

MSX

1984

“Yo no hice ese puto juego” - Hideo Kojima, muy enfadado

ÍNDICE

Konami. I Love juegos educativos	4
Compile. El corredor de fondo	22
Namcot. Conversiones arcade.....	32
ASCII. El laberinto del minotauro	46
Mass Tael. De Spectravideo a MSX	54
Micro Cabin. Guiados por la estrella polar.....	58
Hudson. Bombas y bolas.....	62
Zap Corporation. Evolucionando desde Ample	74
Bandai. Aprovechando franquicias.....	80
Sony. El filón de los arcades.....	86
Apollo Technica. Velocidad sobre el agua.....	92
Colpax. Otra compañía musical entra en escena.....	94
Pony Canyon. Jackie Chan y Takeshi Kitano saltan a los 8 bits.....	98
Hal Laboratory	104
Taito. Los invasores espaciales lo cambian todo	110
Laser Disc. Una revolución fallida.....	116
Activision. Los diseñadores de toallas	120
Software británico. La punta de lanza europea	134

KONAMI
I Love juegos educativos

Konami®



1984 sigue siendo un año de rápido crecimiento para **Konami**, tanto que se ven en la obligación de mudarse a una sede más grande, el Instituto de Investigación Técnica en Osaka. Para la ceremonia de inauguración en marzo, no falta el tradicional Kagami biraki (鏡開き) conducido por los que parecen ser entonces los tres socios principales de **Konami**: Kagemasa Kôzuki (上月景正), Hiroshi Matsuda (松田 弘) y Shokichi Ishihara (石原祥吉). El Kagami biraki se puede celebrar con mochi ornamental, pero por alguna razón, en **Konami** prefirieron la otra opción que consiste en usar un gran barril de sake. En ambos casos, representa una apertura hacia la armonía y la buena fortuna.

Otra muestra más de crecimiento y de expansión es la fundación el 1 de junio de **Konami Ltd.**, siendo su presidente Kenji Hiraoka (平岡賢司). La empresa con sede en Reino Unido que tendría que facilitar la exportación de títulos de **Konami** a Europa. Un paso muy importante y que tendremos tiempo de detallar de forma mucho más precisa en años venideros, debido a la importancia que esta entidad tendrá dentro del estándar MSX. Pero no es el único movimiento expansionista por parte de **Konami** en este 1984, ya que en diciembre también funda **Konami GmbH** en Alemania Federal, situándose así estratégicamente dentro de los dos mercados más importantes de Europa.

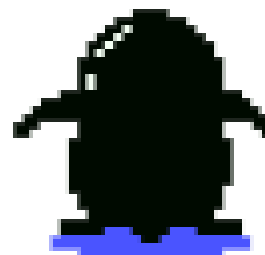
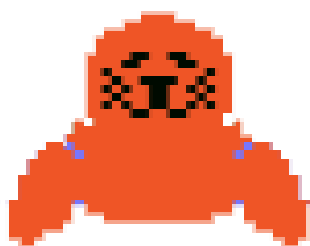
Antes, en octubre, se produce su salida a bolsa en el mercado de valores de Osaka, con una muy buena acogida. Estamos ante una empresa que ha multiplicado por 10 su capital en apenas un año, pasando de 300 millones en 1983 a contar con 2.940 millones de yenes en este octubre de 1984.

Pero **Konami** no se detiene, y si existe un mercado jugoso en Japón en el ámbito de los videojuegos, ese es el de la Famicom. Por lo que a partir de diciembre comienza a publicar juegos para la consola de Nintendo, dedicando uno de sus tres departamentos de desarrollo en exclusiva.

Centrándonos ya en los videojuegos para MSX, si en 1983 **Konami** ya demostraba que podía ofrecer juegos de calidad para el sistema, en 1984 da un paso adelante puliendo todavía más sus fórmulas jugables y mostrando gráficos que aprovechan mucho más las posibilidades con el uso del color del ordenador.

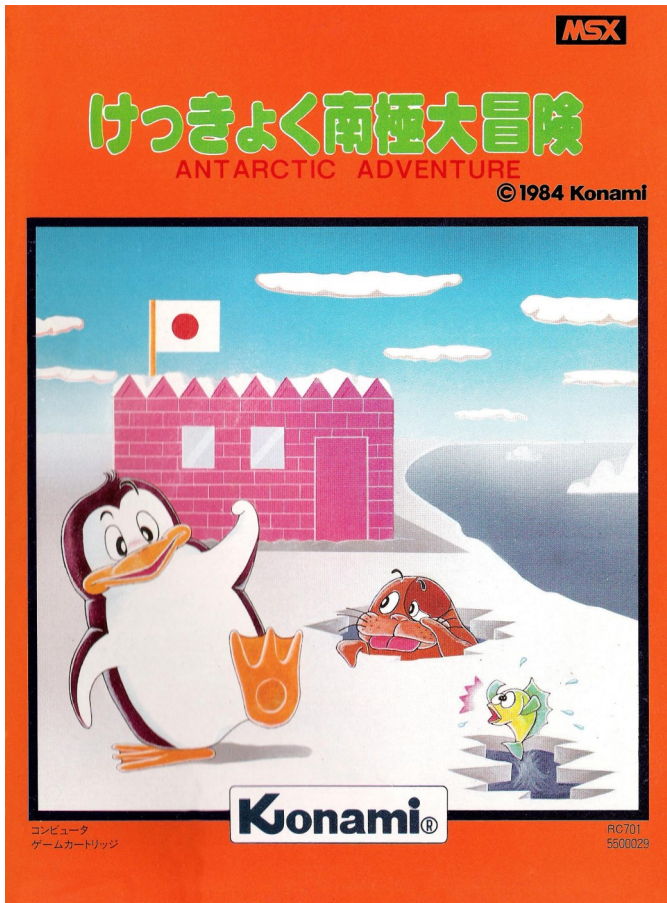


La nueva sede de Konami, en Osaka



Sin embargo, seguramente sea la música la gran protagonista de este 1984. Venimos de juegos que generalmente no tienen música durante la acción, y cuando la tienen son composiciones bastante cortas y simples, limitándose a alguna tonadilla al empezar la partida, perder una vida o pasar al siguiente nivel salvo honrosas excepciones. Es ahora cuando se generaliza la música mientras jugamos, dándole mayor importancia a su composición como apoyo de la experiencia jugable, cambiándola para siempre y haciendo que la música comience a ser valorada como un elemento imprescindible de un videojuego. Composiciones pegadizas que aprovechan los tres canales de sonido del PSG, y en eso también **Konami** alcanzó la excelencia.

Además, **Konami** también centró su objetivo en los más pequeños de la casa y en el factor educativo del videojuego. Para ello, crea la línea *I Love* en la que destacarían juegos que proporcionasen enseñanzas a los niños, y así de paso convencer a sus padres para que comprasen el producto bajo el eslogan “El placer de jugar, la alegría de aprender” (遊ぶ快感、学ぶ楽しさ). También es posible que el interés por crear juegos educativos vienesse por una subvención del gobierno japonés, aunque este dato no ha podido ser confirmado. Los juegos de la serie eran fácilmente distinguibles por incluir un número azul en la parte superior derecha de las típicas cajas naranjas de **Konami**, el número uno de la serie fue el **Antarctic Adventure** (けっきょく南極大冒険) que tenía el sello *I Love Geography* (I Love 地理), tanto por las banderas que se podían ver al terminar cada uno de los niveles como por el mapa de la Antártida que acompañaba a las instrucciones.



Antarctic Adventure, primer juego de la serie *I Love*

EL DATO

今月の会社訪問

Konami.はソフトのディズニーをめざす?

ビデオゲーム・ファンのパソコンユーザーならどうしても意識してしまうメーカーのひとつに、コナミがある。大阪出身の新進メーカー。開発スタッフの平均年齢24〜25歳。しかも“フロッガー”や“スクランブル”など自社のヒット商品をPC-6001用パッケージソフトとして売り出している(発売はコナミ工業から)。

そこで、さっそく会社訪問。

「うちはもともと大阪で遊園地向け遊戯機の販売・リースをやるメーカーだったんです。それがだんだんハード製作会社志向になってきて、ビデオゲームにチャレンジしたのです。第1号機はアノ“おじゃま虫付きブロック崩し”。それから海外で大ヒットした“アストロ・インベーダー”や、若い人ならよくご存知の“スクランブル”、“フロッガー”などが代表作

でしょうね。ことに“フロッガー”は女性層にうけたんですよ」(仲真良信・代表取締役)

コナミではこれから業務用でヒットしたゲームを、ホーム・ビデオゲームやパソコンに移植していく考え。もちろん、ただ版権を売るのはなくて、開発スタッフがそのマシンに最適なゲームになるまでシェイプアップするのだという。

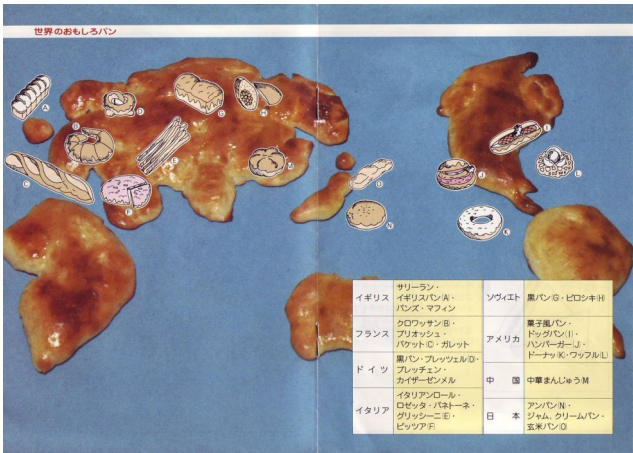
「将来的に、パソコンゲームはビデオゲームから離れていくでしょう。これからは教育分野がおもしろい、ぼくらはゲームと教育ソフトを合体させたいって思ってるんです」

自社のキャラクターを教育ソフトに使えば、同時に将来のユーザーも育てられるという仲真社長。ひょっとして、コナミはソフトのディズニーを目指しているのかな?

El número dos era el **Athletic Land** (わんぱくアスレチック) con el sello *I Love Physical Education* (I l o v e 体育), éste ya por razones más obvias y ya nos podíamos imaginar a los niños japoneses dando saltos por los parques. El número tres fue **Monkey Academy** (モン太君のいち・に・さんすう) bajo el sello *I Love Mathematics* (I l o v e 算数), siendo realmente el único que no admite discusión en cuanto a su valor pedagógico. Además, **Monkey Academy** fue el primer juego de **Konami** para MSX que hacía uso de dos botones, aunque no usaba todavía la barra espaciadora como primer botón y las teclas N y M como segundo botón. En su lugar, la tecla *Select* hacía las veces de segundo botón.

El quinto fue el **Comic Bakery** (ぼんぼこぱん) que venía con *I Love Society* (I l o v e 社会), para que los niños supieran lo duro y trabajoso que es tener un empleo y lo que cuesta hacer la comida que toman en la escuela, sobre todo cuando no paran de colarse en tu pastelería tanukis, también conocidos como mapaches japoneses o perros mapache. El carácter infantil de este título se remarcaba con la música, dos de las melodías estaban basadas en canciones infantiles japonesas cuyos títulos son *Ito Maki Maki* y *Musunde Hiraite*. Una tercera melodía sería la muy conocida *Yankee Doodle*.

Para tratar de reforzar su carácter educativo, **Comic Bakery** incluía un folleto a color en donde **Konami** nos relataba una breve historia del pan. Después, ya metidos en el juego, sería nuestro turno de controlar al panadero Joe para crear ese pan, aunque un poco antihigiénico el lugar para elaborarlo con tanto tanuki suelto. Por folletos como el del **Comic Bakery**, en esta serie las instrucciones se publicaban en la contraportada de la caja, dándole más protagonismo a dichos folletos.



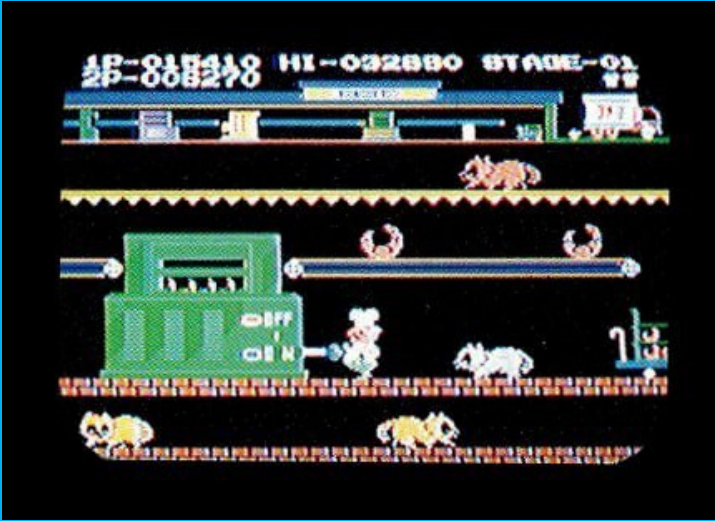
Historia del pan, detalle de las instrucciones del **Comic Bakery**



Set gráfico de los tanukis del juego
El quebradero de cabeza del panadero del juego



Parece que en las versiones previas de **Comic Bakery**, estuvo la posibilidad de que los tanukis también molestasen a nuestro panadero desde la parte inferior. Al menos eso se desprende de la imagen publicada en el flyer de **Konami** de febrero de 1984.



¿Dónde está el número cuatro? Pues finalmente no salió, el número cuatro estaba reservado para el **Jolly Hopper** (ジョリーホッパー) y llevaría el sello *I Love Science* (I l o v e 理科). Con este título únicamente podemos elucubrar el cómo sería, la imagen que tenemos es de un anuncio de Konami en la que vemos a un hombre saltando en un trampolín, lo que nos hace pensar inmediatamente en el segundo nivel del **Hyper Sports 1** (ハイパースポーツ 1), publicado en agosto de 1984, con lo que lo más probable es que el **Jolly Hopper** evolucionase para aprovechar que la propia **Konami** tenía su recreativa **Hyper Sports**. En cuanto a su valor para enseñar ciencia, pues posiblemente sería por la física aplicada a los saltos de trampolín y su trayectoria.

Pero todavía hay más, porque se pensó en una sexta entrega que sería *I Love English* (I l o v e 英語) y el título del juego sería **Spelling Tree** (単語と遊ぼう). Como en el caso anterior, únicamente tenemos la imagen del mismo anuncio de Konami para tratar de adivinar el planteamiento, pero podemos ver al personaje del **Athletic Land** subido a un árbol que recuerda al del **Magical Tree** (マジカルツリー) y con unas pancartas con letras como los números del **Monkey Academy**. Así que lo más probable es que tuviésemos que ir formando palabras en inglés con un desarrollo muy similar al del **Monkey Academy**.

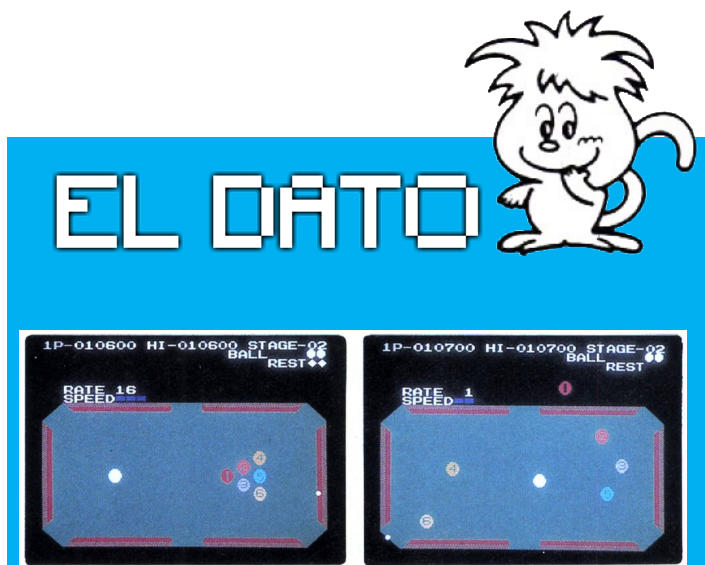
Con estos dos proyectos no finalizados podemos cubrir los huecos en la serie *I Love*, pero también parece que inicialmente **Konami** tenía la idea de incluir un juego más en la serie: **Magical Tree** aparecía anunciado con I l o v e 算数 o *I Love Mathematics*, al igual que **Monkey Academy**. Así al menos aparecía en alguna publicidad de la compañía, pero es extraño que **Konami** sacase dos títulos bajo el mismo epígrafe, lo que nos puede hacer teorizar sobre si se trata de una errata del anuncio, o incluso si en **Konami** pensaban realizar un juego algo diferente a como finalmente se publicó, ya que lo único que se nos ocurre como “matemático” dentro del juego es el tener que calcular el salto de nuestro indio.

No sólo nos permite completar la serie *I Love*, sino que también podemos rellenar algunos huecos en la numeración que usaba **Konami** en sus cartuchos MSX, RC-700 en adelante. Echando un vistazo a esta misma numeración, a los juegos y a las fechas de salida, parece evidente que estos números se asignaban al iniciar un proyecto, lo que explicaría que los juegos no publicados no cediesen su número a otros sí finalizados. Es por eso que la numeración comienza con el **Athletic Land** pese a no ser el primer juego publicado.

De hecho, el primer lanzamiento del año por parte de **Konami** es el juego de billar **Video Hustler** (ビデオハスラー), conocido también como **Konami's Billiards** y lanzado en enero (según la cronología oficial de **Konami** se publicaría en diciembre de 1983), se trataba de otra conversión más de una de sus propias recreativas. Pero es llegar a febrero y **Konami** hace saltar la banca.



Konami Computer Software Catalog de octubre de 1984



En las olimpiadas de programación que organizaba cada octubre la revista **LOGIN**, en la edición de 1987 **Konami** presentó el **Video Hustler**, rebautizado para la ocasión como **Billiards** (ザビリヤード).

El juego venía en el casete que acompañaba a la revista. No hemos tenido acceso a ella, por lo que sólo podemos guiarnos por las capturas que aparecen en la revista y, aparentemente, no se aprecia ninguna diferencia respecto a la versión comercializada.

El 21 de febrero sale a la venta el **Antarctic Adventure**, siendo en julio cuando publican una versión para Colecovision que es un calco a la de MSX. En abril del 85 la versión de Famicom sí que trae alguna diferencia, tres niveles de dificultad a elegir y la bandera brillante, que al cogerla dota a nuestro pingüino de una hélice en su cabeza, como si del gorrocóptero de Doraemon se tratase. El máximo responsable es Akihiko Nagata (永田昭彦), quien recibe la tarea de completar el juego en cuatro meses. Finalmente se decide a tener una versión completa en tres, dejando el último mes para pulir el juego y hacerle algunos añadidos.

Nuestra misión en esta aventura consiste en dar la vuelta completa al polo sur, partiendo de un punto cercano a la base japonesa Shōwa, disputando varias etapas en las que nos desplazaremos de base en base conociendo así varias banderas del mundo y justificando de esta forma su parte educativa, potenciado con su manual original japonés, en el que nos daban un completo resumen sobre la Antártida.

El héroe destinado a recorrer el Polo Sur era Penta, aunque por entonces todavía era conocido como Penguin-kun, quien terminaría siendo la mascota de **Konami** y volvería a hacer aparición en diversos títulos de la compañía. Eso sí, pese a que se define a Penta como un pingüino gordo aquí se desplaza a velocidades supersónicas, pudiendo superar distancias de más de 2500 kilómetros en apenas tres minutos.

Son muy pocos los elementos del juego, nuestro pingüino tendrá que esquivar las grietas y las pozas de donde puede llegar a surgir un león marino, también puede tratar de recoger los banderines que aparecerán clavados al suelo o los peces que podrán saltar desde alguna poza. Estos dos últimos elementos sólo nos proporcionarán puntos y tengamos en cuenta que no disponemos de vidas, sino que en cuanto fallemos en una de las etapas la partida terminará.

En el apartado sonoro vemos un salto notable respecto a producciones anteriores, acompañando a la acción *El Vals de los Patinadores* tocado en Sol mayor acompañado con los efectos sonoros al coger objetos o tropezar con algún obstáculo.



Flyer de Konami con Jolly Hopper y Spelling Tree, también aparece *Magical Tree* dentro de la serie *I Love* y otras curiosidades como una extraña pantalla del *Time Pilot* y el *Super Cobra* con colores distintos. En la parte superior vemos el eslogan de la serie *I Love*: “El placer de jugar, la alegría de aprender” (遊ぶ快感、学ぶ楽しさ)

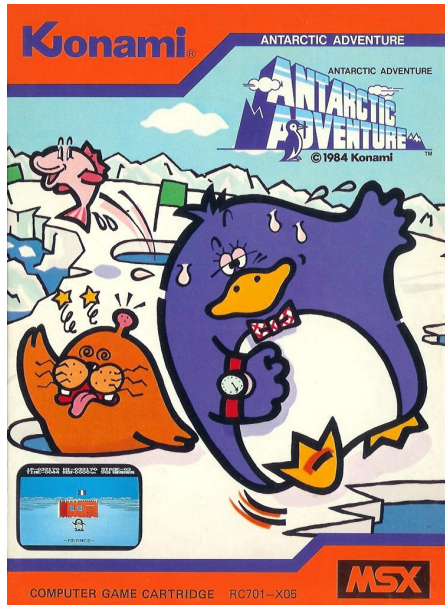
EL DATO

Dentro de las discrepancias en las fechas, seguramente la más extraña sea la del **Antarctic Adventure**. Si nos ceñimos al dato proporcionado por **Konami**, la fecha de salida sería diciembre de 1983. Sin embargo, esto entraría en conflicto tanto con las fechas que podemos ver en las distintas cajas con las que se distribuyó el juego, como con la misma pantalla del título donde también marca 1984.

Durante la realización de esta obra, hemos encontrado multitud de datos discrepantes, no sólo en **Konami**, y lo más habitual es que la fecha del copyright fuese anterior a la salida del juego. Esto puede ser por varias razones, que sea una conversión de un arcade y sea el año de salida de éste, que existan versiones previas para otros ordenadores y se mantenga el año de la primera versión. Pero el caso del **Antarctic Adventure**, con un año de copyright posterior a su publicación, sería un caso único.



Akihiko Nakata en la MSX Fan



Edición europea

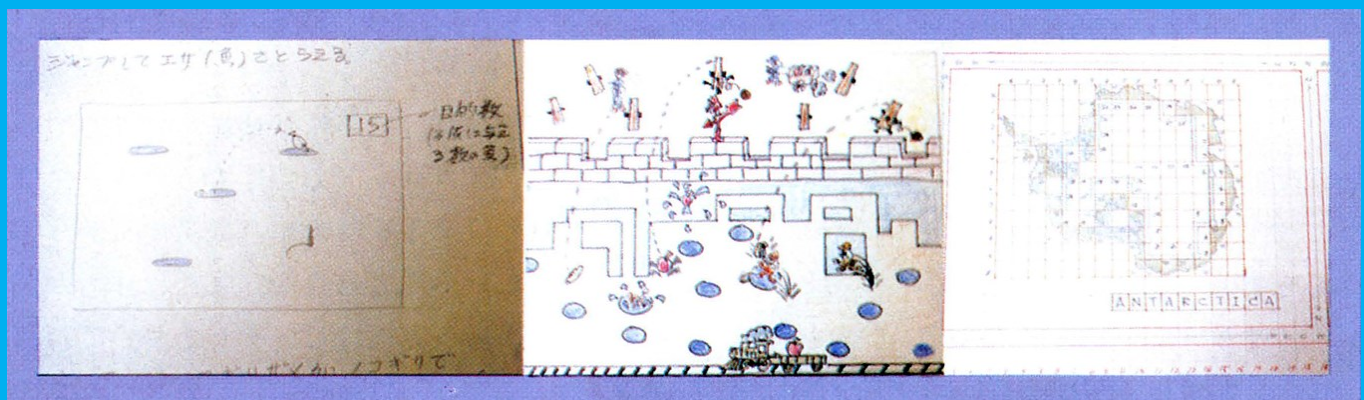
En cuanto al apartado gráfico, **Antarctic Adventure** se enfrentaba a la dificultad de representar profundidad. Si obviamos los marcadores y nos quedamos con la zona jugable, podríamos decir que teníamos una parte superior que sería el fondo y en el que podíamos ver a las nubes yendo hacia nosotros, en un efecto muy conseguido. En el resto, donde estaría representado el camino que vamos recorriendo, Penta estará siempre en la parte inferior y esa zona la veremos siempre en recta, para representar la curva será la parte intermedia donde veremos la curvatura. Es decir, si tapásemos toda la zona a la que nuestro pingüino no puede llegar, veríamos una recta continua y sólo notaremos que hemos entrado en una curva por la inercia.

Hay varias versiones del juego, según la edición del mismo, pudiendo llegar a cambiar el orden de las banderas que iremos viendo según superemos las distintas etapas.

Antarctic Adventure fue analizado en la **Micromanía** sin mucho éxito, tres estrellas pese a tener “gráficos bien hechos” y el “movimiento” ser “bastante perfecto”. No era de la misma opinión **Load MSX**, que lo calificaba con un 9 en creatividad y atracción, destacando que “están cuidados todos los detalles”. En Gran Bretaña, la **MSX Computing** se despachaba diciendo que el juego “es uno de los mejores que existen”, **MSX User** tampoco escatimaba en elogios y le daba un 9, la misma nota que recibía en **What MSX?**, mientras que **Computer & Videogames** subía un listón con un 10 en adicción, gráficos y nota global.



EL DATO



Antarctic Adventure sufrió numerosos cambios desde la idea inicial hasta el concepto definitivo que pudimos disfrutar en nuestros MSX. En un primer momento, el juego iba a estar basado en las matemáticas y el objetivo sería capturar los pescados que salían de los agujeros en el hielo, todo se desarrollaría en una pantalla estática. Los agujeros los crearían peces sierran y tendría todo un aspecto mucho más cómico, recordando bastante el juego a un clásico *whack-a-mole*.

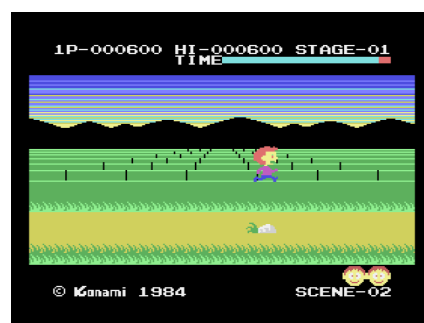
Posteriormente, se pensó que el juego sería protagonizado por un tren que tiene que recorrer un largo camino sorteando obstáculos. En esta fase del desarrollo se incluiría el movimiento de pantalla.

Finalmente, se tuvo la idea de que el juego se centrara en la geografía y no en las matemáticas. Además, no fue hasta el último momento en que se decidió que un pingüino tomase el papel protagonista.

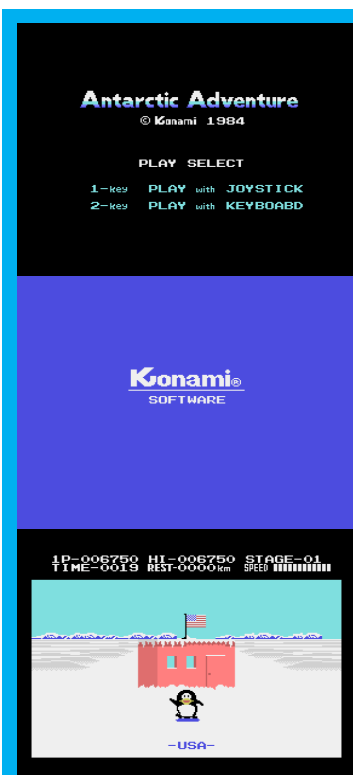
En cuanto a la prensa francesa, **Tilt** también se rendía ante el juego y lo puntuaba con 5 estrellas sobre 6, pero **MicrosID**, pese a ser mucho más afín al sistema MSX, no pasaba del 12 sobre 20 calificándolo de “repetitivo”. En Japón la **MSX Magazine** era mucho más contundente al darle la máxima calificación de 5 estrellas, sabiendo perfectamente que se encontraban ante un título diferente a lo visto hasta entonces en el apartado técnico.

Ese mismo mes, febrero de 1984 (en diciembre de 1983 según **Konami**), también se publicaba el **Athletic Land** con su objetivo de hacer que los niños correan por el campo. Ya sabéis, la saga *I Love*. Un título al que siempre se ha comparado con el famoso **Pitfall!**, pero que tendría otro parecido razonable con un juego de 1983 para el ordenador Tomy Tutor: **Mickey Athletic Land** (ミッキーアスレチックランド). Más allá del título, tenemos el paralelismo con el entorno y algunos de los obstáculos, que seguramente a su vez beben también del ya mencionado **Pitfall!**. Eso sí, el juego de Tomy era con *scroll*.

Athletic Land pasa por ser el primer **Konami** original para MSX, esto a tenor del código RC-700 que le acompaña. Parece que su elaboración se alargó en el tiempo, incluso es posible encontrar una beta con algunas variaciones respecto al resultado final, y es lógico al partir prácticamente de cero, rutinas reutilizadas al margen, y llegar a un nivel de colorido que superaba todo lo visto hasta entonces. Para representar a nuestro protagonista sin nombre se usaron cuatro *sprites*, dotándole así de un colorido que llamaba la atención al instante.



Mickey Athletic Land y Pitfall!, dos juegos similares a Athletic Land



EL DATO

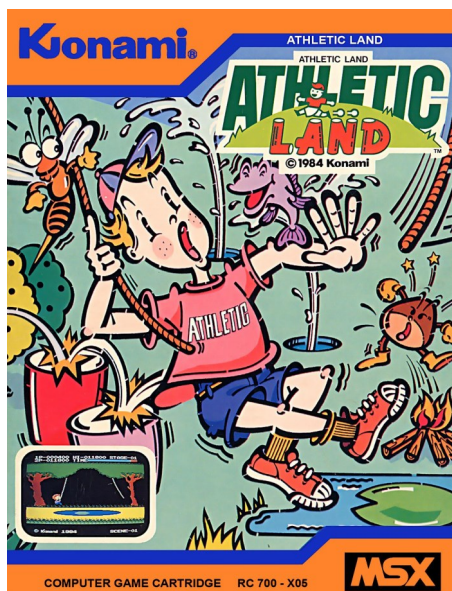


Hasta tres versiones distintas se llegaron a publicar de **Antarctic Adventure**:

-La primera versión japonesa es fácilmente reconocible por el error en el menú de inicio, se lee “Keyboabd” en lugar de “Keyboard”. El mapa del Polo Sur está escrito en japonés. Además, el orden de las banderas es Australia, Australia, Francia, Nueva Zelanda, Polo Sur, EE. UU., EE. UU., Argentina, Reino Unido, Japón y Australia.

-En la segunda versión japonesa el logo inicial de **Konami** aparece sobre fondo azul, en lugar de negro, y el logo del menú está escrito con la fuente por defecto del MSX. También, el mapa del Polo Sur aparece escrito en inglés y el orden de las banderas cambia a EE. UU., Polo Sur, EE. UU., EE. UU., Argentina, Reino Unido, Japón, Australia, Australia y Francia.

-La tercera es la versión europea, se reconoce por usar fondo negro en la pantalla inicial, no tiene modo demostración y el orden de las banderas es el de la segunda versión japonesa.



Edición europea y edición japonesa de la serie I Love

En nuestro devenir por el parque, nos enfrentaremos a un buen número de obstáculos diferentes: lianas, charcas, balones, castañas, abejas... de todo lo que uno se podría encontrar en un paseo por el parque. Realmente un largo paseo, porque, aunque inicialmente siempre se pensó que **Athletic Land** era un juego infinito, había que llegar hasta el *stage 99* y *scene 90* para descubrir que los programadores habían dejado ahí un huevo de pascua: un mensaje dejando constancia de su autoría. Eran sólo las iniciales, valientes a la hora de saltarse la prohibición de que apareciesen sus nombres, pero sin pasarse. Para poder ver este mensaje, puede ser útil usar el conocido truco de ir hacia la izquierda, recorriendo los distintos niveles de derecha a izquierda en lugar del convencional de izquierda a derecha, facilitando así más de una pantalla.

Todo en **Athletic Land** funcionaba como un reloj, la música acompañaba a la acción y los efectos sonoros de nuestro personaje moviéndose eran tan caricaturescos como simpáticos, el movimiento era preciso e instantáneo, la dificultad progresiva y perfectamente medida. Quizá sólo fallasen las rodillas de nuestro protagonista, por la rabia que podía dar que una caída desde una altura aparentemente pequeña hacía que se tirase al suelo dolorido y perdiésemos una vida.



EL DATO

Según **Konami**, **Athletic Land** se publicó en diciembre de 1983, mientras que según nuestras investigaciones el juego saldría en febrero de 1984. Para llegar a esta fecha más tardía tenemos varios indicios, uno sería la existencia de una versión previa de la que se publica una pantalla en la **MSX Magazine** de enero de 1984 (recordemos que la revista salía el día 10 del mes anterior), en donde se ve un copyright de 1983, a diferencia de la versión final en la que el año que aparece es 1984.

Además, no tenemos un artículo de la versión definitiva en la **MSX Magazine** hasta el número de abril de 1984 (que se publica el 10 de marzo). Otro dato es que en la propia caja del juego se referencia al año 1984.

Todo ello nos inclina a pensar en que la fecha correcta sea febrero de 1984, aunque la cronología oficial de **Konami** indique diciembre de 1983.



En España la revista **Micromanía** sorprendía en su valoración, no tanto por las 3 estrellas que le daba, sino más por el mismo texto que decía que “la idea no es extremadamente original, ya que la mayoría de los juegos consisten en pasar obstáculos”, y sobre los gráficos decía que “si bien no rayan la altura de otros juegos, al menos sí están a la altura de las circunstancias”. En las antípodas se situaba la **MSX Club**, que en su número 72, ya en marzo del 91, rememoraba el juego como un clásico del sistema. En Gran Bretaña **MSX Computing** valoraba los gráficos como “coloridos y variados”, el sonido estaba usado “de forma imaginativa” y el juego era “un cambio desafiante”. **MSX User** tampoco escatimaba elogios con un 9, “diversión ideal para todas las edades”, mientras que la generalista **Computer and Videogames** calificaba los gráficos con un 10, aunque la valoración global era de 8.

La **Happy Computer** alemana hablaba de “hermosos gráficos” y destacaba la “fluidez” del juego. Para esta revista estábamos ante un “pequeño y agradable juego sin grandes momentos emocionantes”. En Francia la revista **Tilt**, puntuando sobre 6 estrellas, daba 5 a los gráficos y 4 al interés, pero decía que era “difícil no dejarse seducir por este jardín de infancia”. **Micros MSX**, como casi siempre, era bastante más difícil de seducir y le daba un 14 sobre 20. Sabiendo cómo se las gastaban en esa revista, hasta nos podría parecer una buena nota. La italiana **Super MSX** se subía al carro de los elogios calificando los gráficos como “verdaderamente excepcionales”. Por último, en Japón para la **MSX Magazine** el juego se hacía merecedor de 4 estrellas y también lo destacaba como un juego adecuado para todas las edades.

Entramos en marzo y **Konami** no cesa en su frenética actividad publicando **Monkey Academy** y **Time Pilot** (タイムパイロット), aunque ambos se habrían publicado en enero de 1984 según la versión oficial de **Konami**. El primero saldría también en Colecovision, ya en octubre, con una versión ligeramente remozada y, ya en 1985, para el ordenador Philips VG-5000. **Time Pilot** era conversión del arcade de 1982, *shoot'em up* con un *scroll* multidireccional que era parte importante en el desarrollo de la acción, permaneciendo nuestra nave siempre en la parte central. Para simular un *sprite* de dos colores, **Konami** mezcló el *sprite* blanco que hacía la forma de la nave, con un *tile* que simulaba la cabina del avión. Como resultado, cuando nuestro avión pasaba por una nube veíamos como parte de esta desaparecía tomando el color del fondo.

Anterior a la versión MSX es la de Colecovision, agosto del 83, que además resulta superior en cuanto a gráficos, sobre todo en lo que a nuestra nave se refiere. También hubo una versión para Atari 2600, octubre del 83, con las lógicas limitaciones que ofrecía la máquina. Lo que no llegamos a ver fue la conversión de la segunda parte



La edición europea de Time Pilot también ganaba a la japonesa



Los Hyper Shot, JE-502 (metálico) y JE-503 (plástico), salvadores de nuestros teclados



Konami luciendo la imagen de Sam, mascota de Los Angeles 84

Time Pilot'84 (タイムパイロット'84), que ahondaba en la idea del original con una dificultad aún mayor.

Abril es el mes en el que **Konami** nos quiere poner en forma de verdad, o al menos a nuestros dedos. Se publica el **Hyper Olympic 1** (ハイパーオリンピックI), y al mes siguiente, mayo, **Hyper Olympic 2** (ハイパーオリンピックII), conocidos fuera de Japón como **Track & Field** y conformando ambos la conversión del **Hyper Olympic** de arcade, lanzado en octubre del 83. Los 16 KB de memoria de los cartuchos de entonces hizo que la conversión se dividiese en dos, compensando esto al incluir dos pruebas nuevas no presentes en el original, una en cada juego. Eso sí, se ve que **Konami** nos veía fuertes a la gente del MSX y decidió añadir los 400 y los 1.500 metros lisos. Al menos en los 1.500 hasta los últimos 100 metros no había que aporrear muy rápido, tengámoslo en cuenta.

Para tratar de salvaguardar nuestros teclados y joysticks, **Konami** acompañó la salida de estos títulos con su periférico **Hyper Shot** (ハイパーショット), con dos botones preparados para aguantar nuestras acometidas mientras tratábamos de que nuestros bigotudos atletas batieran todos los récords.

Con posterioridad, el juego tuvo otras versiones como la de Atari 2600, Apple II, Atari 8-bits o Commodore 64. No en vano, las olimpiadas de Los Angeles 84 estaban a la vuelta de la esquina. Olimpiada que se hacía notar en la publicidad de ambos juegos y en los stands de **Konami** en esas fechas, ya que se podía ver el logo y a Sam, el águila calva que era la mascota de dichas olimpiadas. Sam no era ningún desconocido para el público nipón, fue creada por Bob Moore, artista de Disney, pero en Japón tuvo su propia serie: **Sam the Olympic Eagle** (イーグルサム) dirigida por Hideo Nishimaki (西牧 秀雄).

Estos dos títulos fueron ya los dos últimos publicados también bajo el sello de Sony, posteriormente **Konami** llegaría a un acuerdo con **Casio** y seguiría manteniendo esta doble forma de distribuir sus juegos.

EL DATO



Entre el 11 y el 17 de junio de 1984, el edificio de **Sony** en Ginza (Tokio) se llenó de *atletas* del MSX para celebrar la publicación de las dos entregas de **Track & Field**. Durante toda esa semana se disputaron eliminatorias cuatro veces al día con inscripción libre para todo aquel que deseara participar.

Además, se disputó una ronda final para dictaminar los ganadores. Pero ese duelo definitivo no se disputó usando los **Hyper Shot**, sino que se usaron unas alfombrillas sobre las que los participantes tenían que correr en estático. Parece que estábamos frente a un prototipo de control que finalmente nunca vio la luz.



El juego salió también para Colecovision pero con anterioridad, en mayo. Para esta versión simplemente se cogió el **Athletic Land** y se introdujo a la muñeca Anna Lee. Ni cambios de fondos, ni posibilidad de escoger nada de la protagonista. Todos esos cambios fueron para la versión MSX, seguramente para ofrecer algún aliciente para que la gente comprase el juego.



コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3-14
TEL 03(262)9111(代)

JOC-LL-31-84-1, el número de licencia oficial que permitía a Konami usar el logo y la mascota de las Olimpiadas de Los Angeles 84

[illegible]

この夏、君がチャレンジする ゲーム！

思わず熱中、気分は最高！



(HYPER SPORTS) 型式 RC715
弾力を利用したダイナミックなシミュレーション。
ウルトラCの演技が君の腕にかかっている。



▲鉄棒(他3種目)

(COMIC BAKERY) 型式 RC714
ここはオートメ/パン工場。おやおい?
タヌキがパンをねらってウロチョロ。
パン職人のジョーはパンを守るカ。



▲コナミの教育シリーズ(I LOVE社会)

(CIRCUS CHARLIE) 型式 RC712
さあさあお立合い。世紀の芸当のはじまり、
はじまり。チャーリー頑張れ!
GREAT! FAROUT!



▲火の輪くぐり(他4種類)

(KONAMI'S MAHJONG) 型式 RC707
MSX麻雀ゲームの本命登場! 本物のゲーム
指向は当然、得点計算ではなんと符の解説
まで詳細に表示。さすが高品質!



▲コンピュータ相手の一人用麻雀ゲーム



Games of the
XXIIIrd Olympiad
Los Angeles 1984

コナミ株式会社 〒102 東京都千代田区九段南2丁目3-14 TEL 03(262)9111

- コナミは、第23回ロサンゼルスオリンピック大会の、日本における公式ライセンスを取得しております。
- この商品は、弊社(コナミ)の承諾なしに海外への出荷はできません。
- MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

Konami®

■通信販売でもお求めできます。
●現金書留でご注文の場合…住所・氏名・電話番号・商品名をハッキリ書いて、商品価格+ (送料¥500) の合計金額をお送り下さい。●銀行振込でご注文の場合…下記の銀行口座へ合計金額を振込して下さい。振込後、ハガキで住所・氏名・商品名をご連絡ください。
<振込先>
コナミ株式会社・第一勧業銀行・市ヶ谷支店・普通1073435

この秋、コナミの新作ソフトを見逃がすな。

MSX 対応ソフト

キャベツパッチキッズ

顔や髪型、服の形や色、男の子女の子、ゲームに登場するお人形は、お好みだいのスタイリング。キャベツ畑のお人形、野を越え山を越えさあ、アスレチックに出発。
型式RC716
¥4,800

新発売



コナミのテニス

なんといってもテニスの醍醐味はラリー。強烈なサーブ、スマッシュ、ボレーの連続！手に汗にぎる好ゲーム。シングルス、ダブルス、きまめグランドスラムめとして頑張れ！

型式RC720
¥4,800

近日発売



マジカルツリー

木登りならアパッチ君におまかせ。ジャンプしながら約2,000mの大木にチャレンジしよう。途中であつ木の実は宝物か、それともおじやま虫。さて頂上には何が待ち受けているのでしょうか。
型式RC713
¥4,800

近日発売



ハイパースポーツ2

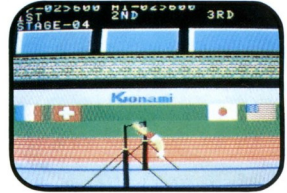
フル射撃からアーチェリー。緊張感あふれるメンタルスポーツから、一挙にステージはウェイトリフティング(重量あげ)というパワー競技へ。きまめこのハードさに耐えられるか！

型式RC717
¥4,800

新発売



ハイパースポーツ1 ¥4,800
HYPER SPORTS 1 型式RC715
①ダイビング ②跳馬(ちょうば) ③トランポリン ④鉄棒



ハイパーオリンピック1 ¥4,800
HYPER OLYMPIC 1 型式RC710
①100mダッシュ ②走り幅飛び ③ハンマー投げ ④400m競走



ハイパーオリンピック2 ¥4,800
HYPER OLYMPIC 2 型式RC711
①110mハードル ②やり投げ ③走り高飛び ④1500m競走



ぼんぼこパン ¥4,800
COMIC BAKERY 型式RC714
ここはオートメー工場。おやあや？タヌキガパンをねらってワロチョロ。パン職人のジョーはパンを守るか。



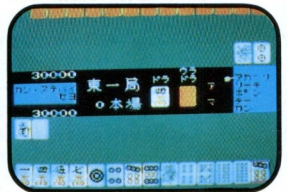
けっきょく南極大冒険 ¥4,800
ANTARCTIC ADVENTURE 型式RC701
ペンギン君、スケートで南極大陸一周。アザランをさけ、魚をキャッチ！さあ基地は目前だ。



モン太君のいちにさんすう ¥4,800
MONKEY ACADEMY 型式RC702
敵をかわし、ロールをおろして答をさがせ！モン太君は算数の天才！時間内に何問解ける？



コナミの麻雀道場 ¥6,000
KONAMI'S MAHJONG 型式RC707
MSX麻雀ゲームの本命登場！本物のゲーム指向は当然、得点計算ではなんの符の解説まで詳細に表示。



サーカスチャーリー ¥4,800
CIRCUS CHARLIE 型式RC712
さあさあお立合い。世紀の芸当のはじまりはじまり。チャーリー頑張れ！GREAT！FAROUT！



スーパーコブラ ¥4,000
SUPER COBRA 型式RC705

タイムパイロット ¥4,800
TIME PILOT 型式RC703

フロgger ¥4,000
FROGGER 型式RC704

敵の対空攻撃は激しいぞ。高射砲が、ミサイルが、UFOが…。ヘリコプターで、どこまで進めるか？

時空を超えた戦闘機の空中コンバット。襲い来る敵機を次々と撃ち落せ！

僕はまいごのわんぱくガエル。お家へ帰りたいけど危険がいっぱい。お家をめざしてジャンプ！

コナミマイコンクラブ会員募集！

あなたも、コミュニケーションの場を生かしませんか？(会員特典)

- 1 事務局にソフトウェア開発支援装置、国内外のパーソナルコンピュータ(ハード・ソフトウェア)技術情報誌を自由に使用することができます。
- 2 クラブ内・外部で開発された優れたマイコンのハード・ソフトウェアは、商品化することができます。
- 3 マイコンに関する講習会、講演会に優待参加できます。
- 4 会員証、バッジを供与いたします。(ご入会手続) ●入会金1,000円 ●年会費2,400円(月200円)
- 事務局/大阪市北区梅田1丁目11番4号1215「コナミマイコンクラブ」係(大阪駅前第4ビル1706号) ●06(345)2456 担当者/矢谷

- 通信販売でもお求めできます。
- 現金書留でご注文の場合…住所・氏名・電話番号・商品名をはっきり書いて、商品価格(送料¥500)の合計金額をお送りください。
- 銀行振込でご注文の場合…下記の銀行口座へ合計金額を振込してください。振込後、ハガキで住所・氏名・商品名をご連絡ください。

〈振込先〉コナミ株式会社・第1勧業銀行・市ヶ谷支店・普通1073435

Konami® SOFTWARE

コナミ株式会社
東京都千代田区九段南2丁目3-14 TEL. 03(262)9111(代)
●MSXマークはマイクロソフト社の商標です
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません

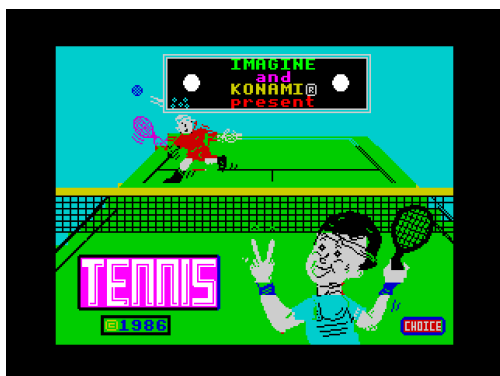
Hyper Sports 2 (ハイパースポーツ 2) salía a la venta en noviembre, siendo un importante paso adelante respecto a la primera parte. Mejoraba en todos los aspectos, gráficos más coloristas y mecánicas mucho más variadas. Las tres disciplinas que nos ponían a prueba eran el tiro al plato, tiro con arco y halterofilia. Venía a ser un poco de aire fresco y dejar de depender tanto del clásico sistema de los juegos deportivos de machacar botones. El tiro al plato nos exigiría reflejos, el tiro con arco precisión y la halterofilia sí que nos exigiría velocidad pulsando el cursor derecho.

