいカードで行うコンピュータとの駆け引きは、スリル満点だ。(1人用) ① 近日発売

ムーンランディング

君は、おんぼろ月着陸船のパイロットだ。自動操縦装置がないので、完全手動による姿勢制御とロケット噴射だけで、目標地点に較着陸させるのが君の任務。(1人用) ① 近日発売



MSX資料

MSXテクニカルデータブック ①

ハードウェア・ソフトウェア仕様書 定価3,500円
好評発売中！

MSXテクニカルデータブック ②

BIOSソースリスト 定価25,000円 好評発売中！

※MSXマークは、マイクロソフトの商標です。

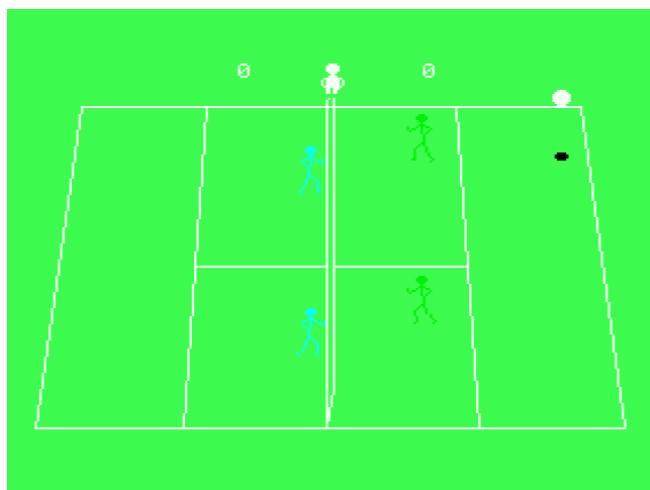
株式会社 アスキー

■全国有名書店、マイコンショップでお求めください。
〒107東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビル
PHONE 03(486) 7111代





Golf Game



Los jugadores de la derecha mimetizándose con la pista

tiene el juego de seleccionar el nivel de dificultad. Donde no nos da opciones es en la duración del partido, teniendo que ser siempre a 3 sets. Entre el ya comentado problema con el control y que la bola es excesivamente pequeña, fruto de sus esquemáticos gráficos, en las primeras partidas golpear con acierto con nuestra raqueta se convierte en una pequeña odisea. Para ser justos, hemos de señalar que de nuevo estamos ante un juego en BASIC, algo que será muy común en estos primeros títulos.

Porque también en BASIC estaba escrito **Golf Game** (ゴルフゲーム), firmado en su código por N.U. del que no hemos podido precisar su nombre y apellido. Los juegos de golf eran bastante populares en Japón, y el BASIC se prestaba bastante bien para representar uno de los deportes menos dinámicos y, por lo tanto, más sencillos aparentemente de trasladar a un ordenador. En **Golf Game** todo es calma y quietud, seleccionar el palo, tenemos todo el tiempo del mundo para seleccionar hacia dónde golpearemos y, por último, también seleccionaremos la potencia del golpe subiendo o bajando la barra de fuerza a nuestra entera voluntad. Pero todas estas facilidades no evitaban que encadenar dos golpes exitosos consecutivos tuviese que ser fruto de la casualidad o de llevar un buen número de horas para conocer al dedillo el comportamiento de cada palo y la distancia que podía recorrer la pelota.

Seguimos con los deportes y es el turno de **Pass Ball** (パスボール), un juego de voleibol que además podría ser el primer juego para MSX. La explicación a esta suposición viene porque **ASCII** también usaba un número para codificar sus cartuchos, algo muy habitual en Japón y siendo el caso más conocido en MSX el de **Konami**, número que imprimía en la parte trasera de las cajas de los cartuchos y que también colocaba dentro del código del juego. En el caso de **Pass Ball** le correspondería el 00000, el primero.

Estéticamente, **Pass Ball** es muy similar a **3D Tennis**, pero el control de **Pass Ball** es mucho mejor. Aquí sí podemos usar diagonales y la permisibilidad que tenemos a la hora de golpear la pelota es mucho mayor. Sigue sin ser demasiado intuitivo a la hora de darle dirección y fuerza en el momento de golpear, pero sin duda estamos ante un juego bastante superior al de tenis.

Pese a que nos permite enfrentarnos a otro jugador, o incluso formar equipo con él, eso no tapa las numerosas, y lógicas, carencias que tiene el juego. La única opción que tendremos será la posibilidad de escoger el color de la cancha, pero no el de los jugadores, pudiendo elegir algún color en el que nuestros jugadores se vuelvan prácticamente invisibles.

Otro tipo de juego que no podía faltar era el machacaladrillos, y con **Break Out** (ブレイクアウト) **ASCII** completaba su cupo, aprovechando que había publicado este mismo juego para PC-6001 bajo el nombre

de **AX-1**. El título en MSX no disimulaba ni un ápice lo basado que estaba en el **Breakout** de Steve Wozniak, que había sido distribuido en Japón de la mano de **Namco** con notable éxito. Pero en este caso el juego de **ASCII** guarda más de una sorpresa entre sus líneas de BASIC.

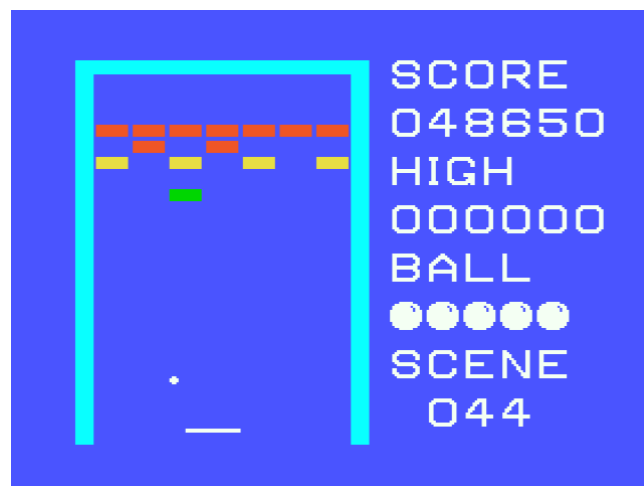
Realmente, la mayor parte del juego está programado en ensamblador, algo que podemos adivinar sólo viendo cómo se mueve la pelota y nuestra paleta, con la que tenemos que hacer rebotar la pelota para derribar los ladrillos. La primera sorpresa llega cuando descubrimos que el juego consta de 120 niveles distintos, algo posible al usar únicamente 14 bytes para definir cada uno de los niveles. La explicación es bastante sencilla, en cada fila sólo puede haber 7 ladrillos, y al mismo tiempo sólo puede haber hasta 14 filas con lo que con cada byte representa una fila del nivel.

La segunda sorpresa queda oculta a los ojos del jugador, pero los programadores dejaron un editor incluido en el juego. Para poder verlo únicamente hay que presionar CTRL+E cuando salga el mensaje "Play Again?" al perder todas las vidas, mientras suena el *Himno a la Alegría*, que no parece el tema más adecuado cuando la partida ha finalizado. Un editor que nos permite modificar y guardar en casete hasta 9 niveles diferentes, y que además guarda más sorpresas como poder saltar directamente al nivel que deseamos.

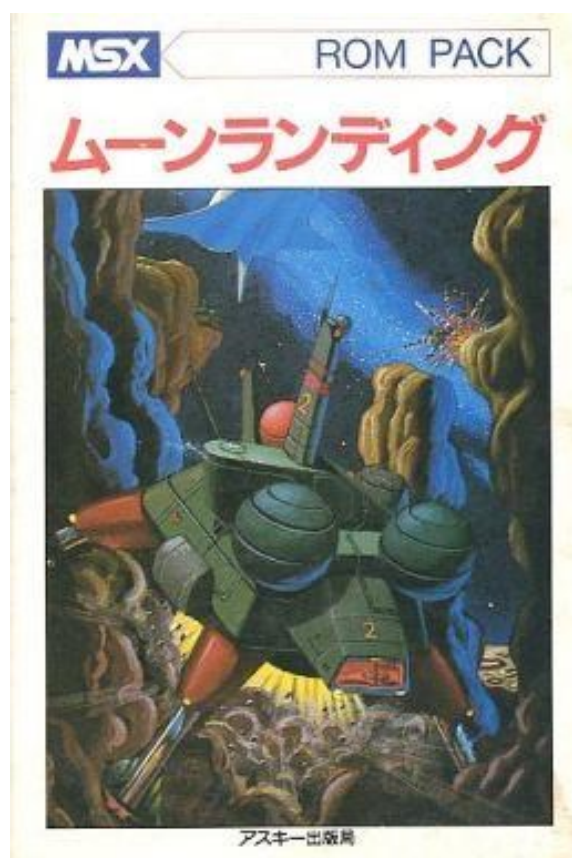
La tercera sorpresa llega en el nivel 13 del juego, en esa fase aparecerá por primera vez un bloque naranja que, al golpearlo, provocará que nuestra paleta mengue de tamaño. Sí, posiblemente estemos ante el primer elemento que modifica nuestra paleta en un juego de estilo machacaladrillos, porque hasta entonces este tipo de juegos no incluían ningún tipo de ventaja ni desventaja.

No todo iban a ser alabanzas, claro, tendríamos que esperar todavía unos años para ver un gran salto en los machacaladrillos, en 1983 todavía era bastante habitual ver rebotes poco convincentes, y en el caso de **Break Out** a veces vemos cómo la bola traspasa ladrillos. Esto se explica porque si la pelota golpea a un ladrillo por su parte inferior, al rebotar si se encuentra con otro ladrillo sólo le impactará si también le golpea desde abajo, si le toca desde arriba lo traspasará, y este fallo era bastante común en estos años.

Moon Landing (ムーンランディング) también tenía su origen en los salones recreativos, en este caso el juego clonado era el **Lunar Landing** de **Atari**. Aquí no nos encontraremos con ninguna sorpresa, el terreno sobre el que alunizar será siempre el mismo y el juego se repetirá una y otra vez con la única variación del grado de dificultad que podremos escoger antes de iniciar la partida, que hará variar la potencia de nuestros cohetes tanto en horizontal como en vertical.



120 niveles dan para mucho...



Moon Landing, calcando a los clásicos

Aquí la presencia del BASIC es más evidente todavía que en los juegos anteriores, con ese pintado en pantalla tan típico de la instrucción PAINT y ese parpadeo constante a la hora de actualizar las cifras de la parte superior, que marcan la inercia con la que se está moviendo nuestra nave y que nos sirven como referencia también para saber si estamos llevando a cabo un buen alunizaje.



The Brain con sus... ¿antenas psíquicas?



Crazy Bullet, también inspirado en los arcades

The Brain (ザ・ブレイン), seguía el esquema del juego de mesa **Simón**, teniendo que aprender la secuencia que nos mostraba el ordenador para, a continuación, reproducirla. Para dar algo de variedad, el juego permitía escoger cuántos botones distintos podían formar parte de la secuencia, entre tres y ocho botones para memorizar, lo que alargaba algo la vida útil del juego. Otro pequeño programa en BASIC que servía para dar la bienvenida al nuevo estándar.

Con esto terminaríamos el repaso a los pioneros del MSX, aunque, por falta de datos, es posible que alguno de los que vamos a reseñar a continuación también saliesen en este mes de octubre. Como el **MSX 21** que permitía jugar a las cartas, concretamente podíamos escoger entre el póker y el black jack.

El noveno, según el orden marcado por ASCII, sería el **MSX Derby** (MSXダービー). Al ritmo de la canción tradicional americana *Yankee Doodle* presenciaremos una carrera de caballos en la que podremos apostar. Algo que parece muy del gusto nipón.

Continuaremos con **Crazy Bullet** (クレージーブレット) de K. Takahashi, una lucha uno contra uno entre dos tanques donde nos daban la opción de variar la velocidad de juego y escoger entre nueve zonas de combate diferentes. Bastante espectacular era la pantalla de presentación con un gran tanque cogiendo todo el protagonismo, espectacular comparado con lo que ASCII nos había ofrecido hasta entonces, aunque después el juego volvía a los pequeños y esquemáticos gráficos marca de la casa.

De nuevo el juego tenía una clara inspiración en un arcade, en este caso el clásico **Tank** de Atari, aunque limitado a sólo dos tanques en pantalla. Como novedad respecto al original, los disparos de los tanques eran teledirigidos y se movían a la par que nuestro vehículo, con lo que podíamos disparar desde recovecos e incluso hacer girar el proyectil para impactar al enemigo desde atrás.

Al parecer, en esta segunda tanda ASCII se centraba bastante en trasladar arcades clásicos al MSX, o más bien adaptar porque lo hacían sin licencia oficial. Otro ejemplo de esto sería el **Marine Battle** (マリンバトル) de K. Inaki cuya inspiración podríamos encontrarla en varios arcades de finales de los 70 que representaban batallas navales entre barcos y submarinos, pero quizá el más conocido y similar a este **Marine Battle** fuese el **Deep Scan** de SEGA. El juego de ASCII incorporaría la variación de incluir también helicópteros que nos atacarían desde el aire, aunque nuestro barco también contaría con defensas antiaéreas.

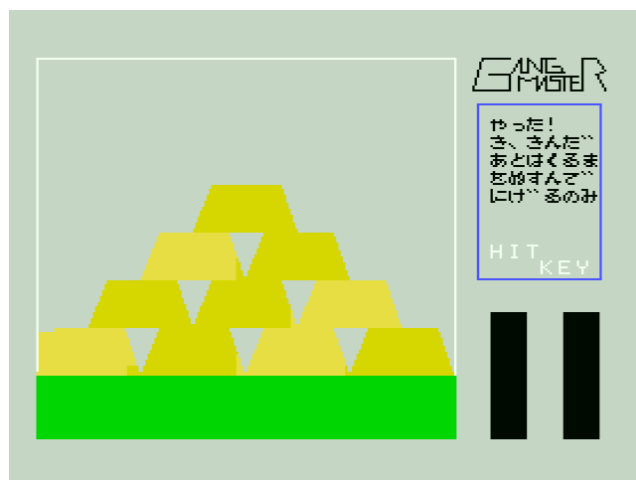
Según el código interno de los juegos de ASCII el siguiente sería **Scope On** (スコープオン), aunque realmente su salida se retrasa hasta 1984. El programa corre a cargo de Takeshi Miyaji (宮地武蔵), y en la música y efectos sonoros volvemos a encontrar a Hibiki Godai, y bien que se nota el salto de calidad que supone su aportación en el juego. En este caso no podríamos encontrar una referencia concreta que fuese la inspiración de **Scope On**, pero estamos ante un juego de naves en el que nos enfrentamos a oleadas continuas de enemigos. **Scope On** incorpora el disparo automático, nuestra nave usa dos *sprites* para darle mayor colorido y en el fondo las estrellas se mueven con suavidad, dando sensación de *scroll* píxel a píxel. Sin duda, uno de los destacados del género en estos primeros años del MSX.

Gang Master (ギャングマスター), de S. Shigematsu, nos presentaba un juego en el que nuestro objetivo era robar un banco. Algo no habitual, ponernos en el papel del ladrón, resolviendo la acción planteando una serie de puzzles que resolver para poder terminar el atraco con éxito. Como varios de los juegos anteriormente mencionados está exclusivamente en japonés, por lo que para un occidental es más que complicado poder avanzar en el juego.

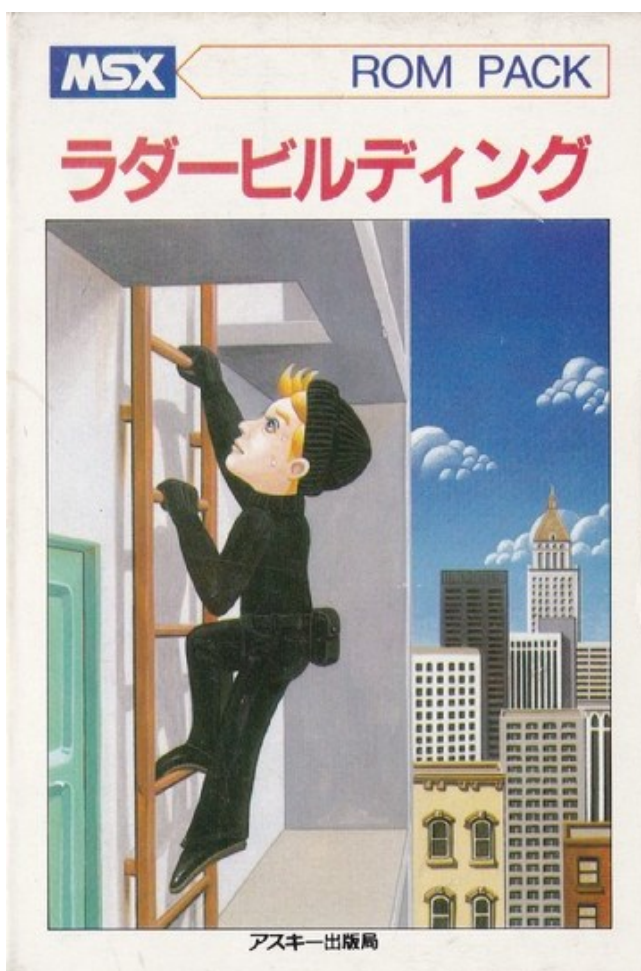
El desarrollo es muy similar a los clásicos Master Mind, una columna marcada con una H (*hit*) nos indicará cuantos objetos hemos colocado en el lugar correcto, y una segunda marcada con una B (*blow*) indica los objetos que hemos colocado y que son necesarios para solucionar el puzzle, pero no están en el lugar correcto. Con estas pistas tendremos que solucionar cada una de las escenas en las que entraremos en el banco, amenazaremos a la cajera, nos adentraremos en la caja fuerte, cogeremos los lingotes y huiremos en nuestro coche rumbo al aeropuerto, donde cogeremos un avión hacia Nueva York. El problema reside en que el número de intentos para solucionar cada puzzle es totalmente insuficiente, por lo que la suerte será un factor más determinante que la lógica para poder avanzar.

Ladder Building (ラダービルディング), un juego de habilidad en el que el objetivo es conseguir llegar a la azotea del edificio para así poder acceder al siguiente. De nuevo, el BASIC es el predominante y se nota sobre todo en el movimiento de nuestro personaje y de los enemigos, nada suave y a golpes. La música también es bastante machacona, lo que convierte a este juego en una experiencia bastante tediosa.

El último de esta serie de 1983 es el **Comet Tail** (コメットテイル), programado por H. Nagahara al igual que **The Brain**. Otra vez nos encontramos con un clon no autorizado, siendo en este caso el plagiado el arcade **Blockade**, el clásico juego de la serpiente, pero también su evolución: **Checkmate**, ya que éste incluía serpientes dirigidas por la CPU como en este **Comet Tail**. Su otra inspiración podría ser **Snake Byte**, juego de Sirius para ordenadores como el Apple II en el que se incluían las frutas a comer para hacer crecer a nuestra serpiente.



Lingotes de oro, el objetivo final en Gang Master



Ladder Building, hacer juegos en BASIC era habitual en los primeros meses de vida del MSX



Comet Tail

En el caso de **Comet Tail**, se mezclan todos estos conceptos y tenemos dos serpientes que tienen que comer los objetos de su color para crecer y conseguir que se abra la puerta de salida, pero también puede comer la del color contrario para que la otra serpiente disminuya su tamaño, pudiendo llegar a desaparecer. La otra opción es encerrar al rival para que choque con el decorado o contra nuestra cola.

De nuevo, sorprende la variedad de niveles distintos que ofrece el juego, nada menos que 50 pantallas que nos pondrán diferentes retos, siendo cada vez más retorcidos y, por lo tanto, necesitaremos más reflejos y habilidad para poder serpentear por el nivel.

Así termina el repaso a estos primeros juegos de **ASCII**, abundantes en número para conseguir que haya un mercado respetable desde el principio, para que el usuario de MSX no echase a faltar software disponible para su ordenador. La mayoría de estos juegos programados, al menos en buena parte, en BASIC, algo que con el tiempo tuvo que ser desterrado ya que la exigencia de calidad era cada vez mayor, y cumplirlo con este lenguaje de programación que lastraba la velocidad de ejecución se volvía cada vez más complicado.



EL DATO



Contrastando la información de la **MSX Magazine** con la que encontramos en la revista **LOGiN**, llegamos a la conclusión de que los siete juegos de la imagen son los primeros publicados para MSX. **Pass Ball**, **The Brain**, **Moon Landing**, **Star Command**, **Break Out**, **Mole** y **Golf Game** son los juegos que comparten el honor de ser los pioneros del sistema.

Sin embargo, habiendo podido hablar con Kazuhiko Nishi, éste recordaba que **Panasonic** le había pedido que el lanzamiento del MSX fuese acompañado por una avalancha de títulos. **ASCII** prefirió lanzar muchos menos (Nishi creía recordar que fueron cuatro y no siete), pero de más calidad.

MSX

SOFTWARE & BOOK

だれにでもコンピュータがさわられるよう。
それは、私たちの願いです。
まずは、ゲームでコンピュータと
つきあってみませんか。
さあ、キーボードの上に
指をおいて下さい。
きつと、新しい世界が
広がり始めます。



HAL LABORATORY
Por delante de IBM



Laboratory

Otra de las compañías que quiso nutrir de software al recién lanzado MSX fue la compañía **Hal Laboratory** (株式会社ハル研究所), a finales del 83 contaba ya con casi cuatro años de experiencia en el sector, ya que había sido fundada el 21 de febrero de 1980 en Kanda (Chiyoda, Tokio) siendo su primer director Mitsuhiro Ikeda (池田 光博). La razón de su nombre, Hal, venía dado por un curioso juego de palabras con la compañía IBM. Marcándose como objetivo estar por delante de la todopoderosa IBM, empezaron por el mismo nombre y escogieron las letras que anteceden a las sigas I-B-M. Esto es, H-A-L.

Cuando llegamos a 1983 Mitsuhiro Ikeda sigue siendo presidente, pero el cambio más notable viene dado por el ascenso a coordinador de producción de software de Satoru Iwata (岩田 聡). Como es sabido, Iwata tendría un futuro brillante llegando a ser incluso presidente de **Nintendo**, empresa con la que creó lazos desde su puesto en **Hal Laboratory** centrándose especialmente en la creación de juegos para la Famicom. En lo que se refiere al estándar MSX, parece que tuvo incidencia directa en alguno de los títulos lanzados por **Hal** en los primeros años del MSX, como en **Super Billiards** (スーパービリヤード) donde aparece como S. Iwata junto a S. Matsuoka y M. Kanai, pasando por ser el primer juego donde figura su nombre. También aparecía como productor en **Roller Ball** (ローラーボール) y parece que algún palo de golf llegó a tocar. No sólo programaba para MSX, sino que también en una entrevista concedida a la **MSX Magazine** alababa la idea de estandarizar los ordenadores, lo que para él podría significar que más gente se acercase al mundo de los ordenadores al implantar la compatibilidad entre las distintas máquinas.

Como nota anecdótica, hay que decir que si visitamos la web oficial de **Hal Laboratory** podremos repasar todos los títulos de su historia salvo los editados para MSX. Mágicamente, su historia comienza en 1986 según la web. El caso de **Hal** no es único, pero eso no alivia el hecho de que es una pena que estas compañías no parezcan querer preservar esta parte de su historia.

Centrándonos ya en los juegos creados por **Hal Laboratory** para MSX en su primer año destaca **Butamaru Pants** (ぶた丸パンツ), un simpático juego publicado el 20 de noviembre de 1983 y con una jugabilidad muy bien ajustada y firmado por Yanada, del que no parece poder seguirse la pista más allá de otro juego de este mismo año de nombre **Step Up** (ステップアップ), conocido como **El Escalador** en España, lanzado también por **Hal**, realizado por **Takara** y una desconocida **Marvel Soft**, que posiblemente fuese un nombre de empresa que escogería el propio Yanada.

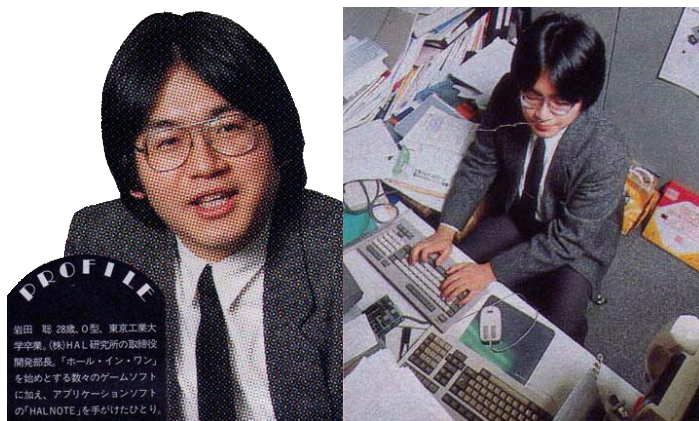
Mientras que **Step Up** fue publicado tanto para MSX como para el ordenador Sord M5, **Butamaru Pants** era exclusivo de MSX y el protagonista era el cerdito Butamaru, quien debía enfrentarse a los **Thunder Pants** que lanzan huevos desde sus nubes. Butamaru cuenta con una red para evitar que los huevos se estrellen



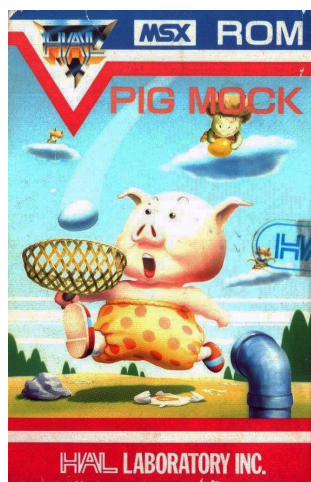
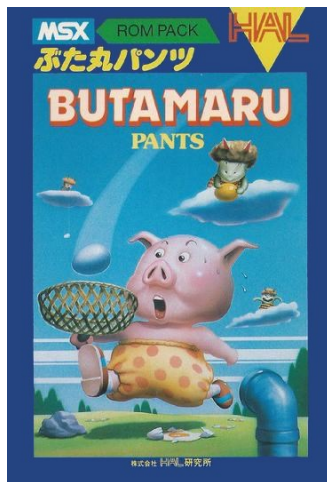
Oficina de Hal Laboratory, fotografiada por MSX Magazine



Satoru Iwata con Mikio Ikeda, futuro presidente de Hal Laboratory, en 1983



Satoru Iwate en 1988, foto de MSX Magazine



Versión japonesa y versión británica



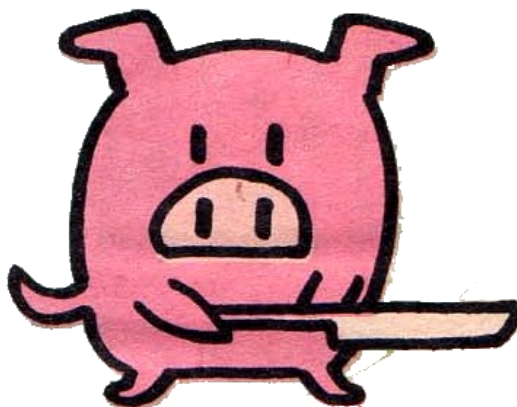
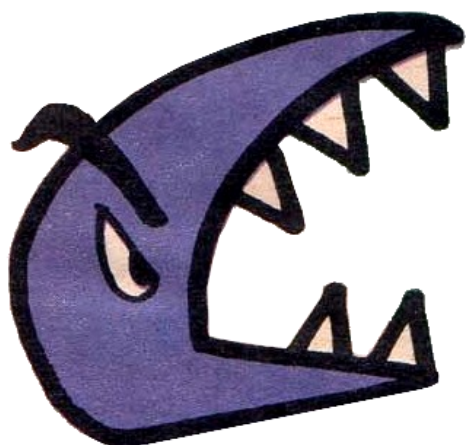
Poco a poco, se convierte en un infierno

contra el suelo y así poder depositarlos en las tuberías laterales. Que un huevo se estrelle en el suelo no significará perder una vida, pero dejará los restos en el suelo y periódicamente pasará por allí el *Dust Tori Ojisan* que se alimentará de los huevos desperdigados y actuará a modo de medidor de tiempo, ya que según vaya comiendo irá aumentando de tamaño hasta que sea imposible saltarlo.

Todo esto llegará a su punto álgido en el nivel 12, con seis *Thunder Pants*, tres piedras, el *Dust Tori Ojisan* y un pollito verde revoloteando por la pantalla. Lo que vendrá a ser un apocalipsis porcino en el que lloverán huevos casi de todas partes.

Butamaru Pants presentaba unos gráficos muy agradables y simpáticos, con una jugabilidad a prueba de bomba que te exigía una atención total y unos rápidos reflejos para poder esquivar todas las amenazas. El apartado sonoro no es notable en cuanto a composición musical ya que no tenemos música durante el juego, algo entendible en 1983, pero se sustituye por las pequeñas notas musicales que generan nuestros pasos y saltos, así como algunas acciones de los enemigos. Todo esto acaba creando una sensación de estar en una de esas pequeñas obras de animación.

El juego fue exportado a Europa, siendo conocido como *Pig Mock* en la edición británica, y en España tuvo una buena recepción por parte de la *MSX Extra* que le concedió un 7 de nota global. Mucho menos generosa fue la *Input Micros*, quien lo analizó en el número 28 de septiembre del 88 ya con la revista queriéndose centrar en los 16 bits para encontrar su cuota de mercado y siendo, por lo general, bastante injusta en sus análisis de juegos de 8 bits ya con unos años a sus espaldas. Concretamente definió a *Butamaru Pants* como "en general, un programa del montón, que sin ser bueno no es ninguna 'virguería' informática", frase que como mínimo deberíamos calificar de peculiar. Mucho más justa fue la *MSX Magazine* japonesa, poniéndole cuatro merecidas estrellas reconociendo la calidad del título.



Otro título de 1983 de **Hal Laboratory**, aunque creado por **Takara**, es **Dragon Attack** (ドラゴン・アタック). Previamente había aparecido en el ordenador Sord M5, y podemos considerar la versión MSX como una conversión de éste, ya que las similitudes gráficas y sonoras son prácticamente absolutas.

Firmado por Dohmae, nos encontramos ante un juego muy basado en el clásico **Centipede** de **Atari**, aunque en este caso nos limitaremos a situarnos en la parte inferior de la pantalla, como puede pasar en **Space Invaders**, y en lugar de ciempiés descenderán dragones espaciales. Al igual que en el juego de **Atari**, un disparo certero en la cabeza del enemigo hará que desaparezca completamente. Sin embargo, en **Dragon Attack** un disparo en el cuerpo no hará que deje un obstáculo en el camino, sino que el dragón se dividirá en dos multiplicando el peligro. De vez en cuando aparecerá lo que parece una nave nodriza, que soltará una especie de gusano espacial con una capacidad de disparo superior a la de los dragones.

Como es norma en estos juegos, no habrá un final definido y la misma pantalla se repetirá indefinidamente siendo los enemigos cada vez más rápidos. Tal frenetismo mereció 4 estrellas en la **MSX Magazine**, una nota merecida para esta interesante mezcla de clásicos de arcade.

Antes de continuar, hemos de decir que **Takara**, que publicaba su software bajo el paraguas de **Hal**, era una juguetera japonesa fundada en 1953 y tradicionalmente asociada a juguetes para niñas, aunque entre su amplia gama de productos también se encontraban productos como **Beyblade** (ベイブレード), que tuvo un gran éxito gracias a su serie de televisión homónima. En 1983 decide crear su propia casa de software para tratar de hacerse un hueco en el mercado. En 2006 se fusionó con otra gran juguetera japonesa: **Tomy**.

Otro juego de **Takara** trasladado al MSX desde Sord M5 sería el **Fruit Search** (フルーツサーチ). En esta ocasión recurren a un **Master Mind** y nuestro objetivo será asignar correctamente las frutas a cada una de las chicas, siguiendo las típicas pistas de estos juegos de inteligencia. Nos marcarán si hemos elegido bien alguna fruta y si la hemos asignado correctamente, pero sin decirnos cuál de ellas es, por lo que tendremos que irlo deduciendo.

El mismo camino que los dos títulos anteriores tomó **Heavy Boxing** (ヘビーボクシング), proveniente de Sord M5 se convertía en la primera representación del boxeo en MSX. Lo más destacado era el tamaño de ambos púgiles, formados por 4 *sprites* cada uno, además del público, que aunque escaso, se ve que nuestro combate no era por el título mundial, sí que al menos ayudaba a darle algo de movimiento al fondo y no verlo tan vacío.



Dragon Attack, espectacular portada

Takara también probó suerte con juegos para el ordenador Sord M5 y con su propia versión del ordenador, aquí lo vemos en una publicidad de 1982



●スペース・メイズ・アタック

君達の着陸船が「迷路惑星」に迷いこんでしまった。さあ、マザーシップ（母船）に乗って仲間を救い出そう！ 待ちかまえる敵戦闘機の攻撃をかわし、迷路をくぐり抜け、最後に着陸船にドッキングできるまで、運動神経と推理力が同時に必要な、スリルあふれるレスキューゲーム。



●スーパースネーク

君はドン欲なヘビだ！ 四角いジャングルの中で、どんどん「得点エサ」にカミついてハイスコアをめざそう！ 壁や自分の胴体につかると死んでしまうから、ぐるぐるのトクロを巻いて逃げ場がなくなったりしないように注意すること。スピード感もバッチリの傑作反射ゲーム。

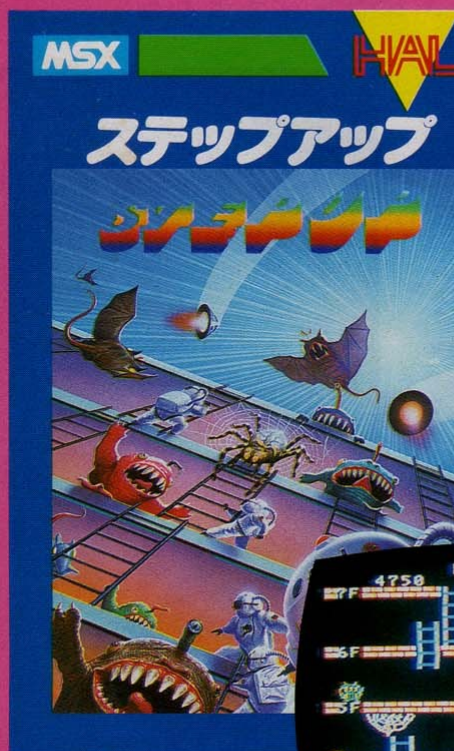


HALのMSXワンダー

ーランドに、たくさんソフト

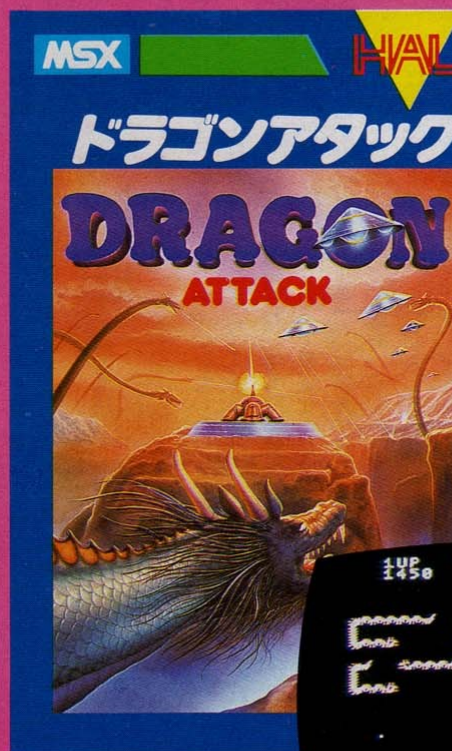
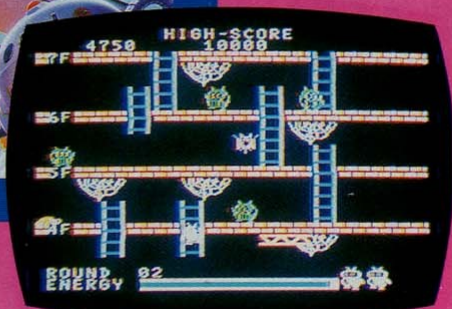
が勢ぞろい！ いずれ劣らぬ名キャ

ラクターが、スリルとスピードであなたの心をとりにします。



●ステップアップ

生か、死か！ 恐怖のビルに挑む、君は孤独なクライマー。落ちたら最後、硬い地上に叩きつけられて、命がない。次々と襲ってくる怪物どもの攻撃をかわし無事に屋上で宇宙船に救助されるまで、絶え間ない緊張の連続！ 高所恐怖症パニックの決定版リアルタイムゲーム。



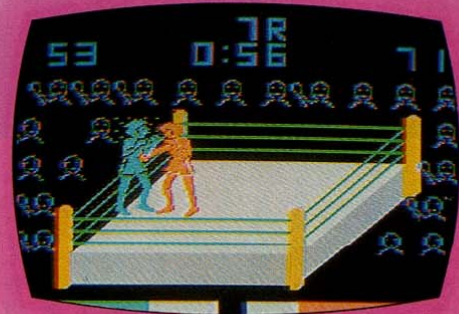
●ドラゴンアタック

恐るべき生命力を持つドラゴン軍団が攻めてくる！ 君の武器は、ユーモラスなカニ型戦車1台だけだ。おぞましいドラゴンは、胴体を撃ち抜いても分裂してすぐ生き返ってしまう。敵の弱点はどこなのか？ 君の反射神経を鍛えなおす、興奮と緊迫のバトルゲーム！





株式会社 **HVAL** 研究所
〒110 東京都台東区台東2-19-10木村屋ビル4F ☎03-834-7671



●ボクシング

試合開始、立体感あふれるリング上に激しいファイトが始まる！ 右、左、ボディ、顔面、使えるパンチは多種多彩、フットワークやダッキングのテクニックも駆使して、カウンターパンチを決めよう！ はたして君は何ラウンドで敵を倒せるかな？ 最高にリアルで迫力十分の格闘ゲーム。



●ぶた丸パンツ

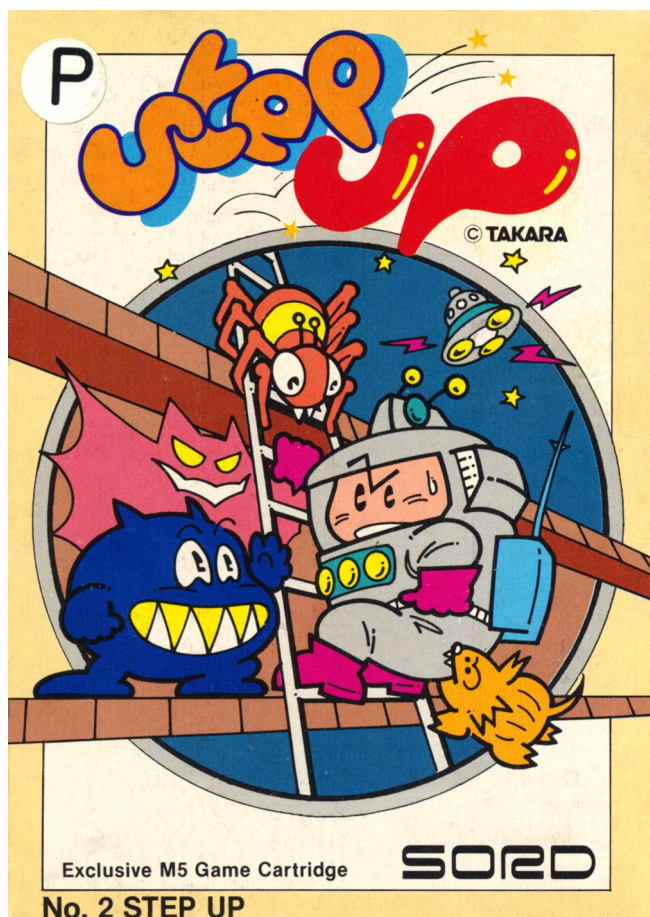
主人公は子豚のぶた丸？ いじわるな「雷のパンツ君」が落とす卵をどんどん受けとめて、赤い卵なら投げ返してやっつけよう！ でも卵に熱中していると今度は横から「ちりとろオジサン」が……。卵の殻と一緒に掃除されないようにジャンプ！ ハラハラドキドキのギャグゲーム。