Una mezcla mucho más redonda que la primera parte, y el apartado gráfico dejaba claro que **Konami** nunca se detenía en su afán por mejorar sus producciones.

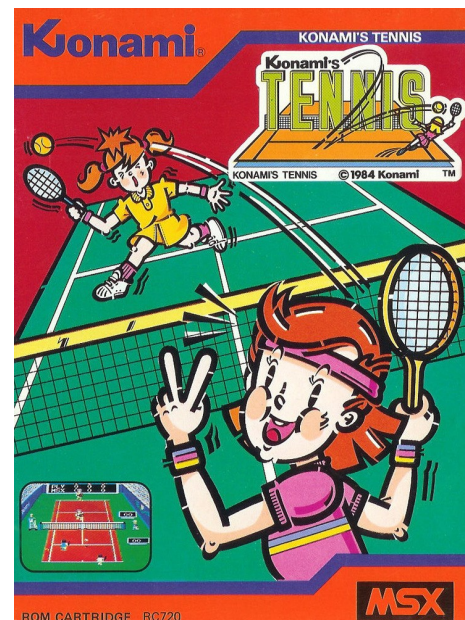
En el mismo mes publicaba **Konami's Tennis** (コナミのテニス), iniciando una pequeña saga de juegos dedicados a distintos deportes. Sin temor a equivocarnos, nos encontramos ante el mejor juego de tenis para MSX. Resultaba especialmente divertidas las opciones de dos jugadores, tanto para jugar contra un amigo como para formar pareja con él en un partido a dobles. Sólo podríamos achacarle el tener como únicas opciones la elección de nivel de dificultad, jugando siempre un único partido. Hubiese mejorado la experiencia poder elegir número de sets, distintas superficies e incluso torneos. Sin embargo, veremos en futuros años que **Konami** nunca se explayó en demasía con las opciones en sus juegos de deportes.

En 1986, **Konami's Tennis** tendría una conversión para ZX Spectrum realizada por **Choice Software** para **Imagine Software**. La portada sería rehecha por Bob Wakelin, pero la pantalla de carga sería la portada de MSX con las caras cambiadas por otras más “europeas”. Resulta bastante curioso verla, y además es otra forma de darnos cuenta de cómo el aspecto típicamente japonés todavía era chocante en Europa.

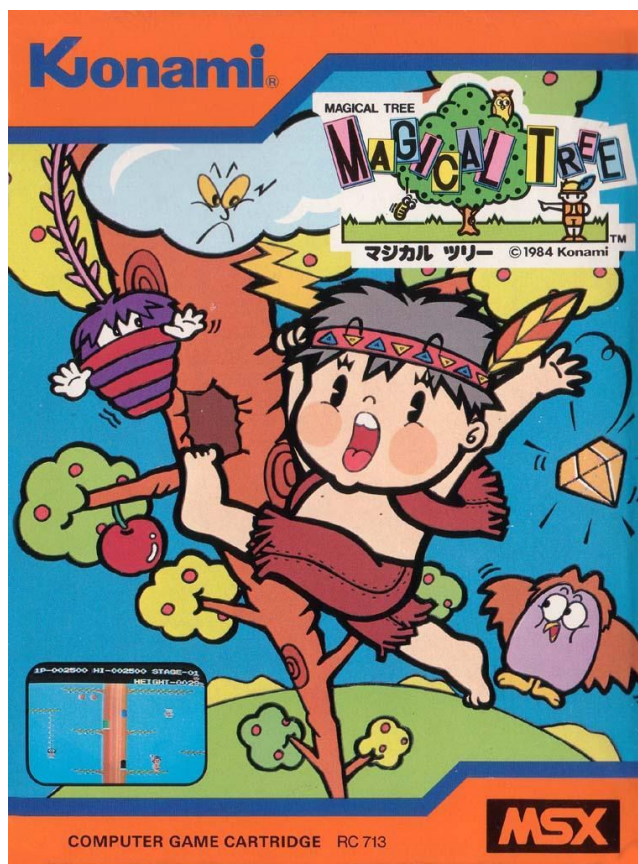
También en noviembre, mes prolífico donde los haya, se publica **Magical Tree** (マジカルツリー) que parece heredar el árbol del **Spelling Tree** para que nuestro niño apache pueda treparlo. Una aventura de plataformas de dificultad muy ajustada para que podamos coronar los 2.004 metros del arbolito. Para amenizar el ascenso el juego nos ofrecía una canción popular suiza, *Sag Vreneli*, *Sag Vreneli*, que de alguna forma llegó a hacerse conocida en Japón.



Hyper Sports 2, edición europea



Konami's Tennis para MSX y Spectrum, a la izquierda la pantalla de carga de Spectrum, cambian de mujeres a hombres y “europeizan” a los jugadores



Magical Tree



Un juego de plataformas que contaba con la simpatía habitual de los gráficos de la compañía nipona, y una dificultad ajustada de forma excelente. Nunca alcanzaba cotas excesivas de dificultad, y tras algunos momentos más peliagudos el juego solía ofrecer algún descanso al jugador con partes más relajadas. Esto es algo que los japoneses siempre tuvieron muy en cuenta a la hora de diseñar sus juegos, ponerse en el lado del jugador y buscar su satisfacción a la hora de jugar.

Para despedir el año, desde el 20 de diciembre los japoneses podían llevarse a sus casas el **Sky Jaguar** (スカイジャガー), que vendría a ser el primer *shoot'em up* de la nueva generación por parte de la compañía nipona. **Super Cobra** pertenecía por concepto a las primeras generaciones y **Time Pilot**, con su movimiento multidireccional, era otra cosa.

Sky Jaguar era ya un juego de naves con *scroll* vertical a golpes de 8 píxeles como casi siempre en **Konami**. Incorporaba la figura de los *power up* para aumentar nuestra potencia de disparo, primero para tener disparo doble y después para aumentar la cadencia. También incorporaba los jefes finales, aunque eso sí que podíamos verlo ya en **Time Pilot**.

Variedad de escenarios, oleadas de enemigos con diferentes comportamientos y ocho niveles a superar para conseguir dar una vuelta al juego, momento en el que el noveno nivel será igual al primero y seguiremos así indefinidamente. Gráficamente también era un paso adelante respecto a sus predecesores, ahora sí la nave la conformaban dos *sprites* y en general exprimía más el VDP. Además, la velocidad de las balas enemigas era muy moderada, lo que lo convierte en un juego muy asequible. Únicamente se echaba en falta alguna buena melodía para acompañar la acción.

Salió exclusivamente para MSX, aunque hay que reseñar la anécdota de su lanzamiento para Sega Master System a cargo de la coreana **Clover**. No sería ni el primero ni el último de los juegos aparecidos en la consola de **Sega** por intermediación de alguna compañía coreana.

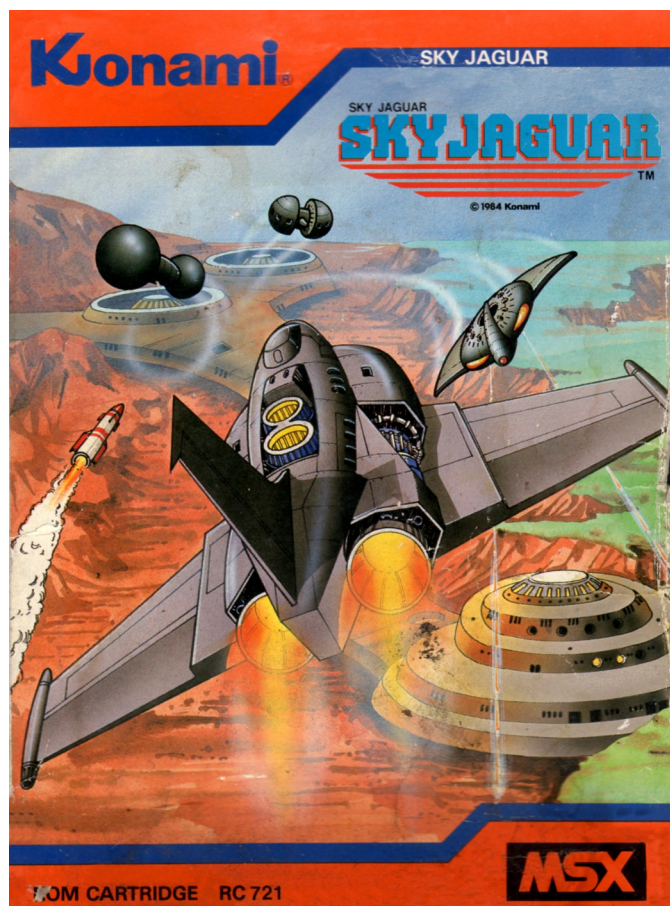
La **MSX Extra** española no pareció muy impresionada con el juego, dejando la calificación de gráficos en “bueno”. La **MSX Magazine** se mostraba mucho más entusiasmada, un 9 en adicción para esta “trepidante aventura que nos hará vivir un sinfín de peligros”. En Gran Bretaña, **What MSX?** le daba un 9 ya que “los gráficos son excelentes y los realistas efectos sonoros añaden tensión extra al juego”. **Computer & Video Games** también le daba un 9 de media.

En Francia, **Micros MSX** volvía a sacar a pasear el mazo y el juego no pasaba de 9 sobre 20 porque decía que era “más de lo mismo”, otro juego de disparos. No les quedaba nada por sufrir a esta gente.

Hasta aquí el recorrido por los juegos de Konami publicados en 1984. Como se puede apreciar, un número muy elevado y con una calidad media muy alta, y eso que se les quedó en el tintero el ya mencionado **Jolly Hopper**, pero también el **Action Boat** (アクションボート), juego de lanchas motoras que derivó en el **Hyper Rally** (ハイパーラリー), y el **Jogging Mate** (ジョギングメイト), un juego para incitarnos a hacer ejercicio en el que se hubiese hecho uso del Konami's Action Mat, una alfombrilla en la que se controlaba el juego pisando sobre ella. También hemos dejado fuera de este resumen el **Badlands** (バッドランズ), del que hablamos en la sección de juegos para *Laser Disc*.

También quedaron sin ser publicados dos títulos que entrarían dentro de la categoría de aplicaciones. **Okazu Hyoron-ka** (おかず評論家), que estaba proyectado para ser publicado en formato disquete y que nos ayudaría a llevar una dieta saludable. También Keyboard Master (キーボードマスター) para aprender mecanografía, estaba prevista su publicación en formato cartucho e incorporaría un chip PSG VLM5030 para las voces sintetizadas. Ambos programas parecían muy adecuados para haber sido incluidos en la serie *I Love*, seguramente más adecuados que varios de los que sí salieron bajo ese sello.

Quedaba muy claro que Konami había cogido la bandera del estándar japonés y no pensaba soltarla, y lo mejor todavía estaba por llegar.



Sky Jaguar



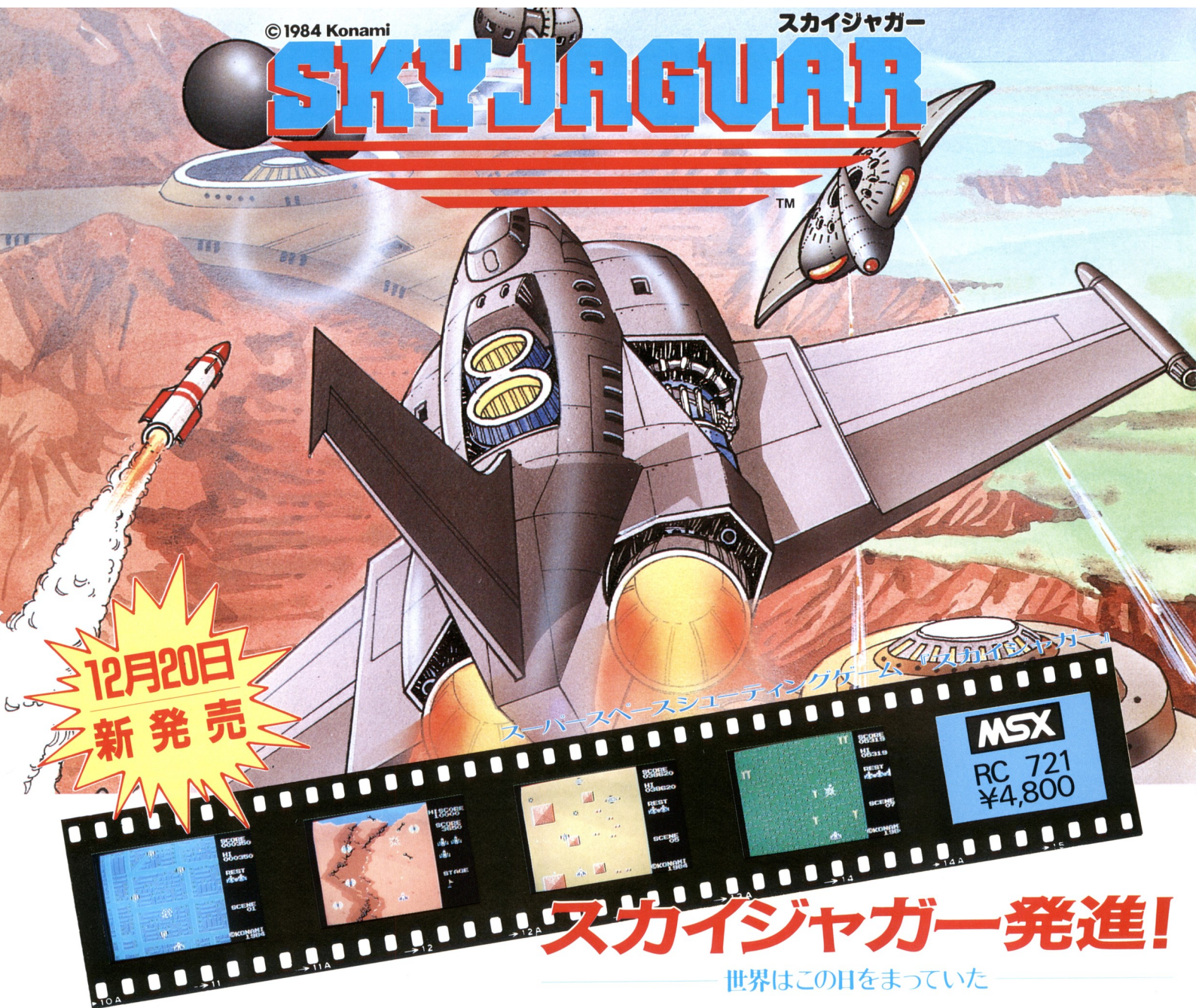
Pantalla de inicio de la version de Master System



©1984 Konami

スカイジャガー

SKY JAGUAR



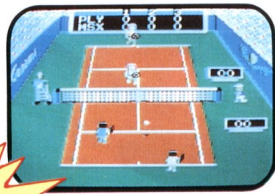
スカイジャガー発進!

世界はこの日をまっていた

MSX 対応ソフト



マジカル ツー
RC713 ¥4,800



コナミのテニス
RC720 ¥4,800



キャパッチキッズ
RC716 ¥4,800



ハイパースポーツ2
RC717 ¥4,800

大好評
発売中

1月の新作ソフト

Konami's **GOLF**
コナミのゴルフ
RC723 ¥4,800

Konami's **Baseball**
コナミのベースボール
RC724 ¥4,800

コナミ BOOK カタログプレゼント

住所・氏名・年齢・職業・TEL・お持ちのパソコン本体名を明記のうえ、下記住所までハガキでお申し込み下さい。抽選のうえ500名様にコナミの最新カタログをプレゼント致します。1月10日消印有効。

■通信販売でもお求めできます。

●現金書留でご注文の場合…住所・氏名・電話番号・商品名をはっきり書いて、商品価格+ (送料 ¥500) の合計金額をお送りください。

●銀行振込でご注文の場合…下記の銀行口座へ合計金額を振込んでください。振込後、ハガキで住所・氏名・商品名をご連絡ください。

〈振込先〉コナミ株式会社・第一勧業銀行・市ヶ谷支店・普通1073435

Konami
SOFTWARE

コナミ株式会社

東京都千代田区九段南2丁目3-14 TEL 03-262-9111(代)
TELEX 2323325 KONAMT.J

●MSXマークはマイクロソフト社の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。

コナマイコンクラブ
会員募集中……

〈会員特典〉

①事務局でソフトウェア開発支援装置、国内外のパーソナルコンピュータ (ハード・ソフトウェア)、技術情報誌を自由に使用することができます。

②クラブ内・外部で開発された優れたマイコンのハード・ソフトウェアは、商品化することができます。
③マイコンに関する講習会、講演会に優待参加できます。
④会員証、バッジを供与いたします。

〈ご入会手続〉

●入会金 1,000円
●年会費 2,400円 (月200円)

●事務局 大阪市北区梅田1丁目11-4-1215
「コナマイコンクラブ」係
(大阪駅前 第4ビル1706号)
☎06-345-2456 担当 広田

COMPILE
El corredor de fondo

COMPILE



Durante el año 1984 **Compile** siguió trabajando para otras compañías, realizando juegos y conversiones de manera eficiente. El pequeño equipo de software seguía sin dejarse ver de forma fácil en los juegos de MSX, sus nombres no aparecían en los menús de inicio, pero muchas veces buscando entre el código del juego se encontraban pequeños recordatorios para no olvidar de quién era la autoría real del programa.

A finales de año llegaría el que sería hasta entonces su trabajo más importante para MSX, y es que serían los encargados de convertir a MSX un juego muy esperado en Japón y todo un éxito de ventas garantizado. **Compile** crecía poco a poco gracias a su buen hacer con el MSX.

Pero no adelantemos acontecimientos y vayamos por orden cronológico, aunque de **Hustle! Chumy** (ハッスルチュミー) no nos es posible precisar una fecha de salida, pero sí que podemos encontrar dentro del código que posiblemente fue terminado el 25 de diciembre de 1983, así que lo más posible es que fuese publicado en el primer trimestre de 1984. Además, junto a esa fecha encontramos también el nombre de “Moo” Niitani, para así poder adjudicar la autoría del juego a **Compile**. Por si fuera poca evidencia, “Pac” Fujishima se encargó en Twitter de publicar pruebas de diseño, donde además se ve que inicialmente el protagonista no iba a ser un ratón, sino un mapache, ya que el juego iba a llamarse **Raccon** (sic).

Además de versión MSX, **Hustle! Chumy** tuvo también versión para la consola de **SEGA**, la SG-1000, y lo más probable es que ésta fuese posterior. La razón para pensarlo es que la SG-1000 era otra consola con un hardware tremendamente similar al MSX, por lo que una conversión de SG-1000 a MSX sería relativamente sencilla de hacer. Sin embargo, al comparar ambas versiones, vemos que en este caso la de SG-1000 es superior con unos gráficos ligeramente retocados, mejor movimiento y con música durante el juego. Esta diferencia entre ambas versiones podemos decir que se subsanó en julio de 1988, cuando una nueva versión para MSX de este juego apareció en el **Disk Station N°0** de la propia **Compile**, siendo una conversión de la SG-1000.

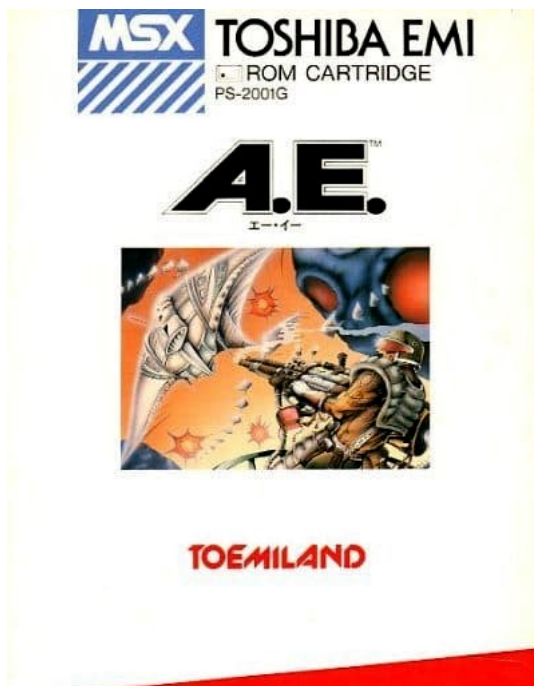
En lo que a la jugabilidad se refiere, era la clásica de la época de una pantalla por nivel en el que debíamos recoger todos los objetos en pantalla con nuestro ratón Chumy. La novedad es que, aunque ya de por si estaba un poco fondón, según recogía el alimento se volvía más lento al moverse, no así al saltar. La comida había que llevarla al punto de partida y podíamos hacerlo cogiéndola toda a la vez, yendo cada vez más lento, de una en una o como quisiésemos. Además, el ratón podía defenderse lanzando latas para eliminar a los enemigos. En total, ocho niveles para poder darle una vuelta al juego.



Hustle! Chumy, y después decían que las que engañaban eran las carátulas europeas. Esta no se quedaba atrás



Diferencias claras entre la primera versión (arriba) y la segunda (abajo) de Hustle! Chumy



Cartucho del A.E., distribuido por Toshiba



Makoto Hôrai (宝来慎), autor junto a Jun Wada (和田淳) del A.E. para Apple II. Dos de los tres verdaderos miembros de Programmers-3.

El siguiente título de **Compile** se publica el 21 de octubre, es el **A.E.** (エー・イー) o **Anti Enviromental**. El juego era una conversión realizada por Kenji “Lunarian” Shintani del original para Apple II que hizo el grupo **Programmers-3** para la compañía americana **Broderbund**. **Programmers-3** eran japoneses, de Tokio, y firmaron un contrato con **Broderbund** para la realización de varios videojuegos, siendo **A.E.** el primero de ellos y también el primer juego realizado en Japón para la gama de ordenadores de **Atari** de 8 bits.

Un dato curioso es el modo en el que se pinta el fondo, como si estuviese programado en BASIC y se usase el comando *Paint*. Pero no, no hay ni rastro de comandos BASIC en el código, lo más probable es que en *Compile* usase este método para imitar alguna versión que hubiese tomado como base. Quizá alguna como Atari 800XL, que lo hace así, o quizá lo haga imitando la versión del Fujitsu FM-7 o Sony SMC-777, ya que de ambas versiones no hemos podido encontrar imágenes o un vídeo, por lo que no hemos podido compararlas.

Partiendo de la base del **Space Invaders**, pantalla fija y oleada de enemigos, las novedades de **A.E.** residían en tres escenarios distintos y, sobre todo, en la forma de disparar. Aquí disparar se convertía en un ejercicio de precisión, ya que cuando pulsábamos el botón del joystick o la barra espaciadora el disparo salía de nuestra nave, y cuando soltábamos hacía explosión de forma similar a los disparos del **Missile Command**. Nuestro disparo sólo hacía daño con esa explosión, por lo que teníamos que regular con precisión dónde queríamos que explotase para acabar con nuestros enemigos.

Y con siglas seguimos, porque el 21 de noviembre **Sony** publica **E.I. Exa Innova** (イーアイ). En el menú principal podemos ver el copyright de **Programmers-3**, pero la web de **Compile** se atribuía la autoría. El propio “Pac” Fujishima en su Twitter aclaraba que el juego había sido un encargo de **Programmers-3** para **Compile**, por lo que diseñaron y crearon el juego para MSX.



EL DATO



En la Disc Station N° 15, editada por la propia **Compile**, se incluía una nueva versión del **E.I.** Las diferencias entre la original y esta nueva versión eran notorias. Lo primero que notábamos era que la música durante el juego era distinta, también algunos enemigos hacían su aparición en niveles distintos, el juego en general era algo más fácil, nuestra nave se movía más rápida y... los enemigos de final de fase aparecían de forma más frecuente.

En cualquier caso, **E.I.** se puede considerar como el segundo *shoot'em up* con *scroll* vertical en el que participa **Compile** y eso, sabiendo que gran parte de la fama de esta compañía se ganó con títulos de estas características, debe tomarse en consideración. Aún sin tener en cuenta la historia posterior de **Compile**, este **E.I.** tiene las suficientes virtudes como para ser analizado con detenimiento. Es un juego de acción trepidante que, aunque no tiene un final definido, sí que incorpora un jefe de final de fase concretamente en los niveles pares, algo nada habitual en 1984. La variedad de enemigos y sus patrones de movimiento también es bastante destacable, así como la velocidad con la que todo se mueve en pantalla y también hay que tener en cuenta que tiene una pequeña melodía que nos acompaña durante toda la acción.

Pero lo más importante y sorprendente de **E.I.** era que tenía un nivel de dificultad que se adaptaba a lo que hacías. Por ejemplo, el no disparar y puntuar menos parece que afectaba a la agresividad de los enemigos, de tal forma que algunos enemigos podrían no aparecer, o disparar menos. Esto es algo que **Compile** perfeccionaría en el futuro, y ya tendremos tiempo de hablar de ello, pero sorprende que en este juego ya empezara a haber un atisbo de dificultad adaptativa.

Pero si decimos que **E.I.** fue su segundo *shoot'em up* con *scroll* vertical, ¿cuál fue el primero? Pues el **Devil's Heaven** (デビルズ・ヘブン), un juego bastante curioso porque llevábamos una especie de insecto con una cola demoníaca, terminada en punta, y nuestros enemigos eran corazones, pasteles, chocolates... y el enemigo final era un ángel. Sí, también **Devil's Heaven** tenía un enemigo final, aunque más bien era un extra que nos daba un bonus de puntos si le acertábamos. Como **Megalopolis SOS**, **Aquapolis SOS** y **Hustle! Chummy**, fue distribuido por **Nisso**, una marca de la compañía **General Paxon**.

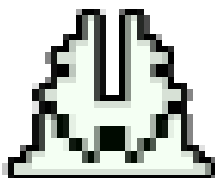
Pero el gran título llega también el 21 de noviembre, un juego muy esperado en su conversión a MSX ya que había alcanzado una gran fama en Japón y no había ordenador que se preciase sin una versión de **Lode Runner** (ロードランナー). El juego original fue programado por Doug Smith y publicado por **Broderbund** a mediados de 1983 para Apple II, Atari 8 bit, Vic-20, Commodore 64 e IBM PC. Contenía 150 niveles a superar y un editor de niveles que fue un éxito y propició que la gente crease sus propias pantallas.



E.I. en su edición europea



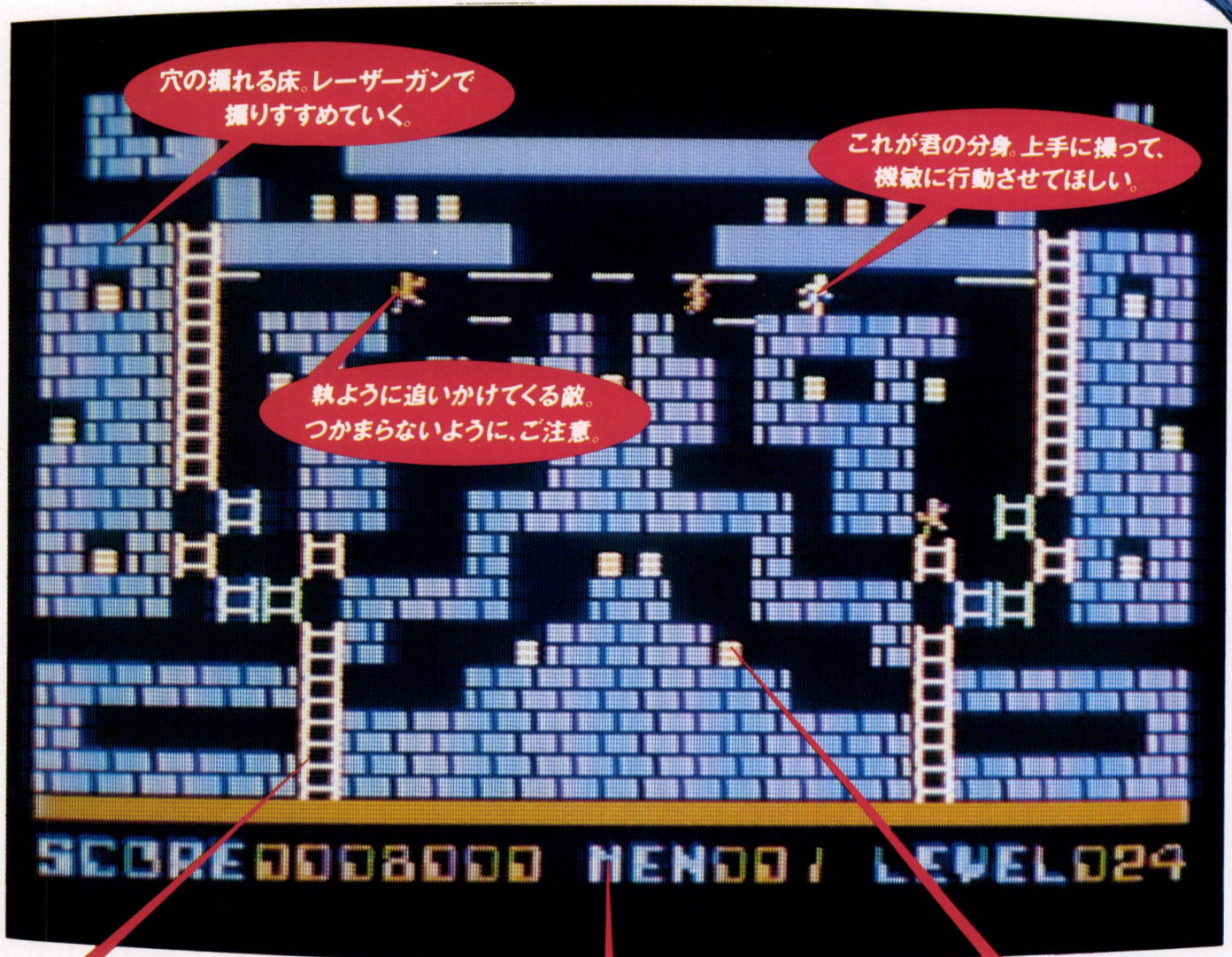
Anuncio con los juegos distribuidos por Paxon.
Muy característico el uso del color rosa



SONY

ロードランナーが

アメリカ「エレクトロニック・ゲーム」誌で'83年年間最優秀賞。



穴の掘れる床。レーザーガンで掘りすすめていく。

これが君の分身。上手に操って、機敏に行動させてほしい。

執ように追いかけてくる敵。つかまらないように、ご注意。

このハシゴの使い方が大きなポイントとなる。

チャンスはあと何回か。レベルをクリアすると、1回ずつ増える。

目的の金塊。これを取るために、全智全能を注ぐのだ。

Lode Runner MSX

© 1983 by Dovg Smith Licensed from Broderbund Software™



MSX になった

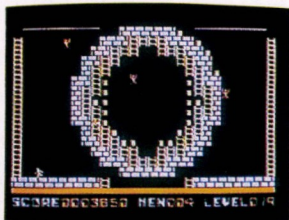
ゲームの本場、アメリカでも、今やだんぜんNO.1の大人気だ。

パソコンゲームの本場、アメリカでもっとも評価の高い「ロードランナー」.'83年最人気プログラム賞、'84年アーケード大賞など、数多くの栄光に輝いてきた。巧みに埋蔵された金塊を、どうやって手に入れるか。手ごわい敵たちと、いかに戦うか。鋭いひらめきと、素早いアクションが、強力な武器となる。



君の名はロードランナー。

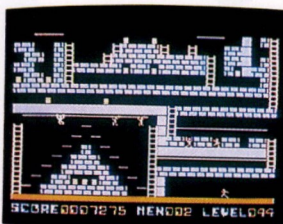
迷路の中の金塊をつぎつぎに奪い取っていくことが使命だ。掘って、奪って、そして逃げる。フットワークを存分にきかせて、つき進んでいくのだ。



もちろん、スムーズには前へ進めない。君の行く先には、絶えず敵が阻止しようと待ちかまえている。スピードでかわすか、おびき出して落とし穴



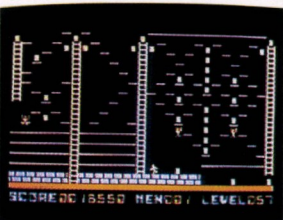
にはめたり、ブロックに閉じこめてしまうか。君の機智と判断力がここで試されるのだ。いろんな



テクニックを使



って敵をあざむいたり、スピードプレイを存分に展開してみよう。君の頭脳と反射神経をいかに発揮するシーンが、ありとあらゆるところで待ちかまえている。ヒミツの落とし穴を見つけたり、隠れ地下道にとつぜん助けられたり、君の前途には



知的なシゲキがいっぱいだ。



ロードランナーは全部で76面、君のスピードも5段階に調節できるんだよ。

その他のゲームシリーズ (ロムカートリッジ)

- E.I. HBS-G017C ¥4,000 エイアンとインベーダーが猛攻撃。
- センジョー HBS-G016C ¥4,000 3次元の立体画面、リアルな戦いアーケードゲームのスーパーヒット。
- ミスター・ドウVSユニコーンズ HBS-G018C ¥4,500 ピエロとユニコーンの大活劇ゲーム、アメリカから来たメルヘンアクションゲーム。
- 実戦四人麻雀 HBS-G024C ¥4,000 コンピュータ雀士を相手に実戦マージャン。



写真のシステムは、パーソナルコンピュータHB-101 本体¥46,800とトリニロンカラーテレビKV-14G11 ¥59,800の組み合わせです。

HIT BIT

ロードランナー HBS-G020C ¥5,900



Lode Runner, un juego muy esperado en Japón



Desde luego, lo más complejo no fue adaptar los gráficos a MSX...

En lo que respecta a la versión MSX, fue **Sony** la que adquirió los derechos y, como ya sabemos, le encargó la tarea a **Compile** y aprovechó el tirón del juego para regalarlo junto a sus ordenadores HB-10. La conversión respetó la relación de aspecto de la versión de Apple II, 28 bloques de ancho por 16 de alto, con su concepto de figuras esquemáticas para representar a nuestro personaje y a sus enemigos, no ocurrió lo mismo con la versión de NES, que acabó teniendo *scroll* al crear personajes más grandes ya que entendían que la versión de consola debía ser para un público más infantil, al que le gustaría ver personajes más definidos.

Donde tuvieron que hacer un recorte fue en el número de niveles, en MSX no tuvimos los 150 originales, sino que la versión acabó teniendo 76 niveles, 59 de ellos de la versión de Apple II a la que se le sumaron 17 creados por **Compile**. Esto en lo que respecta a la versión cartucho, que fue la primera en salir, posteriormente, el 21 de junio de 1985, se publicó la versión en disquete, donde se aprovechaba su mayor capacidad para incluir 181 niveles, 149 de la versión de Apple II, se eliminaba una, más 32 creados por **Compile**, y también se incluía el editor que faltaba en la versión de cartucho.

Como ya hemos visto en 1983, el éxito y la popularidad de **Lode Runner** era tal que varios juegos imitaron su jugabilidad en mayor o menor medida. El objetivo del juego era recoger el oro de cada nivel hasta que apareciese la escalera que nos daba paso a la siguiente fase, pero no sería tan fácil ya que habría guardias enemigos persiguiéndonos sin descanso. El movimiento de los guardias no es sencillo de dominar, ya que hay veces que hasta parecerá que se muevan de forma contraria a la lógica, alejándose de nuestro personaje, pero su misión la mayor parte del tiempo será tratar de estar a nuestra misma altura y una vez logrado tratar de acercarse a nosotros. Aun así, los algoritmos de persecución son algo más complejos y a veces cambiarán su decisión para así tomar el camino contrario que los lleve hasta una escalera que, a la larga, les acerque más a nosotros.

Para defenderse, nuestro personaje puede cavar un agujero por el que caigan los guardias dejándoles momentáneamente fuera de combate. El juego usaba dos botones para cavar a derecha o izquierda, en teclado no había problema ya que usábamos Z y X para tal función, pero en unos pocos joysticks de dos botones sí que ocurría que estaban configurados al revés, con la confusión que ello generaba. La acción de cavar no vale únicamente como maniobra de distracción, en muchos niveles es necesario ya que al caer los enemigos podrán llegar a soltar oro que ellos habrían recogido previamente, imprescindible para poder superar el nivel. Todo esto durante 76 niveles, que al superar nos devolverá al primer nivel, sin ninguna pantalla o mensaje de felicitación.

SONY

大人になっても、

全力で走ってくださいます。



全国の男子。
ソニーのソフトで
人気者になろう。

MSX

76のシーンを駆ける。噂のロードランナー

権威あるエレクトロニック・ゲームズ誌、ビルボード誌
などで全米NO.1に輝いたアクションゲームが
これだ。もうなんたて、スリルとスピードの
連続。一度やり始めたならもう止まらな
い。君は、地下の鉱脈(ロード)に眠って
いる金塊を奪うために走り続ける。
敵の見張りから逃げ、迷
路を駆け、ハシゴを昇り、
ジャンプし、ハンドバー
を伝わり、床を
レーザーガン

でぶ壊す。しかも、次から次へ変
わる76のシーン。最終シーンを
クリアできたら、君は
超人だ。スピードも5
段階に変えられる。
NO.1に、
さあ、挑
戦しよ
う。



HBS-G020C ¥5,900

©1983 by Doug Smith.

Lode Runner formaba parte de la trilogía de Bungeling, aunque ninguno de los tres juegos parecía tener relación entre sí. Los otros dos eran **Choplifter** y **Raid on Bungeling Bay**, que fueron posteriormente también portados a MSX. En **Lode Runner** el objetivo era quitarle el oro al imperio Bungeling, debilitando así su poder económico. En **Choplifter** debíamos rescatar a rehenes del imperio y, finalmente, en **Raid on Bungeling Bay** atacaríamos su base para frustrar sus planes de conquista desarrollando nuevo armamento militar.

La expectación por la versión MSX era tal que la **MSX Magazine** invitó a Doug Smith a visitar Japón, quedando todo reflejado en el número de enero de 1985. Hay que decir que Doug Smith no perdió el tiempo y aquello casi pareció la versión nipona de **Bienvenido Mister Marshall**, con una nube de japoneses rodeando a Doug a cada paso y en cada tienda que visitaba. Ya de paso, el bueno de Doug aprovechó para visitar tiendas de radio control y comprar varios modelos para llevarse a Estados Unidos, uno de ellos un Porsche, mientras la revista dejaba claro la sorpresa de los presentes por la soltura con la que Doug usaba su American Express comprando souvenirs.

Aunque hemos incidido varias veces en el éxito de **Lode Runner** en Japón, no era algo extensible a Europa y prueba de ello es que ni en España, ni en Reino Unido se pueden encontrar revistas que analicen el juego. En Argentina, la **Load MSX** sí que dedicó una columna a **Lode Runner** y lo definió como “una muy buena opción para pasar largos ratos entretenidos”. En Francia, las revistas fueron bastante más entusiastas y **Tilt** le daba 5 estrellas sobre 6, **MSX News** lo definía como un título imprescindible para todo usuario de MSX, y la **Standard MSX**, habitual martillo contra cualquier juego, en esta ocasión, y por partida doble ya que analizaban el juego dos redactores, le daba a **Lode Runner** una nota global de 17 y 19 sobre 20.

En lo que se refiere a los Países Bajos, **MSX Club Magazine** le daba un 8.5, pero se quejaba de que el juego no hiciese un mejor uso del MSX con gráficos y sonidos más elaborados. **MSX Computer Magazine** se quejaba del uso de los dos botones para cavar y el no haber incluido un editor, vemos que analizaban la versión de cartucho, aun así lo definía como “un divertido juego de habilidad que proporcionará muchas horas de diversión”. Como era de esperar, en Japón la **MSX Magazine** era todo halagos y le concedía la máxima puntuación de 5 estrellas.

Pese a que la versión MSX pasó algo desapercibida en Europa, la versión original se convirtió en el primer juego de ordenador en ser adaptado para arcade. Todo un hito en un mundo en el que el camino más transitado fue el contrario, adaptar desde arcade a formatos domésticos.



Doug Smith junto a la estatua de Hachiko en Shibuya. Su visita fue aprovechada por la MSX Magazine para dedicarle 5 páginas completas. La expectativa por una nueva versión de Lode Runner era máxima.

MINI INTERVIEW

注：この欄のインタビューは2ヶ国語で行われたものです。当然ね。

団長：「日本でも人気が出てきた『ロード・ランナー』だけど、マイコンショップを見てどうですか」

Doug：「『ロード・ランナー』の75%は、日本で売られているんだよ。それにしても、どこでも人気があって予想外。たいへんうれしいよ」

マスミ：「ダグって、とてもキーボー

ド打つのが早いよね」

D：「1分間に80ワード打てるよ」

ケン：「日本は2回目なんだっけ。印象はどんなのかな」

D：「仕事で来日した時は、大阪、京都、福岡に行ったよ。京都の古い旅館が良かったな。今回、日本に来る時はJALで来たんだ。ファーストクラスが満席で、エコノミーを4席取って寝ころがって来たよ」

ケ：「わ、とんでもないやつだ！」

D：「日本のテレビはカラフルだね。アメリカの『ソーブアップル』という番組と同じのがあったなあ」（「笑っていいとも」のこと）

マ：「ダグって、コーヒー飲まないのね」

D：「コーヒー、紅茶は飲まない、煙草もね。コーラとミルクが好き、というは実家が農場で、小さい時は、朝夕乳しぼりをしたんだ。今も2日で1ガロン(3.8ℓ)飲んでしまうよ」

ケ：「ナイフとフォークを使わないんだね。はしの方が上手だった」

D：「ナイフ、フォークは英国のスタイルさ、僕は苦手。それよりおみやげにチョップスティックを買いいたいなあ」

ケ：「チョップスティック？」

団：「はしのことだよ」

マ：「アメリカでの生活を教えて」

D：「朝10時ごろ起きて、夜8時頃まで働くよ。夜型なんだ。会社のパートナーは朝型なので、1日に4時間くらいしか顔を見られないんだ(笑)。会社に顔を出すのは、週に2日だけ」

ケ：「うらやましい。大学は行ってるの」



D：「へっへっへ、実は今、5年生なんだ。英語が難しくて…」

マ：「むこうの国語ね」

ケ：「留年してるのかあ、なんか急に親しみがわいてきたなあ」

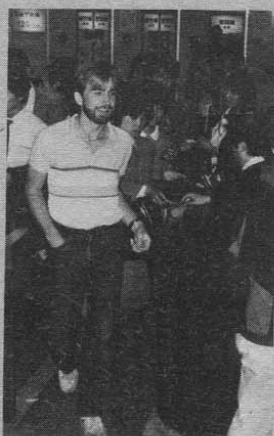
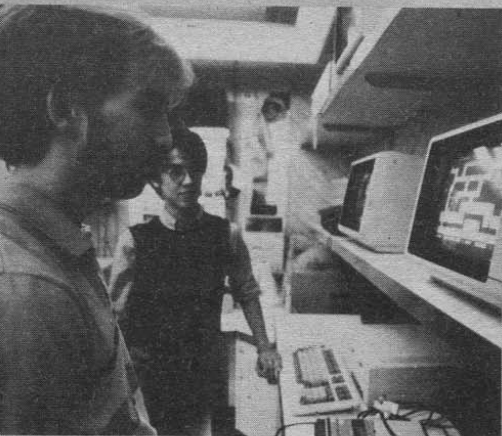
なぜかここで、ダグとケンちゃんは握手をする(がんばって卒業しようね)。

マ：「日本語は覚えた？」

D：「チョイマチ、イッキ、ナンデスカー？、マツザカビーフ」

マ：「誰よー、こんなの教えたのは！」

団：「ケンちゃん！」



◆どこに行っても『ロードランナー』。実は、団員たち◆改札を出るダグ、なんとなくサもびっくりしたのだ。マになってるね。

おまけ 座談会

マスミちゃん：「さてさて、なんとか無事に終わってほっと一息という感じだけど、ちゃきちゃき江戸っ子ケンちゃんの、ダグの印象はどうだった？」

ケンちゃん：「なかなかいい奴だったぜ。車が大好きってのが気に入ったけど、ボルシェ乗ってるなんてすげえなあ…」

団長：「ケンちゃんはもう『ダグ=ボルシェ』だもんね。二人が身振り手振りで話すことといたら、ボルシェの燃費はどうかとか、最高何km出したとか、車のことばかり」

マ：「でも最初は、お互いにあんまりしゃべれないせいもあって、おとなしそ

うな人だなあ、とか思ってたけど、そうでもなかったね」

ケ：「全然だよ。駅とかで人の脇をくすぐっては逃げ回るし、何と言ってもトランプの時のあのはしゃぎようノ俺、びっくりしたぜえ」

団：「でもいくら考えても、あの『ロード・ランナー』を作った人、なんて感じがしないねえ。普通のちょっとシャイなアメリカ青年だもんね」

マ：「いえてるね。でもコンピュータ・

ショップでディスプレイを見つめる目は、あ、やっぱりこの人はあのダグ・スミスなのね、って感じだったわよ」

ケ：「でも、喫茶店とか入っても、飲むものといったらコーラばかりだろ。コーヒー、紅茶は飲まなくて、ミルクが大好きで…。それにあのラジコンに賭ける情熱ノイメージと随分違うぜ」

マ：「団長と同じ年というのか面白いね。なのにこの違いノ団長も負けずに億万長者めざして、ゲーム作ってみたら？」



◆ゲームセンターで、ますみちゃんと対決。「うっ、やられた」

◆一番疲れて、ダレているのはケンちゃん。ダグは、とってもタフだった。

PRESENT

トレーナー あげちゃう

なんと今回は、ダグのサイン入りMSXマガジンTシャツ2枚、トレーナー3枚を读者にプレゼントしてしまう。宛先：〒107 東京都港区南青山5-11-5 住友南青山ビル(株)アスキー MSXマガジン 探偵団プレゼント係 梅切りは、12月20日(当日消印有効)

発表は、3月号誌上で。

また、新宿丸井、渋谷東急本店のパソコンコーナーでは、12月15-17日の間、MSXハードまたはソフト1万円以上買った人、先着15名さまにオリジナルMSXトレーナーを差し上げます。早い者勝ちだからね。

NAMCOT

Conversiones arcade



namcot

ANOTHER COMMUNAL TOY
CREATIVE PLAYTHING

Safe and Sound
This can be used in a variety of ways
and has many features.

TO CLEAN: No soap or detergent. Use
warm water and a sponge to
clean. Wipe dry with a towel. Never
use a brush or high speed blower.

COMMONWEALTH TOYS
are made with kindness and
your child's safety in mind.

El 1 de junio de 1955 Masaya Nakamura (中村 雅哉) fundaba **Nakamura Seisakusho Co., Ltd.** con 30.000 yenes, invertidos en la creación de dos caballos mecedores de madera que instaló en el jardín de la azotea de una tienda Matsuya de Yokohama. Los dos caballos fueron un éxito y le concedieron unas pequeñas ganancias que reinvertió para expandir su negocio. Así, en 1959 la empresa sigue creciendo y se reorganiza en sociedad anónima bajo el nombre de **Nakamura Manufacturing Company**. Un paso más allá llegó en 1963, cuando la cadena de grandes almacenes Mitsukoshi le solicitó la construcción de un espacio de recreo en la azotea de su tienda en Nihonbashi, Tokio. La creación fue todo un éxito y Mitsukoshi le encargó más espacios para toda su cadena de establecimientos.

Para ser todavía más competitivos, en 1966 abrió una planta de producción y trasladó su sede a un edificio de cuatro plantas en Ōta, Tokio. También llega a un acuerdo con **Walt Disney Productions** para poder fabricar atracciones con la imagen de sus personajes, a la vez que hace lo propio con algunos animes populares. Al mismo tiempo, comienza a fabricar máquinas más grandes y complejas, como galerías de tiro y juegos de tipo *pinball* basados en el popular manga Osomatsu-kun (おそ松くん) de Fujio Akatsuka (赤塚 不二夫).

Es en 1971 cuando se adopta el nombre de **Namco** (ナムコ), fruto de la abreviatura de su anterior nombre: **Nakamura Manufacturing Company**. La empresa sigue creciendo y abre una división de robótica, fruto de la cual nace Putan, un robot capaz de resolver laberintos prediseñados.

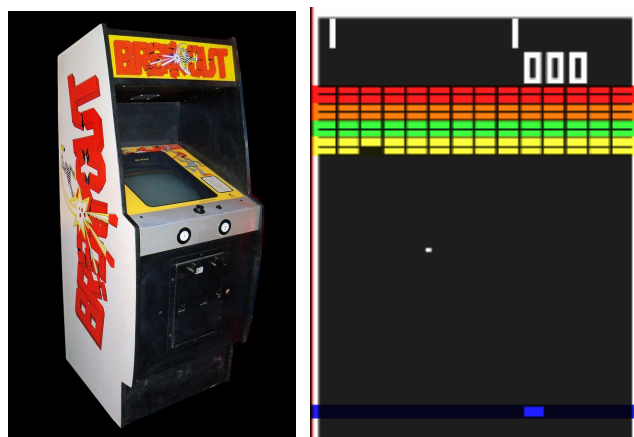
Mientras tanto, la compañía **Atari** se expandía por Asia y establecía una división en Japón en agosto de 1973. Es en 1974 cuando **Atari Japón** acuerda con **Namco** que sería ésta quien comercializara los juegos de **Atari** en el país nipón. Masaya Nakamura, quien seguía siendo presidente, ya había planeado la expansión de **Namco** para alcanzar cotas más globales, y el acuerdo con **Atari** parece un buen punto de partida. Sin embargo, **Atari Japón** resulta ser un fiasco financiero y unido a que **Atari** ya estaba pasando algunos apuros en Estados Unidos, hace que Nolan Bushnell se plantee la venta de la división japonesa. Es inicialmente ofrecida a **Sega** y **Taito**, quienes rechazan el acuerdo. Finalmente, **Namco** acepta y se acuerda la venta por 1,18 millones de dólares, pero **Namco** no tiene el capital suficiente para afrontar el pago así que acuerdan que el pago se realice a plazos durante tres años.



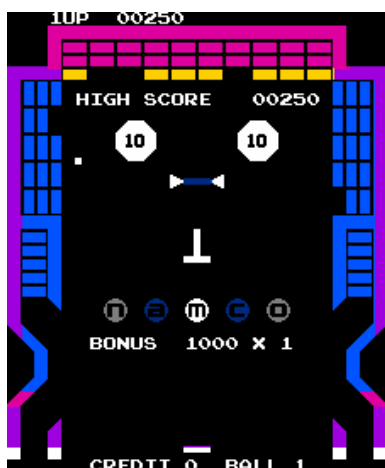
Masaya Nakamura



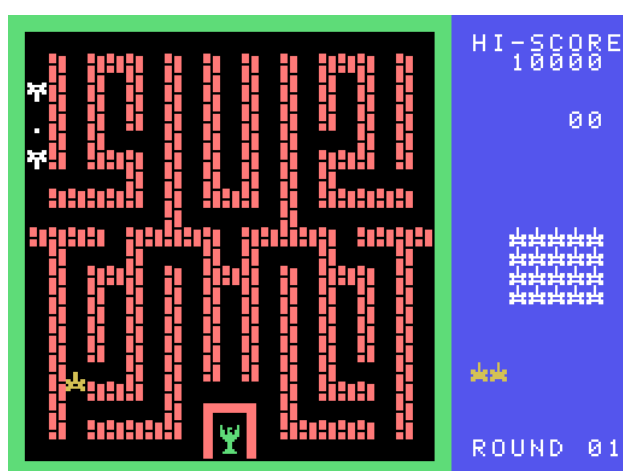
Al fondo, el pinball de Osomatsu-kun



Break Out



Gee Bee, el pistoletazo de salida



Versión de Tank Battalion para Sord M5

El acuerdo no fue un éxito inmediato para **Namco**, de hecho, hubo que esperar a 1976, cuando **Namco** importa el juego de **Atari**, **Breakout**. Fue un éxito tal que situó a **Namco** como una de las principales compañías de videojuegos japonesas. Es el 1 de septiembre de 1978 cuando se realiza el camino contrario y es **Namco** quien se establece en Estados Unidos con su sede en Sunnyvale, California, con el objetivo de importar juegos y licenciarlos para su distribución en América por parte de **Atari** y **Bally Manufacturing**. Mientras tanto, en Japón los juegos de **Atari** seguían funcionando aunque con un rendimiento notablemente menor, por lo que **Namco** decide hacerse con ordenadores **NEC** con el fin de comenzar a estudiar la producción de sus propios videojuegos para salones arcade.

Es así como llega en octubre de 1978 **Gee Bee**, diseñado por Toru Iwatani (岩谷 徹) era un videojuego que imitaba a un *pinball* e incluía elementos del **Breakout**. Aunque el juego no resulta tan exitoso como esperaban, vende unas 10.000 unidades en todo el mundo y sirve para que **Namco** comience a tener un nombre propio dentro de la industria de los videojuegos.

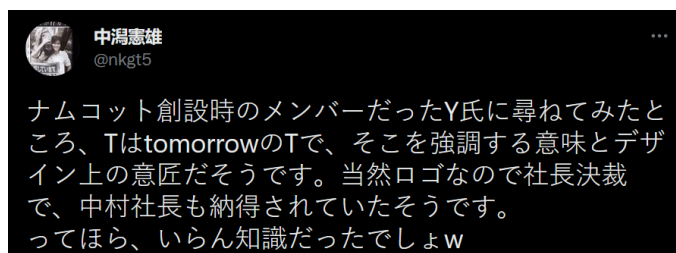
Aquí damos un salto hasta finales de 1983, porque, aunque dejamos atrás seguramente la parte más importante de la historia de **Namco**, lo haremos momentáneamente ya que tiene relación directa con lo que sucederá durante 1984. **Namco** estaba pensando en seguir ampliando sus horizontes y pone su punto de mira en el mercado doméstico. Aunque no fuese el mercado más potente, **Namco** decide centrar sus esfuerzos en un ordenador aparecido meses atrás: el **MSX**. Así, la empresa comienza a producir conversiones de sus propias recreativas, publicándolas entre enero y agosto de 1984. A partir de entonces se produce un parón, ya que **Namco** decide centrarse en un mercado más lucrativo y que parecía imparable como era el de la **Famicom**, firmando con **Nintendo** un contrato de cinco años para poder lanzar sus propios juegos en la consola. Es cierto que ya anteriormente se hicieron conversiones de juegos de **Namco** para ordenadores como Sord M5, Sharp X1 o PG 6001, pero fueron licenciados y no realizados por la propia **Namco**, así que la primera vez que se introduce de verdad en el mercado doméstico es a través del **MSX**.

En enero de 1984 **Namco** presenta su división doméstica bajo el nombre de **namcoT** (ナムコット). No se hace pública la razón de esa "t" final, aunque hay diversas teorías ninguna de ellas estaba confirmada. Al respecto, la única referencia que se puede encontrar en la **MSX Magazine** es un pequeño recuadro, en el que la compañía simplemente dice que su división doméstica se llamará **namcoT** y piden que compren sus juegos. Sin embargo, en un tuit de Norio Nakagata (中瀬憲雄), músico y diseñador de videojuegos que trabajó en **Namco** en los 80, nos desvelaba el "secreto": la T significa mañana (Tomorrow).

Namco tenía todo lo necesario para poder entrar con buen pie en el MSX, una serie de recreativas exitosas realizadas entre el 1979 y 1982, cuyo hardware era muy adecuado para ser convertido al MSX ya que no tenían una gran superioridad respecto al ordenador y en algún caso, debido a la antigüedad de la recreativa, era incluso inferior tecnológicamente. El que seguramente se encontraba fuera de las posibilidades del MSX era el **Pole Position**, aunque es cierto que otras compañías sí que compraron la licencia e hicieron conversiones a consolas como Atari 2600, Vectrex o Intellivision y a ordenadores como Spectrum o Commodore 64, parece que entre los planes de Namco no se encontraba el hacer una adaptación que no resultase muy fiel al original. Es por eso por lo que no realiza conversión ni a MSX ni a NES, aunque es cierto que en la **MSX Magazine** se llegó a especular con la posibilidad de que tal versión viese la luz. Pero, efectivamente, estamos hablando de un arcade tecnológicamente impresionante para ser de 1982, que además era el primero en incorporar el trazado de un circuito real, Fuji Speedway, por lo que verlo en un MSX hubiese supuesto el tener que crear una versión excesivamente reducida.

Para la realización de las conversiones de arcade a MSX, Namco contaba con equipos de Hewlett-Packard, modelos 64000. A estos equipos se les podía conectar los chips Z80 de los MSX, de tal forma que podían entrar en modo simulación, permitiendo crear el código y testarlo.

A principios de 1984, Namco tenía ya preparada su propia línea de cartuchos con una caja de tamaño reducido, apenas el tamaño exacto del cartucho, y numerados para poder ir siguiendo los distintos lanzamientos. En 1985 llegaría a un acuerdo con Bug-Byte para distribuir sus juegos para MSX en Europa, pero en formato casete. Las revistas de la época destacaban que los juegos de Namco llegaban tarde a Europa, opinaban que hubieran sido un buen refuerzo para la fecha de salida, finales de 1984, pero ya un año después los juegos empezaban a verse algo anticuados y con el MSX ya estancado en Francia y Reino Unido. Todavía más tardarían en llegar estos juegos a España, hasta marzo de 1988 no se puede leer en las revistas la noticia del acuerdo con Bug Byte para su distribución en España. Muy tarde.



El tuit esclarecedor

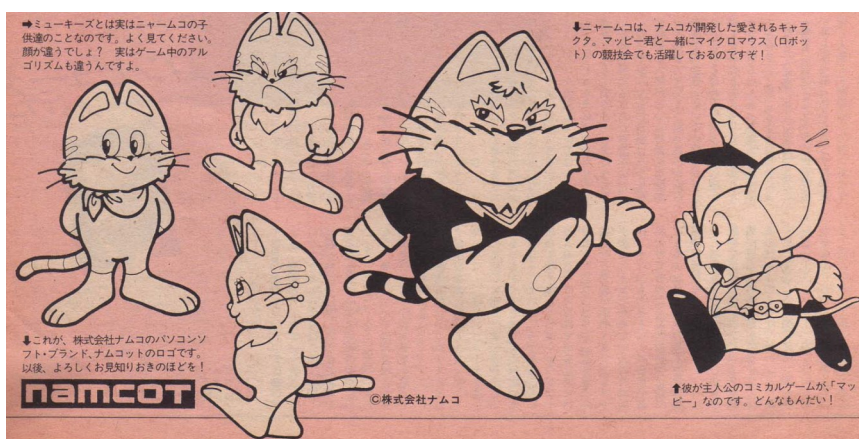


Se llegó a especular con una version de Pole Position para MSX

Conversiones para MSX

La compañía Bug Byte ha firmado hace muy poco un acuerdo con Namco, autora de muchos títulos que despiertan expectación en las máquinas recreativas. El acuerdo permitirá a Bug Byte realizar durante el presente año, las conversiones para MSX de seis clásicos arcades. Sus títulos son: **Pac-Man, Galaxian, Rally X, Mappy, War Warp y King & Balloon.**

Noticia en Micromanía respecto a la distribución de los juegos de Namcot por parte de Bug Byte

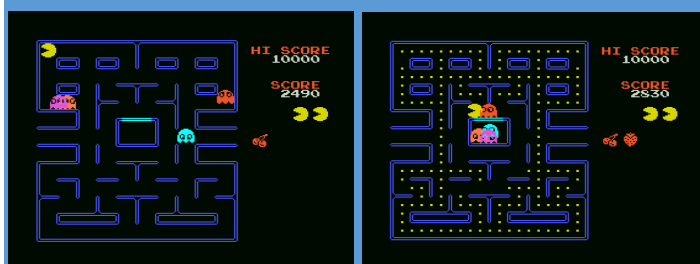




Toru Iwatani



EL DATO



En algunas versiones de **Pac-Man** para MSX, se puede producir un bug que nos proporcionará invulnerabilidad para el resto de la partida. Para lograrlo, tenemos que conseguir que el último coco que dejemos para comer sea uno de los grandes, los que nos permiten comer a los fantasmas, y tendremos que comerlo al mismo tiempo que un fantasma pase por encima de él, de tal forma que comeremos el coco y el fantasma al mismo tiempo.

Si lo hacemos correctamente, en los siguientes niveles los fantasmas quedarán inmóviles e incluso podremos traspasarlos, por lo que será literalmente imposible que nos maten. Lo ideal para poder llegar hasta la pantalla 256 y ver qué es lo que sucede en esta versión MSX.

Hay que aclarar que este bug no se produce con todas las versiones de cartucho, y tampoco se puede reproducir en las versiones en casete que se publicaron en Europa. Por lo que parece que fue un bug que se arregló en tiradas posteriores del juego, y de estas ediciones posteriores se creó la versión europea, así que estamos ante uno de los primeros arreglos publicados en MSX.

El 18 de enero de 1984 se publica la versión MSX de **Pac-Man** (パックマン), lógica elección para entrar en escena por ser el videojuego más representativo de la compañía y ya considerado un clásico de la industria. En la edición MSX se adapta el nombre internacional, **Pac-Man**, ya que el arcade originalmente en Japón se llamaba **Puckman** y la tentación de cambiar la P por una F aconsejó el cambio de nombre cuando salió de Japón. El juego original fue creado bajo la dirección de Toru Iwatani, contando con un grupo de nueve programadores, y su intención era realizar un juego que pudiese atraer también al público femenino, ya que dominaban los arcades de acción o de deportes. Por eso se definieron personajes más coloristas y con toque humorístico, los fantasmas, y un protagonista que popularmente se dice que surgió de la imagen de una pizza a la que se le había retirado una porción, aunque Iwatani dijo que también tuvo en mente el *kanji* de la palabra boca (口).

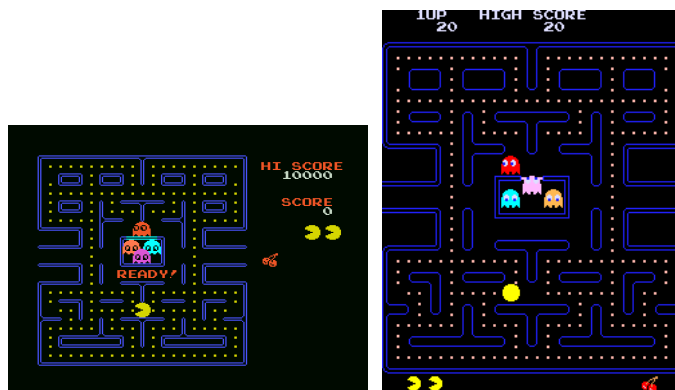
Uno de los mayores secretos para el éxito de **Pac-Man** era el comportamiento de los fantasmas. Teniendo en cuenta que estamos ante un juego en el que los enemigos te persiguen, posteriormente a este juego podríamos encontrar juegos clónicos que caían uno tras otro en el error más común: hacer que los enemigos simplemente vayan directamente hacia tu posición. **Pac-Man** incluía unos algoritmos bastante complejos para definir el movimiento de cada uno de los fantasmas, lo que hacía que tuviesen su propia personalidad y le daba una gran riqueza y jugabilidad al juego. Esto se respetaba al convertir el juego a MSX, una de las ventajas que tenía que la misma compañía que había creado la recreativa creara también la versión MSX.

Así, el fantasma rojo, Blinky o Akabei (赤ベイ) en el original, era el más insistente y el que trataba de seguir directamente a Pac-Man, además subía su velocidad cuando comíamos una cantidad determinada de puntos, cantidad que era menor según avanzábamos niveles. El fantasma azul, Inky o Aosuke (青助), era el compañero perfecto de Blinky, perseguía también a Pac y para saber a dónde dirigirse trazaba una línea recta entre Blinky y su objetivo y la duplicaba, marcando así su propio objetivo. El fantasma rosa, Pinky (ピンキー), tiene un movimiento más complejo, si Pac mira hacia abajo, derecha o izquierda, Pinky apunta a cuatro espacios delante de Pac, mientras que si éste mira hacia arriba Pinky apunta cuatro espacios arriba y dos a la izquierda, casi como un caballo de ajedrez. Por último, el fantasma naranja, Clyde o Guzuta (愚図た), es el más evasivo de todos, inicialmente tiene el mismo espíritu perseguidor que Blinky, pero cuando llega a las cercanías de Pac se asusta y se dirige a su lugar seguro en la esquina inferior izquierda.

Como el comportamiento de los fantasmas es igual, pudiera pensarse que los mismos patrones de movimiento funcionan en la recreativa y en la versión MSX, pero hay que tener en cuenta que el laberinto, aun teniendo el mismo trazado, está en proporción al del arcade. Dicho de otra forma, en MSX el laberinto está más achatado y tampoco tiene el mismo número de puntos para comer y no parece que guarde una proporción entre lo que se tarda en recorrer horizontal o verticalmente confrontando la versión original frente a la de MSX. Además, mientras que en la versión arcade Pac se ralentiza cuando come, en MSX no sucede lo mismo y va siempre a la misma velocidad.

En el caso de **Pac-Man** es bastante conocido lo que sucede cuando se alcanza el nivel 256, se llega a la conocida como *split screen*, pantalla partida, en la que el juego dibuja un nivel imposible con caracteres incongruentes en la parte derecha de la pantalla, siendo un nivel que marca el final ya que no es posible superarlo. En MSX no ocurre esto, sino que una vez superado el nivel 255, FF en hexadecimal y último valor posible, el juego regresa al nivel 1. Aunque el juego nunca muestra el número del nivel en el que te encuentras, esta vuelta al nivel 1 es evidente ya que los fantasmas vuelven a su velocidad inicial.

La conversión se puede calificar como sobresaliente al trasladar perfectamente el espíritu del original. La argentina **Load MSX** le daba unas altas notas en gráficos y sonido, con un 9, y también en atracción, con un 8. En Francia, **Tilt** se sorprendía de analizar un **Pac-Man** en abril del 88, cuando llegaba a Francia gracias a **Bug-Byte**, aunque había llegado antes por importación en formato cartucho y de ello quedaba constancia en la **MSX News** de enero del 87. Según esta revista, lo importaban las tiendas Maubert Electronic y MSX Video Center. En la **MSX Magazine** de Japón se calificaba el juego con 4 estrellas, destacando la seguridad que suponía apostar con un clásico como **Pac-Man**. También añadían que quizá ya habían pasado demasiados años desde su aparición en los salones recreativos.



Menos cocos a comer en la version MSX



El nivel 256, la Split Screen



EL DATO



Un dato curioso lo encontramos en la diferencia entre la portada japonesa y la europea. Por alguna extraña razón, en Europa le pusieron a Pac unas cejas menos prominentes y le dieron un importante recorte a su nariz.

El mismo día, 18 de enero, se publicaba el segundo juego de **Namco**, el **Mappy** (マッピー), aparecido en recreativas sólo un año antes, en marzo de 1983, y seguramente por eso la versión MSX está más recortada respecto al original que otras conversiones de este año. No sólo por las evidentes diferencias gráficas, donde **Namco** opta por un *sprite* para cada personaje haciéndolos monocromo o el cambio de 3:4 a 4:3, lógico, sino también porque en MSX las fases se repiten cada 8 niveles, mientras que en recreativa es cada 16, entre otras cosas porque incluyen una fase de bonus que la versión MSX no tiene. Otra pequeña curiosidad es que por un error uno de los elementos del juego, una campana, que aparecería en los niveles 5 o 6 en ocasiones el juego no lo muestra.

Mappy es el nombre del ratón policía protagonista, éste viene derivado de la palabra *mappo* (マッポ), que es una forma coloquial y algo peyorativa de referirse a los policías en Japón. Su objetivo es recuperar los objetos robados que los Meowkies ocultan en sus mansiones, con Goro como gato jefe. Clave en la jugabilidad son los trampolines, que no resistirán demasiados saltos consecutivos de nuestro protagonista, y las puertas, con las que podemos generar ondas expansivas del portazo que pegamos.

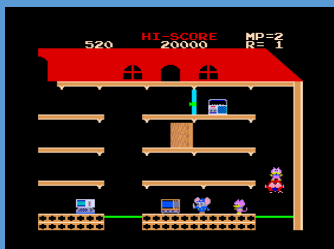
El autor de la conversión a MSX es Yoshihiro Kishimoto (岸本 好弘), quien realiza el trabajo en sólo un mes. Era la ventaja de contar con toda la documentación técnica del arcade original y el ya mencionado HP 64000.



Trabajadores de Namcot posando orgullosos con personajes de la compañía



REMAKE



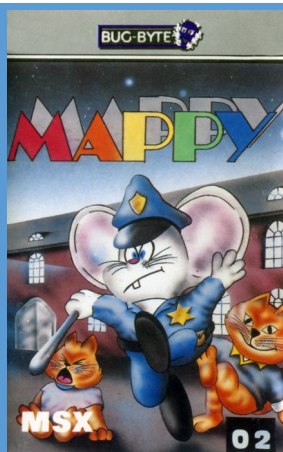
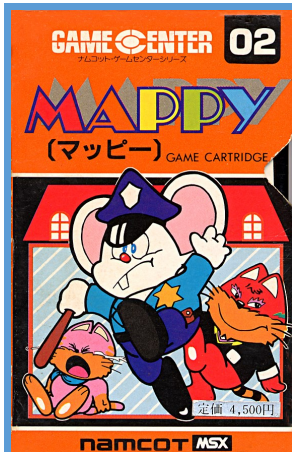
El usuario japonés Tiny Yarou le dio un lavado de cara a **Mappy** en 2014. El juego pasaba a necesitar un MSX2 al pasar de SCREEN 1 a SCREEN 4 para así poder aprovechar las

capacidades gráficas de la máquina, pero al cambiar también la resolución el juego necesitó redefinir completamente los *sprites*. Gráficos mejorados y coloristas, también trató de mejorar el sonido, pero se limitó a enviar el sonido desde el PSG al SCC (chip de sonido de **Konami**) sin aprovechar el mayor número de canales.



EL DATO

Al igual que ocurrió con **Pac-Man**, **Mappy** también sufrió pequeñas variaciones en su portada europea. En este caso se le añaden bigotes al protagonista, y tanto a él como a los gatos que comparten la portada, podemos decir que se les dio un aspecto algo más similar a un cómic occidental.



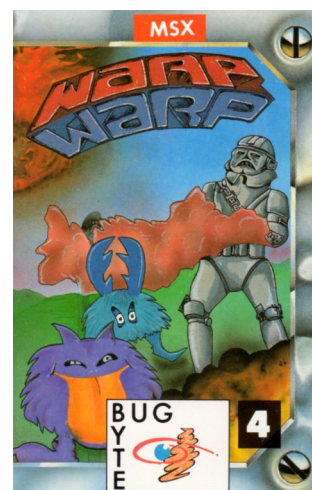
El 31 de enero es el turno del **Galaxian** (ギャラクシアン). El arcade, diseñado por Kazunori Sawano (沢野和則), sale oficialmente en octubre de 1979 para hacer la competencia al **Space Invaders** (スペースインベーダー) de **Taito**, juego que se puede considerar como el que logró hacer despegar el negocio de los videojuegos en Japón debido a su enorme éxito. El presidente de **Namco**, Masaya Nakamura, encargó a Sawano la tarea de hacer el mejor juego posible para superar al de **Taito**, y lo logró mejorando su fórmula y siendo el primer juego en incorporar gráficos con colores. La versión MSX tiene menos colores que el original, por aquello de un *sprite*, un color, pero por lo demás resulta prácticamente idéntica hasta en la relación de aspecto al colocar la zona de marcador a la derecha, en vertical, logrando así una zona de juego en 3:4.

El cuarto juego sale el 19 de febrero y es el **Warp & Warp** (ワープ & ワープ), conversión de la recreativa de 1981 de Shouichi Fukatani (深谷正一) quien también realizó la versión MSX, en la que nuestro personaje podía disparar en las cuatro direcciones a los enemigos que iban saltando a escena desde cualquiera de los cuatro lados de la pantalla, algo muy similar a lo que ocurría en el juego **Samurai** de **Sega** de 1980. La novedad del juego estaba en la parte central, con la zona *Warp* que daba nombre al juego y que cuando se iluminaba nos daba la opción de pasar a una zona en la que la mecánica cambiaba y sustituíamos nuestra escopeta por bombas, pudiendo plantarlas en el suelo para eliminar a nuestros enemigos muy al estilo **Bomberman**, antes de que el propio **Bomberman** existiese.

La versión MSX era muy similar a la aparecida en 1982 para Sord M5, aunque con algún pequeño detalle diferente. De hecho, dentro de los juegos que hemos visto de **Namco** hasta ahora para MSX, **Warp & Warp** parece realizado de forma algo diferente ya que ni nuestro protagonista ni los enemigos son *sprites*, sino que son *tiles* y únicamente las balas se dibujan usando *sprites*.



Galaxian



La portada europea (derecha) era particularmente horrenda



EL DATO



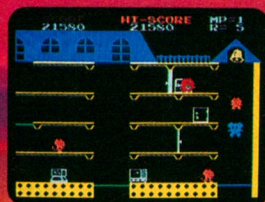
El autor de la conversión a MSX dejó un pequeño huevo de pascua del que se hizo eco la revista LOGiN. Pero verlo no era nada sencillo, ya que requería que el jugador fuese capaz de superar el millón de puntos en su partida. Como podemos ver en la imagen, lo que ocurría era que aparecía la palabra **CHAMPION** en lugar de la puntuación.



01 パックマン



03 ギャラクシアン



02 マッピー



僕たちの自遊空間



PAC-MAN

〔パックマン〕

パワーエサで大逆転、
イジケモンスターをやっつけろ！



MAPPY

〔マッピー〕

ドア飛ばしの必殺テクで、
ニヤームコたちを追っばえ！



Galaxian

〔ギャラクシアン〕

エイリアンの大編隊を、
ギャラクシシップで追撃だ！

GAME CENTER

ナムコット・ゲームセンター・シリーズ

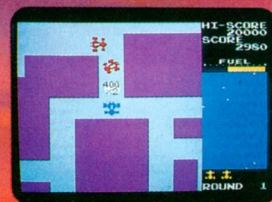
namcot



05 キング & バルーン



04 ワープ & ワープ



06 ラリーX

ナムコト。



07 デムクダク



08 ギャラガ



WARP WARP

〔ワープ&ワープ〕

2つの戦場をワープで移動！
2倍楽しめるコミカルゲーム。



King & Balloon

〔キング&バルーン〕

思わず熱中、大ピンチ！
ひょうきん王様がさらわれた！



RALLY-X

〔ラリーX〕

レーダーたよりに突っ走れ！
手に汗にぎるカー・チェイス。

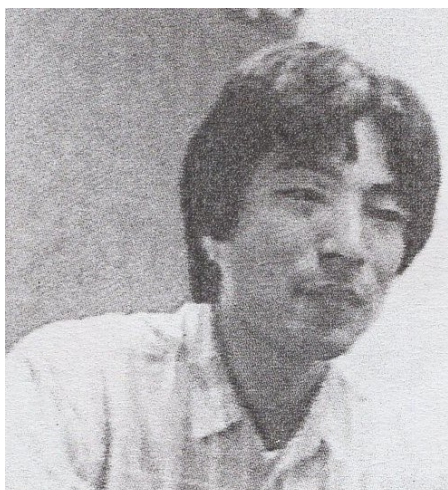
■MSX対応のROMカートリッジ。定価＝各4500円。

■製造元／(株)ナムコ

■発売元／電波新聞社

●お買い求めは、全国有力パソコンショップ、電気店または電波新聞各支局マイコンソフト販売部へどうぞ。

©(株)ナムコ



Kazunori Sawano, autor de King & Balloon y Galaxian



Edición japonesa y europea



Trabajador de Namcot probando el King & Balloon, con un pequeño muñeco de Dig Dug al acecho

El 28 de febrero se publica **King & Balloon** (キング&バルーン), siendo la recreativa original de 1980 y también estando involucrado Kazunori Sawano. Se nota su mano, ya que estamos ante una vuelta de tuerca de **Galaxian** situando en la parte superior la típica plaga de enemigos que aquí son globos. La novedad está en que en la parte inferior tenemos a dos personajes con los que moveremos el cañón para disparar a los globos, pero el elemento más importante es el rey, que deambulará justo por debajo de nuestro cañón y tendremos que evitar que los globos lo capturen y se lo lleven volando.

Como si del ajedrez se tratara, en **King & Balloon** la única “pieza” que importa es el rey. Pueden destruir nuestro cañón las veces que quieran porque siempre volverá al poco a la batalla, pero si nuestro rey es capturado y desaparece de la pantalla perderemos una vida. Una vuelta de tuerca a los típicos juegos de plagas y oleadas de enemigos que añade un interés extra al juego.

La recreativa fue de las primeras en tener voces sintetizadas, el primero fue el **Stratovox** también de 1980, algo que no fue trasladado al MSX y fue sustituido por mensajes en pantalla. Sin embargo, la conversión es bastante colorida, mejorando en ese aspecto conversiones anteriores de **Namco** al tener un mejor uso de los *sprites* del MSX, y además tenía una fase de bonus de la que carecía la recreativa.

El 30 de marzo le tocó el turno a **Rally-X** (ラリーX), el arcade fue programado por Kazuo Kurosu (黒須一雄) con música de Toshio Kai (甲斐敏夫), siendo el primer juego con música continua durante la partida. **Rally-X** es similar a un **Pac-Man** con movimiento de pantalla, en lugar de puntos tenemos que capturar banderines y en vez de fantasmas nos persiguen coches que, contrariamente a lo que se podría pensar por el título, son de fórmula uno y no de rally. La gran novedad venía en la parte derecha, en la zona de marcadores, con un radar que marcaba nuestra posición, la de los rivales y la de los banderines.

En lo que respecta a la versión MSX, aunque el nombre es **Rally-X** realmente es más bien una conversión de la continuación: **New Rally-X** de 1981. Más que continuación era una revisión porque se refinaban ligeramente los gráficos, se bajaba el nivel de dificultad, se incorporaba una bandera especial que nos daba un bonus según el combustible que nos quedase en ese momento y se acompañaba la acción con una melodía más elaborada, realizada por Nobuyuki Ohnogi (大野木宣幸).

El séptimo juego que lanzaba **Namco** para MSX fue el **Dig Dug** (ディグダグ), publicado el 25 de mayo. Nació en recreativas como otra evolución del **Pac-Man**, la idea era que mientras que en el juego de **Pac-Man** el laberinto estaba preestablecido y era siempre el mismo, **Dig Dug** nació con la filosofía de construirte tu propio laberinto. Esto aumentaba la estrategia a la hora de afrontar cada nivel, nuestro personaje podía crear sus propios recorridos y a la vez hinchar a los enemigos hasta hacerlos explotar.

En MSX los personajes vuelven a ser monocromos debido a las limitaciones de los sprites, pero aun así el juego presenta un buen colorido a imitación de la máquina original, con tonos de tierra más oscuro según más profunda está. Además, le acompañaba una agradable melodía que en la recreativa había sido creada por la compositora **Yuriko Keino** (慶野由利子) en el que era su primera composición para un videojuego. Hay que tener en cuenta que la melodía era de acompañamiento de los pasos de nuestro personaje, por lo que si no caminamos ésta no suena.

Poco después, el 30 de mayo, **Namco** publica **Galaga** (ギャラガ), secuela de su éxito **Galaxian** que lo mejoraba en todos los aspectos. Mejores gráficos, mejor sonido y novedades jugables como la posibilidad de jugar con dos naves al mismo tiempo si te dejabas abducir una y después la rescatabas destruyendo a su captor en último lugar. Si no lo hacíamos así, nuestra antigua nave se volvería contra nosotros cambiando de color y atacándonos ¿Quizá el primer *doppelgänger* de los videojuegos?

De nuevo, la conversión a MSX sale muy bien parada, con buenos gráficos, movimiento suave y aunque el juego carece de *scroll* sí que simula un viaje por el espacio con un suave movimiento de unos puntos a modo de estrellas a diferentes velocidades, en cierto modo un efecto *parallax* realizado de forma muy sencilla.

El noveno juego es el **Bosconian** (ボスコニアン), publicado en MSX el 14 de julio y se trata de otro clásico de la compañía además de otro juego innovador al ser el primer juego del género *shoot'em up* con *scroll* multidireccional. Estilo que en MSX habíamos podido ver anteriormente en el **Time Pilot** de **Konami**, pero que es en esta recreativa de **Namco** de 1981 la primera vez que se usa esta técnica de movimiento de pantalla. El autor de la versión MSX volvía a ser **Shouichi Fukatani**.

El juego corría en la misma placa que el **Rally-X**, de ahí que también haga uso de un radar para indicar nuestros objetivos en el juego. Nuestra nave es la **Starfighter**, con capacidad para disparar al frente y a la retaguardia al mismo tiempo, y debe destruir las bases enemigas. Estas bases tienen forma hexagonal y pueden destruirse atacando los seis cañones circulares que la conforman o, más sencillo, disparando directamente a su núcleo central.



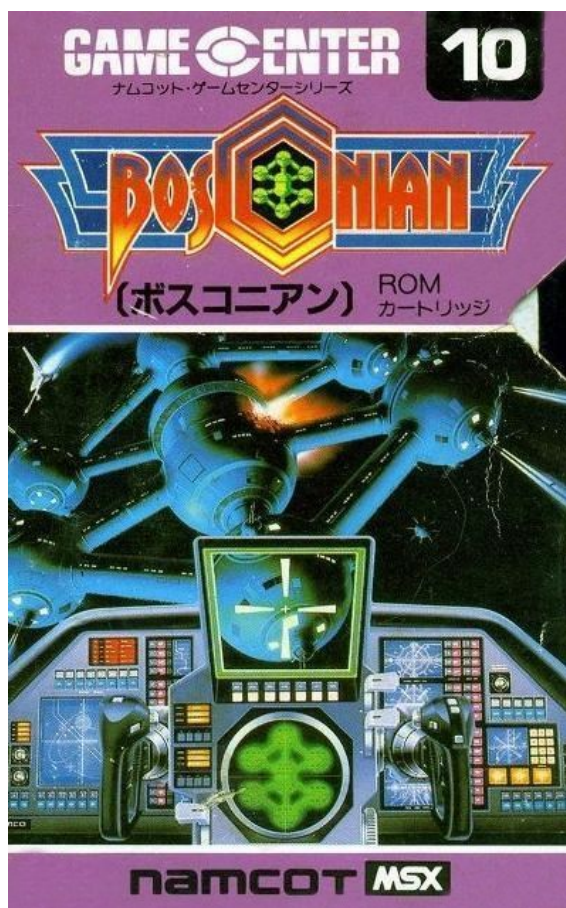
Nobuyuki Ohnogi, compositor de New Rally-X



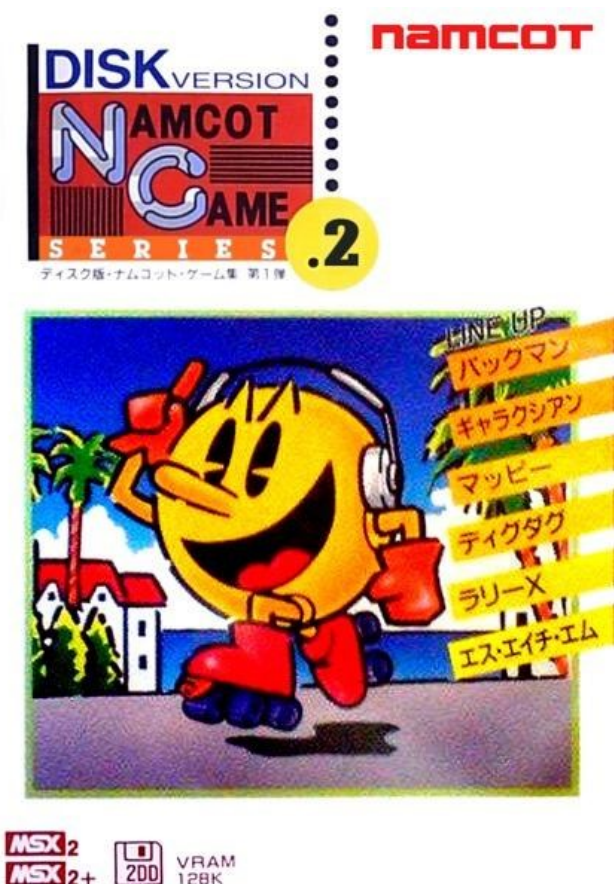
Dig Dug, de nuevo la portada británica sale perdiendo



Yuriko Keino, compositora de Dig Dug



Bosconian



Disk NG 2

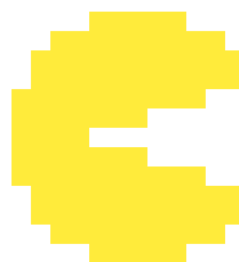
La conversión sigue manteniendo altos niveles de fidelidad en términos gráficos y sonoros respecto al original, pero su mayor mérito reside en conseguir crear un movimiento de pantalla suave pese a la dificultad añadida de ser multidireccional, recordemos el **Time Pilot** que no conseguía tanta suavidad, aunque también es cierto que en el título de **Konami** la nave no se limita a moverse en 8 direcciones, sino que es más sutil y puede moverse en direcciones intermedias entre una dirección y su diagonal.

Aunque noveno por orden cronológico, **Bosconian** es publicado con el número 10 en su caja, posiblemente hubo un cambio de orden entre éste y el siguiente juego, quizá por un retraso en la conversión.

El décimo y último título de este año de **Namco** llega el 30 de agosto y es el **Tank Battalion** (タンクバタリアン), la conversión a MSX es, junto a la aparecida para Sord M5 en 1982, la única existente para ordenadores domésticos. El autor de esta conversión es Kyota Tanaka (田中京太) e incluye algunas novedades respecto al arcade, se añade un súper tanque con mayor cadencia y velocidad que podemos conseguir y también se incluyen un par de melodías de las que carecía el original. Quizá estas mejoras y añadidos fuesen las que provocaron un retraso en su publicación y por eso salió antes el **Bosconian**.

Aquí se corta la aportación de **Namco** al MSX en este 1984, justo cuando se llega al acuerdo con **Nintendo** y en ese momento se centran en un mercado mayor como era el de la consola Famicom o NES. En años posteriores se limitarán a publicar **Mini Golf** (ミニゴルフ) en 1985 y **The Tower of Druaga** (ドルアーガの塔) en 1986, los números 11 y 12 de la colección, volviendo en años posteriores con títulos esporádicos para MSX2.

Estos diez juegos son reeditados en 1989 en dos recopilaciones de la propia **Namco** en formato disquete. En Disk NG 1 se incluía el **Galaga**, **King & Balloon**, **Bosconian**, **Warp & Warp** y **Tank Battalion**, además de un nuevo juego que era el **XVM**. En el Disk NG 2 se incluían **Pac-Man**, **Dig Dug**, **Galaxian**, **Mappy**, **Rally-X**, además del nuevo juego **SHM**. El nombre NG no sólo venía de **Namco Games**, sino que también provenía del nombre que la propia **Namco** le puso a las revistas que repartía gratuitamente en los salones recreativos. Una longeva revista que se publicó, primero mensualmente y después pasando a periodicidad bimensual, desde febrero de 1983 hasta abril de 1993.



namcot

本物だからおもしろい!

ナムコット・ゲームセンターシリーズ



定価・各 ¥4,500

ASCII

El laberinto del minotauro

ASCII



Como no podía ser menos, **ASCII** seguía nutriendo de software lúdico a su ordenador, cada vez más elaborado y dejando en buena parte atrás los primeros títulos realizados en BASIC al aumentar el número de juegos programados directamente en ensamblador, y con una producción bastante numerosa.

Ya en 1983 hemos tratado el **Rise Out from Dungeons** (ライズアウト), que salía el 20 de enero de 1984, y también del dúo Hibiki Godai-Satoshi Uesaka era **Rotors** (ローターズ), que incidía en las mecánicas ya vista en el **Pairs** y lo amplía. El propio Hibiki Godai, recordemos que su nombre real es Kohei Ikeda, ponía la música al juego de Takeshi Miyaji **Scope On** (スコープオン), típico *shoot'em up* con infinitas oleadas de enemigos y con la ayuda de disponer de disparo automático.

Athletic Ball (アスレチックボール) venía a ser como un **Arkanoid** multidireccional. Nuestra paleta se sustituía por un ser similar a una mancha, que podía mover y empujar la pelota a lo largo de la pantalla con el fin de apagar los fuegos diseminados por el nivel, cuando consigamos nuestro objetivo se abrirá la verja para acceder al siguiente nivel. Aunque hay que alabar la idea, por innovadora, tenía algún fallo en su desarrollo que empeoraba la impresión final. Su principal problema era su elevadísima dificultad, sobre todo a partir del segundo nivel, ya que se hacía extremadamente sencillo que la pelota terminase en el agua porque nuestro personaje podía ser traspasado por la pelota si no pulsábamos el botón de acción.