●ピクチャーパズル
ブタ君、ウマ君、ワニ君、ゾウ君、ネコ君、数字、ひとつ選んで16分割の画面に入れよう。意地悪なコンピュータにバラバラにされてしまった絵を、君は何分で復元できるか？ 刻々と時間は過ぎていく世界記録をめざして急げ！ 君の知能の限界に挑戦する、パズルゲームの傑作。

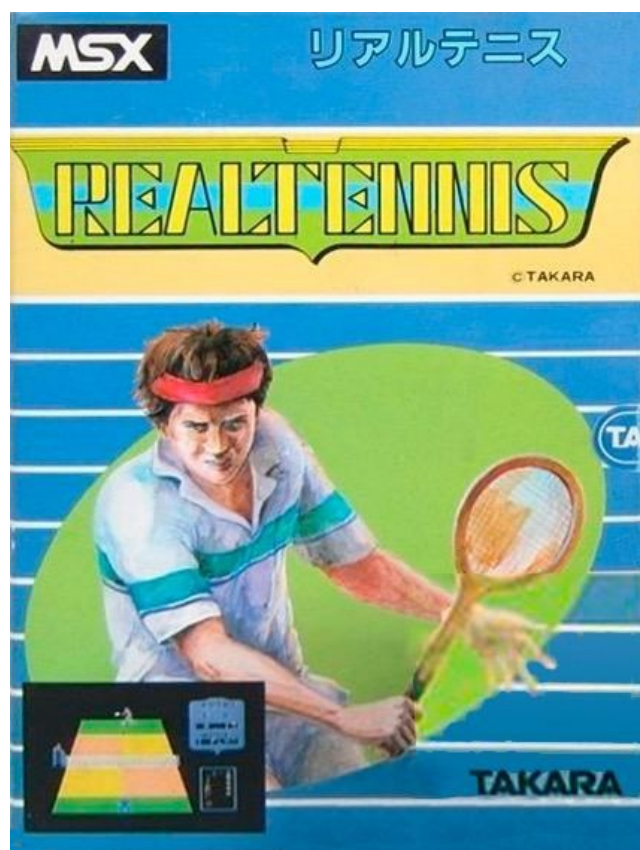


●フルーツサーチ
どの女の子のお皿に、どのフルーツが載っているか？ ヒントを手がかりに、鋭い推理で正解を探し出そう！ 順序よく考えていかないと、もう頭の中はメチャクチャ。これで頭を訓練すれば、学校の成績もどんどん上がる？ 楽しくてためになる、おもしろ推理ゲーム。





Step Up en su versión para Sord M5



Real Tennis, con su pista multicolor

En lo que se refiere a la jugabilidad, no era demasiado variada y casi parecía que nuestro boxeador lanzaba golpes al tuntún más que seguir nuestras órdenes. También le hubiese venido bien un poco más de agilidad a la hora de movernos por el cuadrilátero.

Con Takara, Hal encontró un filón con juegos de Sord M5 que se podían convertir a MSX de forma rápida. Otro ejemplo lo encontramos con **Step Up** (ステップアップ) en el que controlamos un alienígena cuya misión es llegar a la azotea para poder subir a su nave y huir del planeta Tierra. A tan noble misión se opondrán enemigos tan pintorescos como arañas, ratones, gatos y murciélagos. Aquí no vamos a encontrar nada de las grandilocuentes producciones norteamericanas de alienígenas invasores.

El mayor punto negativo del juego era la movilidad de su personaje, sobre todo a la hora de encarar una escalera. Era un error muy típico de la época, el exigir al jugador que colocase al personaje en el punto exacto, de lo contrario haría caso omiso a nuestra orden de subir o bajar una escalera. Un error que se puede minimizar con la práctica, pero lo que no era tan sencillo era aprender cómo pasar por debajo del molesto murciélago, ya que el juego nos dejaba un mínimo margen para lograrlo y normalmente era mejor reservarse una inmunidad para la azotea, lugar donde siempre había un murciélago dificultando que tomásemos contacto con nuestra nave.

Con **Real Tennis** (リアルテニス) Takara nos hacía preguntarnos si las pistas de tenis son así de psicodélicas en Japón. En esta ocasión se tomaron demasiado en serio lo de disponer de un ordenador con 16 colores, y el abusivo uso del color es lo que termina siendo más molesto. Una pena, porque los tenistas se mueven con agilidad y el juego da suficiente margen al jugador como para no frustrarle a la hora de intentar golpear la pelota.

Regresamos a **Hal Laboratory** con sus juegos propios, sus primeros lanzamientos se producen el 21 de noviembre de 1983 con el ya comentado **Butamaru Pants** a la cabeza y al que le acompañan otros tres títulos. Uno de ellos es **Picture Puzzle** (ピクチャーパズル), juego que consistía únicamente en un clásico puzzle de piezas que podemos deslizar por el tablero según donde tengamos hueco disponible. Un juego muy simple cuya única justificación es que esté destinado para los más pequeños.

Algo más elaborado era **Space Maze Attack** (スペースメイズアタック), un juego en el que manejábamos una nave por un laberinto espacial con el único objetivo de encontrar la salida. Sí, el título no engañaba ni un ápice.

En total, 16 laberintos diferentes a nuestra disposición y una nave con buena movilidad con la que manejarnos entre los estrechos pasillos y tratar, a su vez, de esquivar o abatir a los enemigos que nos acosan. Tal y como es la disposición de la pantalla, con marcadores

arriba y abajo que recortan la zona de juego, el mayor peligro viene con los enemigos que aparecen por arriba y por abajo, con los que tendremos menos tiempo para reaccionar.

Por otro lado, uno de los aspectos más positivos del juego es la suavidad del *scroll*, algo que se agradece en un juego con tanto movimiento y que logra al jugar con los *tiles* redefiniéndolos para dar la sensación del desplazamiento píxel a píxel.

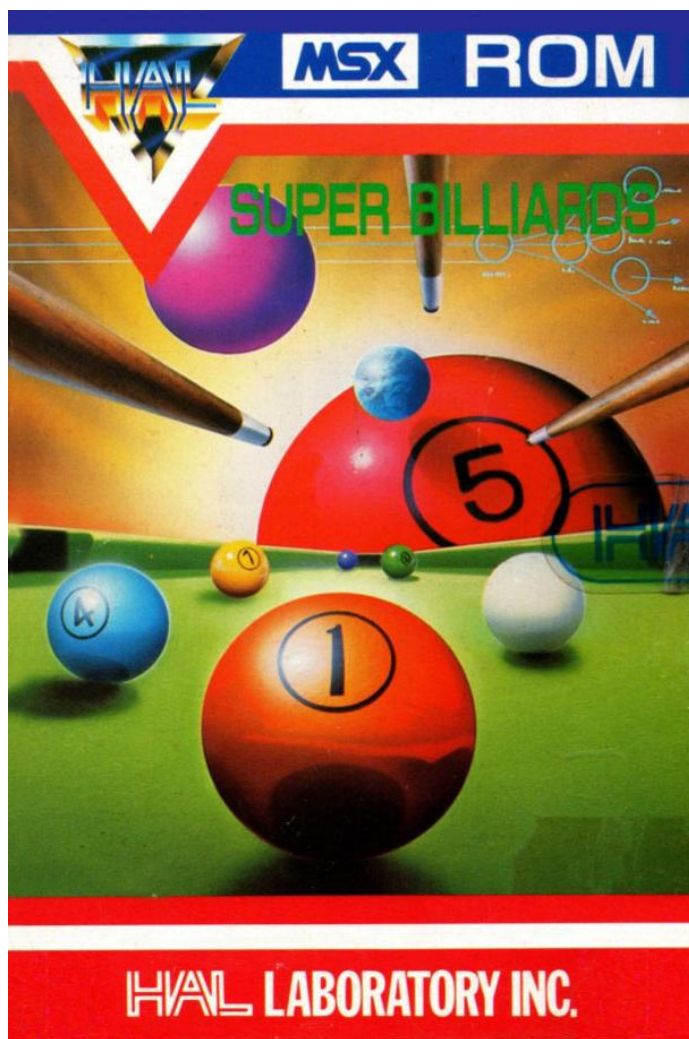
Para completar esta primera tanda de juegos de Hal tenemos **Super Snake** (スーパースネーク). Basado en el juego de la serpiente y sin ofrecer ningún aliciente extra para jugarlo, únicamente nos darán un tiempo en el que nuestro objetivo será conseguir todos los puntos que podamos. Si chocamos con nuestra cola o con las paredes no perderemos vidas, son infinitas, solamente recibiremos puntos negativos que nos restarán a la puntuación final. La única opción para elegir será la velocidad a la que se moverá la serpiente y si queremos competir contra un amigo.

Posteriormente a estos títulos Hal lanzaría **Picky** (ピッキー), juego que no está preservado por lo que no tenemos prácticamente información sobre él. Lo único que podemos es observar una captura publicada en la **MSX Magazine**, donde se intuye que se podía jugar a dobles y que parece que el objetivo era eliminar a los enemigos a base de lanzar piedras.

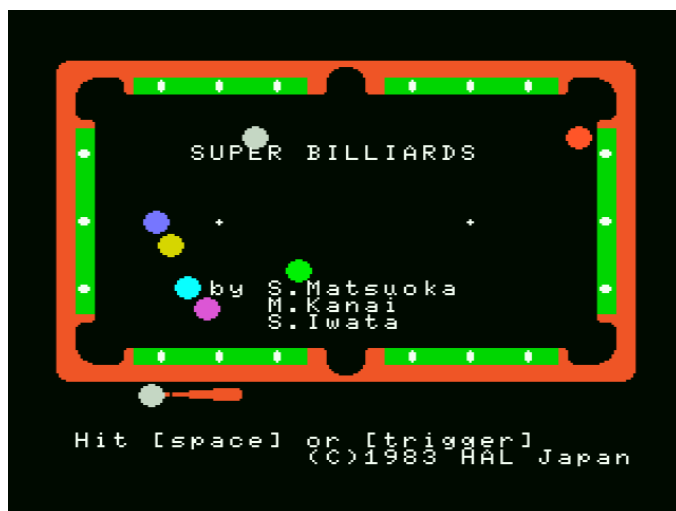
Por último, nos encontramos con **Super Billiards** (スーパービリヤード) realizado por la terna Satoru Iwata, Satoshi Matsuoka y Makoto Kanai. Pese a que el juego no ofrece la posibilidad de competir contra el ordenador, sí permite el modo de dos jugadores, pero ambos han de ser humanos. **Super Billiards** ofrece una amplia gama de opciones con las que configurar una partida a nuestro gusto: grado de fricción del tapete, puntos a conseguir, golpes a realizar... muy completo.

Lo que es el sistema de juego en sí, cómo se desarrolla la acción sobre el tapete, el juego también es bastante notable, da al jugador todas las posibilidades de fuerza y colocación para que pueda precisar el próximo golpe con su palo de billar. Gráficamente cumple, poco más se le puede pedir a un juego de este estilo, pero sí que una melodía o algún sonido más le hubiese venido bien para amenizar bien la partida.

Resumiendo, Hal Laboratory nos ofrecía un buen juego de billar lastrado por esa imposibilidad de enfrentarnos al ordenador o de incluir algún otro sistema más desafiante, en el que tuviésemos que superar varios tapetes.



Super Billiards, de lo mejor en billar para MSX



Todo un desafío atinar con las troneras

KONAMI
Nace la pequeña ola



Hablar de **Konami** en MSX es hablar de otra cosa. Por mucho que suene a obviedad, a historia contada mil veces, la trayectoria de **Konami** en el estándar MSX supuso un reguero de obras con una calidad casi siempre superior a la media. Ver el logo de **Konami** en un juego solía ser sinónimo de calidad, de diversión asegurada, de tener un producto bien trabajado y mimado hasta conseguir el resultado deseado. Ver el logo y leer **Konami**, salvo si vivías en Francia que a lo mejor leías “Kjonami” en tiendas y en algunas revistas de la época, y aunque en un principio uno podría llegar a pensar que, por lo que fuese, la compañía adoptó ese nombre en Francia quizá porque fuese mal sonante como ocurrió con una canción de la banda británica **Queen**, que tuvo que cambiar el nombre de su canción *Radio Ca Ca* por el definitivo *Radio Ga Ga* por obvias razones escatológicas. Pero no, en el caso de **Konami** todo venía por la tipografía del logo que comenzaron a usar en 1981 y que podía dar lugar a equívocos, con el rabo inferior de la K más alargado que les hacía pensar que ahí estaba camuflada una J.

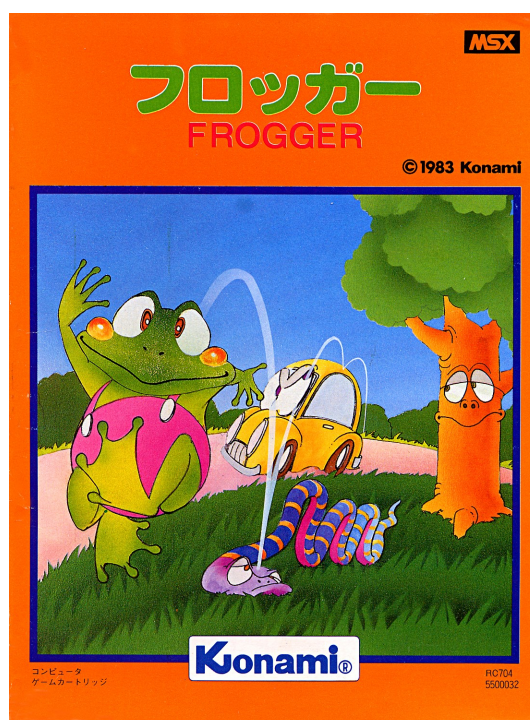
Anécdotas al margen, la valía de **Konami** se demostró prácticamente desde el inicio, desde el año 1983 en el que salta al ruedo del MSX. Pese a tan temprano año y a ofrecer juegos más simples de los que posteriormente publicaría, lógico, sí que ya se veía que técnicamente ofrecían más que muchos juegos de otras compañías como **ASCII**, cuyos juegos en un alto porcentaje estaban programados en BASIC. Pero claro, **Konami** no era ninguna recién llegada al mundo del software lúdico, y entre sus recursos disponía de un buen arsenal de recreativas arcade de éxito que podía convertir al nuevo sistema. Entre ellas, las dos con las que se estrenó como sello con publicación propia en diciembre de 1983: **Frogger** (フロッガー) y **Super Cobra** (スーパーコブラ), que se podían encontrar en sus cajas de cartón naranja que sería el primer diseño propio de Konami.



Primer logo de la compañía

MSX		
1	↑ Ping pong	Kjonami
2	↑ Sky jaguar	Kjonami
3	↑ Kjonamis tennis	Kjonami
4	↑ Jumpjet	Anirog
5	↓ Sorcery	Virgin
6	↑ Track field 2	Kjonami
7	↑ Soccer	Kjonami
8	↑ Athletic land	Kjonami
9	↑ Time curb	Aackosoft
10	↑ Flight deck	Aackosoft

Lista de los mejores juegos de MSX según la tienda G.I., con los “Kjonami” presidiendo.



Frogger, con la típica caja naranja de Konami.

Según la información oficial publicada por **Konami** en su página web (sólo accesible hoy mediante la página **Wayback Machine**), los juegos publicados en diciembre de 1983 fueron **Antarctic Adventure**, **Athletic Land**, **Video Hustler** (**Konami's Billiards**) y **Frogger**. La fecha oficial de **Super Cobra** es enero de 1984.

Durante la realización de esta obra, hemos encontrado diversas fuentes que discrepan de las fechas publicadas por **Konami** en lo que respecta, sobre todo, a sus primeros juegos para MSX. Es por ello, que en los juegos en los que hayamos encontrado fechas diferentes haremos mención a ambas, y trataremos de hacer especial hincapié en algunas en las que parece haber más evidencias de que la fecha oficial no es la correcta.





Kagemasa Kôzuki, el máximo responsable de Konami



Space War, un toque de distinción a Space Invaders

Pero retrotraigámonos al inicio de la compañía el 21 de marzo de 1969, fundada en Toyonaka, Osaka, por Kagemasa Kôzuki (上月景正) en una pequeña tienda de alquiler y reparación de máquinas *jukebox* llamada **Enterprises Ltd.** (エンタプライズ社). Es el 19 de marzo de 1973 cuando se establece definitivamente como empresa manufacturera de máquinas recreativas bajo el nombre de **Konami Industry Co., Ltd.** (コナミ工業株式会社) con un capital inicial de un millón de yenes. El nombre venía dado por las iniciales de sus fundadores: Kagemasa Kôzuki, Yoshinobu Nakama (仲真良信) y Tatsuo Miyasako (宮迫龍雄).

Experimentando un ascenso meteórico, en 1974 comienza a experimentar con máquinas recreativas y en 1978 lanza tres juegos: **Space Ship**, **Block Game** y **Block Invader**. Los tres juegos son clones de **Pong**, algo muy común en unos años en los que la industria del videojuego está todavía en pañales. Ya en 1979 comienza a exportar sus productos a los Estados Unidos viendo cómo su capital se multiplicaba por 40, es el año de **Space King** y **Space King 2**, dos juegos que copian sin rubor alguno el **Space Invaders** de Taito, pero también es el año de **Space War**, que al menos da un toque de originalidad al permitir dos jugadores que competían por conseguir la puntuación más alta destruyendo las naves enemigas, que son copias de los Tie Fighter de **La Guerra de las Galaxias**. Konami conseguía así su primer éxito en el mundo de los videojuegos, aunque todavía era un éxito moderado. Pero 1979 también es el año de otros juegos arcade de Konami como **Car Chase**, clon de **Head On**, **Rich Man**, clon de **Gee Bee**, o **Space Ship**, clon de **Asteroids**.



EL DATO

Situada en el barrio de Kamitsushima, en Toyonaka, la casa de la foto era la vivienda familiar de Kagemasa Kôzuki y, por lo tanto, la casa fundacional de **Konami**. En la parte izquierda podemos ver la placa donde está escrito "Tierra de la fundación de Konami" (コナミ創業の地).

Los usuarios de MSX ya saben a dónde pueden peregrinar para llevar sus ofrendas.



Llegados a este punto, hemos de volver momentáneamente al 22 de diciembre de 1975, fecha en la que se constituye la empresa **Leijac** (レジャック), una de las primeras editoras de juegos en Japón y fundada a partir de dos empresas: **Marusan Shōkai** (マル三商会) y **Katō** (カトウ), es por eso que **Leijac** comienza con dos presidentes al mismo tiempo, Akio Inoue (井上昭男) y Haruo Katō (加藤春夫). Esta bicefalia terminó en diciembre de 1977, cuando Katō dimite y funda otra empresa dedicada a juegos para parques infantiles: **Nihon Yūen** (日本遊園).

Inicialmente, **Leijac** sólo estaba interesado en juegos infantiles y en máquinas recreativas tipo Picadilly (también conocidas como máquinas de medallas), no parecía seguir la corriente de otras compañías que claramente tendían a dar más y más protagonismo a los videojuegos. **Leijac** parece cambiar su rumbo y comienza a vender máquinas arcade, sin embargo, quien está detrás de estos nuevos juegos es **Konami**, ocupándose **Leijac** de la distribución. Este binomio continúa hasta el 20 de agosto de 1979, día en el que **Marusan Shōkai** transfiere sus acciones de **Leijac** a **Konami**. Es en este punto cuando aparecen en escena dos nuevos socios en **Konami**: Hiroshi Matsuda (松田 弘) y Shokichi Ishihara (石原 祥吉). Por cronología, es posible que provinieran de **Leijac**, pero tampoco tenemos ningún documento que acredite este dato.

Se inicia así un proceso de fagocitación, por el que **Leijac** comienza poco a poco a desaparecer absorbida por **Konami**. Primero, vemos como en el arcade **The End**, noviembre de 1980, por primera vez aparece el logo de **Konami** en la pantalla de título. Después, en julio de 1981, **Konami** anuncia formalmente que **Leijac** deja de ser su distribuidor exclusivo. Por último, el 15 de septiembre de 1981, **Konami** asume definitivamente todas las funciones de **Leijac**, suponiendo la desaparición formal de la empresa.

Volviendo a **Konami**, la compañía crece al mismo ritmo que la industria del videojuego y evoluciona dejando atrás tanta copia descarada, algo muy habitual a finales de los 70, y así la década de los 80 comienza con fuerza y en mayo la empresa se traslada a un nuevo edificio recién construido. Pero su progresión hace que en sólo dos años tenga que hacer las maletas de nuevo para ir al Osaka Ekimae Daiyon Building en el distrito comercial de Kita-Ku, siendo su capital ya de 120 millones. Este cambio es el preámbulo de lo que está por venir, de un cambio total en **Konami** que a partir de 1981 comenzará a publicar arcades originales y empezará a hacerse un importante hueco en la industria.

Entre medias, es en marzo de 1981 cuando **Konami** adopta su clásico logo. Sí, ese que traía de cabeza en tierras francesas y que tan fácilmente reconocían jugadores a lo largo y ancho del mundo.



Hiroshi Matsuda, Shokichi Ishihara y Kagemasa Kōzuki, foto de la revista *Electronic Games*. Es el Kagami biraki (鏡開き), ceremonia tradicional japonesa, celebrado con motivo de la inauguración del nuevo edificio en Osaka en 1984.



Logo de Konami creado en 1981



Logo inicial de Konami y el de Leijac, ¿quizá una fusión entre ambos para crear la K de Konami en 1981?

Entre 1981 y 1982 la producción de **Konami** es muy abundante. Podemos afirmar que en estos dos años **Konami** planta una base muy sólida de títulos, que no sólo le reportan beneficios en los salones arcades, sino que a su vez le da entrada al formato doméstico al realizar sus conversiones.

1981 es el año de títulos tan destacables como **Amidar** (アミダー), basado en la lotería amidakuji, un juego de azar típico de Japón. **Strategy X** (ストラテジーX), en el que pilotamos un tanque y podemos disparar en múltiples direcciones. Los grandes clásicos **Scramble** (スクランブル) y **Super Cobra** (スーパーコブラ), de los que tendremos ocasión de hablar más adelante. También **Turpin** (スーパーコブラ), con un laberinto al estilo **Pac-Man** y donde tendremos que rescatar a las pequeñas tortugas para llevarlas a su casa, algo similar a lo que veríamos después en **Frogger** (ターピン) con el rescate de la rana, aunque ahí sería para conseguir una mayor puntuación. Por último, tenemos a **Jungler** (ジャングラー), en el que varios dragones se enfrentan por ser el último superviviente.

Pero es que en 1982 tenemos, entre otros, a cuatro grandes clásicos de **Konami**: el ya mencionado **Frogger**, **Pooyan** (プーヤン), **Guttang Gottong** (ガッタンゴットン) y **Tutankham** (ツタンカーム). De estos cuatro, el único que no veríamos en MSX sería **Tutankham**, que si que tuvo versión en múltiples ordenadores y consolas. **Guttang Gottong** fue rebautizado como **Crazy Train**.

Con todo esto, llegamos a 1983 y en noviembre **Konami** anuncia una ampliación de capital hasta los 300 millones. Siendo ya un auténtico gigante, en diciembre aterriza en el MSX con uno de sus grupos de desarrollo comenzando a desentrañar las posibilidades que ofrecía el nuevo estándar para la creación de juegos. Inicialmente el departamento de desarrollo número 3 se dedicaba en general a ordenadores personales, pero con el tiempo acabó produciendo casi exclusivamente para MSX, existiendo otro que se dedicaba en exclusiva a la creación de recreativas y posteriormente crearían otro específico para Famicom. **Konami** era una empresa totalmente profesionalizada y adoptaba un férreo secretismo en cuanto a la composición de sus plantillas, por eso es particularmente difícil, si no casi imposible, descubrir quién estaba detrás de cada uno de sus juegos.

Hideo Kojima (小島秀夫) llegó a pertenecer a la división de MSX para su disgusto, ya que él entró en la compañía con la idea de crear juegos para máquinas arcade o para la Famicom, pero de eso ya hablaremos en años posteriores. Ahora mismo lo que nos interesa es lo que el propio Kojima contó sobre la división de **Konami** para juegos de MSX en el número especial de 2005 de la **MSX Magazine**, en esa entrevista, entre otras cosas, contaba las primeras impresiones que tuvo a su llegada en 1986, decía que **Konami** era plenamente consciente de la inferioridad técnica del MSX respecto a los arcades y también a los juegos de la NES. Para paliar esta



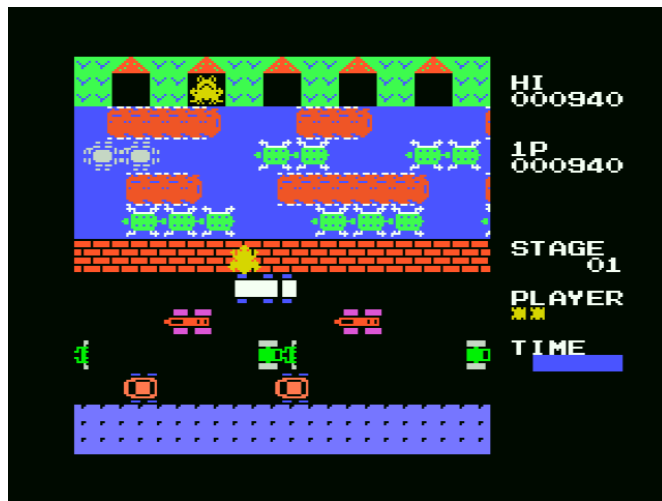
Flyer de la recreativa Tutankham



Pequeños cambios en el logo de 1983 respecto al de 1981

diferencia, la división MSX era la única que contaba con gente dedicada exclusivamente a la planificación de cada juego, lo que vendría a ser el diseño de los niveles y la jugabilidad. Los planificadores tenían reuniones donde orientaban a los programadores sobre qué dirección tomar en cada momento y tomar las decisiones oportunas y recibiendo, a su vez, también información y opiniones de los propios programadores y grafistas. Pensando en ello con perspectiva, esto explicaría perfectamente el porqué de lo que podríamos llamar “jugabilidad Konami”.

Volviendo a los juegos de 1983, **Frogger** (フロッガー) aprovechaba el éxito del original de recreativa y era un fijo prácticamente en cualquier sistema doméstico, de tal modo que si quisiésemos hacer una relación de todos los sistemas en los que apareció el juego casi necesitaríamos editar un suplemento sólo para tal fin. Estamos ante un juego clásico con mayúsculas, de los que provocaron que múltiples compañías creasen sus propios clones de **Frogger** y que casi no hubiese revista sin un lector que les enviase un listado con su propia versión del juego.



¿Para qué quería la rana cruzar la carretera?
Para llegar al otro lado

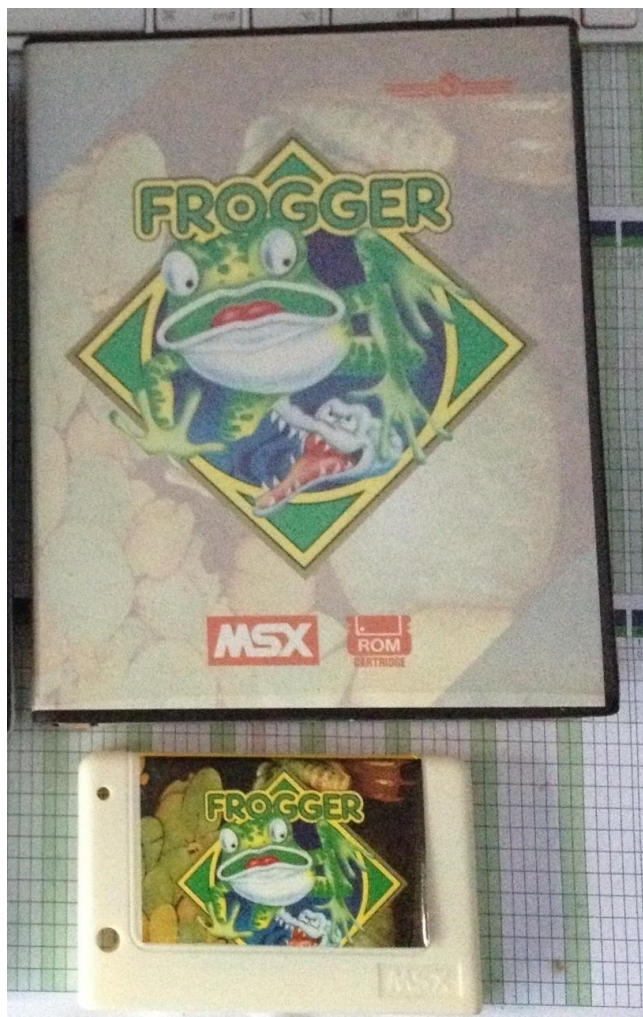


EL DATO

En el número 16 de la revista **Amusement Life** se entrevistaba a Kagemasa Kôzuki, centrándose en buena parte en la entrada de **Konami** en el estándar MSX. Kôzuki manifestaba que “desde el principio me interesó cómo podíamos introducirnos en el mercado doméstico. Durante un tiempo me dediqué al software para la NEC 6000 y pensé en entrar en este mercado, pero llegué a la conclusión de que sería difícil entrar en el mercado con el hardware y los modelos de una sola empresa [...]. Entonces llegó el MSX. Al principio no me interesaba mucho, pero luego vi que todos los fabricantes de electrónica de consumo iban a lanzarlos al mismo tiempo. Vi que también estaban National, Sony, Hitachi, Canon y otros [...] Así que no había duda de que así iba a ser. Estaba seguro de que este modelo crecería porque todos los fabricantes de electrónica de consumo lo estaban involucrados. Aunque actualmente haya 100.000 unidades, la cifra podría aumentar pronto a 500.000 o incluso a un millón”.

Estas eran sus declaraciones publicadas en mayo de 1984. Es cierto que **Konami** intentó entrar en el mercado de la gama de ordenadores NEC, mayoritarios en el país nipón, y en revistas del sector se podían encontrar anuncios de sus juegos, pero parece que el resultado no fue satisfactorio y vieron una oportunidad en el MSX.

[illegible]



Versión pirata de Frogger publicada en Taiwán. La portada es copia de la versión de Colecovision



Super Cobra, edición original japonesa

Así que teníamos a nuestra rana tratando de llegar al otro lado, debiendo ubicarse en uno de los cinco huecos de la parte superior, sin repetirlos, para una vez completados los cinco dar paso al siguiente nivel. Teníamos que superar la primera zona de carretera, repleta de vehículos circulando, y una segunda de río en el que nos encontrábamos con troncos y tortugas a los que subirse, pero también con serpientes, que nos quitarían una vida si nos tocaban, y los cocodrilos a los que podíamos subirnos, pero también nos matarían si nos subíamos a su cabeza.

Para conseguir puntos extras tendremos que completar el recorrido lo más rápido posible, teniendo en cuenta además que si se agota el tiempo perderemos una vida. Aunque también conseguiremos puntos si por el camino recogemos a otra rana de nuestro mismo color, no de color morado como en el arcade. Lo que se echa en falta respecto al arcade son las moscas y cocodrilos que podían aparecer en los huecos que eran nuestro destino final.

Como decisiones técnicas, destaca el haber colocado el marcador del juego en columna en la parte derecha para así tratar de imitar el formato 3:4 de la recreativa original. También se respetan las melodías de inicio y fin de nivel, no así otras pequeñas que sonaban en el arcade cada vez que una rana llegaba a su meta.

Pese a su éxito en arcades, la **MSX Magazine** japonesa no pareció muy impresionada por el juego y le dio tres estrellas destacando que esperaba algo más creativo respecto a la composición de la pantalla. Pese a todo, la misma revista en 1988 volvió a hablar del juego en su sección Retro-MSX y poniéndolo en el lugar que se merecía al considerarlo un clásico. Hasta Argentina llegó también, con una de las típicas distribuciones del país, y el redactor de **Load MSX** destacaba que “se trata de uno de los pocos pasatiempos donde no hace falta matar a nadie para poder ganar”. Efectivamente, mejor nos iría si fuésemos armados con una metralleta.

También nos valdría haber cruzado con un helicóptero como el que pilotábamos en **Super Cobra** (スーパーコブラ), conversión del arcade de marzo de 1981 de la propia **Konami** y que ya había visto la luz en varios ordenadores y consolas domésticas: Intellivision, Sord M5, PC-6001, Atari 2600, Colecovision, etc. Además, era secuela de otro éxito de la compañía: **Scramble** (スクランブル), lanzado sólo un mes antes y siendo ambos un gran éxito en los Estados Unidos.

De **Scramble** no tuvimos noticia en MSX, al menos de forma oficial porque cierto grupo británico llegó a publicar el sospechoso **Skramble**, así que nos centraremos en esta descafeinada conversión del **Super Cobra**. Descafeinada primero porque mientras que en el arcade nuestro cometido era recorrer 11 niveles, en MSX nos recortaban la misión y la dividían en únicamente cuatro, recortando número y variedad de situaciones. No sólo se recortaba en longitud, sino también en dificultad ya que el arcade resultaba un buen reto mientras que en MSX con

un poco de práctica es posible darle un par de vueltas al juego sin mucha dificultad.

Del formato 3:4 del arcade pasábamos al 4:3 del MSX, lo que nos daba una mayor amplitud de visión y facilitaba el poder anticipar los movimientos de los misiles enemigos, ya de por sí más lentos, y superar los desniveles, muchísimo menos pronunciados y sin zonas tan angostas. Sí se mantenía intacta la necesidad de recargar combustible y también lo hacíamos de la misma forma peculiar: a base de misil. Sí, nuestro helicóptero recargaba si atinaba con uno de sus misiles en los depósitos de combustible diseminados por el mapeado.

Como decíamos, cada vuelta al juego se divide en cuatro zonas. En la primera de ellas nos enfrentaremos a misiles y torretas enemigas, que en la primera vuelta no dispararán. En la segunda zona harán acto de presencia los ovnis, siendo los de color rojo los más imprevisibles en su movimiento. En la tercera zona pasaremos por una gruta por lo que deberemos tener cuidado de no chocar con el techo donde también habrá misiles. Por último, la cuarta es muy similar a la primera, aunque con las torretas ya disparando desde la primera vuelta, y en nuestro camino encontraremos nuestro objetivo: una caja que tendremos que recoger tocándola por la parte superior. Al hacerlo pasaremos el nivel y nos darán un bonus de puntos. Tras esa caja no encontraremos ningún depósito de combustible y si no la cogemos volverá a aparecer cíclicamente, pero si fallamos demasiadas veces irremediablemente nos quedaremos sin combustible y caeremos.

Aunque técnicamente es inferior al **Frogger**, parece que tuvo una mayor presencia en las distintas revistas. Muy curioso era el comentario que podíamos leer en la holandesa **MSX Computer Magazine**: “Los poseedores de los derechos de **Scramble** no estarán contentos”. Por supuesto, en aquella época la información no estaba a un golpe de clic para poder contrastarla y es por eso que el redactor neerlandés desconocía que estaba ante la secuela oficial del **Scramble**. En la argentina **Load MSX** le daban un 9 en gráficos y en atracción, nota demasiado elevada para ser analizado en 1986. Mucho menos entusiastas se mostraron en Gran Bretaña, con la **MSX Computing** señalando que era una “idea anticuada, pero aún vale la pena jugar”, y la **MSX User** decía que “no es una de las mejores versiones de este juego” concediéndole un 6. En España tampoco hubo una gran aceptación, aunque la **MSX Magazine** le daba un 7 en adicción y la **MSX Extra** decía que tenía un “sonido acertado, grafismo preciso”. Preciso, pero bastante esquemático y sonoramente bastante limitado como sus contemporáneos.



Portada de la edición europea. Sin duda, salimos ganando



La fase de los ovnis, la más temida del Super Cobra

SONY

El gigante tecnológico

SONY



En 1946, Akio Morita (盛田昭夫) y Masaru Ibuka (井深大), junto a otras 18 personas, fundan la **Tokyo Tsushin Kogyo K.K.** (東京通信工業株式会社) en el tercer piso de Shiroki-ya, unos grandes almacenes en Nihonbashi, barrio de Chuo, Tokio. La empresa era un pequeño instituto de investigación, dedicándose en sus primeros años a la fabricación y venta de voltímetros de tubos de vacío.

En 1950 la empresa se coloca a la vanguardia al desarrollar el primer magnetófono de la historia de Japón: el G-Type. También, ese mismo año, comienza a producir sus propios transistores y, en consecuencia, en 1955 fabrica el primer radio de transistores japonés: el TR-55.

De cara a su internacionalización, llegó el momento de pensar en un nuevo nombre para la empresa que pudiese funcionar en Europa y América. La primera opción fue usar las iniciales, TTK, pero esto se descartó ya que así se conocía a una empresa de ferrocarriles. La segunda fue usar la primera sílaba de cada palabra: Totsuko, pero en un viaje a Estados Unidos, Akio Morita descubrió que Totsuko era muy difícil de pronunciar para los angloparlantes, así que hubo que descartarlo también. La tercera opción fue usar la traducción al inglés, Teletec, pero de nuevo ya existía una empresa que usaba ese nombre.

La solución final llegó conjuntado la palabra latina *sonus*, que se refiere al sonido, y era similar a la palabra inglesa *sonny*, una manera coloquial de referirse a una persona joven. Además, en el Japón de los 50 se les llamaba *sonny boys* a los jóvenes inteligentes, así que la decisión parecía estar tomada. Sin embargo, el nombre Sonny en japonés sonaba a *son* (損), que significa pérdidas. Preocupado por esa asociación, Akio Morita decidió quitarle una n y dejarlo en el definitivo **Sony**, nombre que queda fijado en enero de 1958.

La década de los 60 supone la expansión a un nuevo negocio, el de los televisores. Son años de investigación que se inician en 1961 y terminan en 1968, cuando consigue presentar una televisión en color de calidad. El primer Trinitron, el KV-1310. Ese mismo año se alía con **CBS** en Estados Unidos para fundar **CBS/Sony** y entrar así en el mundo de las discográficas.