El 2 de febrero salía al mercado **David II** (ダビデII), otro *shoot'em up* en cuyo código se encontraba la firma de la auténtica autoría del juego: **Ample Software**. De nuevo, oleadas infinitas de enemigos y un aspecto que sí que nos recordaba a los juegos de **Ample** del año 83. Posiblemente, la compañía ya había decidido disolverse y de alguna forma **ASCII** entró en contacto con ellos y aprovecharon para lanzar este juego.

Bokosuka Wars (ボコスカウォーズ) salía en junio y era obra de Koji Sumii (住井浩司), quien había ganado dos premios de programación de la revista **I/O** y empleó un mes en crear este juego de estrategia, en el que teníamos que guiar a nuestro rey hasta los dominios del monarca enemigo. Teníamos varios soldados de distintas clases a nuestra disposición, y cada clase era más adecuada para enfrentarse a un tipo distinto de enemigo. Si nuestra unidad sobrevivía a varios combates podía terminar aumentando de categoría y volviéndose más poderosa.

MSX ROMPACK

アスレチックボール



株式会社 アスキー

Athletic Ball, típica portada de ASCII

MSX ROMPACK

ボコスカウォーズ



株式会社 アスキー

Bokosuka Wars, ganador de un concurso de programación



Exchanger, una agradable sorpresa



La edición británica, no se esforzaron con los detalles

El juego era original de Sharp X1 y fue el ganador del primer concurso de programas de ASCII, celebrado en 1983. La versión MSX fue la segunda en aparecer y le siguieron versiones para los ordenadores más populares en Japón e incluso para NES y en 2008 para la consola virtual de Wii. En noviembre de 1984, en la revista Login, aparecía una continuación de nombre **New Bokusuka Wars** con el código fuente incluido, pero esta continuación no apareció para MSX. Incluso en pleno 2016 llegó la secuela para Playstation 4 y Xbox One: **Bokusuka Wars II**.

Tal y como se puede ver por las numerosas conversiones y las continuaciones en consolas 30 años después, el juego tuvo un gran éxito en Japón. Tengamos en cuenta que podemos tomarlo como un prototipo de juego de rol, o incluso de juego de rol de acción y hasta con componentes de estrategia.

Boomerang (ブーメラン), de Hiroshi Nishikawa (西川 洋), era mucho más simple y teníamos que apuntar previendo la trayectoria del búmeran. Muy difícil completar los catorce niveles por el tosco movimiento de nuestro personaje, y el hecho de que según cómo nos moviésemos así sería la trayectoria de nuestra arma, teniendo que saber movernos muy bien por angostos pasillos. El juego era original de los ordenadores NEC y fue uno de los ganadores de otro de los concursos organizados por ASCII.

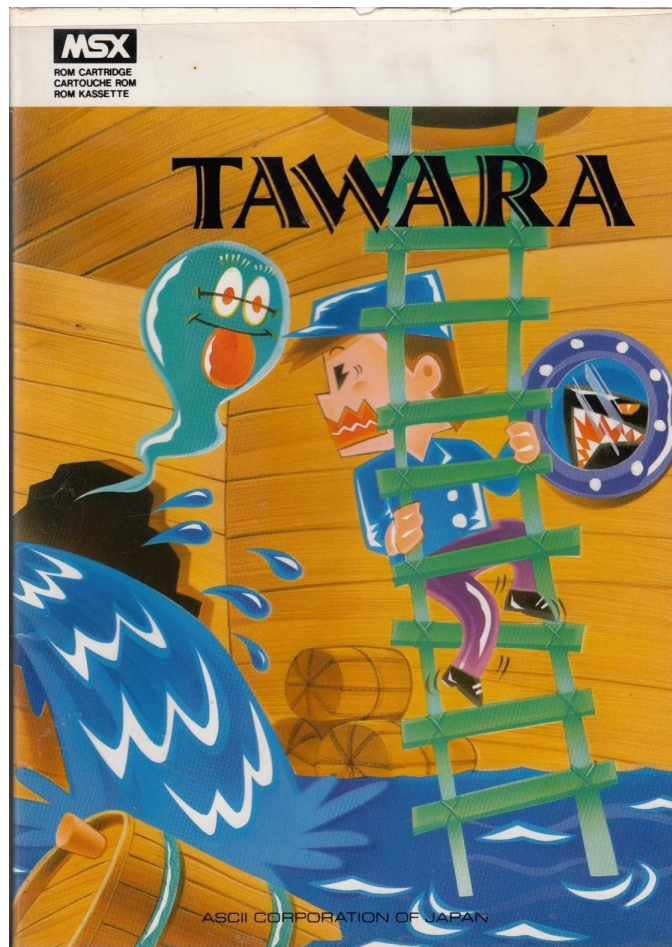
Dangerx4 (デインジャーX4) nos ponía a los mandos de un Harrier, avión de despegue vertical, en un juego de naves con la misión de repeler la invasión alienígena. Bien resuelto técnicamente, hacía gala de un suave scroll.

Exchanger (エクスチェンジャー) era una apuesta mucho más original y venía firmado por T.I. No se ha podido averiguar quién se escondía bajo esas siglas, pero en el juego también mandaba agradecimientos a H.G. y S.U., y estos dos sí que es fácil identificarlos como Hibiki Godai y Satoshi Uesaka, por lo que es posible que tuviesen algún tipo de participación también en este juego realizando algunos gráficos o sonidos. El juego dividía la pantalla en dos, había alienígenas pululando por la pantalla y nosotros manejábamos dos puntos de mira que servían como comunicador entre ambas zonas. De forma alterna podríamos pasar alienígenas de la zona a la izquierda hacia la derecha, tras un tiempo podríamos hacer al revés, de derecha a izquierda, y así sucesivamente siendo el objetivo poner cada tipo de alienígena en una zona diferente. Según avanzábamos, el juego se iba dificultando con más personajes en pantalla y variando el control de los puntos de mira, haciendo que se moviesen al contrario uno respecto al otro. Llegó a ser distribuido en Gran Bretaña por Panasonic y en cartucho, con una caja excesivamente espartana cuya única portada era el título del juego.

Un destacado de este año es el **Tawara** (たわらくん) de Satoru Miyazaki (宮崎 暁), colorista y quizá más complejo de lo que a primera vista parece. Controlábamos a Tawara, que había localizado un barco hundido con un importante tesoro, cuatro diamantes, que había que recolectar antes de que el agua terminase por inundar toda la estancia. Aunque los enemigos son fantasmas, no son incorpóreos y podemos repelerlos usando los fardos que se encuentran en pantalla, además debajo de esos fardos es donde tendremos que buscar los diamantes. También debíamos tener en cuenta las escotillas, ya que cerrándolas podremos detener momentáneamente el agua, y si además poníamos encima de la escotilla algún fardo contendría el agua todavía más tiempo. De todas formas, nuestro personaje podía permanecer bajo el agua un tiempo, en ese momento aparecía un marcador de oxígeno para saber cuándo debíamos regresar a un nivel que no estuviese inundado.

Mención especial merecen los programadores Akira Takiguchi (滝口 あきら) y Masakuni Mitsuhashi (正国 三橋), conocido bajo el seudónimo Hiromi Ohba. Takiguchi había entrado a trabajar para ASCII debido a un libro para novatos que había escrito junto a dos compañeros del Club de Microordenadores de la Universidad de Tokio, Kei Yuasha y Atsushi Hiramatsu, *Dakara Ima Maikon* editado por Sueisha. Durante este 1984, Takiguchi trabajaría en la primera y en la segunda División de Publicaciones de ASCII, elaborando el libro *Official MSX Handbook* gracias a toda la experiencia que estaba adquiriendo con los MSX y programando juegos para ellos junto a Mitsuhashi, que era arquitecto.

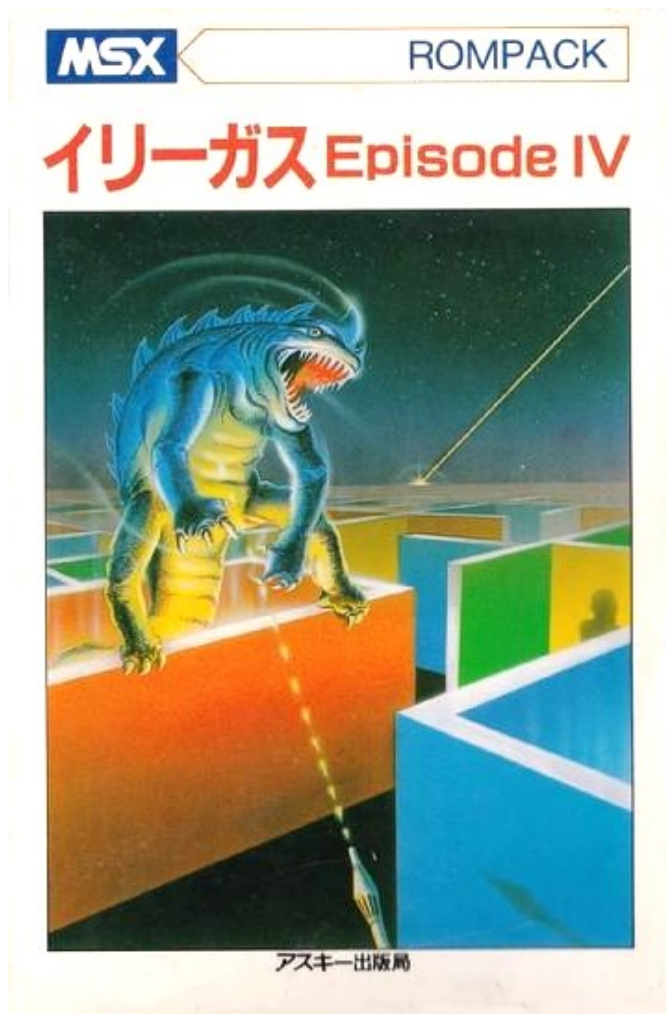
Takiguchi por entonces estaba obsesionado por el mito del minotauro, y por ello quiso que su primer juego para MSX tuviese un nombre griego. No sólo eso, sino que en cierta manera hizo una representación del laberinto en **Iligks Episode IV** (イリーガス Episode IV), publicado el 20 de enero y realizado junto a Masakuni Mitsuhashi, creando de esta forma el primer juego con representación tridimensional que incluía transición entre el día y la noche. Anteriormente ya hubo juegos que nos introducían en laberintos tridimensionales, siendo el que inspiró este **Iligks** el juego de 1983 para PC-8801 **Panorama Toh** (ぱのらま島). Además de la innovación del planteamiento, también presentaba un logro técnico al conseguir mover el laberinto de forma suave, baste comparar con otros juegos que también simulaban estructuras tridimensionales como el **The Wreck** de Electric Software, o el **3-D Bomberman** de Hudson Soft.



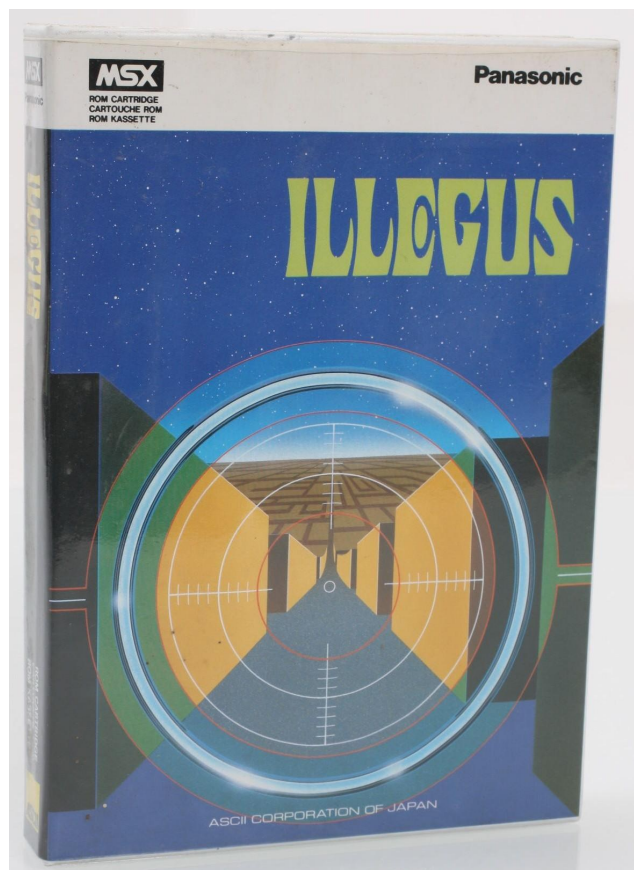
Tawara



Akira Takiguchi, en plena acción para la revista Technopolis



Iligks Episode IV



El resultado de una mala transliteración: Illegus

Debido a la dificultad para orientarse era imprescindible realizar a mano un mapa para poder salir victorioso de los 10 laberintos del planeta Al-Mazar que planteaba **Iligks**, cabe destacar que uno de los objetos que podíamos recoger era el visor de infrarrojos que no sólo permitía ver en la oscuridad, sino que también incorporaba una especie de brújula muy útil. Otros objetos que se podían recoger eran oro y comida y en laberintos más avanzados nos enfrentaríamos también a fosos que podíamos saltar, y ciertamente el efecto de nuestro personaje saltando era muy sorprendente. Durante todo el juego íbamos provistos de un detector que emitiría un ruido que subiría de intensidad si estábamos cerca de un guardián del laberinto.

Posteriormente, al ser exportado a Gran Bretaña por **Panasonic**, **Iligks** cambió su nombre de forma errónea a **Illegus**, algo que ni el mismo autor del juego, Takiguchi, era capaz de explicar en el libro *The Untold History of Japanese Game Developers* de John Szczepaniak, donde dejaba claro que el nombre **Iligks** lo encontró revisando un diccionario griego (ΙΛΙΓΞ).

La recepción en las revistas británicas fue dispar. **MSX Computing** le daba una tibia calificación de 2 estrellas sobre tres, indicando en el texto que el juego podía hacerse algo aburrido al tener un gran laberinto con pocos alicientes. Además, se quejaba del precio, 18,80 libras, que le parecía excesivo para lo que ofrecía el juego, aunque tengamos en cuenta que el juego salió en formato cartucho. Por su lado, **What MSX** era mucho más generoso concediéndole un 7 pese a que encontraba extremadamente difícil orientarse o dibujar un mapa. La holandesa **MSX Club Magazine** coincidía con **MSX Computing** en pedirle más al juego por el precio. La japonesa **MSX Magazine** simplemente se limitaba a anunciar el juego, sin calificarlo.

Tras **Iligks**, ya en diciembre el dúo Takiguchi-Mitsubishi publicaron **Iligks Episode One – Theseus** (テセウス) y propiciaban una razonable confusión con la elección del título. Realmente, **Theseus** e **Iligks** no forman parte de una misma historia ni tienen relación entre sí, más allá de ser de los mismos autores. Simplemente Takiguchi pensó que si *Episode IV* fue un juego en 3D, un juego en 2D no tenía por qué ser menos y *Episode One* sería un título apropiado para él, haciendo que de esta forma un juego en 2D no se sintiese inferior a uno 3D. Así que no es necesario buscar un Episodio Dos y Tres, porque nunca existieron.

Otro dato curioso sobre **Theseus** es que terminó siendo inspiración para **Thexder** de **Game Arts**, siendo su nombre una variación. La explicación es que Kohei Ikeda colaboró en este **Theseus**, aparece acreditado en los agradecimientos, y cuando fundó **Game Arts**, tanto Akira Takiguchi como Masakuni Mitsuhashi se incorporaron a su plantilla. A su vez, el propio **Theseus** estaba inspirado en la sección del laberinto del arcade **Major Havoc** de **Atari**, tanto en el diseño como en los movimientos de nuestro personaje.

En este caso, siguiendo con la obsesión de Takiguchi por el minotauro, el juego tomaba el nombre del héroe griego Teseo (Θησεύς), quien se enamoró de Ariadna, hermana del minotauro, y con la ayuda de su ovillo, el hilo de Ariadna, logró orientarse en el laberinto y derrotar al minotauro. Igualmente, en **Theseus** tendríamos que orientarnos por trece laberintos para encontrar y rescatar a nuestra Ariadna. Antes de eso tendríamos que encontrar el interruptor que abre la zona en la que está nuestra amada princesa Tina, una llave y un anillo, sólo así podríamos superar el nivel. El minotauro era sustituido por figuras geométricas que nos minaban la vida en caso de entrar en contacto con ellas, y además teníamos que evitar trampas en forma de zonas de lava.

Sorprendía la suavidad con la que todo se movía en **Theseus**, con una estructura de laberintos que podía recordar a **Thexder**, y la inercia del personaje, que además contaba con un salto infinito que sólo hasta que dejásemos de pulsar el botón de acción o topásemos con un techo podía ser detenido. Toda esta inercia y suaves movimientos estaban inspirados en juegos de naves como **Exerion**, en el que se añadía esa inercia a la nave en busca de más realismo. Takiguchi pensó que eso mismo podría aplicarse a juegos de plataformas.

Inicialmente, el juego fue pensado para albergar una zona subterránea que se desarrollaría como un juego de rol, al más puro estilo **Ultima**, pero, según revelaba la revista **LOGiN**, este concepto fue desechado ya que Takiguchi no logró obtener un resultado satisfactorio con esa sección de rol.

La japonesa **MSX Magazine** le concedía cuatro estrellas al título, lo calificaba como una buena adquisición y destacaba la creciente dificultad de los laberintos, haciendo necesario hacerse un mapa a partir del sexto laberinto. Quizá un poco exagerado, ya que, aunque es cierto que los laberintos se van haciendo más grandes, no parece que ninguno sea lo suficiente como para necesitar el ovillo de Ariadna.



Sección del laberinto de Major Havoc, inspiración para Theseus





EL DATO



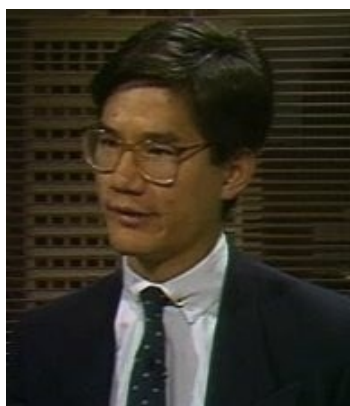
La revista **LOGiN**, también perteneciente a **ASCII**, ofreció una versión revisada de **Theseus**, con un nivel de dificultad superior. Se ofrecía en casete en la recopilación de agosto de 1985, especial de juegos de MSX, y se presentó como **Special Edition Super Difficult**



Captain Cosmo



Starship Simulator



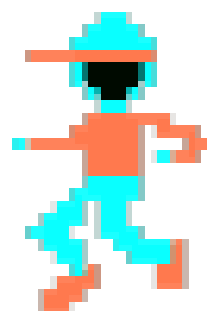
Gilman Louie

ASCII también fue autora de conversiones de juegos estadounidenses a MSX. Concretamente, llegó a un acuerdo con **Nexa Corporation** para hacer versiones de sus juegos de Atari 8-bits, aunque, a diferencia de otras compañías, no hizo tanto alarde del origen americano de esos juegos. **Nexa** fue una empresa californiana fundada en 1981 por Gilman Louie mientras estaba todavía en la universidad.

Captain Cosmo (キャプテン・コスモ) es el primer fruto del acuerdo, un juego en el que encarnamos al Capitán Cosmo en su tarea de mantener a los Munchis presos en el zoológico. Podemos caminar o volar, y debemos disparar a los Munchis para que cambien de color y puedan ser devueltos a su jaula. No iba a ser todo tan fácil, claro, ya que a la fiesta se unirán enemigos y extraterrestres que tratarán de sacar de la jaula a los Munchis que capturemos.

El juego es infinito y permite que seleccionemos cuántos Munchis tendremos que capturar y cuántos enemigos revolotearán por la pantalla. Simple y directo, con unos gráficos discretos y la que es una de las melodías más usadas en los juegos para MSX: *The Entertainer*.

Starship Simulator (スターシップシミュレータ) es un juego bastante más complejo y posiblemente heredero directo de **Starship Commander**, creado en 1981 por el propio Gilman Louie bajo el sello **Voyager Software**. Incluía todo lo que se espera de un simulador de este tipo: un juego pausado, mucho por explorar... y bastantes teclas que memorizar para poder jugar.

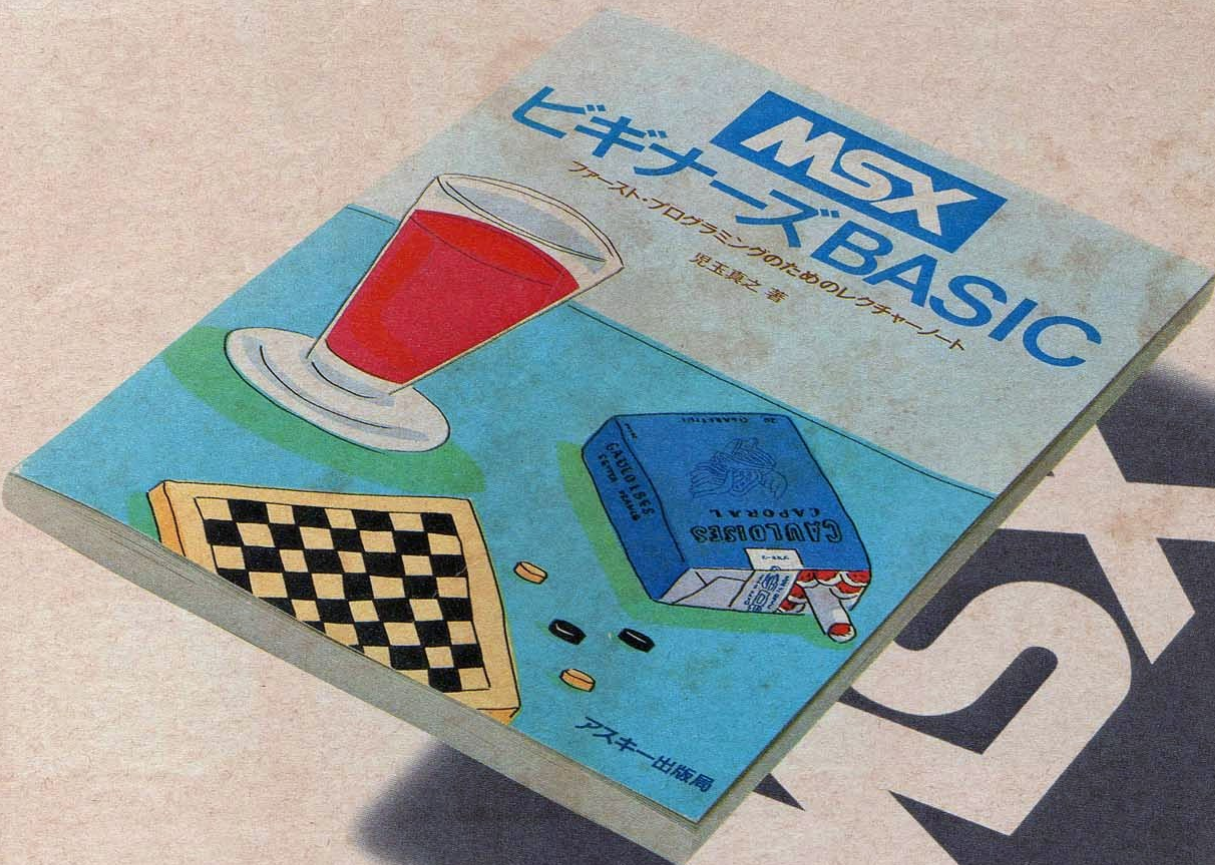


読んで、納得。

遊んで、感嘆。

MSX。

MSXを楽しく
使いこなしていくため、
アスキーのMSX書籍を活用したい。
MSXに興味のある方、
ゲームやグラフィックスで遊びたい方、
そして初めて使う方のために、
分かりやすく、楽しく編集されています。
アスキーの新しい三冊で、
あなたもMSXのある暮らしを。



MSX ビギナーズBASIC 児玉真之著 好評発売中

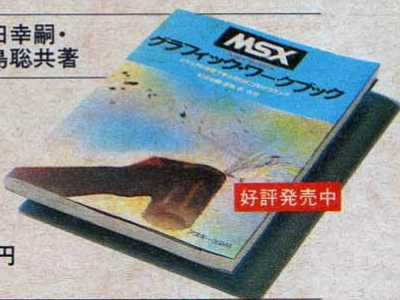
はじめてパソコンに触れる人のMSX BASIC入門書。

本書は、MSXを使ってBASICを覚えたい人のための入門書です。初心者の方でも容易にBASICが理解できるよう、グラフィックやゲームなどのサンプル・プログラムを豊富に盛り込み、さらにイラスト等を多用して、楽しみながら短期間でMSXがマスターできる構成になっています。MSXを思いのままに使いこなし、自分自身でプログラムの作成ができるようになる、うれしい一冊です。 定価 1,500円 (¥300)

MSX グラフィック・ワークブック 桜田幸嗣・養島聡共著

MSXのグラフィックスを楽しくマスターしよう。

本書は、グラフィックスを楽しみながらプログラミングを学ぶことができるMSXの入門書です。さあ、あなたもMSXでオリジナル・グラフィックスに挑戦！ 定価 1,500円 (¥300)



MSX ホームコンピュータ読本 竹内あきら・湯浅敬・安田吾郎共著

ホームコンピュータ時代を先取りする一冊。

コンピュータとは何か、など基本的な知識をはじめ、MSXのさまざまな情報や使い方を網羅しています。

ホームコンピュータのすべてがわかる一冊です。 定価 1,600円 (¥300)



■全国有名書店、マイコンショップでお求めください。お問い合わせ、カタログ請求は

〒107東京都港区南青山5-11-5住友南青山ビルPHONE03(486)7111代

株式会社アスキー



An aerial photograph of a city harbor, likely Hong Kong, showing a dense skyline of skyscrapers and a busy waterway with numerous ships and ferries. The water is a deep blue, and the city buildings are a mix of white and grey. The text "MASS TAE" is superimposed in the upper center, and "De Spectravideo a MSX" is below it. The "MTL" logo is in the lower center, with "MASS TAE LTD." to its right.

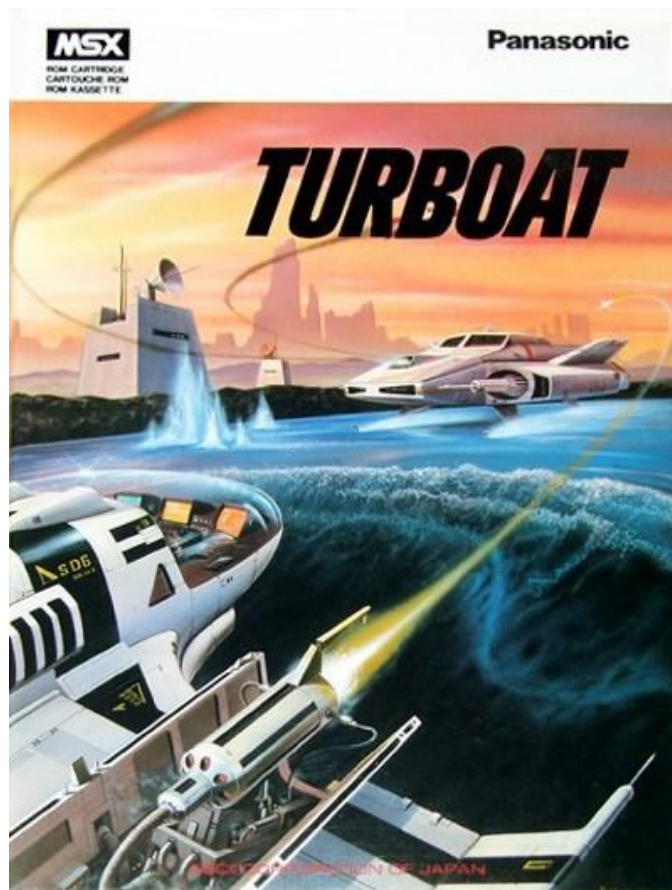
MASS TAE
De Spectravideo a MSX

MTL MASS TAE LTD.

Mass Tael fue una compañía de software de Hong Kong que en 1984 ya tenía experiencia programando para los modelos de ordenador de Spectravideo, bastante extendidos en la por entonces colonia británica. El origen de su nombre es posible que se deba a ese doble origen británico y chino, ya que **Mass** sería masa en inglés, y el **Tael** era una medida de peso creada en China y equivalente a unos 40 gramos.

Debido a las similitudes entre los Spectravideo y los MSX, parecía una evolución lógica para la compañía el entrar en el nuevo ordenador japonés, y seguramente por ello ASCII comenzó a distribuir sus juegos en Japón. **Mass Tael** ofrecía una visión un poco peculiar que era un soplo de aire fresco, algunos de sus juegos parecían ser simples copias de otros más conocidos, pero solían tener variaciones en su jugabilidad y mecánicas hasta sorprendentes. Otro elemento muy reconocible en sus juegos era el ofrecer tres niveles distintos de dificultad (*practice*, *normal* y *arcade*) y siempre la posibilidad de dos jugadores, aunque de forma alterna.

Turboat (ターボート) se publica el 10 de abril, conversión de Spectravideo que se había lanzado en 1983 y de ahí el copyright que se puede ver en el menú principal. En una perspectiva isométrica manejábamos una lancha fueraborda a lo largo de tres fases distintas teniendo que luchar contra la corriente que nos arrastraba al fondo de la pantalla. La primera fase era de estilo matamarcianos, teniendo que derribar lanchas enemigas para conseguir el pase a la siguiente fase. La segunda cambia la mecánica, no podemos disparar y tenemos que navegar esquivando escollos para capturar unos objetos que parecen radares. Por último, la tercera se convierte en una carrera, teniendo que esquivar a la vez obstáculos mientras aumentamos velocidad para alejarnos de los misiles que nos persiguen.

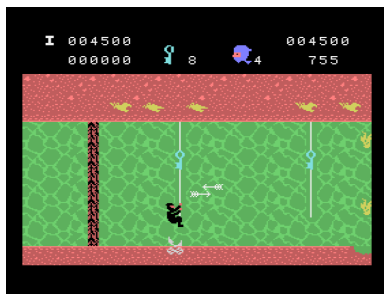


Turboat, en su edición europea

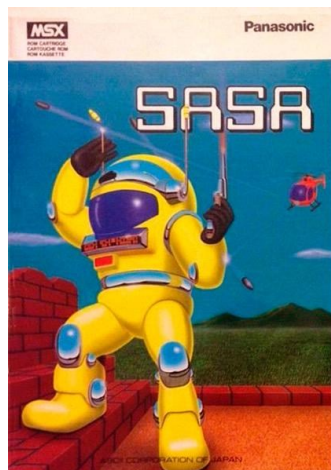


Empleados de Mass Tael posando para la MSX Magazine, cuyos redactores se desplazaron hasta Hong Kong para entrevistarlos.

Destaca el texto que acompaña a la chica: “Xi Yue—Ama de casa”.



Candoo Ninja, lianas y llaves como en Donkey Kong Jr



Sasa, edición europea y japonesa



Sasa llegó a ser tercero en las preferencias de los lectores de la MSX Magazine

Tres fases y tres formas de jugar ligeramente distintas entre sí. Algo poco común en el 83, en el que un gran número de juegos era una sucesión sin fin de la misma fase con ligeras variaciones en cuanto a la dificultad.

El 1 de mayo aparece **Candoo Ninja** (キャンドゥーニンジャ) que también es conversión desde Spectravideo, un juego de acción realmente complicado en el nivel más alto de dificultad. De nuevo, nos ofrecía tres fases para poder darle la vuelta, aunque no tan variadas como en **Turboat** sí que tenían sus diferencias en la jugabilidad para que no tuviésemos demasiada sensación de repetición. La primera tenía una parte inicial más estilo plataformas, con la dificultad de dirigir el salto de nuestro ninja, y una parte final con la incorporación de pequeñas mecánicas de combate contra los ninjas enemigos. Mecánicas nada complejas, consistentes únicamente en pulsar abajo y la barra espaciadora, a la espera de soltar para darle el estocazo al rival. La segunda fase nos podía recordar ligeramente al arcade **Donkey Kong Jr** por el hecho de tener que subir por cuerdas para coger unas llaves. La tercera fase ya era una subida continua por cuerda teniendo que eliminar a ninjas a ambos lados. Un juego muy colorista para la época, quizá sólo lastrado por el ya mencionado salto de nuestro ninja, nada direccionable y bastante brusco.

Sasa era un juego desafiante, su control no era nada sencillo de dominar por el retroceso que nos obligaba a calcular siempre hacia donde disparábamos y la consecuencia que tendría al movernos en sentido contrario. De nuevo, el juego de **Mass Tael** ofrecía varias fases con pequeñas variaciones, las suficientes para darles a cada una de ellas una personalidad propia. Un juego que tuvo una buena recepción en MSX, tanto que en la **MSX Magazine** de octubre del 84 **Sasa** quedó como tercer mejor juego en una votación de los lectores de la revista. Tuvo además una versión mejorada en la NES en 1985, de nombre **Astro Robo Sasa** y que tomaba como base las cuatro fases de la versión MSX pero ampliándolas, mejorando además los gráficos y la música.

La calidad del juego no pasó desapercibida para la **MSX Computing** británica, que analizaba el juego en su número de agosto del 85 gracias a la distribución que tuvo por parte de **Panasonic**. Destacaba del juego su dificultad y que exigía una intensa concentración, definía sus gráficos como excelentes y su conclusión era que **Sasa** no debía faltar en ninguna colección de MSX. Por su parte, la japonesa **MSX Magazine** destacaba la originalidad del planteamiento y le daba 4 estrellas sobre 5.

Por su parte, **Telebunnie** (テレバニー) en un primer vistazo parecía otro clon del **Pac-Man**. La sorpresa venía cuando comprobábamos que no sólo teníamos que controlar al conejo protagonista, sino que por la pantalla deambulaba también una tortuga que era la clave del juego y que podíamos dirigir pulsando disparo más dirección, momento en que la tortuga encararía hacia la dirección que le habíamos marcado. Todo esto al mismo tiempo que tenemos que esquivar la serpiente, o serpientes si estamos en modos más difíciles, y cogiendo corazones para transformarlos en fruta. Cada pieza de fruta nos daría una letra de su nombre en inglés, y al completarla podríamos dirigir a la tortuga a la salida para completar el nivel.

Telebunnie era otra agradable sorpresa, los gráficos aunque no eran brillantes eran adecuados y el control estaba muy trabajado y pulido, permitiendo que nuestro conejo corrigiese la dirección en las esquinas, de tal forma que no nos pedía una gran precisión a la hora de girar. En estos primeros años, lo más habitual es que en juegos laberínticos de este estilo se pidiese una precisión casi exacta a la hora de cambiar de dirección en las esquinas, no eran tantos los títulos en los que fuesen tan amables con el jugador dando un margen de error a la hora de marcar estos cruces, sino que muchas veces podíamos quedar bloqueados si no afinábamos con el momento de pulsar la nueva dirección.

Poppaq the Fish (ポパック・ザ・フィッシュ) fue otro de los destacados de **Mass Tael** de este año. Este sí que había sido creado en 1984 y se notaba en la mejora gráfica respecto a los otros juegos que hemos visto hasta ahora de la compañía hongkonesa. Lo que seguía intocable era el buen hacer a la hora de la jugabilidad, resultando en un divertido juego en el que controlábamos a un pez ecologista cuya misión era limpiar el mar de suciedad. En la primera fase eliminando los plásticos, en la segunda el petróleo y en la tercera los residuos nucleares.

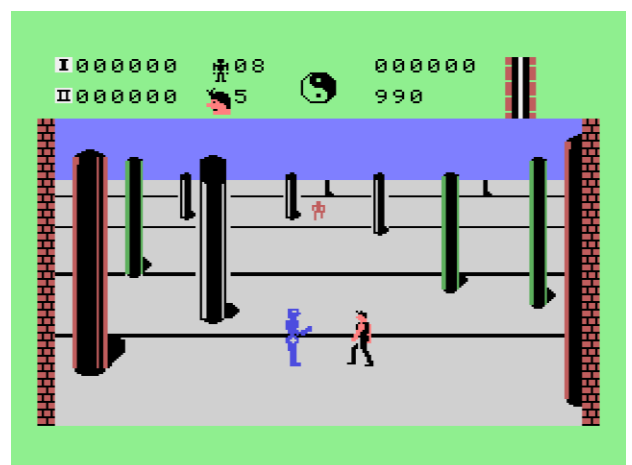
1984 fue un prolífico año para **Mass Tael**, que también lanzó **Kung Fu Master** (クンフーマスター), juego que nada tiene que ver con el famoso arcade de **IREM**, algo más flojo que sus otras producciones. **O'Mac Farmer** (ファーマー), un **Pac-Man** con perspectiva isométrica años antes de que existiese el **Pac-Mania**. **Tetra Horror** (テトラホラー), donde vuelven a demostrar su capacidad para dotar de variedad a sus juegos. **Supa Robo**, un juego de habilidad para esquivar enemigos mientras tratamos de emparejar los objetos diseminados con los recuadros correspondientes. Este último, parece que no se publicó en el mercado japonés, sino que fue editado por **Spectravideo** para el mercado británico.



Astro Robo Sasa para Famicom



Sasa para MSX



El "otro" Kung-Fu Master, nada que ver con el arcade de IREM

MICRO CABIN
Guiados por la estrella polar



マイクローキヤビン®

Tras un 1983 bastante cargado de novedades, **Micro Cabin** soltó el acelerador en 1984 bajando notablemente su producción de juegos para el sistema MSX. En enero publicaban **Alice's Adventure in Wonderland** (不思議の国のアリス), aventura conversacional basada en el clásico de Lewis Carroll que nunca salió de Japón, por lo que sólo es posible jugarlo si dominamos el idioma. Tuvo su aparición en otros sistemas japoneses como PC-8001, PC-6001 y otros ordenadores de NEC. También publicaron en noviembre **Ōshō** (王将), que se podría traducir como **King**, que era otro juego basado en el popular Shogi.

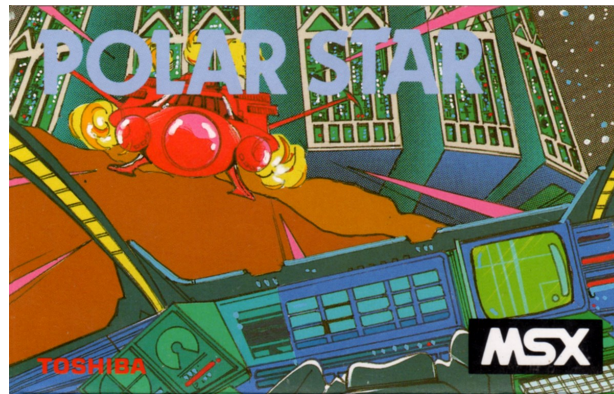
Como plato fuerte para este año, **Micro Cabin** se decidió a convertir un juego que el año anterior había tenido éxito en ordenadores Sharp, el **Polar Star**. Concretamente, era **Polar Star** en la gama Sharp MZ, y se llamó **Polar Star II** en su versión para Sharp X1. El juego era exactamente el mismo, ese "II" del título no indicaba una segunda parte sino una segunda conversión. Sin embargo, en MSX no se continuó con esta nomenclatura, pero sí en PC-88 y FM-7 en los que recibió el nombre de **Polar Star III**. Así, en julio, llegó a MSX en formato casete y fue posteriormente distribuido en Europa gracias a Toshiba, también en casete.

En un año con más juegos tratando de implementar un sistema para representar la profundidad de campo, **Polar Star** salía bien parado con un interesante desplazamiento suave del fondo que trataba de simular pequeñas edificaciones moviéndose ante nuestros ojos. Limitado, evidentemente, pero bastante bien logrado. El apartado gráfico quedaba bien resuelto, el sonoro ya se quedaba algo más cojo siendo más un juego del 83, año de su salida inicial en ordenadores Sharp, al no implementar una melodía reconocible durante la acción.

El juego tampoco tenía un final definido, simplemente avanzábamos nivel tras nivel, siendo cada vez más difíciles y largos. Cada uno de estos niveles se dividía en dos partes, una primera que sería la aproximación a la fortaleza enemiga, repeliendo a todos los enemigos por el camino, y la segunda parte ya sería el ataque final a la fortaleza, concretamente a una base de color blanco que se irá balanceando de izquierda a derecha. En este último punto perderemos la capacidad de disparar, ya que nuestra nave se centrará en acumular la potencia necesaria para un único disparo que acabará con la fortaleza. Aquí estaremos indefinidamente frente a la fortaleza, hasta que la destruyamos o ella nos destruya a nosotros.



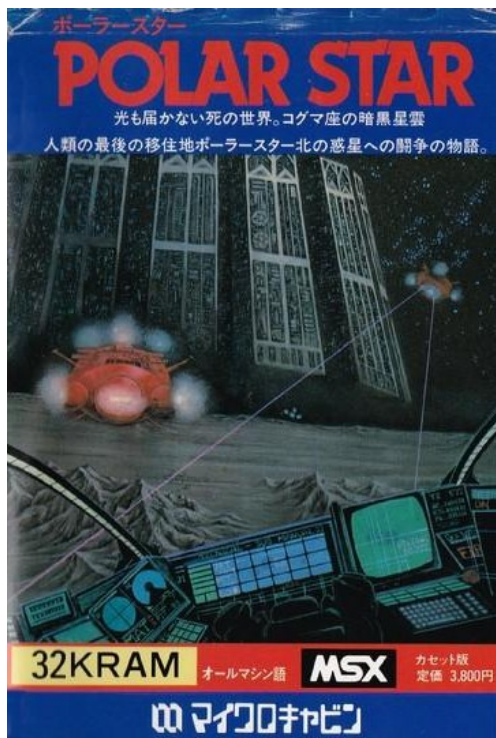
Alice's Adventure in Wonderland



Polar Star edición europea en casete



Polar Star, meritorio efecto de profundidad



Edición japonesa, también en casete

Para facilitarnos la labor, en la zona de marcadores se añadía un radar que nos permitía anticipar la llegada tanto por delante como por detrás de nuevos enemigos, muy en la línea de los arcades **Bosconian** o **Rally-X**, pioneros en recreativas de este tipo de radares. Nos podemos mover por toda la mitad inferior de la pantalla, manteniendo siempre una buena relación de tamaño respecto a la profundidad a la que nos encontremos, y dispondremos también de una buena cadencia de disparo y suficiente movilidad como para esquivar todos los disparos enemigos.

En la **MSX Computing 1984-12** anunciaban la llegada de varios juegos de Toshiba, entre los que se encontraba este **Polar Star**, aunque de forma errónea decían que eran juegos transferidos de cartucho a casete y publicados por 7,95 libras. La **MSX Magazine** japonesa también le dedicaba una pequeña noticia, pero sin crítica alguna por lo que nos quedamos huérfanos de una opinión de la época. También se quedó aparcada una segunda parte, pero una real y no sólo por el nombre, que sería **Polar Star II – Wilvidow** que llegó a anunciarse en 1987 para MSX2.

MSX2 ポーラスターII ウィルヴィドゥ (近日発売予定)

MEGA ROM メインRAM64K /VRAM128K **価格未定**

マイコンハウスSPS

ポーラスターの続編がいよいよ登場だ。浮上する惑星巨大基地をかい滅せよ!

美しいグラフィックスと浮上する巨大基地の迫力が人気を呼んだ「ポーラスター」の続編だ。敵軍の圧倒的な戦闘力と最新兵器によって、第4惑星まで撤退した地球防衛軍。すでに第2、

第3惑星には敵要塞が建設され、それを守る敵兵器も強化されている。これら惑星を取り戻すには敵基地を破壊し、さらに衛星軌道上の敵艦隊を撃退しなくてはならない。地球軍は待てる科学力を総結集し、最新兵器ウィルヴィドゥを完成させたのであった…。3次元スクロールの高速シューティングゲーム。宇宙の戦闘から地上部隊との戦い、敵要塞の出現と目まぐるしくゲームは展開する。射って、射って、射ちまくれ!

Reseña del Polar Star II—Wilvidow, juego que nunca vio la luz

MSX

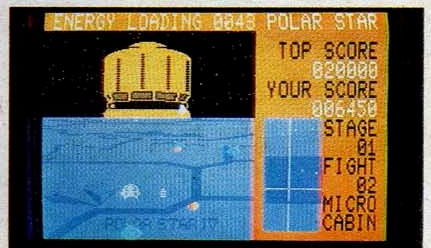
新発売!

POLAR STAR

テープ版 [32 K RAM] 定価3,800円

強大な敵を前にして北の惑星
ポーラスターで新たな戦いが
始まろうとしている。

敵の巨大飛行要塞から発進する戦闘機の攻
率をかわし、要塞の弱点、白い目玉のよう
なエネルギーローディングベイに最終兵器
プラズマミサイルを打ち込まなければなら
ない。しかし、プラズマミサイルのエネル
ギー充填完了まで一切の攻撃はできない。
完了まではただひたすら逃げるのみだ。



新たなストーリーで
君の頭脳の極限に挑戦!