La década de los 70 trae nuevos hitos para **Sony**. En 1970 se convierte en la primera empresa japonesa que cotiza en la bolsa de valores de Nueva York. En 1975 presenta el SL-6300, el primer reproductor de vídeo sistema **Betamax** (aunque ya sabemos que terminó perdiendo frente al **VHS**), mientras que en 1979 presenta su *walkman* TPS-L2. No es el primer fabricante en presentar un dispositivo de audio portátil similar, pero sí es el que consigue mayor éxito y cambia la forma de escuchar la música, popularizando el uso del casete.



Masaru Ibuka y Akio Morita, foto de sony.com



G-Type



TR-55



KV-1310 y TPS-L2

Así llegamos a 1982, con **Sony Corporation** (ソニー株式会社) como un gigante multinacional que fija su punto de mira en el incipiente mundo de la informática. Su primer intento se produce con el ordenador SMC-70. En 1983 crea su marca **Hit Bit**, con el que se identificarán desde entonces tanto el software como el hardware que produzca, tanto el de su nuevo ordenador, el SMC-777, como el del nuevo estándar MSX, al que **Sony** se adhiere y entra de lleno con títulos propios como el juego **Computer Othello** (コンピューターオセロ), aparecido el 21 de noviembre con portada de Susumu Matsushita (松下進) y programado por M. Kanayama, quien en el 85 fue también autor de **Computer Pachinko** (スーパーパチンコ) para **Colpax**. Pero en lo que respecta al año que tratamos ahora, 1983, tendremos **Crazy Train** (クレイジートレイン) y **Juno First** (ジュノファースト). Es cierto que se suele incluir en este año **Sparkie** (スパークキー) pero las fuentes japonesas consultadas sitúan su publicación ya en 1984, pese al copyright que muestra en su menú. No será la última vez que veamos que copyright y año de salida no tienen por qué coincidir.

Centrándonos en la terna **Sparkie**, **Juno First** y **Crazy Train**, destacaremos que los tres juegos proceden de **Konami**. Es sabido que varios juegos de **Konami** fueron publicados a la vez por **Sony**, e incluso también por **Casio**, pero estos tres son los únicos que **Konami** no lanzó bajo su propio sello. Pudiera ser que fuese producto de los términos del acuerdo que tendrían **Konami** y **Sony**, acuerdo por supuesto secreto y del que parece imposible conocer los términos exactos.

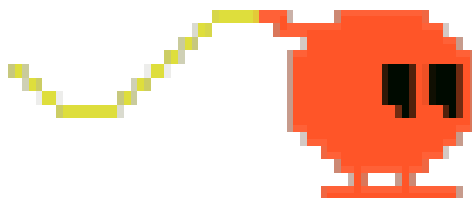
Pero hagamos un juego más arriesgado todavía y analicémoslos un momento más en profundidad ¿Qué tienen en común además de mostrar el copyright de **Konami**? **Juno First** y **Crazy Train** sabemos que proceden de sendos arcades de la propia **Konami** ¿Y **Sparkie**, es el garbanzo negro que no era un arcade y que **Konami** no rescató para sus propias ediciones? Pues no, la historia de **Sparkie** es un poco más complicada ya que sí que estuvo en producción para ser publicado en salones recreativos, y seguramente estuvo prácticamente finalizado si es que no lo estuvo en su totalidad ¿Qué ocurrió para que finalmente no viese la luz? Pues una de las hipótesis más plausibles es que se cruzó en su camino un juego de **Tehkan**: el **Guzzler** (ガズラー). Un simple vistazo a este arcade, aparecido en abril de 1983, nos hará notar el enorme parecido existente con el título de **Konami** que desaconsejaría la publicación del **Sparkie**. Siguiendo con las hipótesis, es probable que **Konami** reaprovechase el título, las artes, y todo lo que ya había trabajado en el arcade para esta conversión a MSX, pasándole la patata caliente a **Sony** al cederle su publicación.



Flyer del Guzzler



Sparkie y Guzzler, primos hermanos



Entonces tendríamos una terna de tres arcades portados a MSX que salieron bajo el sello de **Sony** ¿Qué más podemos deducir? Pues un análisis más exhaustivo del código nos revelaría que estos tres juegos se alojan entre las direcciones 0000h y 4000h, dicho de otro modo, en los primeros 16KB de la memoria del MSX donde está alojada la BIOS. Esto de por sí ya es algo extraño, que se ejecuten en la página cero, y más en una compañía como **Konami** que desde sus primeros títulos mostró una programación mucho más lógica y estructurada. Incluso el **Sparkie** hace algo todavía más raro, redefine completamente su set de caracteres para mostrar el fondo de pantalla. Sí, prácticamente igual que como lo hacían las conversiones directas provenientes de Spectrum.

Con todo esto sobre la mesa nos quedan tres opciones. La primera sería que fueran fruto de la inexperiencia, aunque **Super Cobra** y **Frogger** serían de la misma época y muestran una programación más acorde a lo que se pudo ver de **Konami** en años posteriores, o quizá se tratase de un grupo de la propia **Konami** que después fue destinado a otro grupo de desarrollo. La segunda opción sería que fuese un encargo de la propia **Konami** a algún pequeño grupo de software para cumplir con un acuerdo con Sony, algo que realmente es muy probable que sucediera en años posteriores. La tercera opción es que fuese la propia **Sony** la que pagase por las licencias y desarrollasen ellos los juegos, algo no tan extraño. Claro, todo esto no son más que teorías, pero es cierto que hay datos objetivos que al menos nos pueden permitir dudar y pensar en ello.

Para resolver el misterio, o al menos para acercarnos más a la realidad, nada mejor que analizar la versión para Sord M5 del **Crazy Train**, llamada **Guttang Gottong** (カッタンコットン) como onomatopeya del sonido del tren en movimiento, y buscar paralelismos en las rutinas. Y sí, se encuentran, prácticamente podemos decir que estamos ante un port desde Sord M5, con lo que la teoría que gana más enteros es que fue un grupo de la propia **Konami** que tenía experiencia en el Sord y se guió por lo aprendido en el M5. Por poner otro ejemplo, también la versión para Sord M5 del **Super Cobra** es tremendamente similar a la de MSX, con las salvedades gráficas al no tener el VDP del MSX. O bien de forma paralela, o bien posteriormente, **Konami** creó su grupo para desarrollo de MSX con los prototipos que tenían disponibles y ahí empezaron a surgir sus juegos con un estilo mucho más definido.

Pese a todo, podremos seguir albergando dudas porque esos juegos siguen sin parecer hechos por la metodología de trabajo de **Konami** ¿Podríamos asegurar que las versiones de Sord M5 fueron hechas por **Konami**? Es el inconveniente a tanto secretismo.



Crazy Train, edición europea



El juego de mesa Chiku Taku Bang Bang



El arcade Loco-Motion



Juno First, la nave de Sony quedó espectacular



Juno First y su rudimentario escenario con profundidad

Centrándonos ya en el **Crazy Train**, era una conversión de la recreativa **Loco-Motion** (ガッタンゴットン) realizada en marzo de 1982 por Konami. Como anécdota, en las navidades de 1981 hizo furor en Japón un juego de mesa de nombre **Chiku Taku Bang Bang** (チクタクバンバン) en el que la locomotora se sustituía por un reloj, pero el desarrollo venía a ser muy similar. Con anterioridad a su salida en MSX, el 21 de noviembre de 1983, el juego ya había visto la luz, bajo el nombre **Loco-Motion**, en Intellivision, Sord M5 y Tomy Tutor.

El objetivo es guiar a tu locomotora para que pase por las distintas estaciones. Para ello, el tablero se dividirá en piezas de puzzle que podremos mover para formar el camino que nos lleve al éxito cumpliendo con nuestras obligaciones de maquinista. No toda va a ser tan fácil, ya que nuestra máquina no será la única que pasará por las vías, y tendremos que tratar de evitar un inoportuno choque perdiendo una vida. Además, sólo podremos visitar cada estación una vez ya que tras nuestro paso ésta se convertirá en una vía muerta.

El juego convenció a la británica **What's MSX?** concediéndole un 8 y considerando que las 18 libras que costaba era una buena inversión. Por su lado, la francesa **Tilt** le daba 4 estrellas sobre 6 en interés, pero sólo 2 en gráficos aunque destacaba que sus posibilidades estratégicas eran amplias. Mientras que la también francesa **Micros MSX**, revista habituada a atizar a discreción, suspendía el juego con un 9 sobre 20. Tampoco despertó grandes pasiones en la japonesa **MSX Magazine** al darle 3 estrellas sobre 5.

En cuanto a **Juno First**, se publica el 21 de noviembre y nos encontramos con otra conversión de arcade, aunque con algunas diferencias jugables, que hace que la versión MSX sea más difícil que el original. En esta ocasión no hay versión doméstica previa a la de MSX, pero sí que posteriormente hubo adaptación a los ordenadores de 8 bits de Atari y para el Commodore 64, seguramente consecuencia del éxito de la recreativa en Estados Unidos.

El argumento consiste en que nuestra nave **Juno First** debe destruir la central de fuerza magnética del enemigo. Para ello, contaremos con nuestra pistola de gas, así de ecológicos eran en aquella época.

Una de las grandes diferencias entre arcade y MSX radica en la movilidad de la nave, no en la horizontal sino en la vertical, ya que podíamos hacer que la nave avanzase más rápido e incluso que retrocediese, teniendo en cuenta que se mantenía siempre en la parte inferior y era el decorado y los enemigos los que nos daban la sensación de movimiento en la vertical. En el arcade esta aceleración y desaceleración tiene un efecto bastante inmediato y puede ser decisivo a la hora de esquivar los disparos. En MSX es un efecto mucho más relativo, menos dinámico y que no afecta a los disparos enemigos, algo fundamental.

La otra diferencia radica en la velocidad de los disparos, en MSX son mucho más rápidos por lo que en muchas ocasiones perderemos una vida casi sin saber qué nos ha alcanzado. La única estrategia será tratar de colocarse o justo debajo del enemigo o muy escorado, ya que ellos disparan en diagonal. Como ayuda contaremos con el *Warp*, que nos sacará por un breve espacio del tiempo de la pantalla para así evitar cualquier daño.

En lo que a la prensa se refiere, en España la **Input Micros** le daba un 6, teniendo en cuenta que lo analizaba ya en octubre del 88. En Gran Bretaña la **MSX Computing** suspendía el juego con dos estrellas como veredicto, pese a decir que tenía gráficos bastante buenos y que el juego respondía perfectamente a nuestras órdenes. **What MSX?** era mucho más generosa concediéndole un 8. La japonesa **MSX Magazine** lo puntuaba con 4 estrellas destacando su jugabilidad.



La cabinet original de Juno First



COMPILE
Creando en la sombra

COMPILE



El parque de ordenadores en Japón crecía año tras año exponencialmente, lo que propiciaba que cada vez más jóvenes entusiastas se unieran a empresas de software para poder desarrollar sus propios programas. Uno de ellos fue Masamitsu “Moo” Niitani (仁井谷正充), nacido el 10 de febrero de 1950 en Mihara, prefectura de Hiroshima. Su primer acercamiento al mundo de la informática se produjo al comprar un Apple II en 1978 por 500.000 yenes, inicialmente con 16KB de RAM aunque Niitani lo aumentó a 64KB. Tenía otras opciones en el mercado, pero Apple II ofrecía color, y eso le atraía.

Pronto comenzó a programar para su nuevo ordenador pese a las dificultades, ya que el manual venía exclusivamente en inglés y no había traducción al japonés. Pero eso no detuvo a Niitani y con lápiz y papel fue poco a poco descubriendo los entresijos de los lenguajes de programación, llegando a realizar un juego de bolos en BASIC con rutinas en ensamblador. Siguiendo con su interés por los ordenadores, encontró trabajo en una pequeña tienda de Hiroshima: Auburn Denshi.

Mientras todo esto ocurría, otro joven de Hiroshima, Takayuki “Jemini” Hirono (広野 隆行), también había despertado un enorme interés por los ordenadores, pero su precio hacía que se tuviese que limitar a verlos y usarlos en las tiendas aprovechando que las grandes superficies organizaban ya lo que vendría a ser un ‘rincón del ordenador’ donde te permitían usarlos sin restricción. Allí se reunían los niños de la zona, absortos por las nuevas máquinas.

Aprovechando una pequeña bajada de precios, Hirono pudo comprar su primer ordenador en 1981: un PC-8001 con expansión de 16KB de RAM. En sus primeros meses se dedicó a teclear todos los listados que encontraba en las distintas revistas. Inicialmente lo hacía de forma mecánica, tecleando como un robot sin tratar de entender el porqué de cada instrucción hasta que un día, casi mágicamente, algo despertó en el joven Hirono y comenzó a interesarse por entender cómo funcionaban todas aquellas líneas de código.

Comenzó como tantos otros, desentrañando juegos ajenos y tratando de mejorarlos corrigiendo pequeños defectos, hasta que se vio suficientemente capacitado como para crear sus propios juegos, empezando por el clásico juego de la serpiente realizado completamente en BASIC. Siguió haciendo juegos en BASIC hasta que se dio cuenta que eso le limitaba y que aprendiendo ensamblador podría mejorarlos notablemente, un lenguaje que ya había tratado de aprender anteriormente con la ayuda de un libro, pero que había abandonado porque no era capaz de entenderlo. En esta segunda oportunidad sí que pudo progresar en su aprendizaje, seguramente gracias a la experiencia adquirida programando en BASIC, y así pudo completar un juego que llamó **Monster Panic**. Envalentonado, envió su código a la revista **I/O** y lo publicaron en uno de sus suplementos. Fue la primera y última vez.



Masamitsu “Moo” Niitani



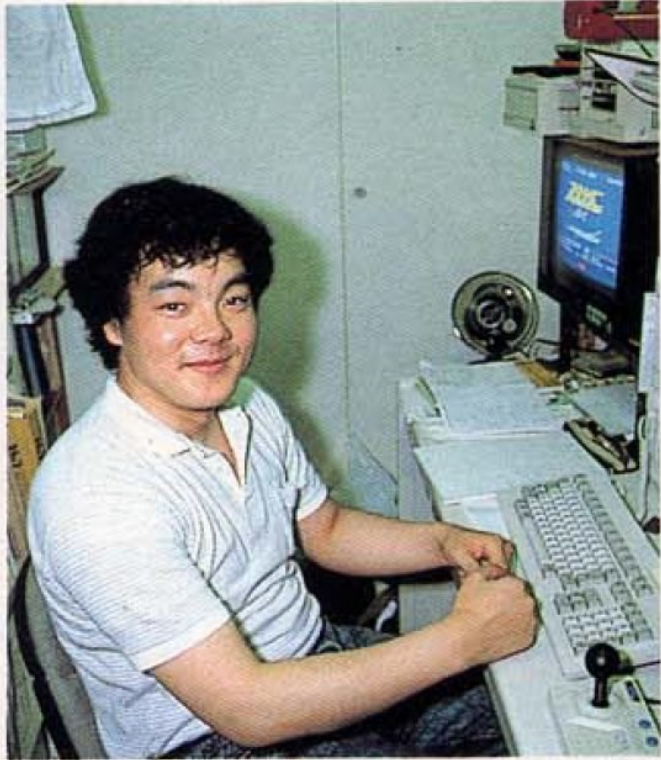
Un PC-8001, con uno así comenzó Hirono

Pero si hablamos de publicaciones de listados, había un colegial por entonces que empezaba ya a coger fama al conseguir que varios de sus programas se publicasen en diversas revistas de la época. Enviaba sus listados bajo el seudónimo de *Pakkuman*, el nombre original del **Pac-Man**, aunque él había escogido ese nombre no exactamente por el juego, sino por una hucha que tenía con forma de Pac-Man en la que iba guardando sus ahorros. Frecuentaba las pequeñas tiendas de ordenadores de Hiroshima, que se habían convertido en punto de encuentro para los jóvenes aficionados. Su nombre era Satoshi “Pac” Fujishima (藤島聡).

Curiosamente, ni Fujishima ni Hirono tenían ordenador propio cuando comenzaron a interesarse por la informática, eran parte de los que en Japón se conocían como *naikon-zoku*, algo así como “tribu sin ordenador”, y era común que esta gente se acercase a tiendas con ordenadores, tecleasen allí los programas de las revistas e incluso los grabasen en cintas, para que posteriormente pudieran jugarlos en el mismo local.

En una de esas tiendas, concretamente en Auburn Denshi, fue donde Hirono y Fujishima se encontraron. El propio Hirono cuenta que se acercó a él y le dijo: “Se dice que Pakkuman vive en Hiroshima”, a lo que Fujishima contestó: “¡Sí, está justo aquí!”. Como habíamos dicho, en aquella tienda trabajaba “Moo” Niitani y aquel empleo despertó en él el interés en reunir a jóvenes programadores para tratar de fundar una casa de software. Hirono y Fujishima aceptaron unirse al proyecto de Niitani y así fue como, en abril de 1982, **Compile Co.** (株式会社コンパイル) inició su andadura.

Así que teníamos a “Moo”, a “Pac”, a “Jemini” y pronto se les uniría Kenji “Lunarian” Shintani (新谷憲司). Lo peculiar de usar esos apodos venía, en el caso de “Moo” y “Pac” de las iniciales que usaban en los arcades, mientras que “Jemini” venía de la palabra *Gemini* pero cambiando la letra inicial para que los japoneses pudiesen pronunciarla correctamente. Con todos estos apodos, quedaba claro que Compile no era como cualquier otra compañía japonesa.



Takyuki “Jemini” Hirono, en los tiempos del Zanic



Respecto al origen de **Compile**, en lugares como la Wikipedia todavía se puede leer que el nombre inicial de **Compile** fue **Programmers-3**, pero esto no es correcto y fue desmentido por el propio Fujishima en Twitter. La confusión seguramente viene del juego **A.E.**, creado por la compañía tokiota **Programmers-3** en 1982 para Apple II, que fue portado posteriormente para MSX por la propia **Compile** en 1984. Tanto en el menú principal, como en la misma caja del juego, se señala la autoría de **Programmers-3**. Esto, mantener el copyright del autor original del juego, es algo habitual en Japón. La realidad es que el nombre inicial de **Compile** fue... **Compile**.

Compile inició su andadura como una pequeña compañía que realizaba encargos para otras más grandes, y por eso su autoría en muchas ocasiones quedaba oculta o a veces enterrada entre líneas de código. De hecho, su primer trabajo consistió en portar el arcade **Tranquilizer Gun** (トランキライザーガン) de 1980 de SEGA para la SC-3000 y la SG-1000 bajo el nombre **Safari Hunting** (サファリハンティング) y creado en el propio ordenador personal de Hirono.

Pronto adquirieron nuevas máquinas y unidades NICE-Z80 que podían conectar a los ordenadores para hacer emulación del Z80 y hacer tareas de *debugging*. Para sus desarrollos MSX contaba Hirono que tuvieron un prototipo de desarrollo MSX al que conectaban uno de sus NICE-Z80, aunque posteriormente, según palabras de Fujishima, terminaron usando los PC-9801 de NEC.