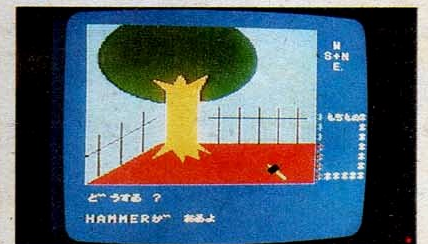
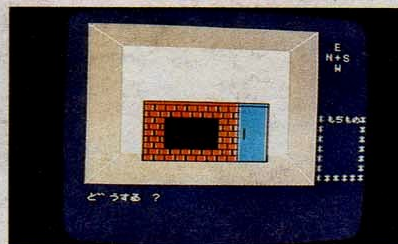
MYSTERY HOUSE II

ミステリーハウスII

遂に「ミステリーハウスII」が登場! 1階・2階の部屋・地下室・屋根裏など複雑怪奇な家
の中に、いろいろな道具が隠されており、それをうまく使って隠されている財宝を見つけ出す高
度な知的冒険ゲーム。さあ、「ドウスル?」

- 〈特徴〉 ●ミステリーハウスを200%パワーアップ
●グラフィックスの充実によりリアルな画面表示及び高速ペイント処理
●画面の右側に、常に持ち物を表示

MSX テープ版 [32 K RAM] 定価3,800円



マイクロキャビン

株式会社 マイクロキャビン

〒510 三重県四日市市磯の森1-2-15メゾンヴァンパール2F TEL. 0593(51)6482

- 資料ご希望の方は資料請求券同封の上お申し込み下さい。(送料切手100)
- マイクロキャビン特製のステッカーをプレゼントします。又、現金書留でご注文の場合は商品名、機種名を明記の上、お送り下さい。(送料サービス)
- 品質には万全を期していますが万一品質不良による製品がありましたら同様の新しい製品とお取り替えいたします。又、これまで使用してきて支障が起きた時には当社までご連絡下さい。
- 許可なくプログラムソフトの複製及びレンタルの使用は堅く禁じています。

各社パソコンソフト発売中!



資料
請求券
MSX
9

HUDSON SOFT
Bolas, bombas y locomotoras



HUDSON

Yuji Kudo (工藤裕司) tuvo siempre una gran afición por las locomotoras y su favorita era la japonesa C-62, una de tipo 4-6-4 por la disposición de los ejes, a la que también se le llamaba en Norteamérica de tipo Hudson, y ya en la escuela tomaba fotografías de locomotoras de vapor que después vendía. El 18 de mayo de 1973 fundó en Sapporo Hudson Co. Ltd. y ya en septiembre abrió su primera tienda dedicada a la fotografía artística y a los equipos para radioaficionados bajo el nombre CQ Hudson. Inicialmente su idea era haber abierto una cafetería, pero la apertura por parte de otra persona de una en el mismo edificio produjo el cambio de idea.

En su etapa de estudiante, Yuji había tenido malas experiencias con un compañero que le engañó en su negocio de fotografías y se llevó todo el dinero, así que decidió contar con su hermano, Hiroshi Kudo (工藤浩を), quien estudiaba por entonces Derecho. Hiroshi aceptó entrar en el negocio para ayudar en su gestión. Como dato curioso, el teléfono corporativo de la compañía terminaba en 4622, de nuevo referencia a su amada locomotora y su eje 4-6-4.

El cambio radical de la compañía llegó a finales de la década de los 70, Yuji Kudo leyó en una revista que en Estados Unidos estaban en auge los ordenadores personales. Sintiendo la necesidad de ampliar su negocio, Yuji viajó a Estados Unidos para descubrir las posibilidades de los nuevos ordenadores por sí mismo, y regresó a Japón con un costoso POLY-88 de **Polymorphic Systems**.

A finales de los 70 era bastante habitual que las tiendas de radioaficionados empezaran a vender ordenadores personales ya que estaban habituados a los componentes electrónicos, pero la tienda Hudson fue un poco más allá y ya comenzaba a diseñar software para computadoras, aunque sus juegos se vendían más bien como extras de los ordenadores. Se compraba el ordenador en la tienda, el empleado tecleaba el programa, volvía a embalar el ordenador y se lo entregaba al usuario en el mismo día.

Otra práctica habitual en la época era que estas tiendas se convirtieran en punto de reunión de estudiantes que se veían atraídos por los ordenadores y la informática, siendo a menudo hervidero de jóvenes talentos que algunas compañías aprovechaban para contratar. Es el caso de Shinichi Nakamoto (中本伸一) quien a la postre acabaría siendo el creador original del **Bomberman**, juego del que tendremos oportunidad de hablar más en profundidad.



Locomotora C62



Poly-88



Shinichi Nakamoto

Esta forma de ofrecer software que tenía **Hudson** terminó en 1979 gracias a **Sharp**, empresa que les recomienda dedicarse de forma más profesional y es entonces cuando **Hudson** comienza a trabajar para la serie MZ de **Sharp** y crea el Hu-Basic para el X1 de la misma compañía. En 1981, habiendo crecido mucho su fama, llega a un acuerdo de exclusividad con la compañía **Japan Softbank** de Masayoshi Son (孫正義) para la distribución de sus juegos, lo que a la postre le llevaría hasta el MSX.

Antes de eso, en 1983, Hiroshi Kudo vio a unos niños jugando al **Donkey Kong** de NES en la tienda Marui Imai de Sapporo. Viendo el entusiasmo de los niños, Hiroshi pensó que aquella consola sería el futuro de los videojuegos y que superaría a los ordenadores personales. Cuando habló con su hermano Yuji, éste apoyó su decisión y a la postre se convirtieron en la primera *third party* de **Nintendo**. Por suerte, esto no les hizo abandonar otras plataformas y a finales de 1983 comienzan a publicar juegos también para MSX.

Entre el último mes de 1983 y los primeros meses de 1984, **Hudson** publicaría **Gunman** (ガンマン), **Busy Rainy Day** (雨の日は大忙し), **Help!**, **Killer Station** (キラーステーション), **Fireball** (ファイアーボール), **Akarui Nouen** (明るい農園), **Sea Bomber** (シーボンバー), **Biotek** (バイオテック) y **Submarine Shooter** (サブマリンシューター). Todos ellos lanzados en parejas, en casete con un juego en cada cara de la cinta. Juegos adecuados a su año, aunque ninguno especialmente destacable.

Pero es ya entrado 1984 cuando comienza a destacar, y lo de **Hudson** este año se puede calificar como una avalancha de títulos sin temor a exagerar. Es cierto que muchos de esos títulos ya habían sido previamente publicados en otros ordenadores, por lo que el trabajo se simplificaba notablemente, a la vez que ha llevado a confusión al mantener en varias ocasiones el copyright de la versión original, teniendo así que buscar concienzudamente para determinar el año de lanzamiento de muchos de estos títulos.

En lo que respecta al estilo de estos juegos, desde un principio podemos establecer un patrón muy definido en la forma de programar de **Hudson**, y es el nulo uso de *sprites* en MSX. En efecto, sus juegos se caracterizaban por ser coloristas y quizá por querer ese uso del color se decantan por el uso de *tiles*, y también esa es una razón para que el movimiento acabase siendo bastante brusco.



Submarine Shooter y Gunman vendiéndose en conjunto, una práctica muy habitual en los inicios de Hudson en MSX

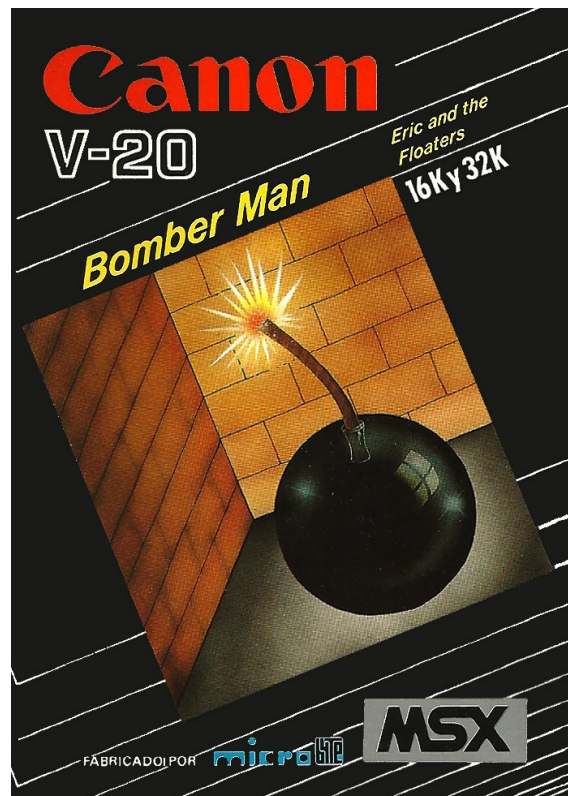


Killer Station, un buen ejemplo de lo que es el “movimiento Hudson”

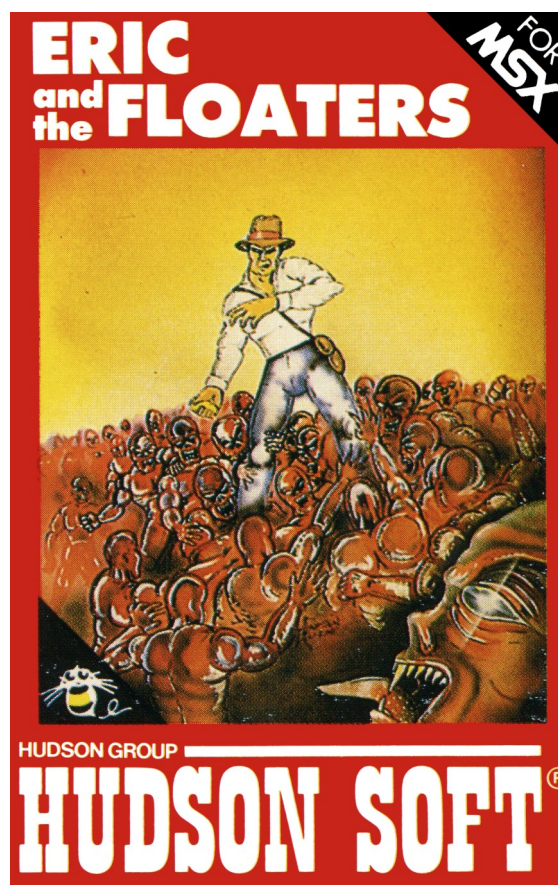
Pero si hay dos juegos que lanza **Hudson** en este 1984 y son representativos serían **Bomber Man** (ボンバーマン) y **Cannon Ball** (キャノンボール). También es cierto que su importancia se mide más por los juegos que continuaron su legado que en su importancia como juegos individuales. **Bomber Man** sería el primer título de la saga del mismo nombre, que tendría varias continuaciones, algunas de las cuales veremos en MSX, y un gran éxito cuando reaparece en arcades con el nombre en Europa de **Dynablaster**. **Cannon Ball**, por su parte, se podría considerar el precursor del **Pang!** ya que es un hecho que **Mitchell Corporation** acabó pagando derechos a **Hudson** por el juego, intermediario mediante.

En estos dos juegos podemos tener la duda de qué versión fue la primera en existir y, por lo tanto, qué ordenador podría apuntarse el tanto de ser el precursor de dos juegos tan famosos. Inicialmente podríamos pensar que es el MSX, por tratarse de un ordenador japonés, pero ya hemos dicho que estos juegos tendrían su salida en 1984 ya que no es hasta mediados de ese año que no se encuentra ni rastro de publicidad de **Hudson** con estos juegos. Además, bases de datos japonesas consultadas también sitúan a ambos en 1984 ¿Podría ser entonces el Spectrum el ganador moral en esta ocasión? Hay que tener en cuenta que **Hudson UK** ya estaba funcionando, y en el caso concreto del **Bomber Man** se publicó en Gran Bretaña bajo el nombre de **Eric and the Floaters** en 1984, pero algunas bases de datos apuntan a una aparición anterior bajo el título original de **Bomber Man** en 1983. Efectivamente, puede encontrarse una versión de Spectrum con este nombre, pero a la hora de buscar algo que respalde esta versión resulta imposible encontrar ni una sola reseña en la prensa de la época y tampoco se ha encontrado ninguna evidencia gráfica de la existencia de esa edición física. Sabiendo que la prensa británica del videojuego estaba ya muy desarrollada en ese año, resulta extraño que no se encuentre nada respecto a **Bomber Man**, y sí a **Eric and the Floaters** en 1984.

El caso de **Cannon Ball** es más claro, fue lanzado bajo el título **Bubble Buster** en 1984 para Spectrum, aquí parece que no hay duda alguna. Aun así, la diferencia entre MSX y Spectrum podría ser de meses entre uno y otro. Antes hemos dicho que los juegos de **Hudson** en MSX se caracterizaban por el uso de *tiles* en lugar de *sprites*, algo típico en las conversiones de juegos realizados desde Spectrum a MSX. En este caso, una vez revisado el código de **Cannon Ball** y **Bomber Man** para MSX, se podría calificar como un código fuente bien estructurado y acorde con la norma MSX. No así en Spectrum, que parece que usa direcciones de memoria no tan habituales para el ordenador de **Sinclair**. Descartamos así la posibilidad de que la versión MSX sea una conversión de la de Spectrum.



Bomber Man, o Eric and the Floaters, en su edición Española



Eric and the Floaters, portada para Reino Unido y Países Bajos



Carátula del Bakudan Otoko para MZ-2200



Toshiyuki Sasagawa en 2022

1 密室の中にボールガ

1. 2. 3.

君はある時ふと目をさますと狭い部屋に閉じ込められていた。すると突然頭上から大きなボールが落ちてきた。君のもっている武器は槍だけだ。ボールにつぶされないようにボールを破壊しなければならぬ。ボールは破壊されるたびに2つに分かれて、しまいに消えてしまいが下手に破壊すると部屋中ボールだらけになってしまう。そこは君の頭脳でカバーしてくれ!

XI	X-1033-G	言語 M	¥ 3,800
PC8001mk II	YB-1008	言語 M	¥ 3,800
FM-7	LA-1030	言語 M	¥ 3,800

2 ボールがふえてきました。つずつ確実に消すことです。

3 ほとんどボールの洪水、貴方の運命は.....

キヤノンボール

1 さあゲームスタート

フワフワ、ポーンと無気味な風船オバケにつかまったら最後、あなたは食べられてしまう。しかし!! あなたは爆弾を沢山持っている。タイミングよくセットして、爆風で風船オバケを割ってしまうのだ。そして次々に壁をこわして宝物を見つけよう!! ただし、壁の中には風船オバケも眠っている。中から出て来るのは、どっちだ!!

XI	X-1031-G	言語 M	¥ 3,800
PC8001mk II	YB-1003	言語 M	¥ 3,200
FM-7	LA-1023	言語 M	¥ 3,200

2 フェンセンオバケをおびきだし爆弾をしかけよう。

3 タイミングよく爆弾をしかけよう。

爆弾男

Anuncio de Hudson Soft de mediados de 1983, con algunas versiones disponibles del Cannon Ball y el Bomberman

Entonces, ¿fue el MSX o el Spectrum el que tuvo por primera vez estos dos juegos? Pues la respuesta es que no es ni uno ni otro, hay que recordar que Hudson ya publicaba anteriormente para otros ordenadores japoneses, así que el “ganador” de la contienda habría que buscarlo entre algún ordenador de NEC, Sharp o Fujitsu. A saber, PC-6001, X1, FM-7... aunque parece que la versión ganadora es la de Sharp MZ-700, y todos estos ordenadores sí que han tenido estos juegos ya en 1983, antes que en MSX o en Spectrum. Además, originalmente el juego se llamaba **Bakudan Otoko** (爆弾男), que realmente también se traduciría como Bomberman, pero el título para MSX se pronunciaría **Bonbaman** (ボンバーマン).

La autoría de la conversión a MSX de **Bomberman** es de Yûji Tanaka (田中裕二) y Toshiyuku Sasagawa (笹川敏幸), la ya mencionada brusquedad de los juegos de Hudson hace que en muchas ocasiones cueste precisar el momento en el que colocar las bombas para eliminar a los enemigos. Además, en este primer título las bombas no nos bloquean ni a nosotros ni a nuestros enemigos, por lo que es más difícil acertar con el bombazo que les liquide. A Europa el juego llega primero a Gran Bretaña bajo el nombre de **Eric and the Floaters**, al igual que en Spectrum.

Una conocida leyenda urbana dice que a España llegó con el título traducido de **Don Pepe y los Globos**. Esto es falso, como era previsible, y es el resultado de una mezcolanza de hechos alguno de ellos bastante inconexos. Sí que existe un juego de nombre **Don Pepe y los Globos** para Spectrum, pero es una versión pirata del juego **Balloon Hopper**. Sí que existió en Spectrum una versión del **Bomber Man** de título similar, concretamente **Pepe y los Globos**, pero ésta era otra versión pirata publicada por parte de **Load’N’Run**, revista de sobra conocida por estas prácticas. En MSX nunca tuvo nombre parecido, ¿cuál fue el título que recibió en España? Pues en un estuche fabricado por **Microbyte** y publicado por **Canon**, el juego conservó su título original **Bomber Man**, y añadió como subtítulo el británico **Eric and the Floaters**.

En lo que a las revistas se refiere, la española **Micromanía** le daba un 2 sobre 5 en originalidad. Puede sorprender esa nota, pero ellos la justificaban porque lo comparaban con el **Pac-Man**. El resto de las notas tampoco eran espectaculares y se quedaba en un 3 de valoración. Mucho más generosa era la argentina **Load MSX** con un 8 en creatividad, un 9 en atracción y lo definía como un juego de “mucha acción y muy divertido”, aunque sí solía ser extremadamente generosa en sus puntuaciones. En Reino Unido, la **MSX User** le otorgaba un 7 para este “adictivo y disfrutable juego”. **Computer and Videogames** ejercía casi de oráculo, ya que decía que si lograba mejorar los gráficos, la velocidad y hacerlo un poco más complejo sería un claro ganador. **MSX Computing** destacaba su adicción y lo calificaba como lo mejor del catálogo de Kuma, empresa que lo distribuyó en Reino Unido.

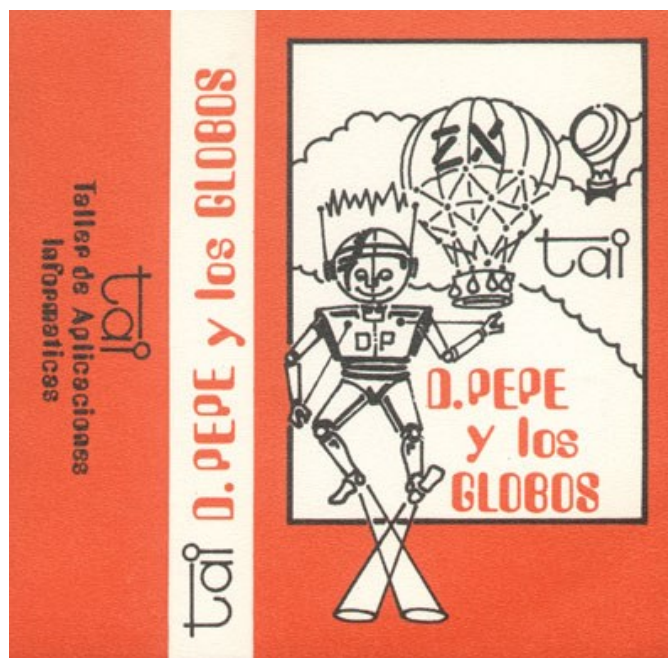
La revista francesa **MicrosMSX** hacía honor a su fama de caótica, a **Eric and the Floaters** le daba un 13 sobre 20 y a **Bomber Man** un 8 sobre 20 pese a ser el mismo juego ¿La diferencia? El precio, el primero era en casete y el segundo era importación en cartucho. La holandesa **MSX Computing** también incidía en la poca originalidad del planteamiento y calificaba los gráficos y sonidos como deficientes. En Japón buenas sensaciones en la **MSX Magazine**, aunque es más bien un reportaje descriptivo que un análisis.

En este mismo 1984, **Hudson** lanzaría una primera continuación de nombre **3-D Bomberman** (三次元ボンバーマン) que, tal y como su nombre indica, trasladaba la acción a un entorno en tres dimensiones. Al igual que en el juego original, el uso exclusivo de *tilas* hacía que el movimiento fuese más bien a golpes y no tan suave como otros títulos de entorno 3D de esta misma época, como era el **Iligks Episode IV**. Sí que hay que felicitar a **Hudson** por incorporar un mapa que ayuda mucho a la hora de orientarnos y de localizar al enemigo. El juego vendría firmado por Kawaguchi.

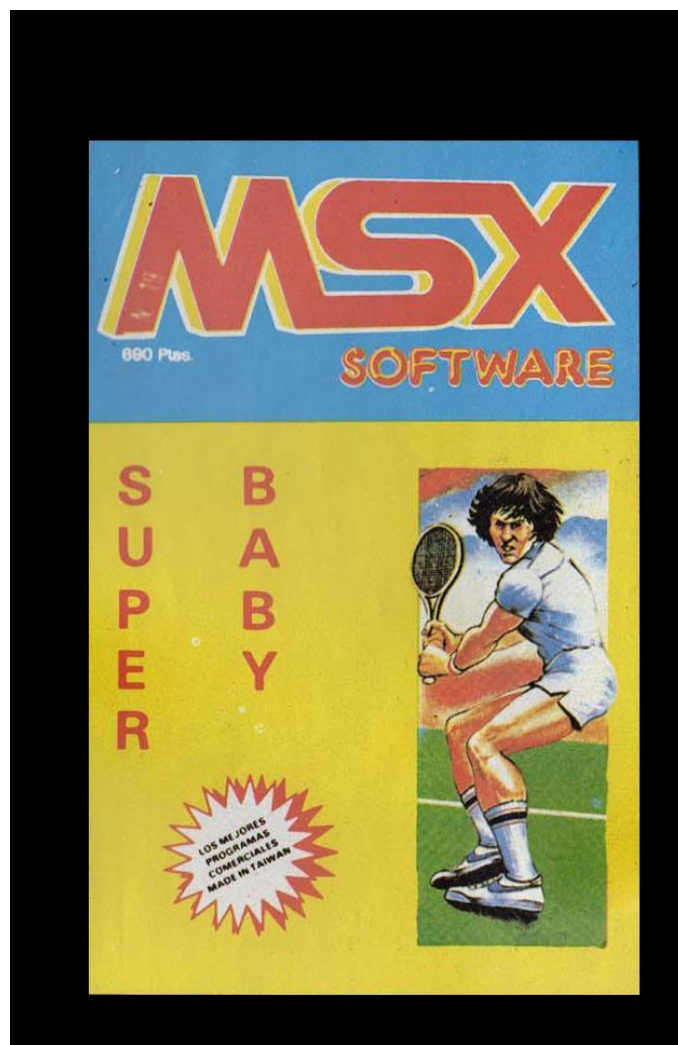
En cuanto al **Cannon Ball**, se trataba de un juego todavía más alejado a lo que sería el **Pang!** en el futuro. Aún a costa de ser repetitivos, tenemos que volver a decir lo mismo respecto al uso de *tilas* y al movimiento, proporcionado trayectorias de las burbujas demasiado bruscas. **Hudson** publicó este mismo 1984 otro juego con una jugabilidad bastante similar, el **Color Ball** (カラーボール). El juego tenía también como base el movimiento de pelotas rebotando por la pantalla, pero en este caso no teníamos que esquivarlas, sino hacerlas rebotar más alto con la ayuda de nuestro trampolín.

Curiosamente, este **Color Ball** se publicó en España bajo el sello **Grupo de Trabajo Software** y el título **Super Baby**. Era, efectivamente, una edición pirata en la que, no contentos con copiar el juego cambiando únicamente el menú inicial, usaban como portada el dibujo de un tenista, ilustración que habían copiado de un número de la revista francesa **Tilt**.

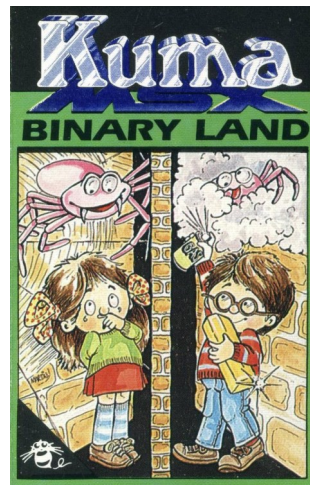
Viendo cómo recibieron las revistas en la época, la verdad es que tenemos poco de donde tirar ya que fue analizado en muy pocas. En la británica **MSX Computing** recibía unos cuantos palos por su poca variedad en jugabilidad y en gráficos, también consideraba que el juego no merecía la pena al precio por el que se vendía. La holandesa **MSX Computer Magazine** calificaba el juego de primitivo en abril del 87, y lo más curioso es que decía que en la cinta había una versión rápida y una lenta, una por cada cara, para así tener como dos niveles de dificultad. La francesa **MSX News** de julio del 87 lo calificaba como un juego antiguo que no resistió el paso de los años. En Japón ni siquiera tuvo un artículo en la **MSX Magazine**, así que no fue un juego con una buena recepción.



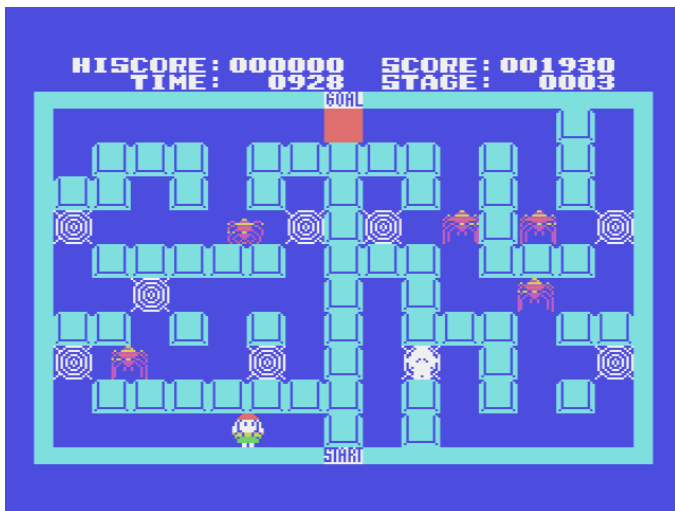
El D. Pepe y los Globos de la Discordia



Grupo de Trabajo Software fusilando el Cannon Ball, y ya de paso una ilustración de la revista francesa Tilt



Binary Land, en edición Española y británica



Ejemplo de situación imposible de solucionar, el chico está atrapado en una telaraña en la parte derecha de la pantalla. No hay espacio para que la chica pueda girar en dirección a la telaraña y eliminarla



Pretty Sheep

Binary Land (バイナリ・ランド) era un juego de tipo puzzle, en el que debíamos manejar a un hombre y una mujer que tenían que encontrarse al mismo tiempo en la parte superior de la pantalla. La gracia consistía en que los manejábamos a la vez, pero mientras que si pulsábamos hacia arriba o hacia abajo ambos se movían en la misma dirección, en el caso de las direcciones derecha e izquierda los dos protagonistas tomaban caminos opuestos. En la pantalla inicial podíamos escoger cuál de los dos sería el “dominante”, es decir, quién iría en la misma dirección que pulsábamos y quién iría en la contraria.

A la hora de los distintos niveles, el juego tenía un componente aleatorio y en cada pantalla cada una de las mitades el juego las escogía entre las que tenía disponibles. Además, si perdíamos una vida, cosa que sucedía si atrapaban a nuestros dos personajes, se reiniciaba el nivel y se volvía a generar un nuevo laberinto. Para evitar que consiguiésemos nuestro cometido, pululaban por la pantalla unas arañas y también se colocaban unas telarañas en pantalla, ambos, araña y telaraña, dejaría bloqueado al protagonista que tocara. Para contrarrestarlo ambos disponían de un insecticida que valía para ambos enemigos. El problema que tenía el juego era el ya citado “movimiento **Hudson**”, que hacía que pudiésemos llegar a situaciones imposibles en las cuales no podíamos liberar a nuestro compañero. Esto sucedía si quedaba atrapado en el centro de un hueco de tres espacios en horizontal, en esta situación el otro personaje llegaría y al moverse para encarar a la telaraña daría un paso, con lo que quedaba encima de la misma y al disparar no le afectaba, haciendo totalmente imposible que pudiésemos librarle de la telaraña.

El juego había salido originalmente en 1983 para el ordenador FM-7, y en 1985 aparecería una versión para NES en la que nuestros protagonistas se sustituirían por dos pingüinos y se mejoraba en el aspecto gráfico, sonoro y hasta en el jugable, con la posibilidad de coger objetos que aumentaban nuestra velocidad. Por supuesto, también se corregía el movimiento y ya no había posibilidad de llegar a un callejón sin salida como sucedía en la versión MSX. La música era la misma en todas las versiones, y estaba inspirada en el inicio de la composición de Erik Satie *Je te Veux*.

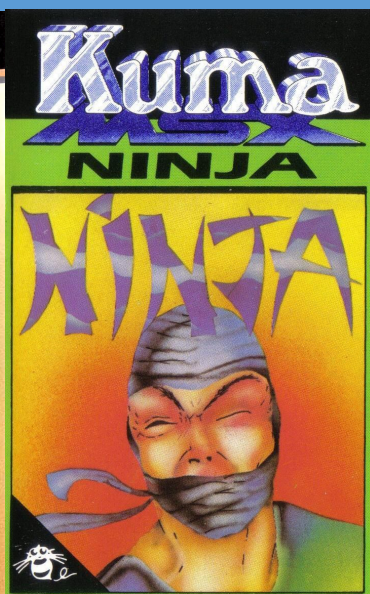
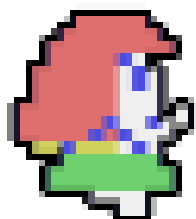
Otro destacado de este 1984 por parte de **Hudson** fue **Pretty Sheep** (ひつじや〜い), un frenético arcade que no sufría tanto el problema del “movimiento **Hudson**”. Aquí tomábamos el control de una pastora con el objetivo de guardar a sus ovejas en el redil y cerrarlo para que no se escapasen. Por el nivel pulularían también unos lobos que estarían tratando de abrir el cercado al más mínimo despiste. Según avanzábamos niveles aparecían más ovejas y más lobos, que se moverían con celeridad logrando un juego adictivo y transmitía mucho nerviosismo por el continuo movimiento que había en pantalla.

Ninja Kage (忍者・影) era obra de Kawaguchi, al igual que **3-D Bomberman**, y estaba por encima de la media de lo que ofreció **Hudson** en este 1984. Tenía la curiosidad de tener una voz digitalizada entre fase y fase, sin duda de los primeros juegos de MSX en incorporarla, y tres niveles distintos al que podríamos darle vuelta tras vuelta. En este caso, el juego sí que hacía uso de *sprites* para nuestro personaje, lo que resultaba en un movimiento mucho más suave y acorde para un juego de acción como éste, técnicamente estaba un punto por encima del resto de la compañía.

En las tres fases el objetivo era derrotar tantos rivales como nos requiriese el juego, armados con nuestros *shurikens* y pudiendo aparecer en pantallas distintos *makimono*s, papiros japoneses que se despliegan en horizontal, de varios colores que otorgaban ventajas como mejora de nuestra capacidad de ataque o invulnerabilidad. La segunda fase era particularmente curiosa, con los típicos biombos japoneses y con los ninjas corriendo por pasarelas a distinta profundidad, algo similar, salvando las enormes distancias, a las fases de bonus que veríamos años después en **Shinobi**.



Pretty Sheep, Linda Ovejita en España



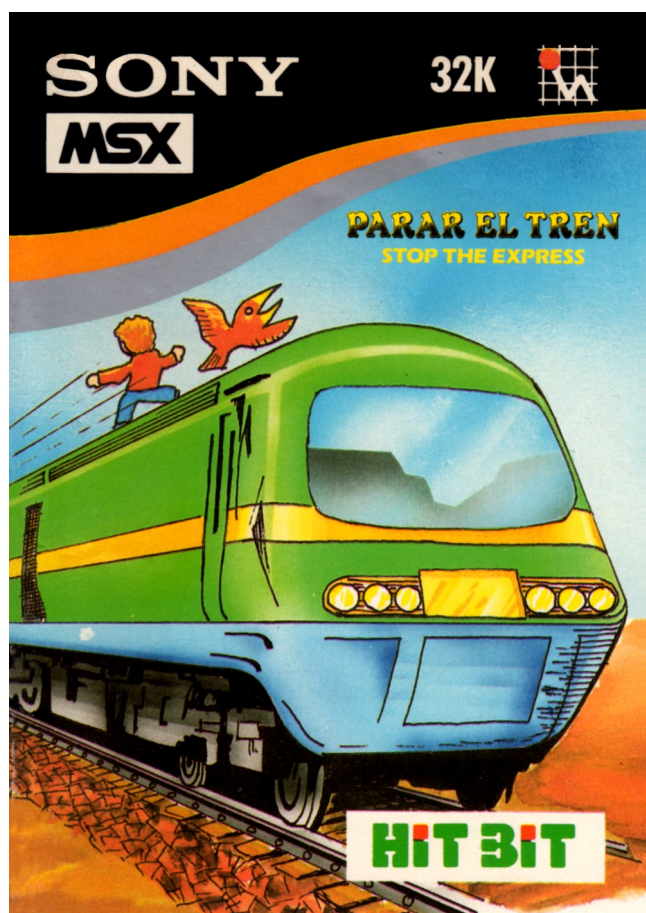
EL DATO



En su salida a Europa, en Reino Unido se llamó únicamente **Ninja** y en la edición de **Kuma** tuvo una portada particularmente fea, merece la pena echarle un vistazo. En España se tradujo el título como **El Samurai Ninja**, se ve que el protagonista estaba pluriempleado, y la portada era mucho más artística porque usaba sin pudor una obra de Utagawa Toyokuni (歌川豊國), pintor japonés que vivió entre 1769 y 1825, en la que representaba al actor Bando Mitsugoro II tomando el papel de un *ronin*.



Stop the Express, edición japonesa



Stop the Express, Parar el Tren en España

Muy escasa fue su presencia en las revistas, la española **Micromanía** decía de él que “la idea es buena, el movimiento resulta sencillo de manejar y los gráficos, en lo que se refiere a la composición del entorno, están bien, aunque el gráfico del personaje es un tanto extraño, tiene una forma rechoncha y una definición de corte oriental”. Era el primer número de la revista y aquí podemos volver a comprobar cómo resultaba un choque cultural para el mercado europeo muchos de los diseños de los juegos japoneses. En lo que a la nota se refiere, le daba 2 estrellas sobre 5.

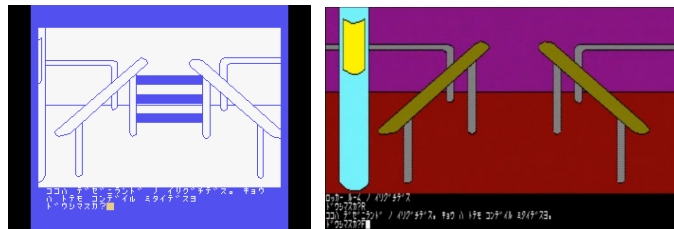
A la argentina **Load MSX** parecía haberle gustado mucho más el juego, aunque era una revista de notas altas, y le daba un 8 definiéndolo como “un juego interesante para aquel que por lo menos por un rato se quiera sentir un ninja”. La británica **What MSX** no era muy efusiva y lo calificaba con un 6, diciendo que “los gráficos y sonidos son buenos” pero “unas pocas localizaciones del castillo más hubieran mejorado el juego”.

Stop the Express (暴走特急SOS) o **Parar el tren** como se conoció en España, había sido lanzado en 1983 para los ordenadores Sharp X1 y en este 1984 se realizaban conversiones para Hitachi S1, Spectrum, Commodore 64 y MSX. De nuevo, en lo que se refiere al apartado técnico debemos reiterar la ausencia de *sprites*, pero el movimiento brusco queda paliado porque la mayor parte del tiempo nuestro personaje quedará en la parte central de la pantalla. Más destacado es el apartado sonoro, aunque no tiene música sí que está muy bien ambientado con el sonido del tren, el helicóptero que nos deja en el punto de partida y más detalles bastante notables.

De dificultad bastante elevada, sobre todo a partir de la segunda vuelta, en la primera fase empezábamos en la parte superior del tren y debíamos llegar hasta la parte delantera para colarnos en su interior, lo único con lo que contamos para defendernos será con unos pájaros que podemos capturar y soltar hacia atrás para que eliminen a nuestros enemigos. En la segunda fase tendremos que ir superando diversos vagones hasta alcanzar la llave que nos permite entrar en la cabina y así parar el tren como dice el título, en esta fase nuestra única defensa será saltar encima de los enemigos. Una vez alcanzamos la cabina recibiremos un mensaje escrito en *english*, como se conoce al inglés con erratas escrito por los japoneses, que dirá “*Congraturation! You sucseess!*” (sic).

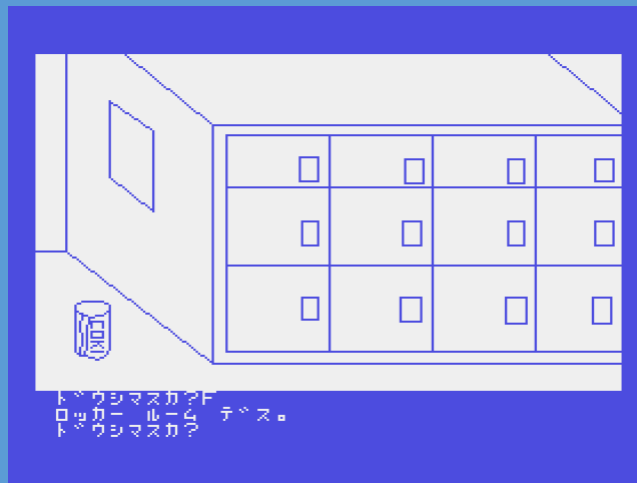
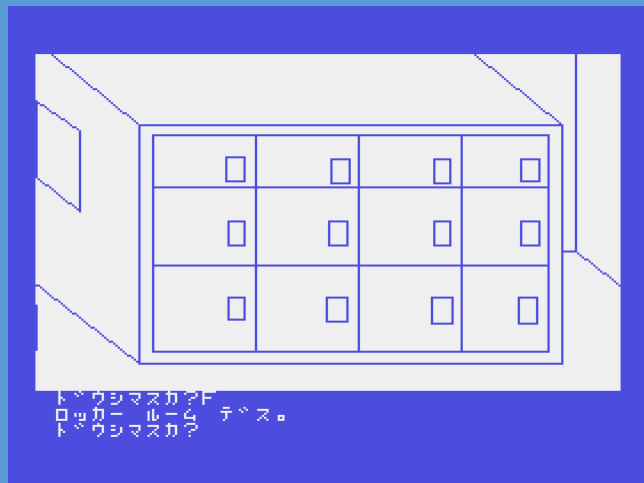


No terminaba aquí la oferta de **Hudson** para MSX, también lanzaron un conversacional como era **Dezeni Land** (デゼニランド), conversión del juego original para Sharp X1, programado por Takashi Takebe (竹部隆司), aunque con gráficos menos coloristas en esta versión MSX al mostrar un dibujo más de estilo lineal. El juego vino inspirado por la apertura de Disneylandia en Tokio en 1983, muchos de los empleados de **Hudson** aprovecharon para visitarlo e hicieron su propia adaptación del parque en **Dezeni Land**. El objetivo de nuestro protagonista era visitar seis atracciones y encontrar el tesoro oculto en cada una de ellas, se jugaba de la forma clásica en estos juegos con la sintaxis verbo+nombre y aunque las descripciones eran en japonés, la entrada de comandos era en inglés. El juego tendría una continuación, **Dezeni World**, que ya no aparecería en MSX.



Dezeni Land, versión MSX y PC-88. La del ordenador de NEC a color, mucho más similar a la original de Sharp X1

EL DATO

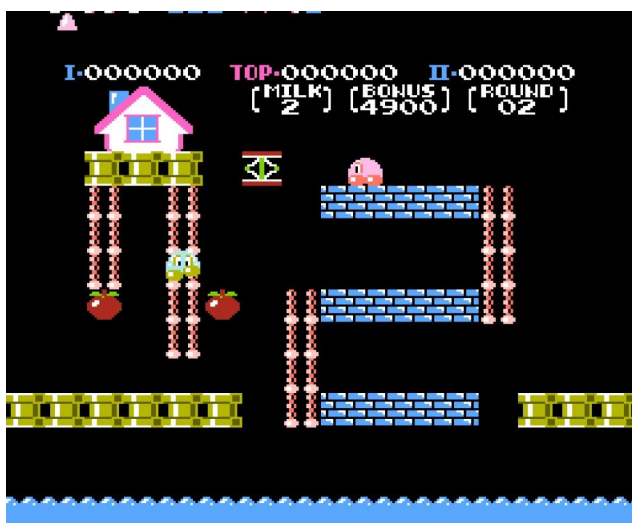


Primero, una captura del juego original; al lado, una captura del juego parcheado para poder ver la parte izquierda de la pantalla

A la hora de trasladar **Dezeni Land** a MSX desde Sharp X1, los autores se encontraron con el problema de que la resolución del MSX era diferente. Los gráficos no entraban y se tenía que optar por reducirlos o, tal y como se realizó al final, recortar una parte de la pantalla.

Efectivamente, el juego internamente pinta la pantalla en su totalidad, pero a la hora de mostrarla queda siempre una buena parte de la zona izquierda oculta.

En la captura que hemos puesto como ejemplo, vemos cómo hay un cubo de basura que inicialmente no podemos ver, y en él está oculta una llave que necesitaremos para avanzar en la aventura, había que mover el cubo pero no lo veíamos y los textos no son descriptivos, por lo que no nos advierten de su existencia ¿Cuál fue la solución de los autores de la conversión? Pues hicieron que la llave se encontrase en una de las taquillas de la imagen (MOVE LOCKER), pero realmente la llave estaba también en el interior del cubo (MOVE CAN), por lo que tendremos dos soluciones disponibles por el precio de una.



Nuts & Milk, notables diferencias entre la version MSX (arriba) y la posterior de Famicom (abajo)



Fire Rescue, edición japonesa y británica

Nuts & Milk (ナッツ&ミルク) tiene su importancia en lo que respecta a su versión para NES, porque fue el primer juego creado por una compañía de terceros para la consola, aunque lanzado casi a la par que **Lode Runner**. El juego fue diseñado para tratar de atraer también a las niñas al videojuego, por eso sufrió un rediseño para NES respecto a la versión que conocimos para MSX. Mientras que la de consola tenía vista lateral, la versión para ordenadores era con vista cenital.

Nuts & Milk es un juego de tipo puzzle que requiere bastante habilidad y memorización para superar sus 12 fases, teníamos que conseguir una serie de frutas diseminadas por la pantalla y, por último, un corazón para superar el nivel. Podíamos crear nuevos caminos deshaciendo unos bloques de color gris, que se regenerarían al poco tiempo por lo que habría que tener cuidado para que los enemigos no siguiesen nuestros pasos. Todo esto le daba al juego un importante componente estratégico, siendo complicado conseguir superar los distintos niveles del juego.

Fire Rescue (ファイアーレスキュー) en el que controlábamos a un bombero tratando de rescatar a unos simpáticos ratones de un incendio. Es otro de esos casos en los que el movimiento al estilo **Hudson** resta puntos al resultado final, es un juego que pide precisión a la hora de saltar por las distintas zonas del edificio, pero el jugador no recibe esa misma precisión en el control a cambio.

Los fuegos que pululan en pantalla no son fáciles de esquivar, pero el juego da un margen suficiente a la hora de impactar con ellos, perdiendo una vida únicamente cuando ocupamos exactamente el mismo espacio. Para defendernos, en el extremo de cada altura de la estructura nos encontraremos con extintores, con los que podremos inutilizarlos durante un breve espacio de tiempo. No sólo eso, sino que al hacerlo también se reconstruirán las zonas de suelo que hubiesen sido calcinadas por el fuego. Todo esto, como ya hemos detallado, batallando con la imprecisión de nuestros saltos, que además es la forma más rápida de desplazarse. Velocidad y ausencia de control no suelen ser buenos compañeros.

Pese a todo, gráficamente destila simpatía y resulta un desafío suficientemente atractivo el superar las 10 plantas del edificio en llamas. Lástima que un bug en el juego provoca que la partida termine de forma abrupta devolviéndonos al menú principal una vez superado el décimo nivel, en lugar de continuar volviendo al primer nivel.

Otros juegos de este año serían: **Driller Tanks** (イタサンドリアス), juego de acción con similitudes con **Dig Dug**. **Dog Fighter** (ゼロファイター), parecido al **Time Pilot** aunque en pantalla fija. **Gang Man** (ギャングマン), juego de acción con grandes gráficos para representar a los coches y a los *gangsters*. **Kaeru Shooter** (カエルシューター), con nuestra aeronave que parecía imitar a la escena de **Star Wars** en el pasillo de la estrella de la muerte. **Machinegun Joe vs. The Mafia** (銀行強盗), otro título más con *gangsters* y disparos.

Todavía podríamos citar bastante títulos más, aunque los más destacados seguramente sean los ya citados en un año extraordinariamente prolífico para Hudson en MSX.