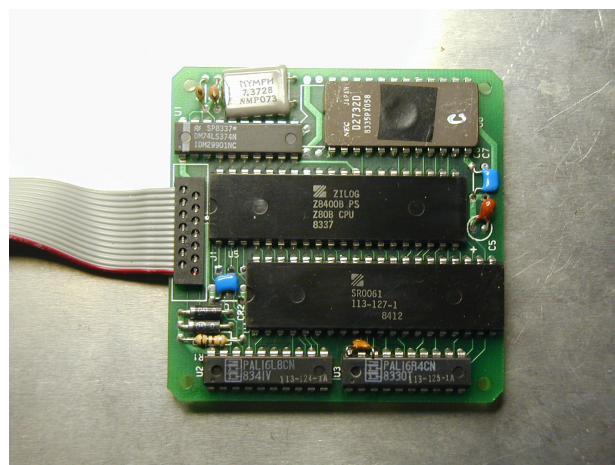
Hablando de MSX, sus dos primeras producciones fueron para la compañía Nisso, una marca de Paxon, por lo que ambos vieron la luz en formato cartucho con el típico tono rosado de sus cajas. Dos juegos muy similares entre sí de nombre **Aquapolis SOS** (アクアポリス SOS) y **Megalopolis SOS** (メガロポリス SOS). Inicialmente, en el caso de **Aquapolis SOS** no encontraremos ni rastro de la autoría de Compile, pero en cuanto buceamos un poco en el código encontraremos la firma de “Moo” Niitani en ambos juegos como presidente de Compile, y en **Megalopolis SOS** incluso podremos llegar a leer “programmed by Lunarian Shintani”. Debido a la ya comentada similitud entre ambos, acentuada en el hecho de que ambos juegos se finalizaron el 26 de octubre de 1983 según lo que podemos leer en el código, no sería descabellado pensar que el propio Shintani fuese también el programador de **Aquapolis SOS**, aunque hay que tener en cuenta que este último juego parece que retrasó su publicación hasta principios de 1984.

El punto común entre ambos sería el concepto de defender nuestras bases que están situadas en la parte inferior de la pantalla. Centrándonos ya en las características de cada juego, en **Aquapolis SOS** nuestro objetivo sería rescatar a los habitantes de una ciudad submarina. Para ello, contamos con una especie de batiscafo que tiene una base en la superficie para poder repostar entre viaje y viaje submarino.

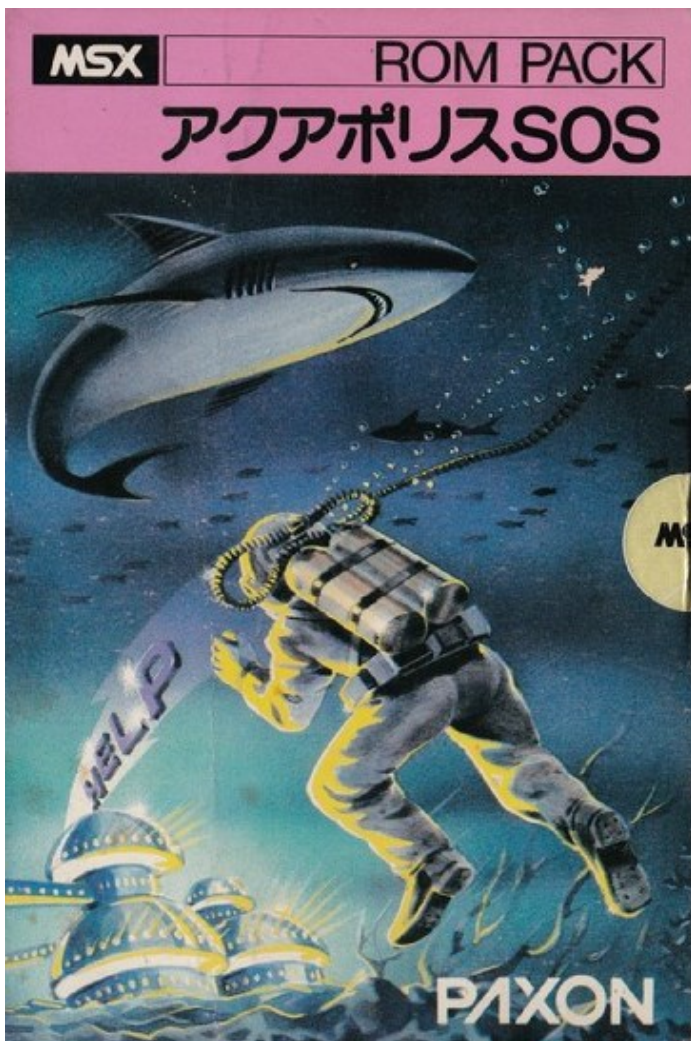
Nuestro batiscafo descenderá por su propio peso pudiendo frenar su bajada, e incluso remontarla, pulsando el disparo para hacer funcionar nuestros propulsores y gastando fuel en consecuencia. Maniobrando de esta forma tendremos que esquivar a los enemigos que pululan las zonas más superficiales del océano, e incluso al *temible* caballito de mar que sólo nos detendrá durante un breve espacio de tiempo. Una vez llegado al fondo nos posaremos en una de las bases y cuando un ciudadano se suba será el momento de iniciar el camino de vuelta hacia la superficie. Cuando rescatemos a todos pasaremos al siguiente nivel, repitiéndose de forma infinita.



Safari Hunting, el primer trabajo de Compile



Un Nice Z-80, facilitando la tarea de los programadores



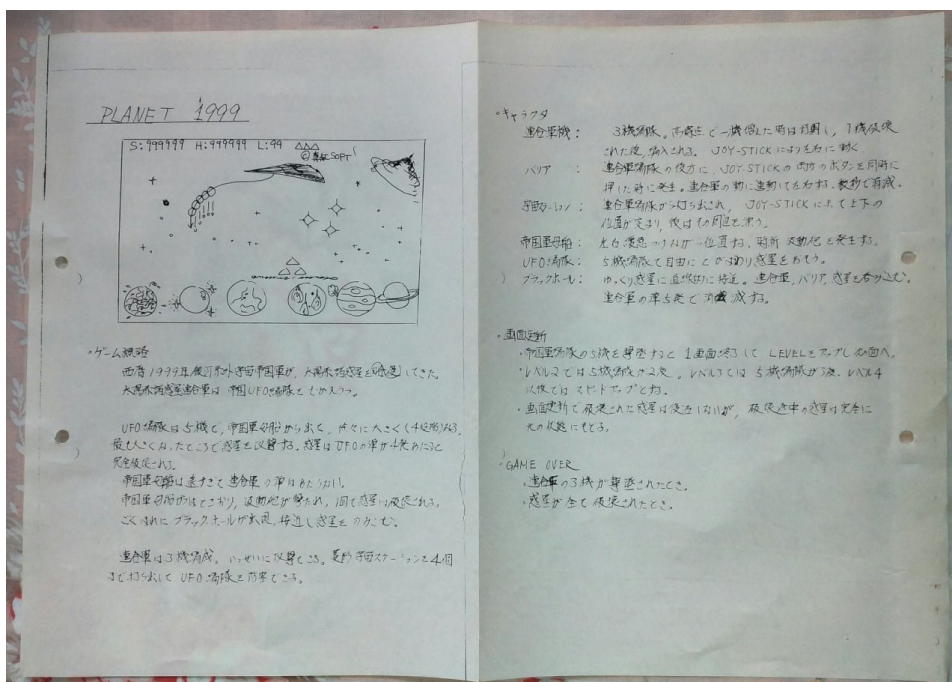
Aquapolis SOS, por el voluminoso HELP de la portada queda claro que necesitan ayuda... y que tienen buenos pulmones

Otro elemento de dificultad serán los misiles que caerán de vez en cuando en dirección a nuestras bases. Para evitarlo contamos con una barrera que podemos accionar con el segundo botón o con la tecla X, teniendo cuidado porque esa misma barrera también nos afecta a nosotros y perderemos una vida si chocamos con ella.

En el apartado técnico nos encontramos con un juego más que correcto para el año 83, sonando una música continuamente durante toda la partida. No es una gran tonada, pero queda bastante sepultada por los sonidos de explosiones y otros efectos por lo que casi ni nos daremos cuenta de que está sonando.

Megalopolis SOS, por su lado, bebía bastante del arcade **Missile Command** de 1980 e inicialmente iba a llamarse **Planet 1999**. Aquí teníamos que defender algunas de las ciudades más importantes del planeta de la invasión extraterrestre. En la parte superior veíamos la indestructible nave nodriza, que nos mandará naves más pequeñas incansablemente nivel tras nivel. Para defendernos tenemos nuestra propia nave que podemos mover por la línea inferior de la pantalla, moviendo al mismo tiempo un punto de mira que también podremos subir y bajar. Nuestra nave cuenta con disparos láser, que subirán en la vertical, y al mismo tiempo podremos lanzar unas minas que irán disparadas hasta donde tengamos colocado el punto de mira y quedarán allí flotando como un elemento de defensa más.

Hay dos formas de perder la partida, la primera sería perdiendo todas nuestras naves por los disparos enemigos y la segunda sería dejando que destrocen completamente todas las ciudades que defendemos. Sin embargo, la destrucción de alguna de las ciudades tampoco debería ser algo que nos preocupe en demasía, ya que los extraterrestres seguirán atacando con los mismos patrones y no los cambiarán para ir a atacar directamente las ciudades restantes, sino que podremos verlos atacando también los escombros de las ciudades caídas.



Los apuntes de Megalopolis SOS

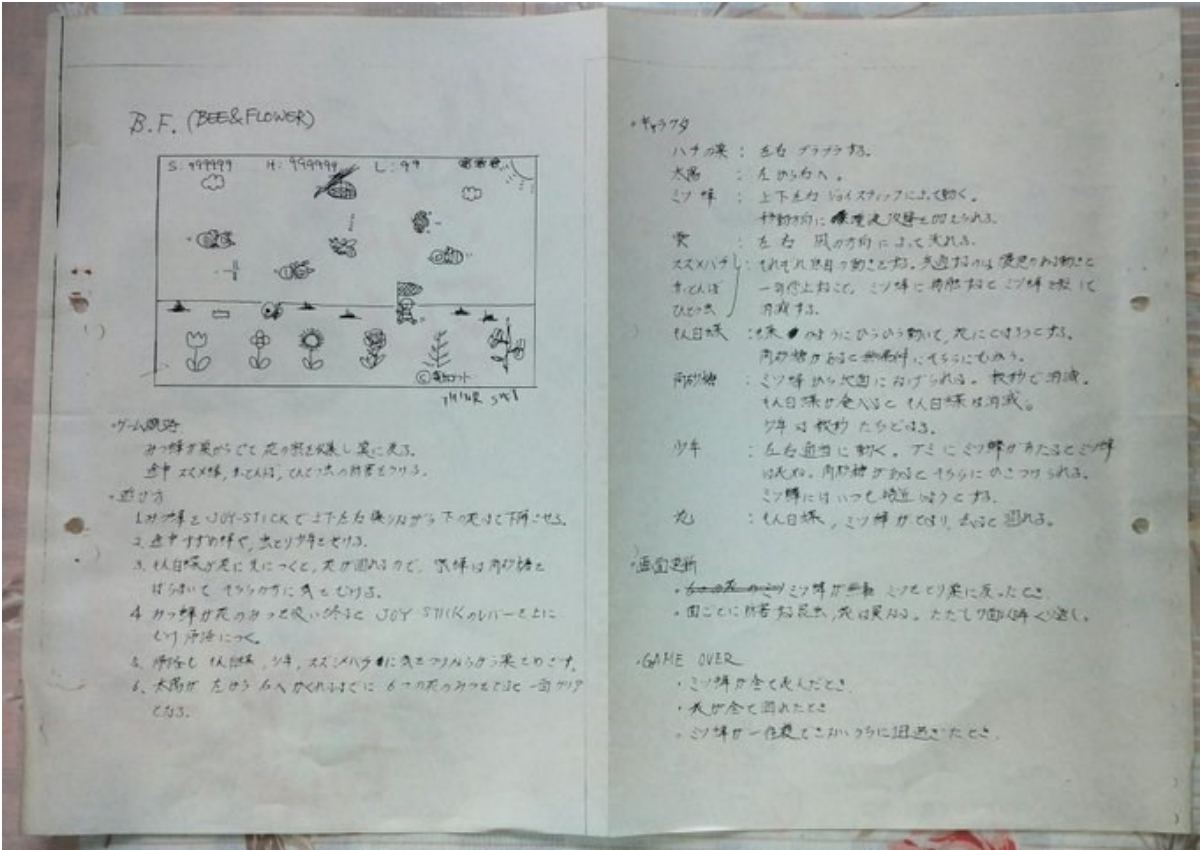
En el apartado técnico podríamos hacer un corta y pega de lo comentado en **Aquapolis SOS**, tanto en el apartado gráfico como en el sonoro, manteniendo también el bajo volumen de la melodía respecto a los efectos sonoros. Otro indicio que nos hace pensar que fue realizado por el mismo equipo que **Megalopolis SOS**.

También aparecería este mismo año **Bee & Flower**, en cuyo código se ocultaba la dirección de Compile para dejar clara su autoría: "OSUGA-CHO MINAMI-KU HIROSHIMA, JAPAN PHONE 082-263-6006". Distribuido por **National** y publicado bajo el sello **Think Soft**, el título no podía ser más explícito y manejábamos a una abeja que debía polinizar las flores esquivando libélulas, mariposas, mariquitas e incluso a un cazador de mariposas que deambula por la parte inferior de la pantalla.

Pese a que el controlar a una abeja nos podría hacer pensar que estamos ante un juego muy diferente a los otros dos que hemos comentado, lo cierto es que sus mecánicas siguen siendo muy similares. En lugar de ciudades o bases tenemos flores, que en este caso debemos usar para libar el polen y, al mismo tiempo, tratar de protegerlas de las mariposas, ya que si llegan a posarse en una flor la hará desaparecer. Tenemos lo que parece un terrón de azúcar, que usaremos como cebo con la mariposa para desviar su trayectoria. Después es cuestión de sustituir naves o fauna marina por elementos mucho más campestres, y nos daremos cuenta del enorme parecido que tienen los tres juegos entre sí.



Poliniza, poliniza, que la libélula está al acecho



Apuntes originales de Bee & Flower, realizados por "Pac" Fujishima

AMPLE SOFTWARE
Cantera de talentos

AMPLE

Una de las primeras casas de software que se embarcó en la tarea de crear juegos para el estándar MSX fue **Ample Software**, sita en Tokio. La empresa fue creada por Nao Takatori (高取直), quien se había graduado en las carreras de Historia y Derecho en la universidad. La sección de videojuegos era un tanto atípica, ya que mientras que Takatori tenía 25 años, la edad media de los programadores de la empresa rondaba los 33, una edad muy superior a lo que sería habitual en las compañías japonesas.

En una breve entrevista para la MSX Magazine de noviembre de 1983, indicaba que creía que el precio de los nuevos MSX propiciaría que se acabaran convirtiendo en un centro lúdico para el hogar. Con esa idea en mente, y con la ayuda de varios PC-88 para programar, **Ample** publicó en este primer año varios títulos, todos basados en conceptos simples como corresponde a esta etapa inicial, pero con el suficiente talento como para que sus programadores fuesen el germen de compañías como **Zap o**, en un futuro más lejano, **Climax Entertainment**, autores de juegos como **Dark Savior** (ダークセイバー).

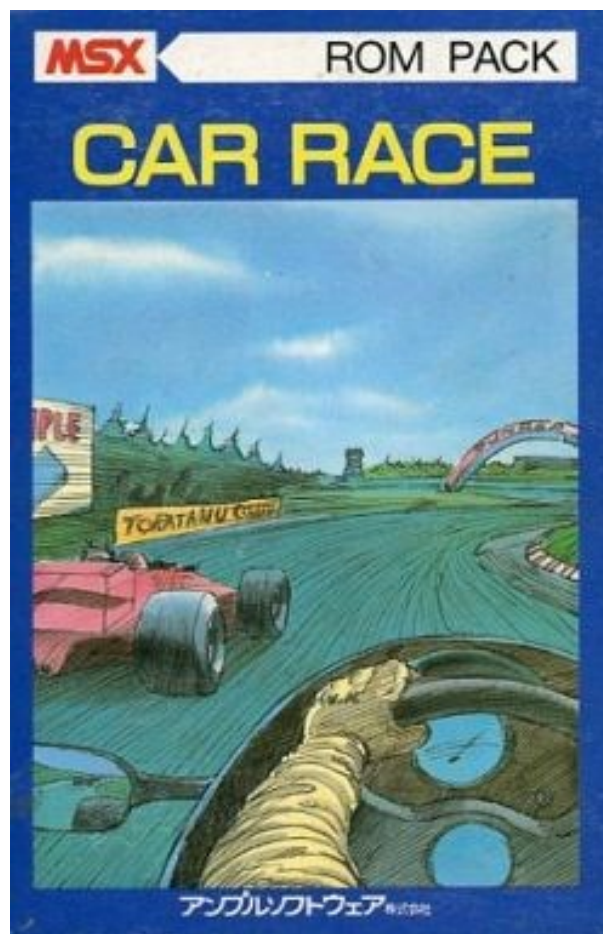
CAR RACE fue de los primeros en saltar a la palestra. En este juego tomábamos el papel de un piloto que ha de conducir a la máxima velocidad posible, todo ello mientras esquiva a los coches rivales y trata de recoger los surtidores de gasolina para recargar el tanque de combustible. Para darle mayor dinamismo al juego, va en contra de las leyes de la lógica y cuanto más despacio vayamos más rápido descenderá el indicador de combustible, por lo que estaremos obligados a pisar el acelerador a fondo. Como era casi norma por entonces, el juego no tiene fin y nos enfrentaremos a una recta infinita en la que veremos pasar a ambos lados perros, casas y bicicletas hasta el hastío. Lo único que marcará el *Game Over* será la gasolina.

Su simpleza nos hace recordar a listados BASIC, algo también lógico porque su autor, Kan Naito (内藤寛), venía de iniciarse en el mundo de la programación con **Neko no Bouken** (猫の冒険) para PC-6001, realizado íntegramente en BASIC. La autoría de este **CAR RACE** se podía encontrar oculta en su código, donde habían dejado escrito “Kan Naitoh Kyoko Nakaizumi Toshi”. Ahí teníamos la firma de Kan Naito, quien tuvo una larga y exitosa carrera posterior y siendo fundador de la anteriormente citada Climax Entertainment.

El juego no fue del agrado de su autor, quien lo llegó a calificar como “una mierda de juego” en Twitter. La razón principal fue la premura, ya que **Ample Software** le pidió que hiciese el juego en dos semanas durante sus vacaciones de verano del instituto debido al inminente lanzamiento del MSX.



A la derecha Nao Takatori, a la izquierda Mitsuo Sugishita (杉下光夫), responsable de la sección de videojuegos de **Ample**.



CAR RACE, dos semanas de duro trabajo



Kan Naito en 1995
Foto del manual de Lady Stalker



Boogie Woogi Jungle

Boogie Woogi Jungle (ブギウギジャングル) por su parte, es un juego que, tanto por su planteamiento como por el esquemático aspecto de su personaje, recuerda enormemente a un título mucho más conocido como era **Lode Runner** y que todavía no había hecho su aparición en MSX aunque Sony ya planeaba su conversión. Aquí controlaremos a Kotaro, cuya misión es la de recoger regalos para el cumpleaños de su amigo Ai-chan. Regalos curiosos como un vaso de café o una manzana mordida que recuerda sobremanera a la de **Apple**.

Boogie Woogi Jungle, aparecido en noviembre, no destacaba especialmente por la inteligencia de los enemigos, tres individuos que trataban de hacerte la vida imposible persiguiéndote por toda la pantalla, ya que su algoritmo de persecución era extremadamente básico. Consistía en que los enemigos tratarían siempre de buscarte y estar en tu horizontal subiendo o bajando escaleras, una vez conseguían esa premisa inicial su siguiente paso sería tratar de llegar al punto en el que te encontrabas. Todo esto hacía que su lógica fuese rápidamente asimilable y era posible jugar con ella para tratar de despistarles. Como arma contábamos con unas piedras que podíamos lanzar de manera infinita, lo que también facilitaba mucho el juego. En contrapartida, cualquier error no sólo significaría perder una vida, sino también que se reiniciase el nivel teniendo que coger todos los regalos de nuevo. Para aumentar la dificultad, el juego tiene un contador regresivo de bonus y al llegar a cero perdemos una de nuestras vidas.

En el apartado más destacado podríamos incluir unas pequeñas pantallas a modo de interludio que podíamos ver entre nivel y nivel. No sólo eso, sino que si lográbamos superar los 15 niveles de los que constaba podríamos ver la misma casa del menú inicial con el mensaje "you got it", para acto seguido volver a comenzar en el primer nivel. Aunque parezca anecdótico, no era nada común en el 83 ver un juego con un final tan definido.

Super Drinker, programado por Manabu Yamana (山名学), seguía la estela de **Boogie Woogi Jungle** hasta el extremo de casi parecer una segunda parte. La primera variación era nuestro protagonista ya que en esta ocasión controlaríamos a un borracho, de ahí el título, que ha de escapar de la policía para así poder seguir con su noble tarea de beber todo el sake que pueda. Con tan loable argumento nos encontrábamos con un juego que repetía el mismo algoritmo de persecución que **Boogie Woogi Jungle**, estando la variación en las armas de las que disponía nuestro personaje, cambiando el lanzamiento de piedras por el salto.

La otra novedad la podíamos ver en la parte derecha de la pantalla, con una barra que venía a indicar nuestro grado de alcohol en sangre. Empezamos en el nivel verde y llegar al nivel rojo vendría a significar, dicho coloquialmente, que llevábamos una castaña como un piano y nuestros movimientos se ralentizarían levemente. Pero, curiosamente, llegar al nivel más bajo también

significaría ir más lento por estar demasiado sobrio, así que habría que ir con el punto justo de alcohol ingerido. Para poder bajar el nivel de alcohol tendríamos que mantenernos sin recoger las bolsas de sake, algo posible por no tener un tiempo límite para superar el nivel.

Una vez cogemos todo el sake pasaríamos al siguiente nivel y podríamos apreciar la curiosa forma en la que fueron diseñados, tomando como base figuras familiares como una casa, un teléfono, una tortuga o un pato. El juego consta de 15 niveles, aunque en esta ocasión no obtendríamos ningún tipo de mensaje al superar el último, sino que directamente nos devolverían al primer nivel.

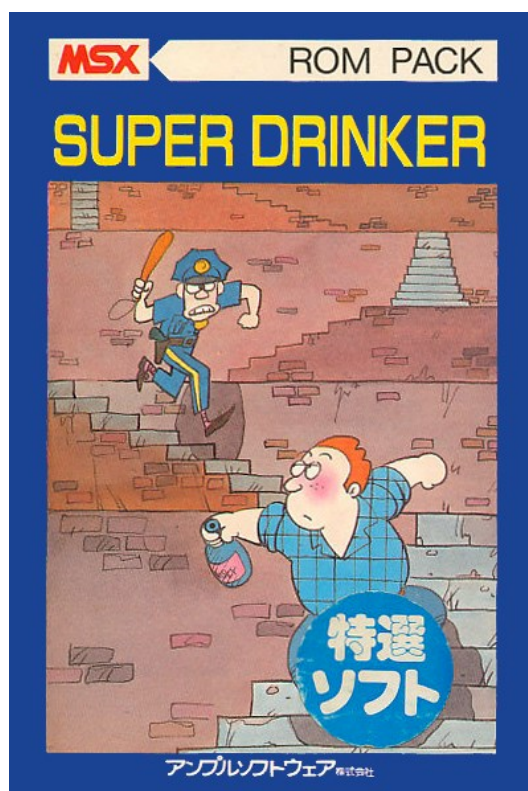
La fórmula la repetirían en **Escape** (大脱走), lanzado en 1985 bajo distribución de **Mitsubishi** y repetía las mecánicas de los dos juegos precedentes. Según las instrucciones éramos Koto-kun, un hombre con un deseo de placer demasiado grande para el mundo real, por lo que ahora se encuentra en el mundo de los sueños dentro de una prisión y su misión es escapar de ella. Sí, un argumento de los que sólo son posibles en Japón.

En cada nivel, hay 15 distintos, el objetivo es recoger un objeto con una M que revelará la situación de la puerta de salida, una llave para abrirla y también podemos recoger una sauvástica que podremos usar como arma. No confundir la sauvástica con la esvástica, ya que tiene las aspas en el sentido contrario y es un símbolo muy utilizado en las culturas orientales.

Por último, en este 1983 tenemos también el **Scramble Eggs** (スクランブルエッグ), cuyo título es una broma para asociar el **Scramble** de **Konami** con el nombre de un plato (*scramble eggs* son huevos revueltos). Efectivamente, estamos ante un clónico del arcade de **Konami** aunque simplificado ya que no habrá distintas fases a superar ni variedad de obstáculos. En su lugar, durante todo el juego presenciaremos una cordillera continua y unos huevos voladores a los que podremos disparar para tratar de aumentar nuestra puntuación, sin ningún otro objetivo en el juego.



Manabu Yamana en 2013



Super Drinker, el sake que tiene Asunción...



Scramble Eggs



MICRO CABIN

Crece y progresa unidos



マイクロキャビン[®]

MICRO CABIN



Naoto Oyachi (大矢知直登) era electricista al igual que su padre y desde primaria estuvo obligado a atender el negocio familiar de electronica, llamada **Oyachi Denki** (大矢知デンキ). Pero todo cambia cuando descubre los PC-8001 y, en agosto de 1980, decide ampliar el negocio para vender ordenadores. El siguiente paso es fundar **Micro Cabin** (マイクロキャビン) el 27 de noviembre de 1981, con la apertura de una tienda, una oficina y un aula de microordenadores en Sanei-cho, Yokkaichi, bajo el nombre **Micro Cabin Yokkaichi**. Durante el año siguiente comienza a crecer y se presenta en varias ferias del sector, ofreciendo sus primeros programas de contabilidad financiera, gestión de clientes y más software de carácter profesional. Es en junio del 82 cuando salen a la luz sus primeros juegos, destinados a ordenadores japoneses de la época como el PC-88, los Pasopia de Toshiba o la gama MZ de Sharp. Su crecimiento hace que el 26 de noviembre de 1982 se establezca definitivamente como **Micro Cabin Co. Ltd.** (株式会社マイクロキャビン) con un capital inicial de 10 millones de yenes y con la filosofía de crecer y progresar unidos.

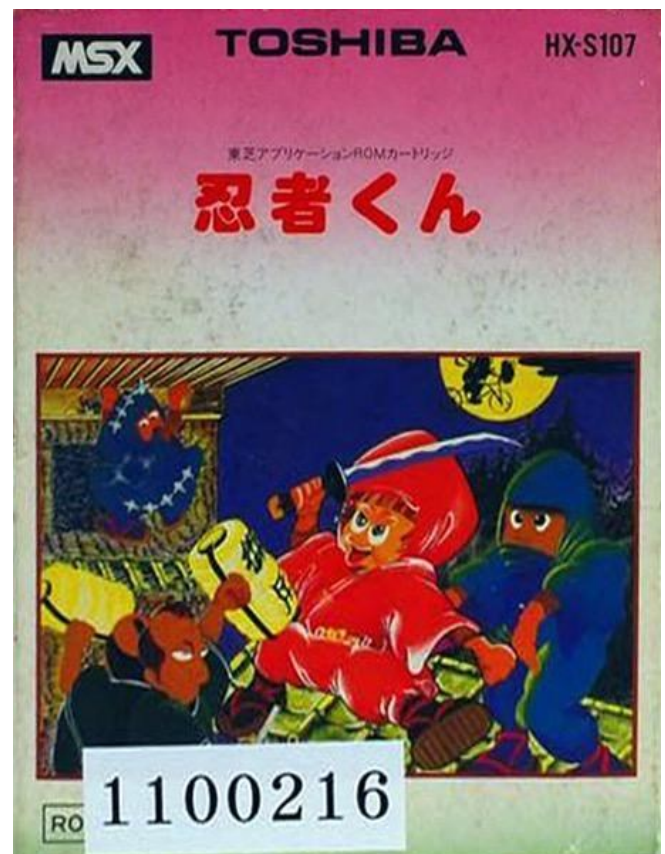
En junio del 83 se muda a Unomori en la misma ciudad de Yokkaichi, y poco después comienza a trabajar en nuevos juegos para el recién nacido MSX mientras sigue ampliando su catálogo a más ordenadores nipones. Antes de eso, en septiembre del mismo año, la división de planificación y desarrollo de software se escinde y crea **Arrow Soft**, siguiendo **Micro Cabin** como distribuidora de sus productos, de ahí que en varios de sus juegos podamos ver el copyright de esta nueva casa de software.

Aunque los mejores años de **Micro Cabin** en MSX estarían por llegar, estamos hablando de una de las empresas más madrugadoras a la hora de presentar juegos para el sistema ya que su primer juego en desarrollarse sería el **Ninja-kun** (忍者くん), que si nos atenemos a la web oficial de **Micro Cabin** el juego se publicaría en julio de 1983 a la vez que las versiones para Sharp X1 y PC-8801. Sin embargo, en la misma pantalla de título del juego vemos un revelador “10/1983” que situaría su finalización en octubre y, por consiguiente, da todo el sentido a la fecha de lanzamiento del 21 de noviembre de 1983 que hemos podido encontrar, una fecha bastante más lógica. Otra pequeña aclaración no tan necesaria, sería señalar que, pese a su título, nada tiene que ver con la saga posterior de Ninja-kun de **Jaleco**.

Publicado en formato cartucho, tenemos ante nosotros un título tremendamente sencillo con casi nula música más allá de unas pocas notas en el menú inicial, y con gráficos que palidecen ante los que se pueden ver en PC-8801, que sin ser nada excepcionales sí que tienen bastante más colorido. El desarrollo del juego consiste en manejar a nuestro ninja con el fin de robar tesoros y esquivar a los Yakunin que custodian el lugar. Cada nivel consiste en diez alturas que deberemos recorrer de lado a lado para que, una vez llegado al borde, nuestro ninja ascienda automáticamente al nivel superior. Por el camino podremos recoger objetos para aumentar nuestra



Naoto Oyachi en una foto reciente



Ninja-kun, ojo al guiño a E.T. en la portada, con el ninja ciclista volador pasando por delante de la luna

puntuación, aunque esto tiene casi un nulo interés ya que es imposible no recogerlos y no presentan reto para el jugador.

Podemos decir que además de las diez alturas, cada nivel está a su vez dividido en once columnas, siendo las impares zonas seguras y es en las pares por donde los Yakunin harán su ronda. No tenemos ningún elemento de defensa, cierto que parece que vamos con lo que parece una espada que iremos agitando convulsivamente según nos movemos, pero en lugar de servir como defensa servirá para todo lo contrario, ya que un solo píxel de nuestra espada que entre en contacto con un Yakunin significará perder una vida. Dicho de otro modo, esa espada más que como elemento de ataque actuará como una extensión de nuestro propio cuerpo.

Según avanzamos la dificultad irá aumentando por un movimiento más rápido tanto de los Yakunin como de nuestro propio ninja, lo que hará más difícil que atinemos a quedarnos quietos en las columnas seguras. A partir del cuarto nivel los enemigos comenzarán a desaparecer momentáneamente, y en el octavo y noveno nivel las columnas seguras serán invisibles para que nos sea todavía más complicado calcular la zona segura. En el décimo nivel el juego comenzará de nuevo y será igual que el primer nivel.

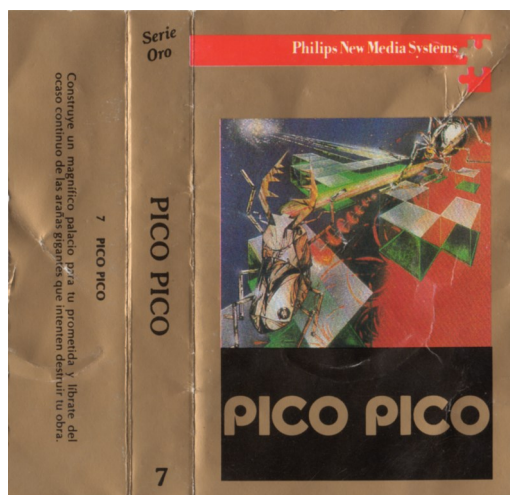
También en noviembre, ya decíamos que no podemos precisar cuál salió primero, vio la luz el **Pico Pico** (ピコピコ) en formato casete. También tendría salida en el mercado europeo a través de **Eaglesoft** y posteriormente también lo editó **Philips** dentro de su Serie Oro.

El juego a primera vista aparenta ser más complejo de lo que realmente es. Salimos a escena con un insecto que puede disparar y en la parte central tenemos unos bloques que podemos mover disparándoles. Claro, podemos pensar que esos bloques están para hacer figuras o algo similar, pero nada más lejos de la realidad ya que la única función es la de poder usarse a modo de parapeto o para bloquear los movimientos de los insectos enemigos. En realidad, **Pico Pico** no deja de ser un juego frenético en el que lo único que tendremos que hacer es eliminar a los insectos rivales y tratar de aguantar el mayor tiempo posible en escena sumando puntos. El juego hizo su aparición también en el SMC-777 y en los Sharp MZ.

Micro Cabin también distribuyó el juego de Arrow Soft **Mystery House** (ミステリーハウス), aparecido también en noviembre de 1983 y que tiene el honor de ser la primera aventura conversacional para MSX. Más aún, realmente se puede considerar la primera aventura conversacional japonesa debido a su aparición en los ordenadores Sharp MZ en 1982, programado por un dentista llamado T. Shintai y fuertemente inspirado en la aventura de 1980 **Hi-Res Adventure #1: Mystery House** para Apple II. La versión MSX de **Mystery House** venía con la novedad de poder sustituir las típicas órdenes de dirección, como norte o sur, por las teclas del cursor. Como anécdota, se incluyó la melodía *The Pink Panther*.



Pantalla de inicio de Ninja-kun, aquí vemos la fecha de octubre del 83



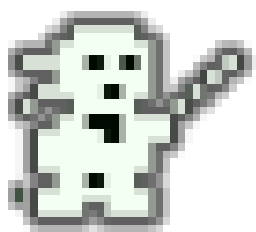
Pico Pico, edición japonesa y edición europea de Philips

También conversacional era **Diamond Adventure** (ダイヤモンドアドベンチャー), aventura también proveniente de los ordenadores de Sharp, el X1 en este caso, y originalmente creada para NEC PC-6001 y publicada en su caso en noviembre de 1982, un año después llegaba a MSX siendo otra de las primeras conversacionales japonesas. En este caso el objetivo era conseguir un diamante valorado en 10 millones de yenes que estaba escondido en algún lugar de un edificio de tres plantas. Aunque en las versiones de NEC y Sharp la introducción de comandos se realizaba en inglés, para la versión de MSX se optó por cambiarlo por el japonés.

Tanto **Diamond Adventure** como el siguiente juego de **Micro Cabin**, **Midnight Commander** (ミッドナイトコマンダー), no están preservados en el momento de escribir estas líneas. En el caso de **Diamond Adventure** sí disponemos de las versiones para otros ordenadores, pero **Midnight Commander** parece ser exclusivo de MSX, por lo que no disponemos de mucha información. Únicamente tenemos el breve artículo que le dedicó la **MSX Magazine**, y por el que intuimos que se trata de un juego de simulación, muy primitivo, en el que el uso del radar para localizar los barcos enemigos será primordial.



Mystery House y Diamond Adventure, dos aventuras clásicas



EL DATO



↑レーダーが教えてくれた場所をすかさず攻撃。近づけば近づくほど、命中率は高くなるぞ。



↑敵の航空機隊(海上の白いコマ)を捕捉した。ということは、空母もこの付近まで……。

Donde sí que se puede conseguir todavía el **Midnight Commander** es en la revista **LOGiN** de octubre de 1986. Tradicionalmente, desde 1984 en la revista se celebraban las olimpiadas de la programación, en la que diversas compañías enviaban pequeños juegos, algunos modificados o incluso juegos ya publicados. Esto ocurría cada octubre, y **Micro Cabin** envió el **Midnight Commander** así que podemos comprobar que el juego era enteramente en BASIC.

MIA

No todo es oro en Japón

MIA
MICRO INFORMATION ASSOCIATES



La explosión de software que se produjo en 1983 para MSX fue notable en cuanto a número, podemos afirmar que se lanzó una ingente cantidad de producciones considerando el escaso margen habido entre la salida al mercado del primer MSX y el fin de año, pero no siempre fue tan notable en cuanto a calidad. No era oro todo lo que relucía, algo normal por otro lado, y con tantos peces en el estanque era lógico que algunos tuvieran que acabar sucumbiendo.

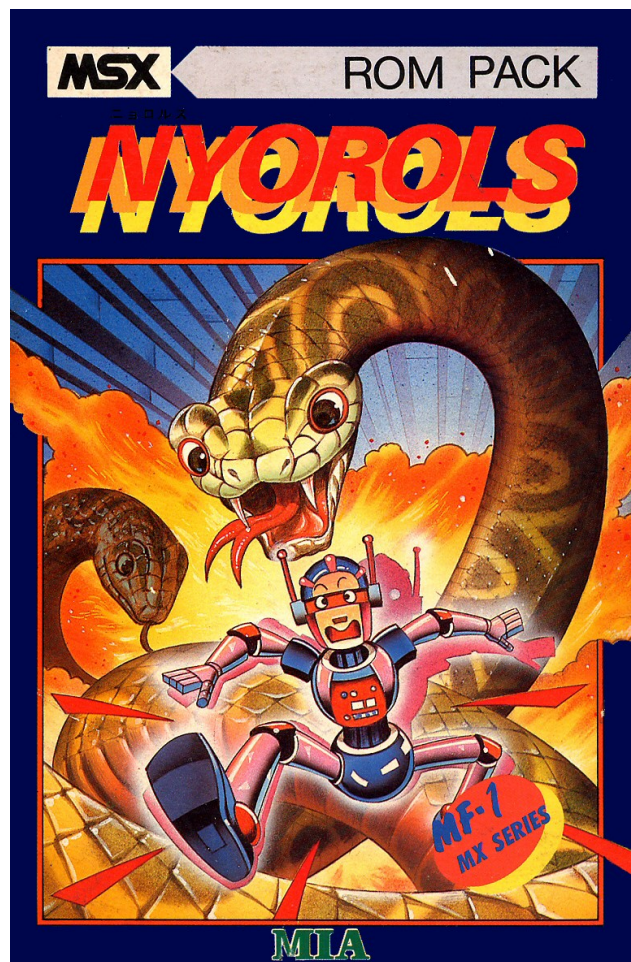
Uno de esos pececillos que acabó retirándose fue la compañía **MIA**, de la cual poca información se puede conseguir por el escaso tiempo que parece haber permanecido activa, más allá de que sus siglas significaban Micro Information Associates. Quizá se refundió bajo otro nombre y siguió produciendo software, pero en lo que respecta al MSX su producción se limitó a 1983 y 1984, con unos juegos de calidad bastante limitada que fueron una losa.

En este primer año valga como ejemplo **Nyorols** (ニヨロルス), que nos traslada al año 21XX D.C. (sic) habiendo dejado el esplendor del siglo XXI y alumbrando una nueva era en el que la serpiente Nyorols campa a sus anchas por nuestro planeta.