Fire Rescue fue Rescate del Fuego en España

MSX COLLECTION

MSXの楽しみ方は、26種類あります。

ミスターバタフライ
T. ¥2,800 16K

美しい機体が天は最も恐ろしい敵であったら……エライ騒ぎなぞ。

MJ-05
T. ¥2,800 16K

地球を侵略しようと企む奴らに重たいパンチを食らわせろ。

Nuts & Milk
T. ¥2,800 32K

エディタもついでにパズルゲーム、これがナカナカめられない。

3Dボンバーマン
T. ¥2,800 32K

ドキドキドキ……ギャー！出たーっ バケモノ……ッ！

ベジタブルクラッシュ
T. ¥2,800 16K

野菜達との大決戦。落ちてくる害虫をうまくよけて勝ち抜くのだ！

暴走特急SOS
T. ¥2,800 32K

トレインジャック！列車を一刻も早く止めるため、ヒーローは戦う。

ポリスドック
T. ¥2,800 16K

犬のおまわりさん。ゴリラを早く生け捕りにして下さい。

ヒヨコファイター
T. ¥2,800 16K

ヒヨコだって負けない！タマゴを食べればヘビなんぞイチャコラ。

パブルクンド1999
T. ¥2,800 16K

遙かな宇宙の彼方から地上めがけて落ちてくる隕石を射ち落とせ！

ゼロファイター
T. ¥2,800 16K

ゼロ戦復活！ただのアクションゲームとは違うオモシロさ。

ティメショナルウォーズ
T. ¥2,800 32K

3つの次元に分割された空間をワープしながら敵を射て。

バイナリランド
T. ¥2,800 16K

彼と彼女は迷路の中。二人の恋を邪魔するクモを避けゴールへ！

ザ・スパイダー
T. ¥2,800 16K

宇宙クモをかわして元の空間に戻れ。このスピードに追いつける？

素なさい。
T. ¥2,800 16K

エイリアン。穴に埋めたら高得点来る。来れば、来い、来なさい！

ギャング・マン
T. ¥2,800 16K

殺るか殺られるか。マフィアを倒して最後まで逃げ切るのだっ！

銀行強盗
T. ¥2,800 32K

俺は無敵のマシンガンジョー。マフィアを殺って金を取りもどせ！

イタサンドリアス
T. ¥2,800 16K

王女の仕む「イタサンドリアス城」を「ヘクトリアン」が襲う。

カエルシューター
T. ¥2,800 16K

かわっやーいカエルがあなたの敵。でも油断は禁物でッ！

かみなりぼうや
T. ¥2,800 16K

ゴロゴロかみなりピカドン、くだもの受けとめホイッサッ。

ジャン狂
ROM ¥4,800 7月発売予定

MSX C.C. へようこそ。3Dゴルフが君を呼んでいる。

ポニーマン
ROM ¥4,800

あなたは爆弾使いのボンバーマン。迷路の中の風船を撃つ。

企画/ハニービソフト
開発/HUDSON SOFT
問合せ先/株式会社日本ソフトバンク
※MSXマークはマイクロソフトの商標です

ZAP CORPORATION
Evolucionando desde Ample



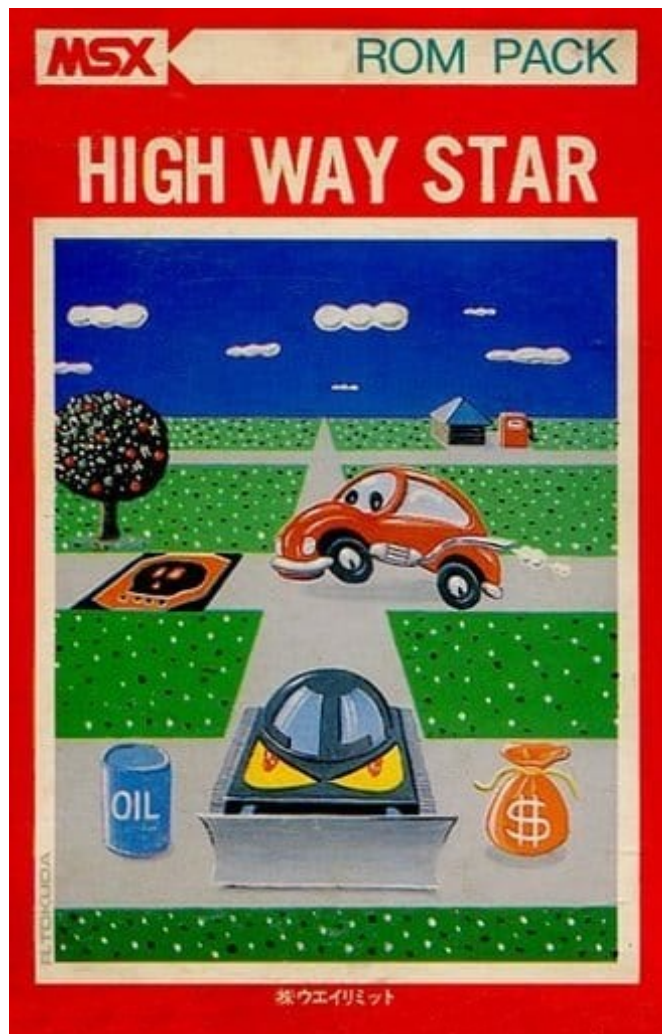
En febrero de 1984, Yuichiro Itakura (板倉雄一郎) fundaba **Way Limit Corporation** (株式会社ウェイリミット) tras haber trabajado en **Ample Software**. Yuichiro demostraba una gran ambición, ya que daba el paso adelante con tan solo 19 años y lo hacía acompañado de gente como Kan Naito, de quien ya hemos hablado en **Ample Software**, Takashi Tokita (時田貴司), quien terminaría siendo productor de **Square Enix**, y Manabu Yamana (山名学), quien sería director de **Heartbeat**, autores de **Dragon Quest VI** (ドラゴンクエストVI 幻の大地), y posteriormente fundador de **Genius Sonority**, que continuarían con las sagas **Dragon Quest** y **Pokemon**.

High Way Star (ハイウェイスター) fue uno de los dos juegos que sacaron bajo el nombre **Way Limit**. Programado por Yuichiro Itakura y R. Tokuda, era un juego muy inspirado en la recreativa **Rally-X** porque mantenía el objetivo de tener que recoger banderines por el recorrido, con la diferencia de que aquí iban saliendo según los íbamos recogiendo uno por uno y no estaban todos disponibles desde el inicio. También tenía un mapa como en la recreativa, pero aquí no nos marcaba los coches rivales y eso era un error, ya que lo más frustrante del juego era morir porque te encontrabas de bruces contra otro coche. Por último, también tenías carga de *fuel*, pero aquí teníamos gasolineras para repostar.

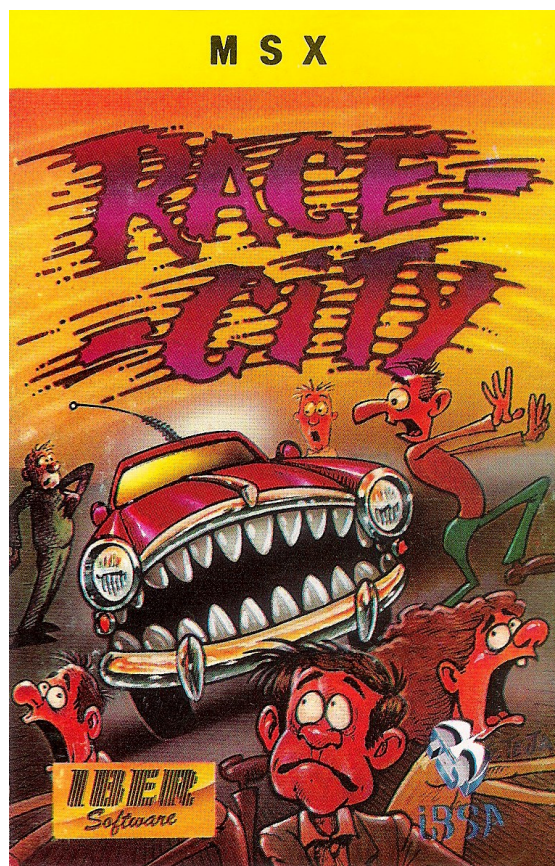
En el caso de R. Tokuda, hemos de precisar que es el autor de todas las portadas de la compañía, al menos en estos inicios. Por los créditos que hemos podido encontrar, parece que también participaba en los juegos, quizá en programación, quizá haciendo gráficos o quizá en ambas facetas.

Las mayores diferencias jugables sería el no disponer de ningún arma defensiva, por lo que únicamente nos queda huir, y cómo está hecho el recorrido con pistas a diferentes alturas, lo que enrevesaba un poco el juego.

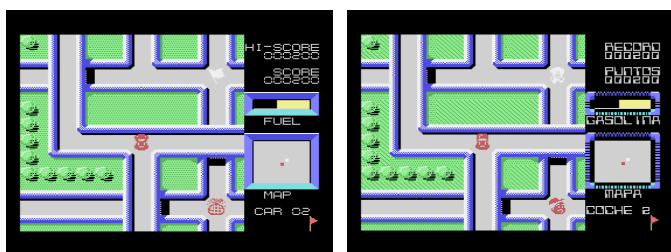
El juego fue objeto de pirateo en España, **Iber Software**, mediante su grupo de programación **Genesis Soft**, lanzó en 1988 el **Race City**, que no era más que este **High Way Star** traducido al español y con algún cambio gráfico. También pasó por algo parecido en Sudamérica, donde era extremadamente habitual esta práctica, apareciendo en Brasil con el título **Corrida Maluca** y en Argentina llegó a venderse como el **Rally-X**, por si el nombre del arcade conseguía más ventas.



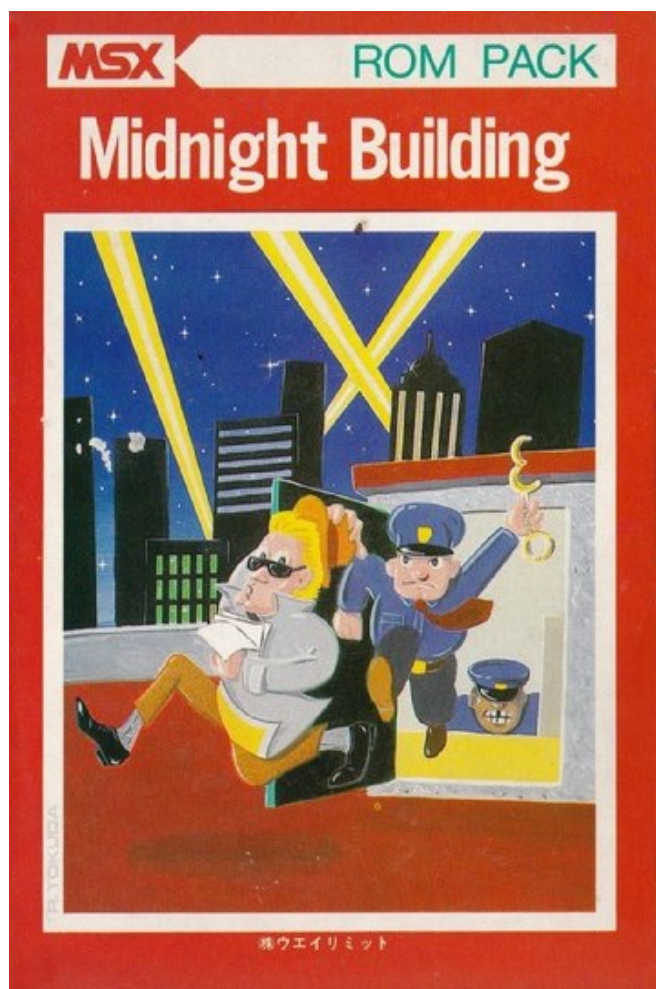
High Way Star. Cómo no, obra de Tokuda



Race-City, Iber haciendo lo que mejor sabía hacer: piratear



Cambiamos unos pocos gráficos, y ya tenemos juego nuevo



Midnight Building, un juego sorprendente



Sólo podíamos ver en un reducido radio a nuestro alrededor

Midnight Building (ミッドナイトビルディング), programado por Manabu Yamana y diseñado por R. Tokuda, era técnicamente sorprendente para la época. Debíamos recorrer ocho pisos, cogiendo las llaves de cada uno de ellos, y la dificultad estribaba en que no podíamos ver el laberinto completo mientras lo recorriamos. El juego simulaba que llevábamos una fuente de luz, así que únicamente podíamos ver los caminos que se encontraban en un pequeño espacio a nuestro alrededor. Por suerte, toman la decisión de que los guardias enemigos se vean en todo momento en pantalla, evitando así lo que hubiera sido un error que hubiera lastrado su jugabilidad por ser demasiado difícil.

No sólo resulta notable la jugabilidad, sino que también el aspecto sonoro con una agradable melodía que nos acompaña durante todo el juego, algo nada habitual a principios de 1984, fecha en la que sale este juego aunque fuese programado en 1983. El aspecto gráfico es más limitado, pero es debido a que una vez más estamos ante un juego con cierta inspiración en **Lode Runner**, algo que a este **Midnight Building** le sienta muy bien para así poder representar el laberinto completo en una única pantalla. Evidentemente, en este caso hablamos de similitudes en cuanto al esquematismo de los gráficos y la misión principal de escapar de los enemigos, no hablamos de otras mecánicas como cavar agujeros.

En lo que a la recepción en prensa se refiera, en la española **Input MSX** decía que el juego había sido realizado “con elegancia y buen gusto” y destacaba “su alto poder adictivo”. En Reino Unido, la **MSX Computing** lo definía como “disfrutable, pero demasiado caro”, apreciación bastante habitual en los juegos que salían en formato cartucho. También hacía notar algo obvio, que los gráficos no destacaban. La **What MSX?** le daba un 7, pero coincidía en el excesivo precio del juego, 18.80 libras, parece que los británicos miraban bastante el bolsillo a la hora de valorar el juego, seguramente por el arraigo que ya tenían allí las series baratas o *budget*. No tenemos referencia de ninguna crítica en Japón, únicamente una noticia en la **MSX Magazine**, pero sin valoración alguna.

Tras estos dos juegos, la compañía pasa a llamarse **Zap Corporation** (株式会社ザップ) y bajo el nuevo nombre lanza otros tres juegos para MSX en este 1984. **Manes** (メイズ) tenía como punto más destacado la variedad de situaciones. Pese a que sus cuatro niveles eran laberintos, variaba la perspectiva de lateral a cenital, los obstáculos y la forma de superarlos. Piedras rodantes a lo Indiana Jones, saltos sobre balsas, resbalando sobre hielo y un volcán en erupción, cada fase tenía su propia personalidad.

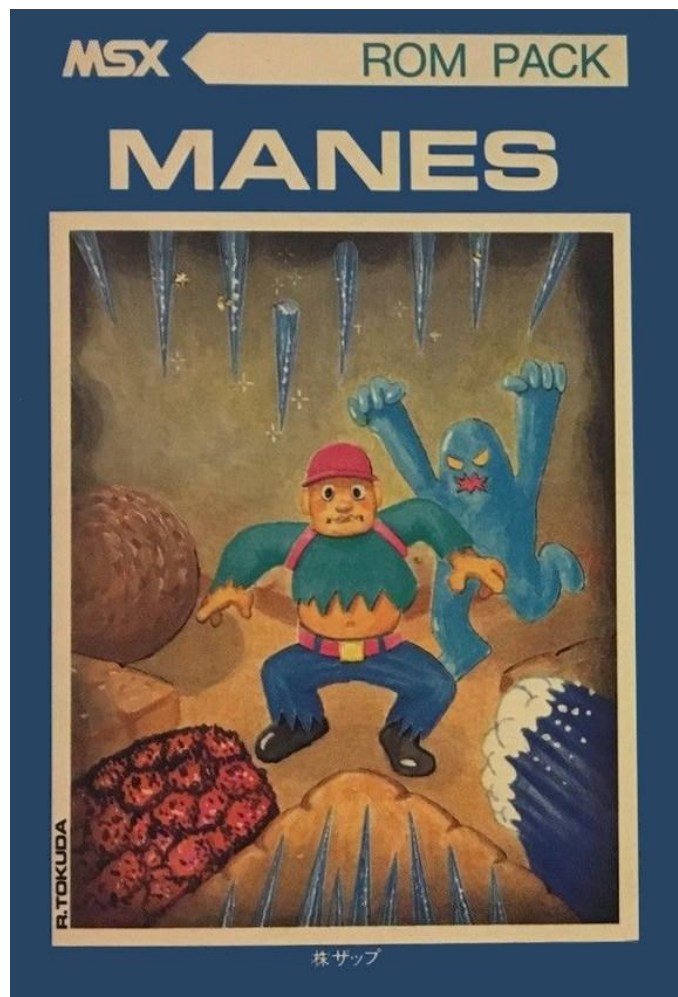
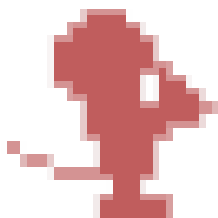
Funky Mouse (ファンキー・マウス) seguía en la línea de los juegos de la compañía, que parecía tener especial gusto por los laberintos. De hecho, este **Funky Mouse** parecía ser una versión remozada de **High Way Star** ya que heredaba el radar, aunque menos útil todavía, las pistas a distintos niveles se sustituían por escaleras y algunas estaban taponadas, por lo que había que buscar el recorrido que te llevase hasta el punto deseado. Por último, sustituíamos los banderines por trozos de queso, aunque en este caso sí que aparecían todos los trozos al mismo tiempo.

Pero **Funky Mouse** no era solo una autocopia de **High Way Star**, sino que lo mejoraba en todos los aspectos. Un juego más dinámico, que dejaba más espacio al jugador a la hora de ver llegar los enemigos, y en este caso nuestro ratón sí que tenía un modo de defenderse de los gatos saltándoles encima. Sin embargo, un punto mejorable era el ya mencionado radar, que únicamente señalaba nuestra posición y no hacía lo propio con los enemigos ni con los quesos.

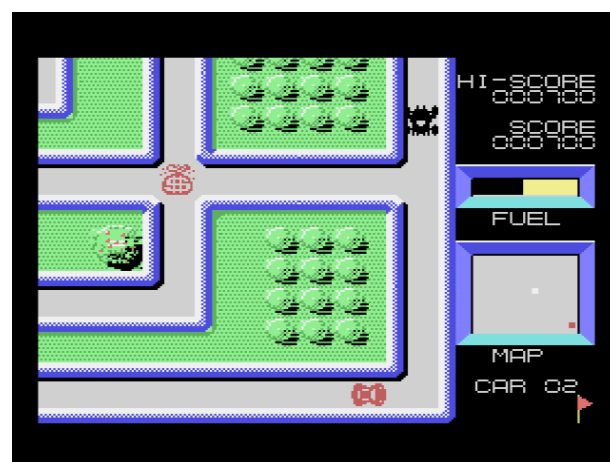
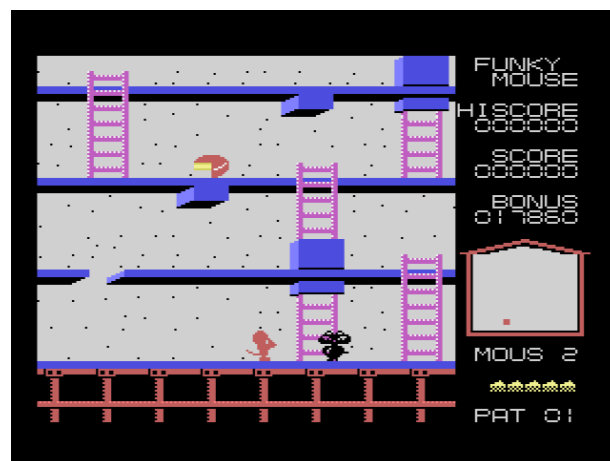
Por último, **Pine Applin** (パイナップリン) era el juego más singular de la nueva compañía, no era de estilo laberinto, sino que era más de estilo plataformas. Aunque el juego tiene créditos los programadores usaron apodos, por lo que nos es imposible precisar quiénes fueron los autores de cada apartado de este juego.

Nuestra misión en **Pine Applin** era guiar a nuestro personaje a lo largo de una serie de islas, recogiendo cinco piñas en cada nivel para poder llegar al siguiente hasta alcanzar la gran piña. Una vez recogida debíamos hacer el camino inverso, ahora más fácil porque no tendremos más piñas que recoger, únicamente tendremos que preocuparnos de llegar al borde derecho hasta alcanzar nuestra casa-manzana, momento en el que sonará la música y nos mostrará el mensaje de *Game Over* que dará por concluido el juego.

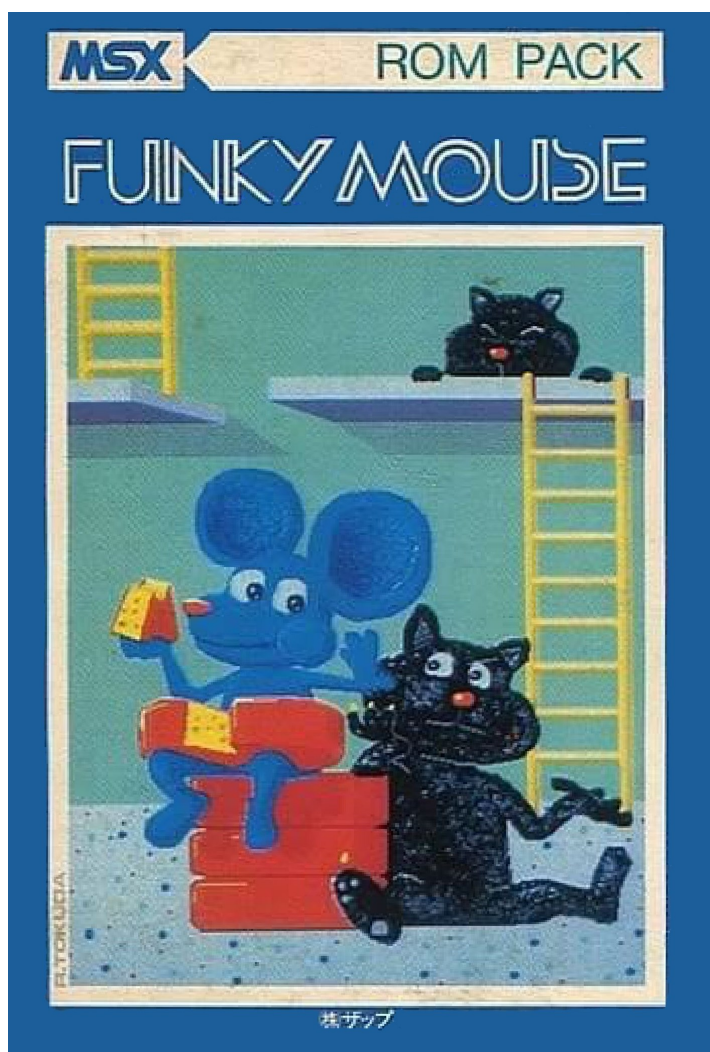
Pine Applin no era un juego nada fácil, el principal problema estribaba en el diseño del salto, muy rígido y nuestro personaje no alcanzaba demasiada altura, por lo que era muy fácil que al tratar de saltar un enemigo no lo consiguiésemos e impactásemos con él perdiendo una vida. Además, por el camino encontraríamos saltos de plataformas muy medidos y complicados de realizar correctamente.



Manes, llamativa la camiseta ombliguera

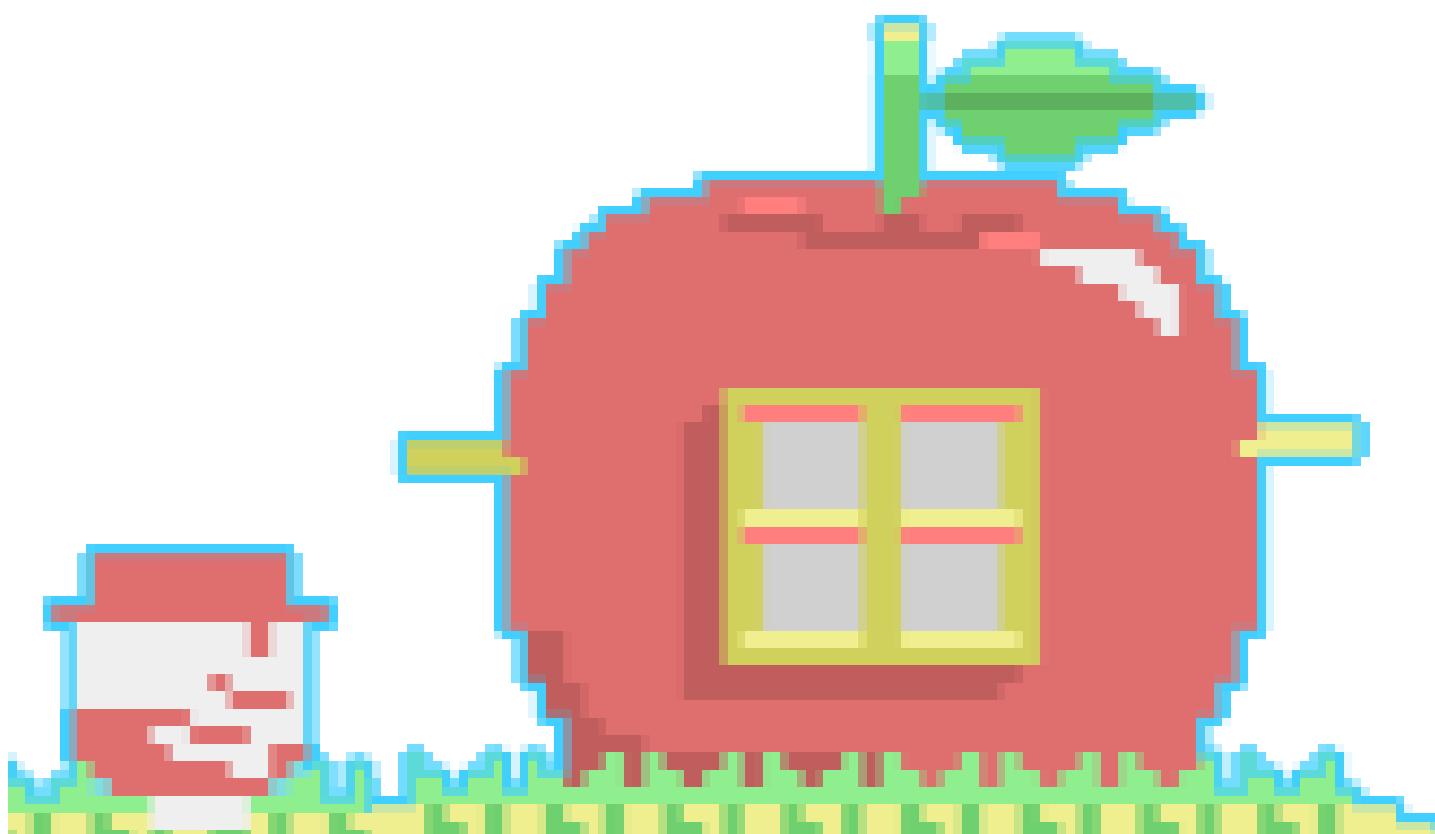


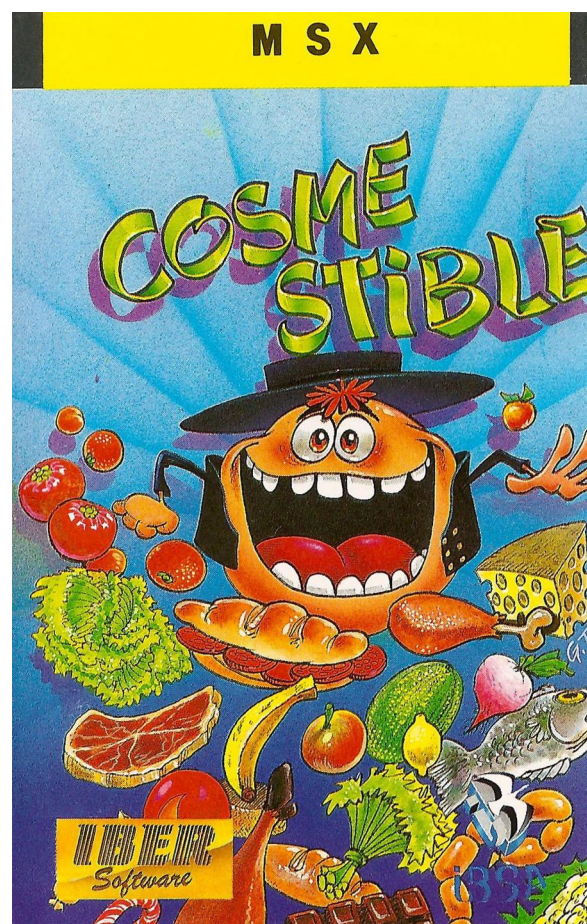
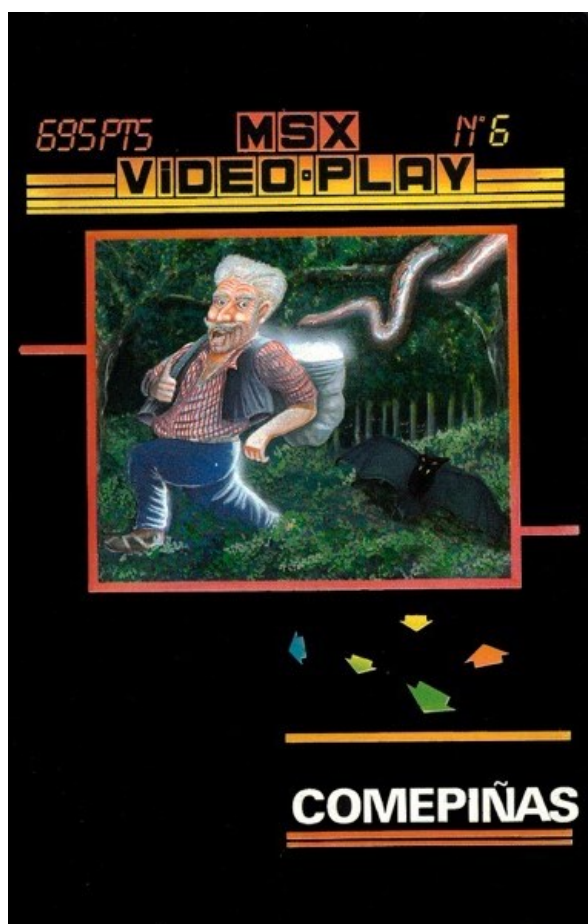
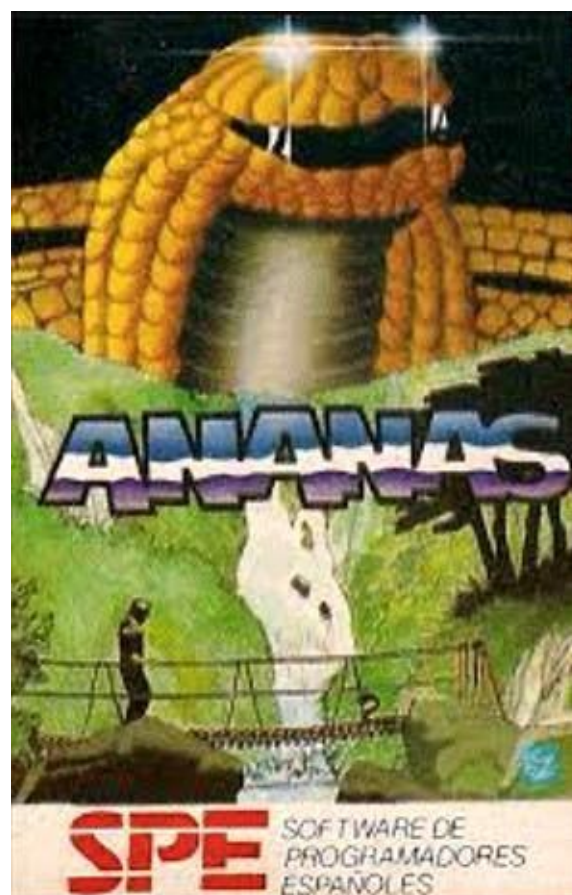
Mismo tipo de letra, radar, estructura similar...



Funky Mouse, lo amistosos que parecen aquí los gatos...

Este nivel de dificultad lastraba el juego, que pese a ello ofrecía un buen nivel gracias a sus buenos y coloristas gráficos, y a una melodía que nos acompañaría durante todo el juego. Algo debieron de verle en la compañía española **Iber Software** porque, al igual que hicieron con **High Way Star**, modificaron los gráficos del juego dejándolos horribles y lo hicieron pasar en 1988 como el **Cosme Estible**, con una portada que rezumaba aroma cañí. Pero en esta ocasión no fueron los únicos, porque por allí pasaba **System 4** y también pirateó el juego, pero sin modificar ni gráficos ni música, simplemente cambiándole el título por **Ananas**. La gracia del asunto es que ese **Ananas** lo lanzaron dentro de su sello **SPE**, que significa Software de Programadores Españoles. Pero no acababa ahí la aventura pirata del **Pine Applin** en España, porque **P.P.P. Producciones** también sacó este juego bajo el nombre de **Come Piñas**, limitándose a eliminar la pantalla inicial y el texto para ver si así colaba el plagio. Además, hay que tener en cuenta que **P.P.P. Producciones** era la misma gente de **Grupo de Trabajo Software**, que después fundaron **Genesis Soft** y que a su vez era el grupo de programación de **Iber Software**. Con lo cual, **Cosme Estible** era el plagio sobre el plagio que ya era **Come Piñas**.





Pine Applin, el juego de las mil caras

BANDAI

Aprovechando franquicias



**BAN
DAI**

En 1984 el hecho de poder ver videojuegos protagonizados por rostros famosos, o con licencias de series de animación o películas no era nada nuevo. El tener como respaldo a un laureado deportista, o el poder basar un juego en la serie de mayor éxito del momento siempre ayudaba a un incremento de las ventas, más allá de la calidad objetiva del título. En los años 80 en Japón, la industria del *anime* ya estaba más que desarrollada y los nuevos ordenadores y consolas parecían un mercado muy adecuado para dar el salto y aumentar beneficios.

Bandai ya era por entonces la juguetera más importante del país, tras un largo camino que comenzó a recorrer el 5 de julio de 1950 bajo el nombre de **Bandai-ya**. Disponía además de un buen número de licencias para las que ya fabricaba juguetes con notable éxito. Su siguiente paso era el crear una división para crear software y en 1985 conseguiría entrar en el mercado de la consola de **Nintendo**, Famicon. Antes de eso, tuvo oportunidad de producir juegos para MSX, donde el mercado era mucho más libre y ya para junio de 1984 publicó cuatro juegos de una tacada que publicitaba en la **MSX Magazine** del mismo mes, junto a otros tres juegos que lanzaba para otros ordenadores como PC-8801, X-1 o FM-7.

Galactic Drifter Vifam (銀河漂流バイファム) era una serie de robots, *mechas* en japonés, producida por **Sunrise** y que había comenzado su andadura en octubre del 83. Por lo tanto a fecha de salida del juego, junio del 84, la serie estaba en su apogeo, aunque terminaría poco después en septiembre. La historia de la serie nos relataba como, debido a un ataque alienígena, unos niños se ven obligados a huir a bordo de la nave de combate Janous. Siguiendo este mismo argumento, en el juego manejábamos la Janous y contábamos con los robots Vifam para defendernos, siendo nuestro objetivo encontrar un planeta seguro, el cuál podremos identificar en el mapa estelar porque será de color rojo.

En la parte derecha el juego permitía alternar entre tres vistas diferentes, siendo la primera el mapa estelar para orientarnos con nuestra nave, la segunda la vista de ataque de nuestro Vifam, y la tercera la vista de daños de nuestro robot. Los gráficos eran excesivamente esquemáticos y monocromo, además el juego tenía una dificultad elevada al disponer de una única vida. Pese a la aparente complejidad del juego, realmente era bastante sencillo y rápido dar al menos una vuelta encontrando el planeta que buscábamos. En los puntos positivos estaría el pseudo 3D de la vista de ataque del Vifam y el control de la inercia de la nave Janous, que da mayor dificultad al juego.



Portada de la edición en DVD de Galactic Drifter Vifam



Godzilla, el terror de Japón

ドラマチック・アクション!!

スピーディな場面展開、迫力あるサウンド。
バンダイの本格ソフト。

バンダイのソフトは全てマシン語です。



ガンダム、ア・バオア・クーに挑む!

ガンダム

落下物をよけながらガンダムのコックピットに乗り込むアムロ。ジオン公国宇宙要塞ア・バオア・クーに向かって発進! ビーム砲を发射し、ドムや敵の砲台を爆破せよ!!

⑤ ¥5,800 5月発売予定



ビーム砲、炸裂! 戦え、ガンダム!!

ガンダム

目にも止まらぬスピードでガンダムを操り、襲いかかるザクをビームライフルで撃破せよ! 果たして君は、ホワイトベースを守りきり、ニュータイプになれるか!?

⑤ ¥4,800/5月発売予定



シュワッチ! 特撮のヒーロー大活躍。

ウルトラマン

超物質を運ぶトラックを、UFOや怪獣、バルタン星人からビートル号で守れ! 敵の攻撃をうけられ、ウルトラマンに変身。キックとスペシウム光線で、さあ反撃だ!!

⑤ ¥5,800 5月発売予定



史上最強の零戦が大空を舞う!

零戦

轟音と共に接近する敵戦機。迎撃するのは史上最強の零戦。ジグザグ攻撃などのテクニックで、スリリングな空中戦が完全3D画面でリアルに楽しめます。

⑤ ¥4,800/5月発売予定



ブーム再来。怪獣王、ふたたび出現!

ゴジラ

ゴジラに襲いかかる怪獣たち。メガロが体当たりで、クモンガーが強力な糸で、キングギドラが空から引力光線で攻撃。さあゴジラ、放射能火炎で3大怪獣をやっつけろ!!

⑤ ¥5,800 5月発売予定



勝敗は、すべて戦略にある!

戦略連合艦隊

航路で敵艦隊に遭遇すると、空中戦⇒空海戦⇒海戦と手に汗を流す戦闘シーンが展開されます。知略とテクニックを必要とする、リアルタイム・シミュレーションゲーム。

⑤ ¥4,800/5月発売予定

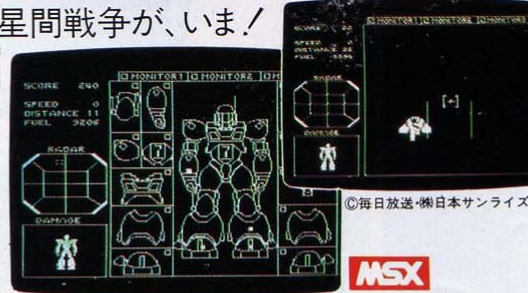


迫真さわかる星間戦争が、いま!

バイファム

宇宙船ジェイナス号を操作し、ペルウィック星から惑星Aまで航行するアドベンチャータイプのゲーム。途中、隕石や敵からの攻撃が…。さあ、バイファム出動せよ!

⑤ ¥5,800 5月発売予定



*上記、各画面はRX-78のもので、MSXマークはマイクロソフト社の商標です。

おもしろさを徹底追求! 豊富なソフト群。

バンダイでは、パソコンソフトを幅広く楽しんでもらうために、MSX仕様やPCシリーズ、FMシリーズなどに対応するゲームソフトを開発しました。ガンダムやゴジラなど、テレビ・映画の人気者が活躍するビッグキャラクターゲームから、壮絶な戦闘シーンがリアルに展開されるウォーゲームまで、すべてストーリー性、アクション性を重視した魅力満載のソフト・バリエーションです。

企画進行中ソフト ● 関ヶ原 ● テニス ● 将棋 続々6月発売予定! ご期待ください。

株式会社バンダイ

フロンティア事業部

東京都台東区駒形2-5-4 111 TEL(03)842-5151(代)

■RX-78のお問合せは/バンダイ・エレクトロニクス・サービスセンター ● 本部・東京都千代田区神田神保町1丁目33番2号・第百生命ビル4F ☎(03)233-0381 ● 札幌(011)862-2430 ● 仙台(0222)84-9420 ● 新潟(0252)33-6541 ● 名古屋(052)613-3434 ● 大阪(06)942-2647 ● 広島(082)292-6241 ● 福岡(092)622-1741

BANDAI

Con **Godzilla vs. 3 Major Monsters** (ゴジラ V S 3 大怪獣) aterrizaba en MSX el personaje más famoso del cine de monstruos japonés, también conocido como *Kaiju Eiga*. La primera aparición de Godzilla fue en la película homónima de 1954, dirigida por Ishiro Honda (本多猪四郎) y producida por Toho. Godzilla venía a ser la encarnación de la amenaza nuclear y del miedo que asoló Japón tras las dos bombas atómicas, un monstruo que vivía en las profundidades del océano y que las explosiones despertaron e hicieron que subiera a la superficie.

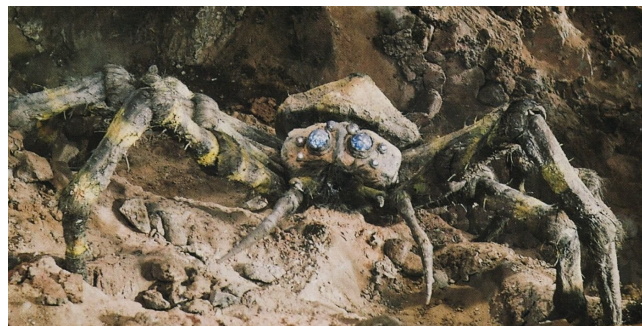
Godzilla vs. 3 Major Monsters vendría a ser el primer videojuego con la licencia oficial de Godzilla, por pocos meses respecto a **CinemaScope Adventure: Godzilla** (シネスコ・アドベンチャー ゴジラ) que apareció en noviembre de 1984 para PC-8801 y FM-7 y adaptaba la película original, de 1954, en una aventura conversacional. Hay dos juegos anteriores, uno es **Godzilla**, aparecido en 1980 para Commodore Pet y en 1983 para Commodore 64, y el otro es **Godzilla & The Martians** para Spectrum, ambos juegos carecían de licencia oficial y se aprovechaban de la laxitud del copyright en la década de los 80 en lo que a videojuegos se refiere.

Los tres monstruos que retarán a Godzilla en este juego son: King Ghidorah (キングギドラ), el monstruo volador de tres cabezas, Megalon (メガロ), similar a un escarabajo kabuto pero de 55 metros de alto, y Kumonga (クモンガ), la araña gigante. Hará su aparición también Minilla (ミニラ), que es el hijo de Godzilla y al que tendremos que salvar del ataque de King Ghidorah. La acción no se centra en ninguna película en concreto, cabe destacar que en 1984 ya existían 15 películas protagonizadas por Godzilla, y en ese mismo año, en diciembre, se estrenaría una nueva película que también se llamaría **Godzilla**, aunque también se le conoce como **The Return of Godzilla** o **Godzilla 1984**, que servía como secuela de la original y a la vez como reinicio de la serie, ya que ignoraba todas las secuelas posteriores en las que Godzilla acababa siendo un defensor de la Tierra y retoma al Godzilla más antagonico y destructivo.

El juego constaba de tres fases, una para cada monstruo, y está en línea con los juegos de la época en el sentido de no tener un final definido y poder dar vueltas al juego indefinidamente, empezando con una primera vuelta muy sencilla y elevando la dificultad a cada nueva iteración. Gráficos correctos, aunque es cierto que el *sprite* de Godzilla mirando hacia abajo quedaba un poco raro, sonido también justito y jugabilidad suficiente para que los fans de la franquicia pudiesen disfrutar controlando al terror de Japón.



King Ghidorah



Kumonga



Megalon



El sprite de Godzilla mirando hacia abajo no impone mucho respeto



Ultraman y sus poses



Primera fase, Guesra surge del fondo marino

Si Godzilla era un personaje clásico, no lo era menos **Ultraman** (ウルトラマン) que también tuvo su videojuego para MSX. Un personaje seguramente no tan conocido fuera de las fronteras niponas que comenzó su andadura en su serie de televisión de 1966, producida por Tsubaraya Productions, que seguía la estela de la serie **Ultra Q** (ウルトラQ), que sería la precursora de todas estas series como **Bioman** o **Power Rangers**. En este caso, al referirnos a Ultraman no lo hacemos a un único personaje, sino que es el nombre genérico de los habitantes del planeta Ultra, de gran fuerza, sabiduría y tamaño, que hacen el papel de guardianes del universo. Cuando es necesario la acción de un Ultraman en la Tierra, éste se fusiona con un terrícola y le da el poder de transformarse en un Ultraman, aunque sólo durante unos minutos ya que la atmósfera de la Tierra está demasiado contaminada.

Pese al elevado número de secuelas que tuvo Ultraman, el juego de MSX se basa en la serie original de 1966. Los antagonistas a los que nos enfrentaremos durante la partida serían Red King (レッドキング), uno de los monstruos más populares de la franquicia, aparecido por primera vez en el octavo episodio de la serie y bastante similar en su aspecto a Godzilla, Alien Baltan (バルタン星人), artrópodos del planeta Baltan y uno de los enemigos más famosos y recurrentes de la serie, y del fondo del mar surgirá Guesra (ゲスラ), dispuesto a atacar nuestro barco.

De nuevo, el juego constaba de tres fases diferenciadas. En la primera manejábamos una nave para defender a un carguero del ataque de Guesra y de platillos volantes. En la segunda seguíamos con la nave y hacíamos aparición Red King, aquí nuestro objetivo es simplemente aguantar lo que podamos hasta que nos derriben, momento en el que pasamos a la tercera fase en el que tomamos el papel de Ultraman para combatir a Red King, pasando el juego a ser un **Street Fighter** primitivo. Cuando lo derrotemos será Alien Baltan el que se interpondrá en nuestro paso, pero por mucho que parezca imponer este último enemigo, la realidad es que podremos derrotarle con un simple ataque de Ultraman, sonará una de las más famosas melodías de la serie y le habremos dado una vuelta al juego.

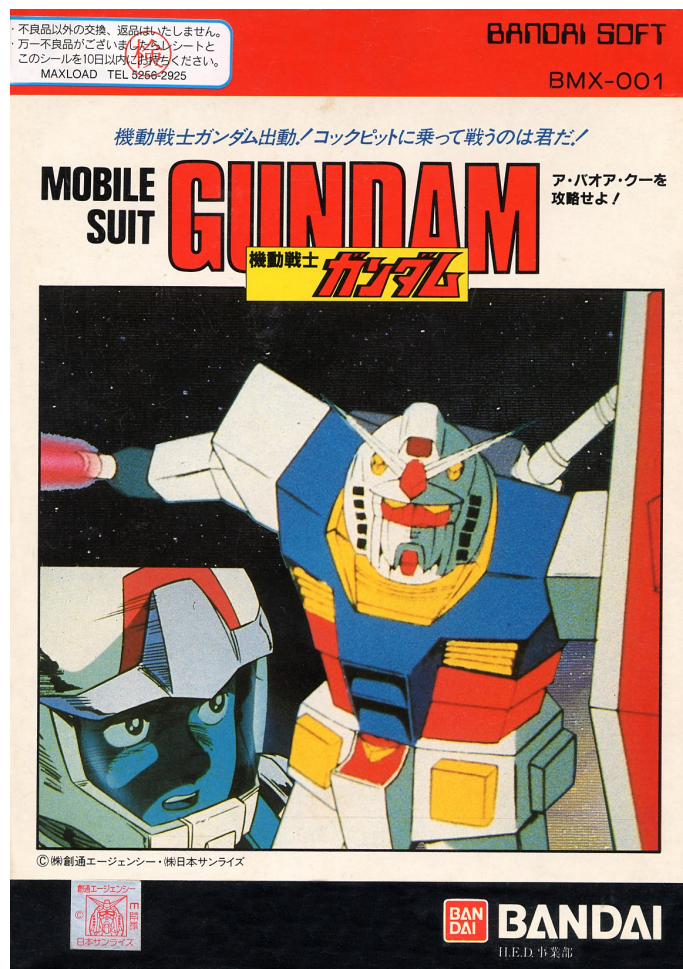
La valoración del juego sería muy similar a la del **Godzilla**, pareciendo ambos haber sido cortados por el mismo patrón: gráficos correctos y lo suficientemente bien hechos como para poder distinguir a los protagonistas, música casi nula y jugabilidad justita. De nuevo, hecho para los fans de la serie.

Una de las franquicias más potentes que tenía Bandai era la de **Gundam**, sus robots obtenían unas cuantiosas ventas y, por lo tanto, no podía retrasarse mucho el desembarco de la serie en el mundo de los juegos de ordenador. Con **Mobile Suit Gundam** (機動戦士ガンダム) se creaba el primer juego de la franquicia para MSX, no sería el último ni tampoco sería el MSX el único ordenador o consola en tener su juego de Gundam, ya que estamos ante una de las series más prolíficas en lo que a videojuegos se refiere, contando con más de 70 títulos producidos.

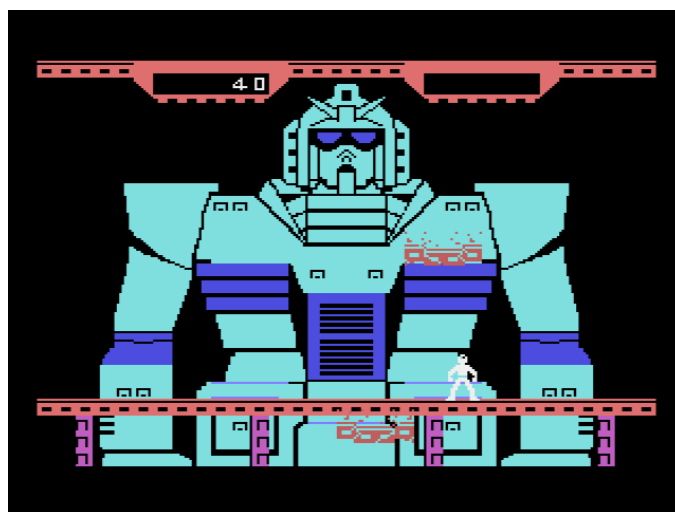
La serie original, **Mobile Suit Gundam**, se estrenó el 7 de abril de 1979 y fue un gran éxito desde sus inicios siendo una de las primeras en mostrar a los grandes robots como máquinas vulnerables, alejados de la estampa de casi invencibilidad que solían tener los clásicos como **Mazinger Z**. Todo estaba enmarcado en un conflicto armado y los robots eran armas de guerra, en ambas facciones se pueden ver personajes buenos y malos, no se limitaba a reflejar una facción buena que se defendía con un único robot y piloto, y a una facción mala que era la invasora como era casi obligación en las series producidas hasta entonces, sino que Gundam mostraba un conflicto y trataba de hacerlo real dentro del género de la ciencia-ficción. El legado de Gundam se ha extendido en videojuegos, series, *mangas*, películas, etc.

Centrándonos en el juego para MSX, en este caso teníamos únicamente dos fases para afrontar. En la primera, manejaríamos al piloto situado frente al Gundam, únicamente tendremos que esquivar los cascotes que caen del techo, por el ataque del enemigo, hasta que la compuerta del Gundam se abra y podamos acceder a él. En la segunda fase, ya pilotando nuestro Gundam, pasaremos a una acción en primera persona donde manejaremos el punto de mira para repeler el ataque del enemigo. Aunque es cierto que ofrece dos fases con jugabilidad distinta, el juego se quedaba un poco corto porque la duración de las fases era bastante escasa, en muy poco tiempo se podían superar ambas y darle una vuelta al juego.

Vistos estos cuatro títulos basados en conocidas franquicias, ninguno de ellos ofrecía una calidad técnica demasiado destacada y su jugabilidad era sencilla y mejorable. No es que fuesen malos juegos, ni mucho menos, pero sí que se puede adivinar que las ventas que tuvieran venían más determinadas por los personajes en los que se basaban, que por el juego en sí.



Mobile Suit Gundam, franquicia de enorme éxito

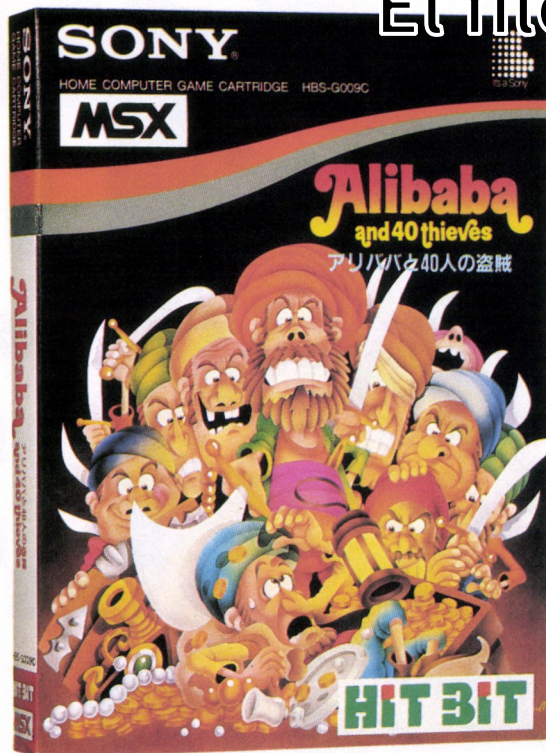


Mucho robot, pero las instalaciones se vienen abajo

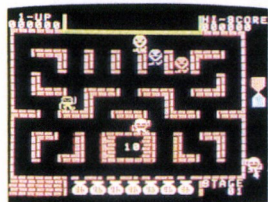
MSX

SONY

El filón de los arcades



追いつ追われつのデスマッチ。盗賊から宝を取り返すスリルいっぱいの大活劇だ。



開けゴマ! 勇敢なアリババと40人の盗賊が宝物をめぐって大活劇。ミステリーゾーンなど、一発逆転のスリルに興奮しよう。何かおきるかわからないのが楽しみだ。

アリババと40人の盗賊
(HBS-G009C)・・・¥4,500

▲開けゴマ! 盗られた宝は取り返せ。

HIT BIT



写真のシステムはパーソナルコンピュータ
HB-55本体¥54,800とトリニロンカラー
テレビKV-14G1¥54,800の組合せです

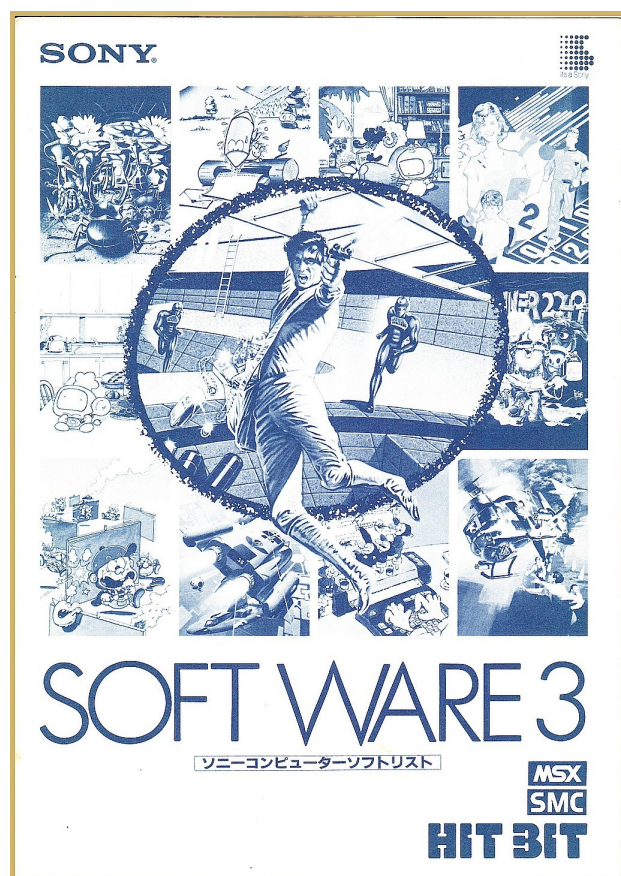
ソフトウェアも、ソニー。

En 1984, **Sony** continúa trayendo un buen número de juegos a MSX siendo muchos de ellos conversiones de recreativas, lo que siempre suele ser sinónimo de ventas aseguradas. Tengamos en cuenta que estamos en 1984, por lo que la diferencia tecnológica entre las recreativas de la época y un MSX todavía no son abismales y la mayoría pueden ser recreadas en el sistema doméstico sin que ello signifique que hay que imponer importantes recortes gráficos y sonoros.

Es por eso que entre los juegos que llegan se encuentran dos de **OEC (Omori Electric Company)**. Así tenemos el **Battle Cross (バトルクロス)**, conversión del arcade del 82 que no acaba de cumplir lo que decíamos de que no era tan necesario recortar en exceso para llevarlo al MSX, ya que trae diversos cambios quizá no muy acertados. Las dos primeras fases sí que son similares al arcade, en la primera nos enfrentaremos a los enemigos con nuestra nave para después esquivar una lluvia de meteoritos. La segunda fase incluirá en MSX una especie de agujero negro amenazando con descargar su furia sobre nosotros. Aunque hemos dicho que ambas fases son similares, hay una diferencia muy importante que consiste en que no nos aparecerán enemigos por la parte izquierda como sí sucede en la recreativa. Esto debería suponer una facilidad, pero ocurre que si movemos nuestra nave hacia la izquierda ésta encarará y disparará también hacia ese lado. Esto sucedía en la recreativa de forma lógica para poder disparar a los enemigos que viniesen por la izquierda, pero al no aparecer ningún enemigo por este lado en la versión MSX lo que sucede es que se convierte en un error garrafal, ya que estaremos disparando hacia nadie si tenemos que movernos en esa dirección para esquivar un enemigo o un obstáculo.

La tercera fase es de bonus y es novedad para MSX, en ella tendremos que dirigir a nuestra nave hacia una nebulosa. La cuarta y la quinta fases son idénticas, cambiando únicamente el color del fondo, y en esta ocasión el desafío consiste en conseguir llevar a nuestra nave hasta el extremo derecho de la pantalla, evitando a los enemigos que se lanzan a por nosotros. Con una buena memorización, los enemigos siempre actúan igual, ambas fases se pueden pasar en apenas 30 segundos y al hacerlo regresaremos al primer nivel, en un bucle infinito.

La otra conversión de **OEC** era el **Car Jamboree (爆走スタントレーシング)**, mucho más similar al original, aunque también con limitaciones ya que no salían coches adicionales y no teníamos la fase de bonus del salto de rampa. Pero por lo demás el espíritu se mantenía perfectamente y estábamos al volante de un coche con el objetivo de destrozar a los rivales chocando por su lateral.



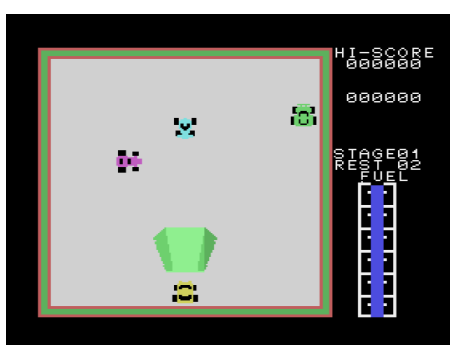
Portada del catálogo de Sony Software 3, diciembre de 1984.
Lode Runner centra la atención



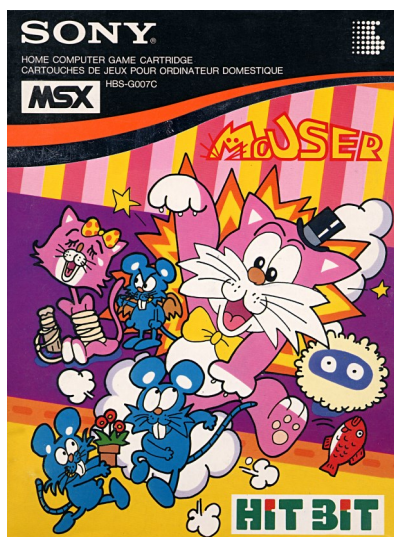
Versión MSX (arriba) y arcade (abajo), en la que sí que nos atacaban por la izquierda



Car Jamboree



Muy similar la version MSX (arriba) a la de arcade (abajo)



Mouser

En cuanto a **Mouser**, también era una conversión del arcade de 1983 de UPL, por entonces conocida como **Universal Playland**. Un dato curioso es que buscando información sobre esta compañía se da como 1984 el año en que cambia su nombre a **UPL**. Sin embargo, en este **Mouser** podemos ver el copyright de 1983, y sí salió en ese año a cargo de **UPL Co., Ltd.**

También es uno de esos juegos en el que los programadores quisieron dejar su firma oculta entre el código. Así podemos saber que el juego se terminó el 1 de noviembre de 1983 y sus autores fueron M. Komeda e I. Ogata, quienes parece que también fueron autores de la recreativa **Penguin-kun Wars** (ぺんぎんくんのウォーズ) igualmente de **UPL**. Con estos datos podemos pensar que **UPL** fue autor del arcade y también de la versión MSX. Sin embargo, aunque el juego se terminó en noviembre no fue hasta el 21 de enero de 1984 que se publicó.

Éste es uno de esos casos en los que el término adaptación cobra más sentido que nunca. No sólo tiene que adaptar la resolución 3:4 del arcade al 4:3 del MSX, perdiendo sensación de altura, sino que también recorta el número de fases distintas, alturas a recorrer e incluso elementos jugables.

Nuestra misión consiste en dirigir al gato Nyanta, Tom en la mayor parte de Europa, Colas en España y Felix en Alemania, que ha de rescatar a su novia Miko secuestrada por los ratones. En un primer vistazo podríamos pensar que estamos ante otro émulo del **Donkey Kong**, y no iríamos desencaminados porque **UPL** era una nueva compañía que acababa de aterrizar en los arcades, y el camino más sencillo era tomar ideas de los juegos más exitosos. Pero pese a compartir la idea base de tener que ascender hasta llegar a Miko aquí no saltaremos barriles, sino que tendremos que capturar cinco ratones para que se genere una escalera que nos permita ascender el último tramo. Supondremos que estamos ante un intercambio de rehenes.

Mouser cuenta con tres pantallas distintas cumpliendo ciclos de cinco. Es decir, el orden iría casi a ritmo de vals: 1-2-3-2-3. Primer nivel, segundo, tercero y repetimos el segundo y después el tercero, momento en el que el ciclo vuelve a comenzar. Un dato curioso es que las bombas que a menudo nos lanzan los ratones, en la recreativa podemos explosionarlas saltando cuando estamos en su horizontal. Sin embargo, en MSX esto parece ocurrir únicamente en el tercer nivel.



El juego no convenció a **MSX Computing**, suspendiéndolo con dos estrellas pese a considerar que tiene buenos gráficos “como debería ser en un cartucho”. **What MSX?** se situaba en el polo opuesto y le daba un 8 encontrando sólo la pega del parpadeo de *sprites*. En *Tilt* le otorgaban 3 estrellas sobre 6 porque “carece de originalidad, pero sigue siendo agradable de jugar”. En Japón recibía la nota máxima de 5 estrellas en la **MSX Magazine**, teniendo en cuenta que allí sí que lo disfrutaron en el momento de su salida, y no pasado más de un año como en Europa.

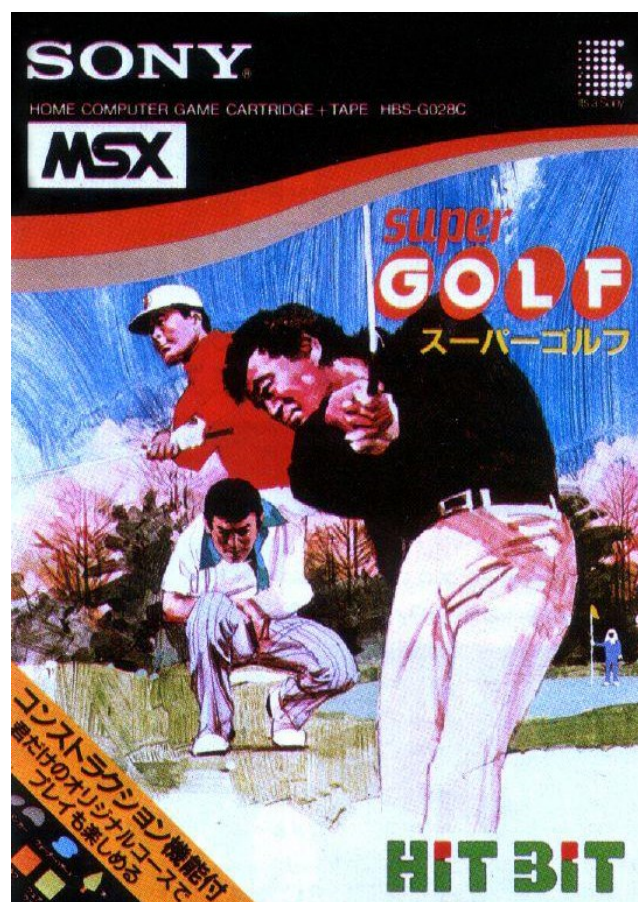
Super Golf (スーパーゴルフ) es un juego muy simple, ya muy superado por sus competidores, y la curiosidad es que cuando llega a Europa sufre unas curiosas modificaciones en su portada. Al golfista que está en primer plano le colocan una visera, parece que para disimular sus rasgos orientales, y el que está en cuclillas sufre un rediseño y adquiriendo un aspecto que nos recuerda bastante a Jack Nicklaus. Aparte de esta anécdota, lo más destacable es su editor para crear nuestros propios circuitos.

Por otro lado, **AliBaba and 40 Thieves** (アリババと40人の盗賊) era un arcade de **SEGA**, convertido a MSX por **ICM**, grupo del que no se tienen más datos ni ningún otro juego realizado. La portada corría a cargo del *mangaka* Susumu Matsushita (松下進), de peculiar estilo al estar muy influenciado por el cómic estadounidense. En lo que respecta al juego en sí, más allá del cambio que suponía pasar de la relación de aspecto 3:4 del arcade a los 4:3 del MSX, lo que hizo que se recortase el tamaño del laberinto que separaba la cueva de Ali Baba de los ladrones, la diferencia residía en que mientras que en arcade siempre había que detener a 40 ladrones, en MSX empezábamos con 10 e iba aumentando de 10 en 10 en cada nivel hasta los 40.

El juego no dejaba de ser otra vuelta de tuerca al concepto del **Pac-Man** en lo que respecta al laberinto por el que movernos, aquí en vez de ser los cazados éramos los cazadores, tratando de frenar a los ladrones que querían robar nuestras sacas de dinero para llevarlas a su guarida, si conseguían robar todas perderíamos una vida. Al tiempo aparecen unos interrogantes que esconden ventajas y desventajas como hacernos gigantes, máxima velocidad, hacer gigante al ladrón jefe o abrir la cueva de los ladrones mediante la famosa frase “ábrete, Sésamo” para así poder recuperar los sacos de dinero que nos hubiesen robado.



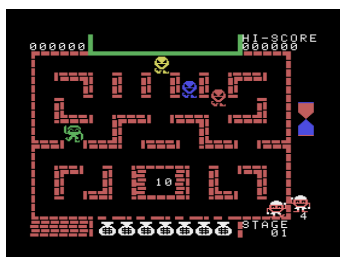
4 alturas en MSX por 6 en arcade



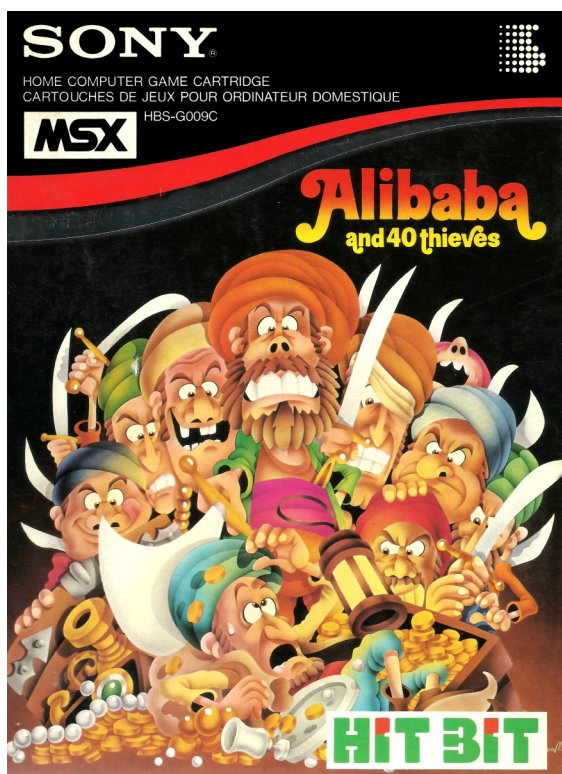
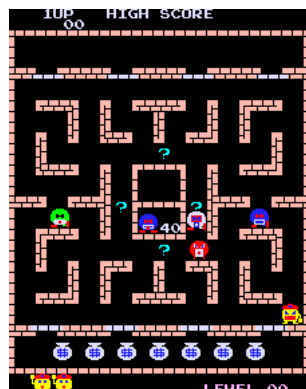
Super Golf, version japonesa y europea. Busca las diferencias



Susumu Matsushita en 2008



El arquitecto del laberinto de MSX tenía menos presupuesto



Ali Baba and 40 Thieves, portada de Susumu Matsushita

Los gráficos eran bastante sobrios, justos y sin florituras, el apartado sonoro se quedaba atrás al no incluir una melodía más allá de una especie de sirena que nos acompaña incesantemente. Es por eso que la **Input MSX** le daba un 5 en gráficos y sonido, dejando la nota en 29 sobre 50. La francesa **Tilt** tampoco recibía el juego con los brazos abiertos y daba 2 estrellas sobre 6. Más generosos eran en la neerlandesa **MSX Club Magazine** con un 9 en la valoración del juego, pese al 6 en gráficos y sonido.

Si de dificultades hemos de hablar, **Senjyo** (センジョー) presentaba más que cualquiera de los juegos anteriores. La recreativa original era de **Tehkan**, y, en principio, la conversión también venía firmada por la misma compañía, aunque esto lo tomaremos con bastante precaución ya que no sería la primera vez que se usa el copyright del juego original y no de los autores de la conversión. Pero volviendo al tema de las dificultades, hay que tener en cuenta que **Senjyo** era un arcade de notable calidad técnica para ser de 1983, con unos gráficos y una sensación de profundidad razonablemente bien conseguida para su año. No era tarea fácil lograr trasladarlo a un MSX, y hay que decir que lo lograron con nota y de forma más fiel que algunos de los ejemplos anteriores. Habría que destacar el efecto al subir y bajar el punto de mira, en el que todo el fondo subía y bajaba para dar la sensación de estar viendo terreno en el horizonte.

Desde la parte inferior de la pantalla controlaremos a nuestra nave, a la vez que tenemos un punto de mira para disparar a los alienígenas que se irán acercando poco a poco hasta nuestra posición. En la parte derecha, en el marcador, aparecerá un tablero en el que las casillas se irán llenando al mismo ritmo que eliminamos enemigos, cuando completemos el tablero pasaremos a la siguiente fase. No habrá un final definido, simplemente el juego se irá haciendo más difícil con enemigos más rápidos y sus disparos se irán convirtiendo en teledirigidos.

En España, la **Input Micros** le daba un aprobado raspado, pero tengamos en cuenta que estamos hablando de una revista de agosto del 88 así que podemos decir que estaba puntuado fuera de su año, lo que lastraba su calificación. Más generosa era la argentina **Load MSX** dándole un 8 en atracción y sonido y un 7 en gráficos. La francesa **Tilt** se situaba en un punto intermedio con 3 estrellas sobre 6. Otras revistas internacionales traían noticias y avances sobre el juego, pero ninguna otra lo calificaba.

Otra conversión y ésta con el personaje del payaso Mr. Do, un intento de **Universal** por tener una mascota cuyas aventuras tuvieron continuación en **Mr. Do! vs. Unicorns** (ミスタードゥ vs ユニコーンズ). La versión de MSX se publicaba el 21 de noviembre y adapta la primera versión del arcade, ya que hubo una segunda revisión que añadía dos elementos que ya vimos en la primera parte: el diamante y las cerezas. **Mr. Do! vs. Unicorns** tomaba bastantes elementos de otra recreativa anterior de **Universal**, **Space Panic**, del que comparte la estructura de plataformas. En **Space Panic** podíamos también cavar, tal y como veríamos posteriormente en **Lode Runner**, mientras que aquí disponíamos de un mazo para derribar bloques y generar huecos por donde los enemigos podían caer.

El objetivo del juego era expulsar del castillo de Mr. Do a los unicornios invasores, de ahí que fuera de Japón se conociese el juego como **Mr. Do's Castle**. Pero ojo, porque estos unicornios no son los equinos con blanco pelaje, estos sólo guardan relación con ellos en el cuerno que tienen en mitad de la frente porque son bípedos y bastante feos. Además de los unicornios, también podemos hacer aparecer a los alfamonsters y si completamos la palabra *Extra* de igual forma que en la primera parte ganaremos una vida extra y pasaremos al siguiente nivel. Tendremos por delante 8 niveles distintos, pero de nuevo no habrá un final y tras superar el octavo volveremos al primero, pero con una mayor dificultad.

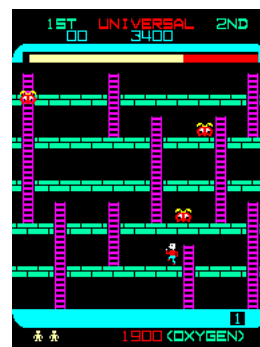
Dentro del código del juego se puede encontrar la firma del programador, Tetsuya Nishimaki (西牧哲也) de Saitama. Curiosamente, la primera parte fue realizada y distribuida por **Colpax**, pero en esta segunda parte no tuvieron nada que ver con la conversión.

Para terminar el año, en diciembre lanzaban otra recreativa de **UPL**, **Dorodon** (ドロドン), otro juego que partía del **Pac-Man** al que le incorporaba las puertas giratorias que podíamos usar para bloquear a nuestros enemigos. Respetaba el tamaño de 11 cuadros por 11 cuadros del arcade, pero el juego corría a menor velocidad, algo bastante lógico.

Sony también este año se subió al carro de lanzar software basado en juegos de mesa. Así, tendríamos el **Four Battle Mah-jong** (実戦四人麻雀), el **MSX Battle of Go** (MSX実戦囲碁) y también el **Computer Chess** (コンピュータチェス) o **Chess** a secas como se distribuyó en Europa, estos dos últimos con portada de Susumu Matsushita de nuevo. El juego de ajedrez tenía el inconveniente de que era a partir del cuarto nivel de dificultad cuando la máquina empezaba a mostrar algo de oposición, pero también era cuando tardaba lo indecible entre movimiento y movimiento.



Senjyo, la rebaja gráfica era inevitable



Mr. Do's Castle en version MSX y arcade, debajo Space Panic, la inspiración de ambos



Chess, otra obra de Susumu Matsushita

APOLLO TECHNICA
Velocidad sobre el agua



Apollo Technica era una compañía asociada a la tienda japonesa de software J&P, ya en 1983 había dejado algún juego para MSX, pero es en 1984 cuando programan el que será su mejor juego en su corto bagaje dentro del sistema: **3D Water-Driver** (3Dウォータードライバー). Un juego del que se ha llegado a decir que provocó que el **Action Boat** de Konami no viese finalmente la luz, optando por darle un lavado de cara para terminar convirtiéndose en el **Hyper Rally**. Más allá de especulaciones, una rápida comparativa entre este juego y el de Konami, revela una enorme similitud entre ambos sin que fuese necesario que hubiese espionaje, sino que puede ser simple resultado de la casualidad.

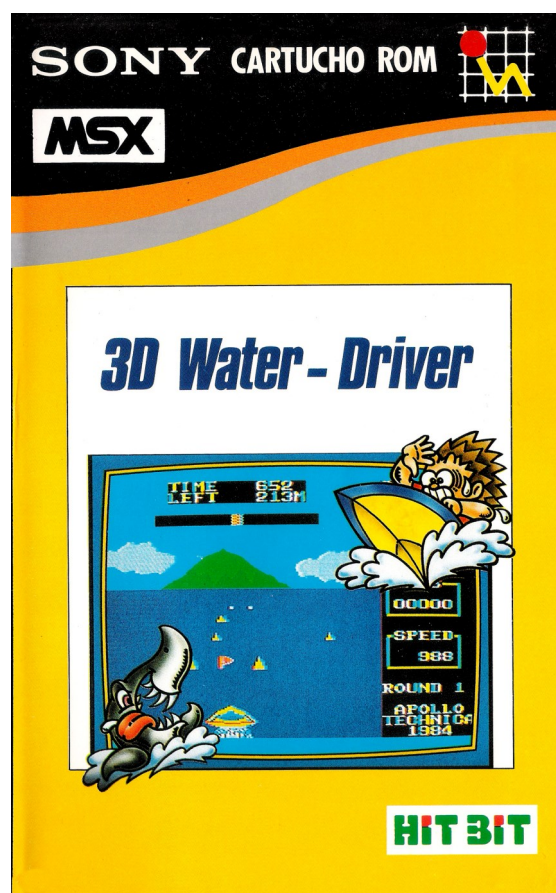
Dejando al margen temas especulativos, lo que **3D Water-Driver** ofrecía era un juego de lanchas fuera borda bien realizado, con una sensación de profundidad razonablemente bien conseguido, aunque las tres dimensiones que anunciaba el título quizá fuese demasiado optimista. También ofrecía una buena velocidad, ni demasiada para resultar incontrolable ni insuficiente como para que no pensemos que estemos en una lancha de competición. Lo que sí que sería deseable es una mayor permisibilidad a la hora de acercarse a las rocas, ya que nuestra caja de colisiones es enorme y el menor roce con ellas destrozará nuestra lancha.

El objetivo del juego es simplemente llegar a la meta y afrontar el siguiente nivel, de forma infinita ya que no tiene un final definido y simplemente llegará un momento en que será imposible alcanzar la meta antes de que se agote el crono. Pese a que el tiempo que nos sobre en cada etapa se sumará a la siguiente, el alargar 500 metros cada nivel acabará por convertirse en una dificultad infranqueable. Los dos únicos obstáculos que se interpondrán entre nosotros y la meta serán las rocas y los tiburones, que parecen hechos de tungsteno ya que un choque contra ellos hará explotar nuestra embarcación. En medio de las rocas aparecerán también banderas que al recogerlas nos darán puntos.

En cuanto a la opinión de la prensa, la española **MSX Extra** no parecía muy impresionada y lo comparaba con el **Antarctic Adventure** por su desarrollo, calificando el sonido de monótono y los gráficos de correctos, además, daba el erróneo dato de que el juego estaba compuesto por 9 niveles. Realmente, después del nivel 9, algo muy improbable que consigamos, pasaríamos al nivel A e iríamos avanzando por el alfabeto hasta el nivel Z, y aún después el juego continuará mostrando símbolos en el nombre del nivel. La **MSX Magazine** japonesa le dedicaba un escueto artículo sin calificación, destacando en varias ocasiones la velocidad que transmitía el juego.



Portada japonesa



Portada de la edición española

Otro juego lanzado por Apollo Technica en 1984 fue el **Cosmo Traveler** (コスモトラベラー), adaptación del original de PC-8001 salido en 1982, un juego de naves muy simple, algo lógico debido a su año de salida, en el que contamos con una única vida para aguantar lo que podamos sucesivas oleadas de alienígenas, sin ningún objetivo ni final en el horizonte. También en este año publicaron dos programas dedicados a juegos de mesa típicos japoneses, el **Mr. Gomoku** en lo que respecta al juego del Go, y el **Naito's Shogi** (内藤国雄の詰将棋) que también es conocido como ajedrez japonés.

レアビムロ COLPAX

Otra compañía musical
entra en escena



COLPAX

録目總

樂邦

版年二三九一

部器

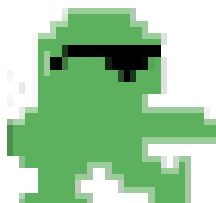
店賣
番五

Nippon Columbia (日本コロムビア株式会社) era una empresa de extensa trayectoria cuando se decidió a crear la marca **Colpax** para entrar en el mundo de los videojuegos, aproximadamente en 1983. Decimos aproximadamente porque es verdaderamente complicado encontrar información de esta marca, visitando la web oficial de **Nippon Columbia** no se encuentra absolutamente nada al respecto, ni una fecha, ni una nota, ni una mención. Tengamos en cuenta que **Nippon Columbia** se fundó el 1 de octubre de 1910, y su negocio principal ha sido el mundo de la música en sus más de 100 años de historia.

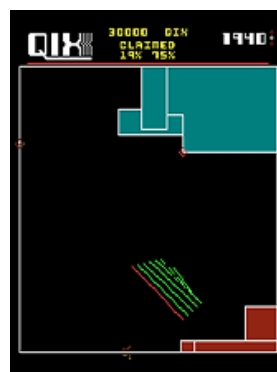
Colpax entra en el mercado del MSX y algunos de los juegos que ofrece son conversiones de otros ordenadores. Por ejemplo, tres de ellos proceden del ordenador Tomy Tutor, lanzados en ese ordenador en 1982 y 83 pero siendo publicados en MSX en 1984. Estamos hablando de **Saurusland** (ザウルスランド), juego de acción con un cavernícola armado con una cachiporra, **Night Flight** (ナイトフライト), inspirado claramente en el arcade **Qix**, y **Donpan** (ドンパン), juego de habilidad en el que teníamos que capturar globos a base de saltos. Los tres títulos son bastante simples, un único nivel que se repetía indefinidamente, melodías, cuando hay, hechas más para salir del paso que para ambientar el juego, y unas mecánicas poco elaboradas. Los dos primeros, **Saurusland** y **Night Flight**, habitualmente son referenciados como dos de los tres primeros juegos publicados para MSX, pero como ya hemos dicho esto no es correcto ya que su fecha de aparición en el estándar es en 1984.

Otro de los terrenos en los que entró **Colpax** fue en el de la conversión de arcades para MSX, algo que siempre tendría ventas garantizadas. **Boggy'84** (ドンパン) procedía de la recreativa original de **Kaneko**, la versión MSX estaba recortada al tener dos fases distintas frente a las cuatro del arcade original. Además, los gráficos tampoco eran nada destacables, usaban un único *sprite* para cada personaje, por lo que eran de un único color, y quedaba realmente confuso al mezclarse con el fondo.

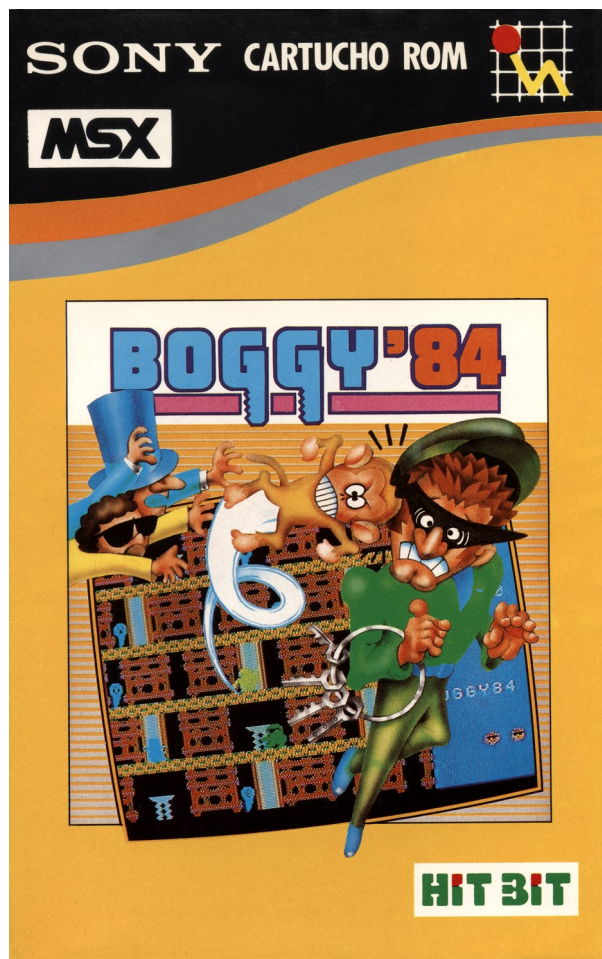
En ambas fases nuestro objetivo era recoger las letras y números que formaban el título del juego mientras esquivábamos a los tres enemigos: Sowasoma el barbudo, aun que en MSX era una masa azul, Nonbiri el de la chistera y Kimagure, el mono. Si recogíamos las letras y números en orden obtendríamos un bonus mayor de puntos.



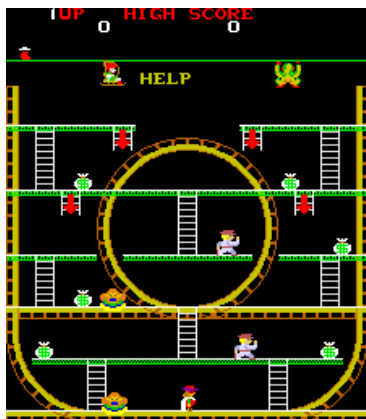
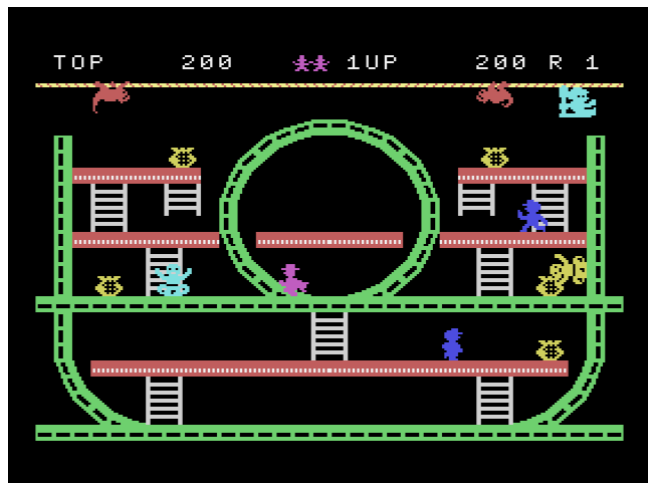
Saurusland y Night Flight, erróneamente fechados en 1982



Night Flight y Qix, su inspiración



Boggy'84, edición española



Jump Coaster en MSX (arriba) y arcade (abajo)

También sufrió recorte el arcade **Jump Coaster** (ジャンプコースター), también de **Kaneko**, al ver también reducidas sus cuatro fases originales a únicamente dos. Técnicamente podríamos hacer un corta y pega con **Boggy'84**, ya que se nota que estuvo la misma gente detrás de ambos juegos, aunque en **Jump Coaster** el fondo era totalmente negro, con lo que se evitaba tanta confusión. Una lástima porque esta recreativa era superior a la anterior, y en MSX también sucede lo mismo, pero sigue quedando descafeinada por el recorte de fases.

En el juego encarnábamos a Xman, que debía despistar a la policía mientras trataba de superar cada uno de los niveles. Para hacerlo teníamos dos opciones, la primera era recoger todos los sacos de dinero en pantalla, para que a continuación apareciese uno más grande que al cogerlo daría el nivel por finalizado. La segunda opción era ir directamente a la parte superior de la pantalla para rescatar a la chica.

Mucho mejor fue la adaptación de **Mr. Do!** (ミスタードゥ!) pese a que también sufría algunos recortes respecto al arcade de **Universal**, como era el no tener animaciones entre fase y fase, faltaban objetos que nos daban puntos, el diamante que nos daba una vida extra tampoco estaba y se echaba también en falta un tipo de enemigos que salían acompañando a los alfamonsters, monstruos-letra con los que podíamos completar la palabra *Extra* para conseguir pasar el nivel y sumar una vida extra. Las otras dos maneras de pasar de nivel eran recolectar las cerezas o bien eliminar a todos los enemigos, los *bad guys*. En total, 10 niveles distintos que una vez superados nos devolverían al primer nivel, pero con un nivel de dificultad mayor.

La mecánica del juego recordaba a la del **Dig Dug**, aparecido meses antes, al poder cavar túneles para movernos y dejar caer objetos sobre los enemigos, lo que eran piedras en **Dig Dug** aquí pasaban a ser manzanas. El juego seguía siendo bastante simple gráficamente, pero estaba mejor resuelto que los dos títulos mencionados anteriormente. Para la ambientación musical usaba la misma melodía de la recreativa, cuyo autor era Offenbach y era el *galop* del acto segundo, escena 2, de **Orfeo en los Infiernos**, más comúnmente conocido como *Can-Can*.

La segunda parte, **Mr. Do! vs. Unicorns** (ミスタードゥ vs ユニコーンズ), no fue en este caso obra de **Colpax** en su versión MSX, sino que corrió a cargo de **Sony**. Algo curioso, porque la tercera parte, **Mr. Do's Wildride**, salió para MSX en 1985 y volvió a correr a cargo de **Colpax**, quizá por eso en la portada de este último se podía leer **Mr. Do's Part II**, como queriendo obviar la que era la verdadera segunda parte de las aventuras de Mr. Do.

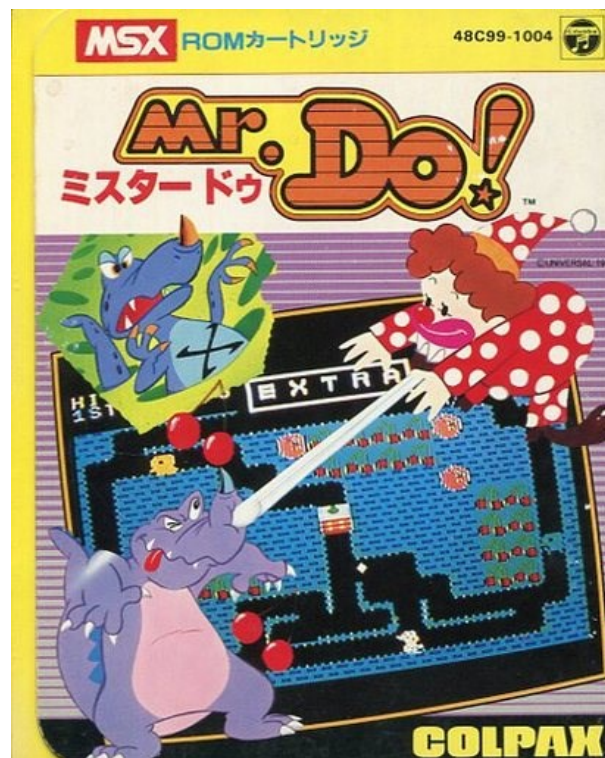
Dentro de los juegos originales estaría el **Peetan** (ピータン), mezcla de puzzle y habilidad y un juego realmente frenético por su desarrollo. Nosotros controlábamos la gallina que estaba situada en la parte superior y sí, era una gallina aunque pareciese más un tucán, pero la portada del juego no dejaba lugar a dudas. Moviéndola de izquierda a derecha podremos soltar huevos, que descenderán por la pantalla y si pasan por los troncos, situados a modo de balancín, cambiarán su posición. Esto será imprescindible para aupar a los polluelos que tenemos que llevar a la parte superior, al mismo tiempo que esos mismos huevos tendremos que usarlos como proyectiles para interceptar a los gatos que tratan de capturar a las crías de la gallina.