El argumento podría ser atrayente, pero el desarrollo del juego merecía el calificativo de confuso. Aparecemos en una especie de laberinto infinito, si sales por la derecha apareces por la izquierda y si sales por abajo apareces por arriba y viceversa, rodeados de serpientes y llamas que se mueven por la pantalla. Inicialmente somos de color azul y podemos crear algo así como dobles nuestros, que se dan una vuelta por la pantalla y si se topan con algo lo destruyen. Hay dos cruces situadas en dos esquinas que si las tocamos pasaremos a ser de color rojo, y azul de nuevo si las tocamos otra vez, momento en el que parece que nos posee una furia belicosa y podemos dar patadas, pero sólo en la horizontal. Si pateamos una serpiente se transformará en una especie de pared, pudiendo llegar a quedar atrapados si nos descuidamos.

Hasta aquí todo el argumento y el desarrollo de **Nyorols**, ni rastro de la gran serpiente del título y parece que estamos indefinidamente en el mismo nivel sin un objetivo claro. Un tedio.

Otenba Becky no Daibôken (おてんばベッキーの大冒険), realizado por un estudiante y programador autónomo, era también conocido como **Becky** o **Come On Becky**, se publicaba el 25 de noviembre y nos ponía en la piel de una joven americana de 12 años que ha de enfrentarse a unos extraños seres, quizá por la procedencia de la niña escogieron una música sesentera para ambientar. El método para defenderse de ellos era el de cavar un agujero en el suelo, dejar que cayese uno de nuestros enemigos en él y, posteriormente, pasar por encima. Efectivamente, este sistema de juego nos suena al **Lode Runner** que por lo visto tenía un notable éxito en Japón y aquí teníamos un nuevo ejemplo de ello, aunque sin usar los *sprites* tan esquemáticos del original siendo tanto la protagonista como los enemigos de un tamaño más que considerable. Enemigos, por cierto,



Nyorols, mucha serpiente en la portada, pero en el juego...



Otenba Becky no Daibouken, otra obra estudiantil

realizados únicamente con *tiles* y con un movimiento brusco, no así como nuestra colorista protagonista formada por tres *sprites*.

Pese a la tosquedad del juego, no era de la misma opinión la **MSX Magazine** que le daba una calificación de cuatro estrellas y plantaba varios corazones a lo largo del artículo. Se ve que Becky le había hecho tilín al redactor y por ello también infló un poco la nota.

Más mimbres tenía **Adven' Chuta!** (アドベン・チュータ), publicado el 25 de noviembre. En este caso nos enfrentábamos a un juego que pretendía mezclar acción y aventura, con el ratón Chuta que debía esquivar a los enemigos mientras rebuscaba entre los ocho frascos que aparecían en cada una de las pantallas. El juego nos daba una serie de comandos para poder interactuar, con la B rompíamos los frascos, la E para comer queso y así reponer energías, T para recoger los objetos, sólo podíamos llevar uno a la vez, P para colocarlos en su lugar y la O para abrir puertas.

Las intenciones del juego podían ser muy buenas, pero es que a poco que te adentrases en el juego te dabas cuenta de que tantas teclas era un sinsentido, porque si todas ellas se hubiesen sustituido por la barra espaciadora, por ejemplo, y que el ratón ejecutase la acción más lógica dependiendo de dónde estuviese, el juego seguiría siendo exactamente el mismo y sin tanta complejidad de teclas. Un claro ejemplo de cómo si un juego quiere aparentar ser más profundo de lo que realmente es, lo único que consigue es confundir más al jugador de lo que debería, repercutiendo negativamente en sus sensaciones a la hora de jugarlo.

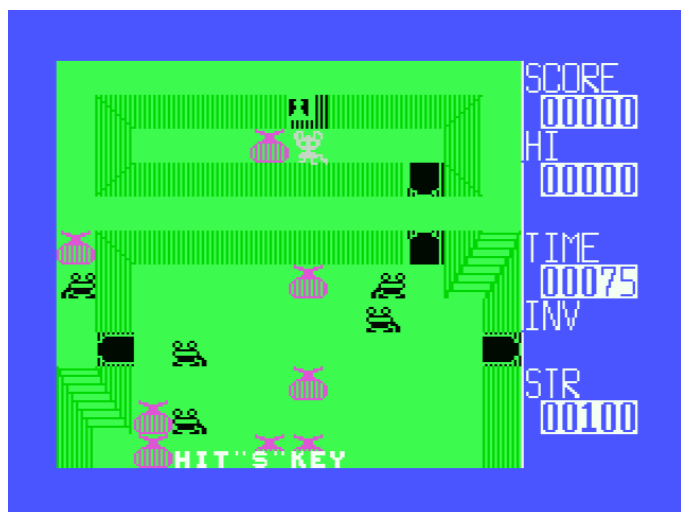
Tampoco era un alarde **Jigsaw Set** (ジグソーセット), publicado el 21 de noviembre, ya que únicamente nos ofrecía unos puzles para ordenar. **Final Mahjong** (ファイナル麻雀), por su parte, venía a aportar al mercado otro juego basado en el mahjong, algo que parecía ser casi obligatorio por parte de las casas de software japonesas.

Como creadora de juegos, MIA no tuvo éxito y es fácil entenderlo viendo la calidad de estos, por lo que no sorprende saber que su vida como creadora de software lúdico no duró mucho más, despidiéndose en 1984 con la publicación de **Lonesome Tank** (ロンサム・タンク進撃), programado por Norio Komaki y Takami Kasasaku, y **Jumping Rabbit** (ジャンピングラビット).

El primero, **Lonesome Tank**, bastante más destacable e incluso podríamos decir que es el mejor juego de MIA, resultando en una especie de mezcla entre **Rally-X** y **Tank Battalion**, ya que tendremos que recoger banderas y eliminar a los tanques enemigos. Dentro del catálogo de MIA destacaba muy positivamente en prácticamente todos los aspectos, gráficos coloristas pero no demasiado recargados, buen control y una jugabilidad bastante bien ajustada. De la valía del juego debieron de tomar buena nota los españoles de **Grupo de Trabajo Software**, ya que lo comercializaron sin permiso bajo el nombre de **Tanks Duel**, una maniobra muy característica de esta compañía.



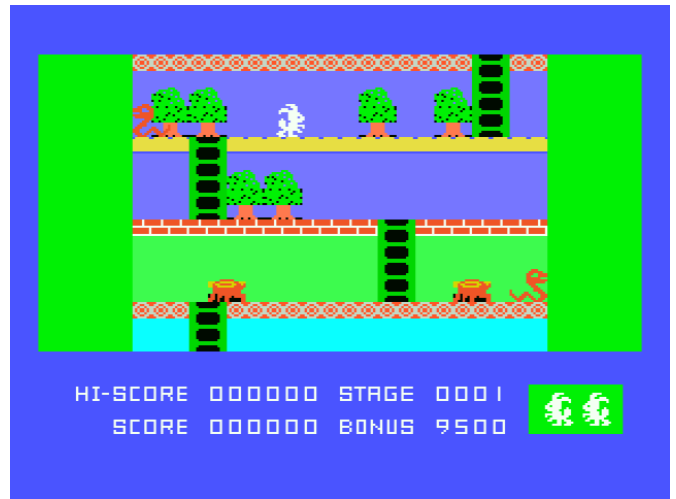
Adven'Chuta!



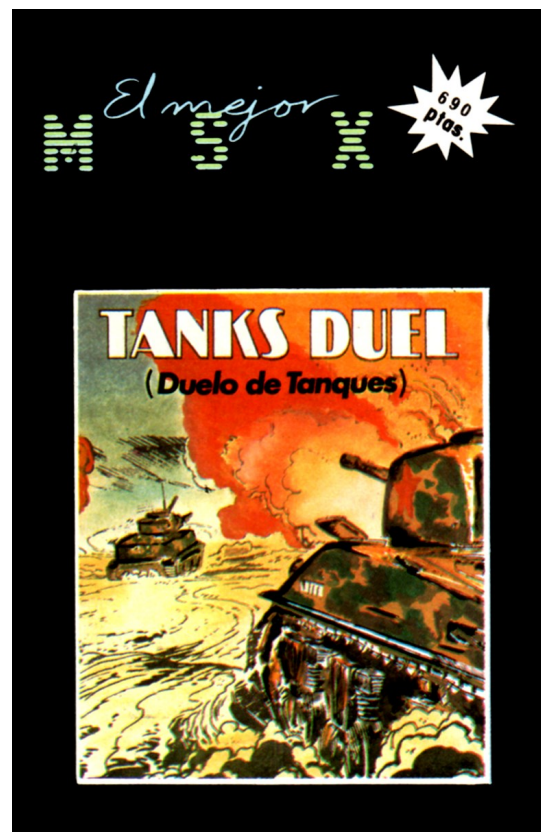
Había que usar más teclas que en un simulador de vuelo

Jumping Rabbit, sin embargo, era casi un paso atrás y nos presentaba un colorido demasiado recargado en este juego del conejo que tenía que subir un edificio. No sólo los gráficos fallaban, también el sonido era demasiado machacón y lo peor era el movimiento del conejo, impreciso y con ralentizaciones cuando ejecutábamos un salto.

Pese a que en este recorrido hemos podido comprobar cómo **MIA** podemos considerarla como una casa de software lúdico fallida, también es justo reseñar que su aportación no se quedó en este terreno, y también publicó varios libros para principiantes del MSX y software de ayuda para creación de gráficos y aprendizaje del BASIC.



Jumping Rabbit, por colorido no iba a ser...



El Lonesome Tank rebautizado como Tanks Duel por los españoles de Grupo de Trabajo Software.

T&E SOFT
Tecnología y entretenimiento

T&E SOFT

El camino de **T&E Soft** comienza en diciembre de 1981 en la ciudad de Ichinomiya, prefectura de Aichi, como tantas otras empresas japonesas siendo un pequeño negocio familiar. La fundación real de la compañía y la adopción de su nombre, **T&E Soft Co., Ltd.** (株式会社ティーアンドイーソフト), sucede en octubre de 1982 en Fujigaoka, ciudad de Nagoya. El significado de T y E inicialmente vendría de las iniciales de los hermanos fundadores: Toshiro Yokoyama (横山俊朗) y Eiji Yokoyama (横山英二), aunque en el futuro sus siglas asimilarían el significado de *Try & Exciting* por parte de sus empleados, como una broma, pero realmente significarían *Technology & Entertainment*.

La empresa comienza a conseguir un notable éxito publicando juegos para ordenadores como el PC-6001 y el FM-7, llegando incluso a publicar su propia revista para publicitar sus juegos. Precisamente, en una entrevista en la primera **MSX Magazine** de ASCII, los hermanos Yokoyama destacaban que querían hacer su aparición en el MSX adaptando algunos de sus éxitos en otros ordenadores, destacando las posibilidades que ofrecía la nueva máquina y las ventajas de la estandarización.

Sus planes eran ambiciosos y querían estar en primera línea de salida, octubre de 1983, con cuatro títulos. Uno tendría que haber sido **Legends of Star Arthur – Planet Mephius** (惑星メフィウス), pero finalmente se retrasó y no vio la luz hasta 1985. **3-D Golf Simulation** (3Dゴルフシミュレーション), un éxito en FM-7, sí que se publicó a finales de 1983, pero era lento en exceso al realizarse en MSX BASIC, lo que trató de subsanarse al lanzar al año siguiente **3-D Golf Simulation High Speed Edition** (3Dゴルフシミュレーション・高速版). Los otros dos títulos fueron **Pyramid Warp** (ピラミッド・ワープ) y **Battle Ship Clapton II** (バトルシップ・クラブトンII).

Pyramid Warp venía a ser una readaptación del **Pyramid** (ピラミッド) de Eiji Yokoyama, publicado en 1982 para PC-6001 y basado en el arcade **Tutankham** de Konami, también de 1982. La versión original en buena medida estaba realizada en BASIC e incluso se publicó en forma de listado en la I/O de diciembre del mismo año. Más o menos acompañando a la salida de **Pyramid Warp**, se publicó **Pyramid II** (ピラミッドII), también para PC-6001 pero programado en esta ocasión por Y. Uchiyama y que guarda más similitudes con el juego para MSX comenzando por la simpleza de sus gráficos, el PC-6001 ofrecía menos posibilidades gráficas, que hace que podamos pensar que está realizado en Screen 1 aunque realmente está en Screen 2.

Analizando ya el juego en sí, tomaremos el papel de un arqueólogo en busca del tesoro de la pirámide. Debemos recorrer 15 habitaciones que tendrán distintas disposiciones, pero teniendo todas ellas los mismos elementos en común. Lo primero será la zona de entrada y salida de la habitación, delimitada por dos franjas magenta. Habrá también dos teletransportadores comunicados entre sí y que dan sentido al *warp* del título. Veremos también el generador de enemigos, en forma de



Toshiro Yokoyama



Eiji Yokoyama

rombo, y del que saldrán dos escorpiones y dos murciélagos. Curiosamente, inspeccionando el código del juego podemos darnos cuenta de que estaba preparado para añadir un nuevo tipo de enemigo e incluso se puede ver el esbozo de su *sprite* que finalmente se desechó, quizá porque el juego resultaría excesivamente difícil.

El otro elemento en juego resulta ser la clave de su jugabilidad: tres cajas verdes que ocultan una pistola, una calavera y un anillo, aunque en las instrucciones inglesas pone que es un diamante. La calavera nos perseguirá insistentemente por la pantalla. La pistola nos servirá para defendernos de escorpiones y murciélagos, aunque resulta inofensiva contra la calavera. El anillo, o diamante, abrirá la puerta de salida para que podamos acceder a la siguiente habitación.

Así que el factor aleatorio será un punto a tener muy en cuenta, ya que el contenido de cada caja varía en cada partida por lo que puedes tener suerte y avanzar rápidamente por encontrar a la primera el anillo, o encasquillarte en más de una habitación porque es la calavera la que sale en primer lugar. Todo esto, además, habrá que hacerlo con celeridad ya que tendremos un tiempo límite representado por el medidor de aire. Pero es precisamente esa incertidumbre y esa necesidad de moverse rápido lo que da tanta jugabilidad a este título, pese a que flojea en el aspecto gráfico y sonoro, con lo que parece la alarma de una ambulancia continuamente sonando.

Si somos lo suficientemente hábiles, y nos acompaña algo la fortuna, podremos llegar a la decimosexta y última habitación en la que únicamente encontraremos el tesoro final. A partir de ahí continuaremos en una nueva pirámide en la que todo, incluidos nosotros, se moverá a mayor velocidad.



Pyramid Warp

EL DATO



Si investigamos un poco **Pyramid Warp** con un editor, nos encontraremos con un mensaje sorpresa con el que sabremos la fecha de finalización, 15 de septiembre de 1983, y el autor: Eizi Kato. Realmente tenemos que leerlo como Eiji Kato (加藤 英治), ya que a la hora de trasladar los *kanji* japoneses a nuestro alfabeto se usa normalmente el sistema de transliteración Hepburn, que recibe su nombre de James Curtis Hepburn quien publicó su sistema en 1887, pero en este mensaje Kato usó el menos extendido y aceptado sistema Kunrei-shiki.

Conociendo el nombre del autor, podemos trazar mejor su trayectoria y así sabemos que Eiji Kato trabajó en otros títulos importantes de **T&E Soft**, como en la saga **Daiva Story** (ダイヴァ), siendo también responsable del notable **Hydride** (ハイドライド) y de su continuación **Hydride II** (ハイドライドII).

La española **MSX Magazine** nos regalaba una curiosa definición del juego: “Este es el programa por excelencia, concebido para hacer agradable, entretenido, difícilmente inagualable (sic) y habilidoso, un rato de ocio, en el que nos dejemos llevar por el entusiasmo que denota el ser partícipes de un juego de estas características”.

Por su lado, **Battle Ship Clapton II** no estaba previsto que saliese y en su lugar se esperaba una adaptación del **Star Destroyer** (スターデストロイヤー) de PC-6001. Esto lo sabemos por dos fuentes, primero por la entrevista que ya hemos citado en la japonesa **MSX Magazine** en la que anunciaban la salida del **Star Destroyer**, y segundo porque de nuevo con un editor hexadecimal encontramos datos muy interesantes dentro del código del **Battle Ship Clapton II**. Podemos ver que, efectivamente, el juego se iba a llamar **Star Destroyer** y se finalizó, concretamente, a las 2 de la mañana del 27 de septiembre de 1983 siendo Katsuo Hosokawa (細川勝男) el programador original, aunque realmente fue Yasuo Yoshikawa (吉川康雄) quien realizó esta versión MSX.

¿Qué tiene que ver **Star Destroyer** con **Battle Ship Clapton II**? Pues, aunque el primero es de scroll horizontal y el segundo vertical, ambos tienen un marcador prácticamente idéntico y tienen el concepto de las oleadas continuas de enemigos y que nuestra nave disponga de disparo automático.



Battle Ship Clapton II, edición japonesa



REMAKE

En 2018 vio la luz una versión mejorada del **Pyramid Warp** de Eiji Kato, titulado **Pyramid Warp Enhanced**. El encargado de desensamblar el juego fue Néstor Sancho, ayudado posteriormente por Nenefranz, quien también rehizo los gráficos del juego, y en una versión posterior llamada **Pyramid Warp Enhanced +** también se incorporaron melodías creadas por Gabriel Caffarena. Esta nueva reinvenición ofrecía un lavado de cara espectacular al juego que mostraba todo el potencial de la obra de Kato, pero no era únicamente un cambio estético ya que también se ampliaba su jugabilidad con nuevas posibilidades.

Ahora se podía escoger entre diferentes niveles de dificultad, lo que repercutía en el número de enemigos que podían llegar a aparecer, y es que Néstor, al desensamblar el juego, se dio cuenta que en el mismo habían dejado espacio para incluir a un enemigo más. También se diseñaron nuevas habitaciones y se podía jugar también en modo espejo, para dar apariencia de una variedad todavía mayor.

Todo un lujo que le insuflaba una nueva vida a **Pyramid Warp**.





En su edición europea



Katsuo Hosokawa, sonriente para MSX Magazine

Volviendo a su autor, Katsuo Hosokawa, podemos saber que posteriormente programó **Laydock** (レイドック), se ve que dominaba el género del *shoot'em up*, y estuvo implicado en **Hydride II**, donde colaboró con Eiji Kato. Así que, con todos estos datos sobre la mesa, podemos decir que los autores de **Pyramid Warp** y **Battle Ship Clapton II** tuvieron un papel muy importante en **T&E Soft**, demostrando una gran capacidad desde sus primeros trabajos en MSX.

El desarrollo de **Battle Ship Clapton II** no podía ser más simple, nos enfrentaremos a incesantes oleadas de naves enemigas, teniendo que derribar a 30 enemigos para que llegue un nuevo tipo de aeronave enemiga. Cuando acabemos con 150 será la nave nodriza la que hará acto de presencia, al derribarla el juego volverá a comenzar.

El juego es notable en sus apartados técnicos. Primero por el suave *scroll* horizontal que nos ofrece. Segundo porque dispondremos de disparo automático de gran cadencia, algo nada habitual en la época. Tercero porque el detector de colisiones está muy bien ajustado, dando incluso algo de margen en algunas zonas de nuestra nave. De hecho, podemos afirmar que lo único que diferencia este juego de títulos posteriores sería el no tener un trasfondo más desarrollado, alguna melodía que acompañase al desarrollo de la acción y cuidar un poco el hecho de que los enemigos pueden llegar a dispararnos cuando ya han desaparecido de pantalla, por lo que es recomendable que no nos situemos totalmente en la parte inferior de la zona de juego.

Si necesitáis ayuda para sobrevivir a tanta oleada, curiosamente podemos acudir a la **Micromanía** N° 21 de la primera época, donde publicaron un cargador. Eso sí, gracias a un lector.

Estos y otros títulos de **T&E Soft** llegaron a Europa en el momento adecuado gracias a la distribución en casete por medio de **Toshiba** a finales de 1984, coincidiendo con el aterrizaje del MSX en el viejo continente.