El tener que estar atentos a los polluelos, a los gatos que tratan de cazarlos, a los gatos que suben directamente a por nosotros y a las posiciones de los troncos, hace que el juego resultase tremendamente difícil, pero también tremendamente adictivo. Tanto, que en 1991 la compañía **Kaneko** hizo una conversión para Game Boy, algo muy curioso porque hemos visto cómo recreativas de la propia **Kaneko** las convertían a MSX la gente de **Colpax**, pero en este caso parecía que se tomaba casi el camino contrario ¿o no? Quizá **Peetan** fuese un proyecto de recreativa de **Kaneko** que finalmente no salió, o quizá sí que vio la luz pero a día de hoy no está preservada.

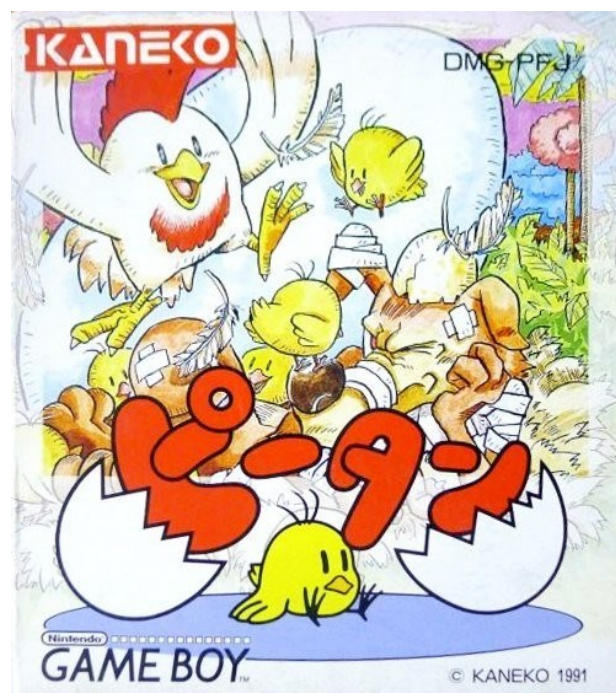
Pinky Chase (ピンキーチェイス) entraba dentro de lo que casi podemos considerar como algo obligatorio en el software japonés de 1984: una variante del **Pac-Man**. Mejor dicho, un juego de pantalla fija, en el que tenemos que recoger una serie de objetos mientras evitamos a los enemigos. Los puntos grandes que nos permitían comer a los fantasmas aquí se sustituyen por zanahorias, los puntos por distintas verduras y hortalizas, dependiendo del nivel, y los fantasmas por perros, ranas, gallinas y serpientes. La novedad jugable estribaba en las madrigueras de conejo, en las que podíamos ocultarnos y sólo podían seguirnos por ellas la rana y la serpiente.

Parece muy probable que tanto **Pinky Chase** como **Peetan** lo realizasen los mismos programadores y en época muy similar, sobre todo por el marcador de puntuaciones, que en ambos casos son extremadamente parecidos, con fondo azul y situados en columna en la parte derecha.

Nick Neaker (ニックニーカー) venía firmado por **JOQR**, persona o grupo del que no tenemos noticia de haber participado en ningún otro juego. Realizado en buena parte en BASIC, lo más original era que controlábamos una zapatilla deportiva, el resto era el típico juego estilo **Pac-Man** con los enemigos persiguiéndonos de forma muy básica ¿Qué hubiera pasado si esta idea hubiese llegado a los Estados Unidos? Quizá hubiéramos tenido el videojuego de las Air Jordan...



Mr. Do! el primero de la serie



Peetan para Gameboy

Captain Chef (キャプテンシェフ) era otro que también seguía la estela del **Pac-Man**, en este nuestro personaje era un cocinero y teníamos que empujar los fuegos hasta el plato central, para así terminar de hacer el cochinillo. Eso sí, teniendo cuidado con el resto de cerdos que querrán evitar que cocinemos a su congénere.

成龍大活躍的超美技興義統出艷麗美女漫

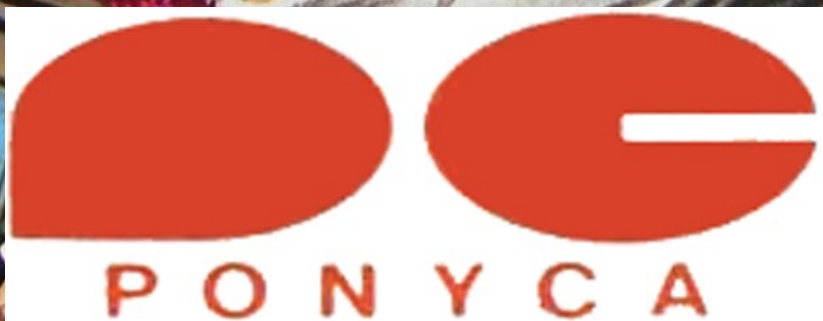
オリジナル・サウンドトラック
《東映映画》

ジャッキー・チェン

PONYCA

Jackie Chan y Takeshi Kitano
saltan a los 8 bits

醒星 (せいけん)



La historia de **Pony Canyon** comienza en 1955 cuando se crea la **Nippon Broadcasting System Co., Ltd.** como empresa subsidiaria de **Nippon Broadcasting**, un gigante de la telecomunicación en Japón. Posteriormente, el 1 de octubre de 1966, se crea una nueva división de nombre **Nippon Broadcasting Services** con la idea de ser un sello discográfico y establecer un mercado para artistas japoneses. Este mismo sello lanza en 1967 una línea de casetes de 8 pistas, de nombre **Pony Pak**, y al año siguiente, en 1968, hace lo propio con la línea de casetes y la nombra **Pony**.

Teniendo estos nombres en mente, es en 1970 cuando se cambia el nombre de la empresa a **Pony Co., Ltd.**, al mismo tiempo que funda otro sello discográfico de nombre **Canyon Records**, constituyendo el capital un 60% de **Pony Co.** y un 40% de **Nippon Broadcasting**. La primera, **Pony Co.**, comienza a dedicarse a la venta de casetes de música y también de software de vídeo, como el caso de **Pony Video**, mientras que **Canyon Records** centra su actividad en la venta de vinilos.

Con la experiencia adquirida en software de vídeo, en 1982 deciden adentrarse en el software de entretenimiento bajo el nombre de **Ponyca**. La nueva empresa comienza a dar sus frutos en 1983 con el lanzamiento de varios juegos para los ordenadores de **Sharp** y **NEC**, y además también en noviembre de este mismo 1983 lanza un primer juego para **MSX**, el **Amidakuji** (あーみだーくじ), desarrollado por **JVC** y basado en el popular juego del mismo nombre diseñado para realizar sorteos. La portada del juego estaba protagonizada por **Takechan Man**, un personaje paródico bastante popular en la televisión nipona e interpretado por el famoso **Takeshi Kitano** (北野武).

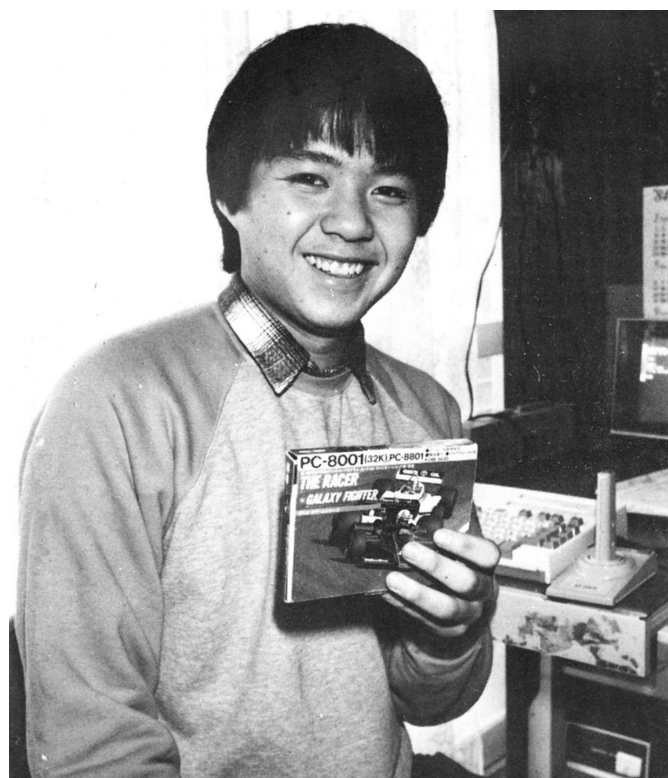
El autor de **Amidakuji** fue **Kenta Yatsugi** (八杉健太), un talento de 16 años que, como tantos otros, había comenzado a aprender **BASIC** y a teclear sus primeros juegos en una tienda de electrónica cercana a su casa, usando un **Sharp MZ** expuesto para uso del público. Tras unos 20 juegos creados, y después de que le hubiesen comprado un **Hitachi**, Yatsugi se decidió a participar en un concurso de videojuegos de **Ponyca**, presentando dos juegos y consiguiendo ganar con **The Racer** (ザ・レーサー), un juego de carreras. Tanto **The Racer** como su otro juego, **Galaxy Fighter** (ギャラクシー・ファイター), fueron creados para **PC-8001** y sorprendieron notablemente a los responsables de **Ponyca**. Ambos fueron publicados sin necesidad de ser retocados para su comercialización, lo que no solía ser habitual en juegos provenientes de este tipo de concursos. El éxito de ambos juegos le permitió convertirse en programador residente de **Ponyca**, siendo **Amidakuji** su primer trabajo dentro de la compañía.



La Chica de Ipanema en formato Pony Pak



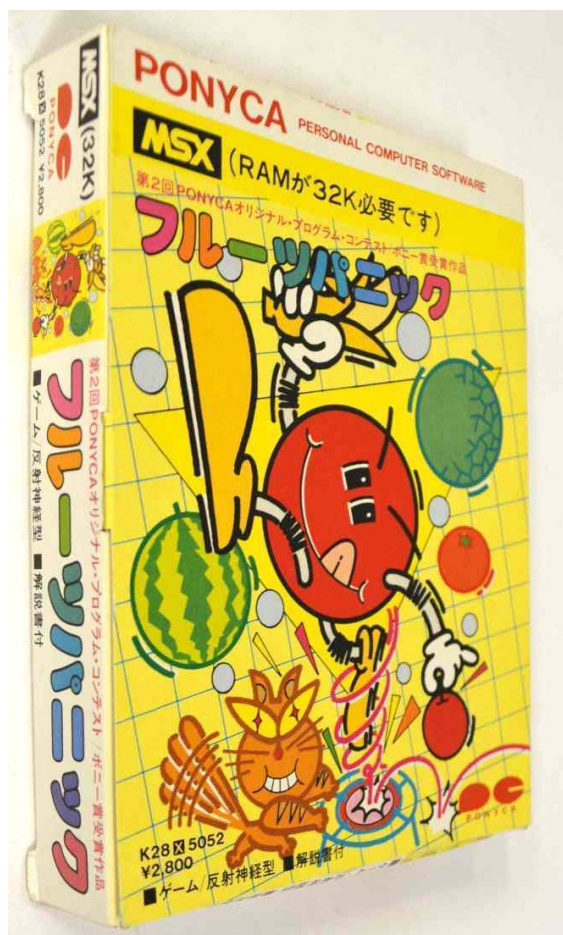
El personaje de Takechan Man



Kenta Yatsugi posando orgulloso con una compilación de dos juegos suyos: **The Racer** y **Galaxy Fighter**, ambos inéditos en **MSX**



Locke the Superman, película de 1984



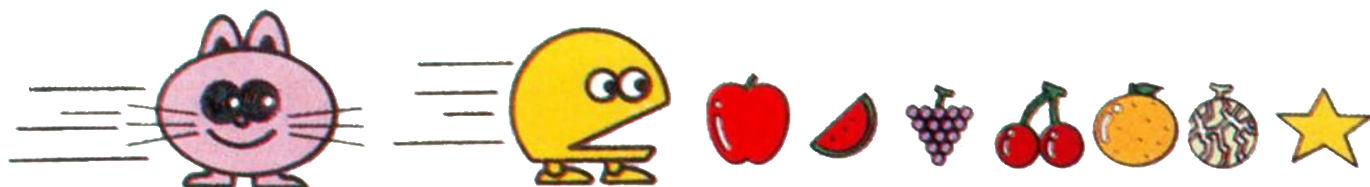
Fruit Panic

En 1984 los lanzamientos de **Ponyca** comienzan en marzo con **Locke the Superman – Asteroid Kahn** (超人ロック 魔女のミレニアム), también realizado por Kenta Yatsugi y basado en un popular manga y aprovechando que ese mismo año se estrenaría una película se lanza el juego para Sharp X1, PC-8801 y MSX, aunque con diferencias. Mientras que en PC-8801 estamos ante un conversacional, en MSX es un juego más de acción teniendo que superar laberintos para poder avanzar. Del mismo mes son también **Ganbare! Mikaku no Kuni no dai Senso** (ガンバレ! 味覚の国の大戦争) y **Dizzy Ball** (ディジーボール).

En el mes de abril llegan más títulos de **Ponyca**. **Bye Bye Jupiter** (さよならジュピター) sigue demostrando que estamos ante una compañía con sus negocios muy diversificados, porque en este caso se adapta la película del mismo nombre dirigida por Sakyō Komatsu (小松 左京) y Koji Hashimoto (橋本 幸治), que a su vez adaptaban la novela del propio Komatsu. El juego salió también en PC-88, y gracias a esta versión podemos saber que era estilo **Pac-Man**, porque la versión MSX se encuentra perdida hoy en día.

Fruit Panic (フルーツパニック), programado por Makoto Ichinoseki (一ノ関誠) y aparecido dos meses antes en PC-88, es uno de los juegos más destacados del año. Su jugabilidad podríamos definirla como una mezcla entre **Pac-Man**, **Mappy** y **Bomb Jack**. **Pac-Man** por el hecho de tener que capturar los puntos, que aquí son las frutas que da nombre al juego, y por el evidente parecido de nuestro personaje de nombre Walky. **Mappy** por los trampolines de los laterales, que funcionan de forma similar al juego de Namco. Por último, **Bomb Jack** por la distribución de las plataformas que debíamos atravesar.

Todo mezclado y bien agitado daba como resultado un juego con buenos gráficos, bien ambientado sonoramente con la melodía popular japonesa *Inu no Omawarisan* incluida que ya podíamos escuchar en **Frogger**. También tenía una buena jugabilidad, bien medida en lo que respecta a la forma en la que los enemigos, los *nyanky*, nos persiguen, dándonos posibilidades de despistarlos gracias a los trampolines. Tan bueno les debió parecer a los de **Ponyca**, que en 1991 hicieron un *remake* para Game Boy de nombre **Tasmania Story**, que a su vez tenía la licencia de una película japonesa de mismo nombre.



En lo que respecta a las revistas, el juego pasó muy desapercibido y en la japonesa **MSX Magazine** no pasó de tener una noticia anunciando el juego, pero ningún análisis. Únicamente tenemos análisis en dos revistas, y tanto la española **MSX Magazine** como la argentina **Load MSX** le daban un 9 en adicción. La española decía además que el juego tenía una “singularidad que no nos permitirá englobarlo dentro de nuestros antiguos juegos”, mientras que la argentina tenía mucho más claro el origen del juego, ya que lo recomendaba para “los que ya han superado el legendario **Pac-Man**, pero añoran ese gancho y furor que produjo, **Fruit Panic** será una buena opción.”

Project A (プロジェクトA) era otra adaptación de una película, en este caso una de las clásicas comedias de artes marciales protagonizadas por Jackie Chan y es por eso que también hubo versión para PC-6001, PC-8800 y la gama de ordenadores Sharp MZ. Seguramente el origen del juego era su mejor baza, porque después el desarrollo era bastante simple y una copia bastante deficiente del arcade **Kung-Fu Master** de IREM. Gráficos muy esquemáticos, sonido casi nulo y jugabilidad escasa para un juego bastante olvidable que sin embargo tendría una segunda parte, aunque más bien porque se hizo segunda parte de la película. El mayor mérito era ser la primera aparición de Jackie Chan en el MSX, actor que pudimos ver bastantes veces más en nuestros ordenadores.

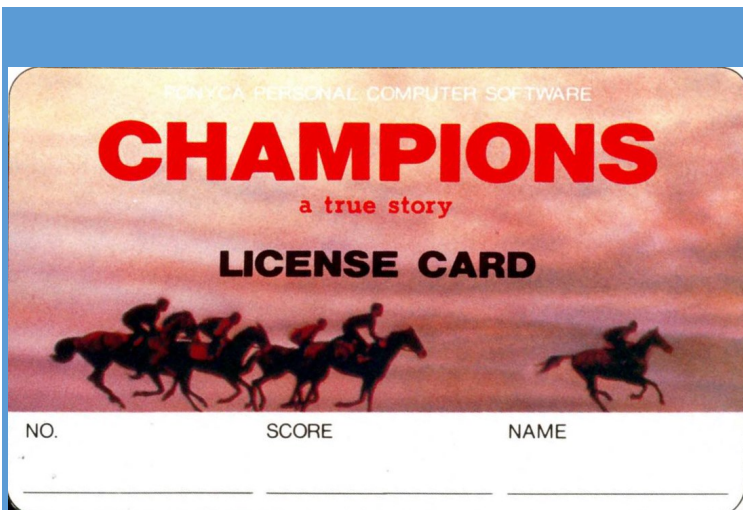
Ya en agosto se publica otro juego de Makoto Ichinoseki, **Champions Grand National** (チャンピオンズ) tenía en portada el nombre del autor, algo muy poco habitual en Japón, y representaba de forma muy acertada el mundo de las carreras de caballos. Optaba por representar la carrera en una recta infinita seguramente para no complicarse con el movimiento de pantalla, pero en la parte inferior teníamos el mapa de la carrera, por lo que cuando había una curva lo notábamos por la fuerza centrífuga que nos empujaba hacia el exterior.



Fruit Panic y Tasmania Story



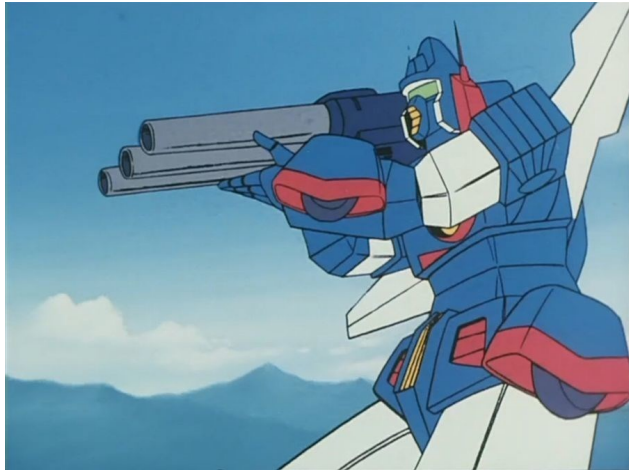
Champions Grand National



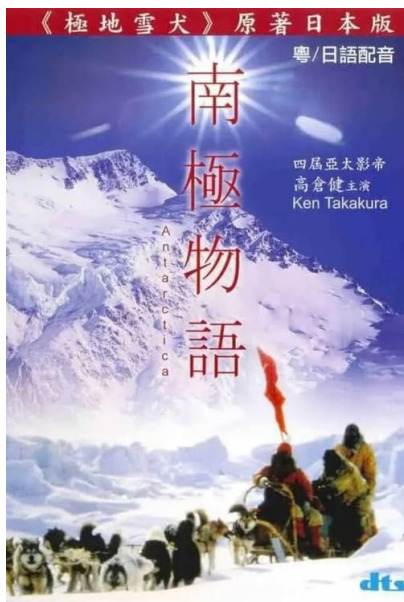
EL DATO



A todos aquellos que fuesen capaz de superar los 30.000 puntos en el **Champions Grand National**, Ponyca les recompensaba con una tarjeta para que pudiesen presumir delante de sus amigos. Lo único que había que hacer era enviar una foto superando dicha puntuación y acompañarla con una foto del autor de la hazaña.



Fotograma de Combat Mecha Xabungle



Portada de la película Antarctica



Chiemi Hori Strawberry Puzzle

En octubre, **Combat Mecha Xabungle: Blue Gale Part 1** (戦闘メカザブングル BLUE GALE PART 1) retomaba la senda de las adaptaciones de series anime. También aparecido en PC-8801 y Fujitsu FM-7, el juego era de tipo estrategia y podíamos ver un tablero con las típicas casillas hexagonales de estos juegos. La serie era otra más con robots como protagonistas, que tan de moda estaban por entonces.

Para noviembre **Ponyca** tenía preparado **Antarctica** (南極物語), basado en la película del mismo nombre de 1983 y dirigida por Koreyoshi Kurahara (蔵原惟繕). La película trataba la historia real de una expedición japonesa a la Antártida realizada en 1957, en la que los científicos se ven obligados a abandonar a sus perros en la estación base. La película fue un gran éxito y tuvo el récord como película japonesa más taquillera en su país hasta el estreno de **La Princesa Mononoke**. Además, obtuvo el premio del público a los intérpretes más carismáticos, los dos perros Jiro y Taro. Fue también preseleccionada por su país para representarle en la gala de los Oscar como mejor película de habla no inglesa, pero finalmente no estuvo entre las finalistas. La música era obra del famoso compositor griego Vangelis. El juego no está preservado, pero podemos intuir que mezclaba estrategia con aventura de texto.

Diciembre es testigo de tres títulos más de la compañía. **Chiemi Hori Strawberry Puzzle** (堀ちえみストロベリーパズル), protagonizado por Chiemi Amako (尼子 智栄美), nombre real de Chiemi Hori, y que en las fechas de salida del juego tenía 17 años y acababa de despuntar como *idol*, nombre con el que se conoce a las jóvenes celebridades japonesas, tras conseguir cinco canciones de éxito. Las *idol* suelen ser sobreexplotadas, ya que son productos de grandes compañías que las forman para que consigan un éxito masivo, y el caso de Chiemi Hori es paradigmático, ya que se retiró a los 20 años exhausta. El juego no tenía mucho misterio y daba lo que prometía: un puzzle de Chiemi Hori.

Dizzy Balloon (ディジーバルーン), un juego programado en buena parte en BASIC, y **Golgo 13 – Into the Wolves' Lair** (ゴルゴ13 狼の巣) completaban los lanzamientos de este año por parte de **Ponyca**. En el caso de **Golgo 13**, era una aventura conversacional basada en la novela gráfica del mismo título, de Takao Saito (斎藤 隆夫), cuyo subtítulo era **The Fall of the Fourth Reich** y fue la primera aventura del personaje en su edición inglesa. En esta aventura, ambientada en 1982, el gobierno israelí contrata a Golgo 13 encomendándole el rescate de un agente del Mossad en Argentina, capturado por neonazis a las órdenes de Martin Bormann, personaje real que fue oficial de la Alemania nazi y jefe del Partido Nacional Socialista Obrero Alemán.

Golgo 13 era ya un personaje muy popular en Japón, y hoy en día es el manga más longevo, siendo publicado desde octubre de 1968. Quizá por eso el juego tuvo una reedición en 1986 en formato cartucho, ya que inicialmente fue publicado en casete como el resto de los juegos que hemos citado en este año de Ponyca. Recordemos que Pony Canyon producía también casetes musicales, posiblemente por eso optase inicialmente por este formato. Más adelante terminaría optando por el cartucho, por el simple hecho de seguir al mercado que imponía ese formato en Japón.



El manga de Golgo 13

PONYCA 安心して選べるPONYCAのソフト

充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。

急募！チャレンジャー！！

ポニカの**MSX**は老若男女を問わず、幅広く挑戦者を募集中！
ハードとソフトに自信のある方、今すぐ店頭でポニカの**MSX**用ソフトをお買い求め下さい。
あなたの挑戦、お待ちしております。

各ソフト共、解説書付
¥2,800
発売中

ポニカ**MSX**ソフト

ジャッキー・チェンのプロジェクトA

監督・主演：ジャッキー・チェン（ゴールデンハーベストプロ監特）
東宝東和提供「プロジェクトA」より
©1983 PARAGON FILMS LIMITED
■コンピュータデザイン/大塚達治
■ゲーム/反射神経型

10個のキーを操作すれば、カンフーが自由自在だ！
カンフーの達人であるあなたは、海賊の隠れ家に取り込み、海賊王ローと対決します。

フルーツパニック

ポニカ オリジナル・プログラム・コンテス/入賞作品
■コンピュータデザイン/一ノ関誠
■ゲーム/反射神経型

おいしそうな果物が続々登場。スピード、効果音とも抜群！
歩くことが大好きなウォーキー君。今日も歩き回っていたところ、くだもの倉庫に辿り着きました。警備猫ニャンキーに捕まらないように、電子トランポリンを利用して食べちゃおう。

ディジーボール

ポニカ オリジナル・プログラム・コンテス/入賞作品
■コンピュータデザイン/福本元実
■ゲーム/反射神経型

本格的SFミステリーアクションゲーム登場！
目が覚めたらオレは闇の中にいた。ここはどこだ。あっ、危い！上から鉄球が次から次へと落ちてくる。上空には何でも食べてしまう食欲な超蝶が…。電磁ハンマで鉄球をぶっ壊せ！

スピード感抜群の反射神経型ゲームだ！
原作：監修：松竹樹（超人ロック）より
超人ロック

■ゲーム/反射神経型
©監修：少年画報/日本アニメーション

マリアも登場してスリル満点！
総監修・原作・脚本：小松定英
/配給：東宝映画「ちやんぽん」より
さよならジュビター

■ゲーム/反射神経型
©機イオ

パソコンが創り出す自然現象に勝てるか！
■ゲーム/シミュレーション
アドベンチャー型
©南極物語製作委員会

あなたは運命の道順を変える守護神だ！
フジテレビ系放映「オレたちひょうきん族」より
あーみだーくじ

■ゲーム/思考型+反射神経？型

ついに第一次世界味覚戦争が始まった！
ポニカ オリジナルシミュレーションゲーム「カンパレ」
味覚の国の大戦争

■ゲーム/思考型

PONYCA NEWS

只今、PONYCAでは、MSX用教育ソフトを開発中です。教科は英語と数学。家庭教師がわりの説明とナレーション、さらに練習問題によってあなたの学習をバックアップします。毎日の授業の予習、復習、また入塾試験にとお役立て下さい。

PONYCA

株式会社 **ポニー PONYCA** 企画部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング
TEL 03-265-6377

販売元/株式会社ポニー・キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31 TEL 03-265-8051

札幌支店 TEL 011-511-5151 大塚支店 TEL 06-541-1601
仙台支店 TEL 0222-61-1741 広島支店 TEL 082-243-2915
東京支店 TEL 03-265-8241 福岡支店 TEL 092-751-9635
名古屋支店 TEL 052-322-4001

壮絶な運命との闘い——ふたつの生命がひとつになって、末路の挑戦にスタートした。

東宝東和提供
チャンピオンズ CHAMPIONS
《ゲーム化決定！》

名ジョッキーであるあなたは、愛馬アルダニティーに騎乗し、グランドナショナル大障害レースに挑みます。キーをすばやくリズムカルにたたいて、華麗に跳躍し優勝しよう！
■6月23日(土)ロードショー

HAL LABORATORY

La comida picante de Corea



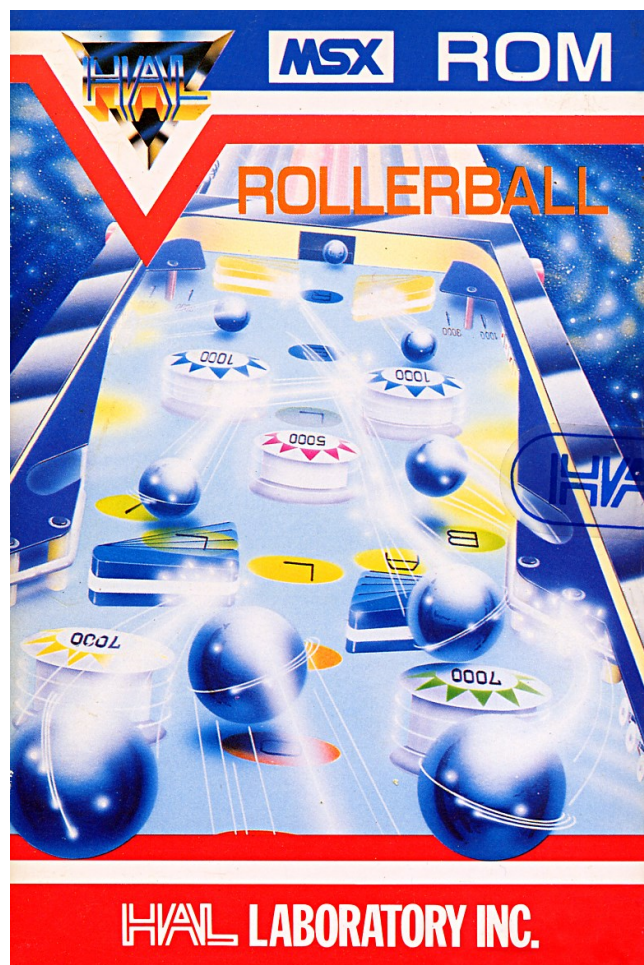
HAL
Laboratory

Si ya en 1983 Hal Laboratory nos ofrecía un juego como *Butamaru Pants* (ぶた丸パンツ), que dentro de un año repleto de juegos de ese estilo destacaba, en 1984 se seguía demostrando que Hal podía ofrecernos cada año gotas de calidad. Seguramente no era la que más títulos sacaba al mercado, ni tampoco la que más calidad media podía ofrecer, pero sí que iremos viendo como año tras año deja una o dos pequeñas joyas que en algunos casos incluso podríamos considerarlos como de los mejores de su género para el MSX de primera generación.

Podemos ejemplificarlo con un título como *Roller Ball* (ローラーボール), perteneciente a un género tan complejo para una máquina de 8 bits como es el pinball. Las físicas de la bola han sido siempre un caballo de batalla de la cual muy pocos han salido victoriosos, y en algún caso han llegado a salir totalmente escaldados como veremos en años posteriores. El continuo cálculo que se necesita para saber cómo reaccionará la bola teniendo en cuenta el ángulo de la mesa, con qué velocidad rebota contra una esquina o en qué posición esta la pala con la que tratamos de evitar que la bola se vaya por la parte inferior, todo un auténtico infierno para un programador.

Roller Ball lo hizo un grupo de cinco personas que se autodenominaron los Kimuchi Bros. El nombre podríamos suponer que provendría de comidas conjuntas en algún restaurante o en la oficina, porque *kimuchi* es la pronunciación japonesa del kimchi coreano, un plato fermentado cuyo ingrediente principal es una col asiática, y después ya varían el resto de los ingredientes según la zona aunque siempre con picante presente, básico en la gastronomía coreana. Aunque efectivamente el nombre proviene de ese plato coreano, la ocurrencia vino porque cerca de la casa familiar de uno de sus miembros, Matsuoka, en el barrio de Azabu, había una embajada coreana.

Los cinco miembros eran Satoshi Matsuoka (松岡 聡) como programador principal de este *Roller Ball*, Satoru Iwata como productor y diseñador, Akio Hanyu (羽生 昭夫) y F. Nakamura en aspectos gráficos y los sonoros a cargo de Hiroaki Suga (菅 浩秋). Los cinco se conocían ya desde 1978, cuando se reunían en una tienda de los grandes almacenes Seibu de Ikebukuro, en Tokio.



Roller Ball, un gran ejemplo de cómo hacer un pinball



El kimchi coreano, origen del nombre de los Kimuchi Bros

Estas cinco personas hicieron el mejor juego de pinball para MSX de primera generación, con una única tabla dividida en cuatro zonas variadas, que hacía que cada una de ellas fuese un reto distinto. Pero como ya hemos comentado antes, lo más complicado en un pinball es que en todo momento tengas la sensación de que realmente estás controlando el movimiento de la bola, que la forma en la que la golpeas con la pala la puedas sentir como natural y **Roller Ball** lo conseguía. Habrá veces en las que el jugador se quede con cara de circunstancias porque la bola se cuele sin que pueda hacer nada, como en todo pinball, pero al menos no será por un rebote extraño. Además, el juego ofrecía cuatro niveles de dificultad que se reflejaba en la velocidad de la bola, siendo el nivel más alto prácticamente inasequible y haciendo que fuésemos casi meros espectadores de lo que hacía la bola en la pantalla.

El juego tuvo versiones posteriores en 1985 para PC-88 y Sharp X1, y ya en 1988 hicieron una versión para Famicom con gráficos muy remozados y las tablas representando lugares emblemáticos de la ciudad de Nueva York.

Hasta la revista española **Micromanía** se rendía a la evidencia y hablaba de “un buen programa, con gráficos interesantes y movimiento más que logrado”, pero después la nota no parecía corresponderse con esta apreciación y se quedaba en una modesta calificación de tres estrellas. La **Input MSX** subía hasta un 41 sobre 50, con todas las notas en 8 salvo movimiento que subía a 9 y lo calificaba como “un inigualable juego del que no se puede prescindir”. La **MSX Extra** le daba un 8 como nota global, pero también se rendía ante las virtudes del juego con un 9 en movimiento.

Cambiando de latitudes, en Gran Bretaña la **MSX Computing** sólo echaba de menos el ambiente del pub británico con una densa nube de humo flotando en el ambiente y el poder darle alguna patada a la máquina. En Francia la **Tilt** era mucho más tibia con 3 estrellas sobre 6 y decía que el juego se volvía frustrante en los niveles de dificultad 3 y 4. En Países Bajos la **MSX Club Magazine** daba un 9 y lo consideraba casi tan real como un pinball auténtico, además decía que la disposición de las teclas era idónea y hay que darle la razón, porque se usaban teclas situadas en ambos extremos del teclado, simulando los botones de un pinball. La **MSX Gids** le daba al juego la máxima puntuación en todos los apartados salvo en el de las instrucciones, que parece que eran bastante escuetas en su edición neerlandesa.



Satoru Iwata, Satoshi Matsuoka, Akio Hanyu y F. Nakamura



El otro ejemplo de la calidad que podía llegar a dar **Hal Laboratory** en este 1984 era el **Hole in One** (ホール・イン・ワン) de F. Nakamura. De nuevo un género nada sencillo, pero mucho más abordado y con mejores resultados que el pinball, siendo conscientes de que los juegos deportivos de golf son uno de los géneros que mayor evolución tuvieron en el paso de 8 a 16 bits. Estamos hablando de que estos juegos en 8 bits exigían mucho más al jugador, con escasas o nulas ayudas a la hora de escoger palo o de calcular la distancia que se podía alcanzar con cada uno. Con un sistema de golpeo que tenía el inconveniente que el más pequeño fallo hacía que nuestra pelota se desviase de nuestro objetivo y pudiésemos caer fuera de la calle, dar contra un árbol o ir a parar a un bunker.

En juegos posteriores, de 16 bits, todo esto se fue corrigiendo y los nuevos títulos ofrecían mucha más ayuda al jugador con información sobre las distancias hasta el hoyo, alcance de cada palo y representaciones más intuitivas de la inclinación que podía tener el green. Todo esto, evidentemente, no está presente en **Hole in One** que es fiel hijo de su tiempo y nos hará sentir toda la dureza de un deporte que exige una precisión extrema para ir superando los hoyos bajo el par del campo.

Seguramente **Hole in One** no tenía los mejores gráficos de un juego de golf en MSX, en este apartado se veía claramente superado por los títulos de **Konami** y **Casio** que verían la luz en 1985, pero pese a sus esquemáticos gráficos sí que era el que mejor representaba un torneo de golf en un MSX. Es difícil explicar el porqué de esta afirmación, pero **Hole in One** era el más divertido, el que tenía los hoyos más imaginativos y desafiantes y, pese a eso, el que más intuitivo y menos frustrante resultaba.

El **Hole in One** de MSX daba lugar a toda una saga que tendría continuación tanto en el propio MSX como en otros ordenadores como PC-88 o Sharp X1. Hasta llegó a tener una nueva versión en 1991 para Super Nintendo.

En lo que respecta a la crítica, en España la **Micromanía** decía que era “sinceramente, el mejor juego de golf que hemos visto”, lo que le valía para recibir cuatro estrellas en su valoración y cinco en lo que sería el movimiento, “la marcha”. Para la **MSX Extra** **Hole in One** era “verdaderamente interesante y muy entretenido”. En Gran Bretaña para **What MSX** tanto los aficionados al golf como los neófitos encontrarían interesante el juego, “suficientemente complicado para mantener el interés y crear entusiasmo”. No era tan generosa la francesa **Tilt** con cuatro estrellas sobre seis. La **MSX Magazine** japonesa prefería centrarse más en la protagonista y su minifalda, porque efectivamente manejábamos a una golfista, y además decía que **Hole in One** era divertido, con un campo variado y gráficos bastante conseguidos.



Hole in One



Esquemático, pero muy efectivo



Mr. Chin, edición japonesa

En este 1984 Hal Laboratory también publicó **Balance** (バラン数), un juego educativo de operaciones básicas. **Custar** (キュースター) era de tipo puzzle con hasta tres jugadores simultáneos con el típico juego de las parejas, pero realizado sobre un cubo en el que nos podíamos ir desplazando por las distintas caras. **Karamaru Chindō-chū** (カラ丸珍道中), otro juego educativo en este caso para que los pequeños conociesen la geografía nipona. **Space Trouble** (スペーストラブル), un shoot'em up con un scroll vertical muy suave, pero con un movimiento de nuestra nave demasiado parsimonioso.

También de 1984, y algo más destacable que los anteriores títulos, era **Mr. Chin** (ミスター・チン). Bastante parco en lo que al apartado gráfico se refiere, pero muy divertido por el reto que suponía el juego en el que controlábamos a un artista de un circo chino que debía recoger platos y hacerlos girar sobre varios palos, cuidando de que nunca se cayesen y tratando de conseguir que llegasen a estar todos los palos ocupados. De lograrlo, pasaríamos al siguiente nivel de 9 distintos que se componía el juego, ya que el décimo era ya idéntico al primero. No sólo teníamos que estar ojo avizor al giro de los platos, para ver si alguno comenzaba a pararse, sino que también tendríamos que estar atentos a los sables o platos que nos podían tirar desde los laterales.



マジメな君には、おすすめしない!!

新登場

まず、1PLAYER、2PLAYER
選択。なお難易度も4段
の中から選びます。



②ストライカーを引いて
ボールを突いてください。



③A面はスリルの連続。



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



ローラーボール HM-015 ¥4,800 ROM

ハラ、ハラ。ドキ、ドキ。スリ
ルとスピードと興奮のローラ
ーボール。難易度は4段階に調節
自在。あのゲームセンターの楽
しさがそのままに味わえます。
さあ、君もハルのMSXローラ
ーボールで100万点に挑戦だ!!

④B面のスロットマシン。
鐘が並ぶと楽しいボーナスが!!



⑤C面はドキドキの連続。
上部にボールを上げれば得点は
どんどん増える。



SPACE WINNERS

TAITO

Los invasores espaciales
lo cambian todo



Michael Kogan fue un judío ucraniano que huyó de la Unión Soviética rumbo a Japón, donde trabajó en una fábrica hasta que fue a China para reunirse allí con su padre. En Shanghai funda en 1944 **Taitung**, dedicada a revestimiento de suelos, cepillos y pelucas de pelo natural. Tras la revolución china de Mao Zedong, Kogan decide regresar a Japón en 1950 donde monta **Taito Yoko**, distribuidora de ropa que resulta un fracaso y por eso el 24 de agosto de 1953 fue reemplazada por **Taito Trading Co., Ltd.** (株式会社太東貿易) e inicia su actividad como la primera destiladora de vodka de Japón e importadora de pequeñas máquinas expendedoras de cacahuets y de perfumes.

Durante 1954 ve que el negocio de las máquinas expendedoras funciona mucho mejor que la destilería de vodka, por lo que **Taito** comienza a trabajar también en las populares máquinas de discos o *jukebox*. Estos aparatos los conseguían defectuosos de las bases militares estadounidenses, los reparaban y los distribuían, siendo un éxito tal que comienzan a centrarse en ese negocio y en 1955 cierran definitivamente la destilería. La paulatina recuperación económica de Japón propicia que **Taito** comience a importarlos directamente de Estados Unidos y en 1962 se convierte en el distribuidor oficial de **Jukebox Inc.** en Japón.

Antes de eso, en 1958 comienza a fabricar máquinas estilo pinball llegando en 1968 a exportar **Crown Basketball**, un pinball de éxito en Estados Unidos. En 1965 también se introduce en el mundo de las máquinas de grúa, donde se podía conseguir un juguete si se atinaba a recogerlo con el brazo mecánico.

En 1972 cambia su nombre a **Taito Co., Ltd.** (タイトー株式会社) y pone su ojo en los videojuegos. Toma el ejemplo de **Pong** y lo copia, práctica muy habitual en la época, lanzando **Elepong** (エレポン), siendo el primer videojuego de Japón por poco margen respecto a **Pong-Tron** (ポントロン) de **SEGA**, otro clon más del **Pong**.

En 1978 **Taito** logra un auténtico hito al lanzar en julio **Space Invaders** (スペースインベーダー) de Tomohiro Nishikado (西角 友宏), que se considera como el pistoletazo de salida para la fiebre de los videojuegos en Japón. Su importancia se puede medir en el momento de su salida por todas las unidades vendidas, pero es casi imposible cuantificar su importancia futura en el sentido de todos los programadores japoneses que se dedicaron a la industria del videojuego por influencia de **Space Invaders**, aunque de ello tendremos tiempo de hablar gracias a la versión para MSX.



Busto de Michael Kogan



Electra Jukebox de Taito, publicada en un catálogo de 1966



Crown Basketball

El 5 de febrero de 1984, durante un viaje de negocios en Los Ángeles, fallece Michael Kogan y su hijo Abraham “Abba” Kogan le sucede, siendo Akio Nakanishi el nuevo presidente. En este momento, 1984, **Taito** entra en el MSX haciendo conversiones de algunas recreativas propias y también tratan de hacer algún juego original.

Antes que para MSX, **Taito** ya había producido juegos para otros ordenadores japoneses como el FM-7 o el X-1, siempre siendo distribuidos los juegos bajo la marca **Nidecom Soft**. Con esta empresa volvemos a toparnos con la opacidad de la época, ya que entramos en el terreno de la especulación al no encontrar prácticamente información sobre ella. Algunas fuentes dicen que se trata de Nichiden Television Industry, que cambió su nombre a **Nideco** en 1974 y fue conocida en Japón por la venta de periféricos, pasando posteriormente a la distribución de software. Mientras que otras fuentes vendrían a aseverar que se trata de una marca de **Carry Lab**, usada seguramente como distribuidora. Esta última teoría podría quedar reforzada mirando catálogos de otros ordenadores japoneses, en los que encontramos varios títulos con el copyright “Nidecom Carry Soft”.

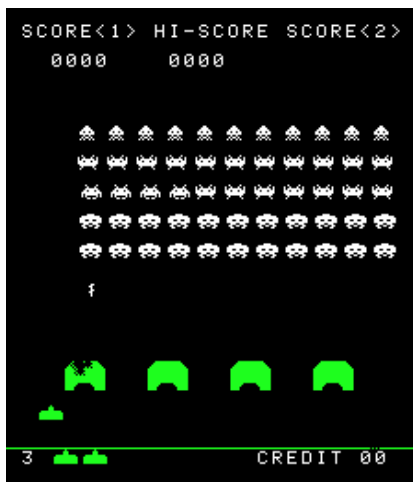
Podría haber dudas de si la propia **Taito** realizó las conversiones de sus arcades a MSX, pero al menos respecto a los juegos de 1984 sí podemos asegurar su autoría y los tres juegos que publica son realizados por Hiroshi Tsujino (辻野浩司) y su amigo Akira. El propio Tsujino en su blog confirma que **Taito** tuvo un departamento dedicado al MSX y estuvo funcionando hasta al menos 1985.

Entrando ya en los juegos en sí, **Chack’n Pop** (ちゃっくんぽっぷ) llegaba con pocos meses de margen respecto a la recreativa de la propia **Taito**, publicada en abril de este 1984. Aparece también para otros ordenadores de la época, siendo los autores de los mismo la compañía **Carry Lab** y distribuyendo también **Nidecom** bajo el sello **Nidecom Carry**, otro dato más para pensar que **Nidecom** tuvo la exclusiva de la distribución de los juegos de **Taito** para formatos domésticos. Pero, como ya hemos dicho, **Chack’n Pop** para MSX fue realizado por la propia **Taito**, al igual que la posterior versión para **Famicom** que es con la que guarda más parecidos.

El juego está considerado como un antecesor del **Bubble Bobble** (バブルボブル) y con razón, el único enemigo que aparece en el juego es el mismo fantasma que veríamos posteriormente en el juego de los dragones Bub y Bob, los Monsta, al igual que el personaje que en **Chack’n Pop** marca el tiempo límite, el Mighta, arrastrando la piedra que taponará la única salida. Además, el personaje principal del juego, Chack’n, será un personaje recurrente en la posterior saga de **Bubble Bobble** apareciendo en casi todos los títulos incluyendo los **Puzzle Bobble**, también conocidos como **Bust-A-Move** según la zona.



Elepong, el nombre no dejaba mucho a la imaginación



Space Invaders, el inicio de la fiebre del videojuego en Japón



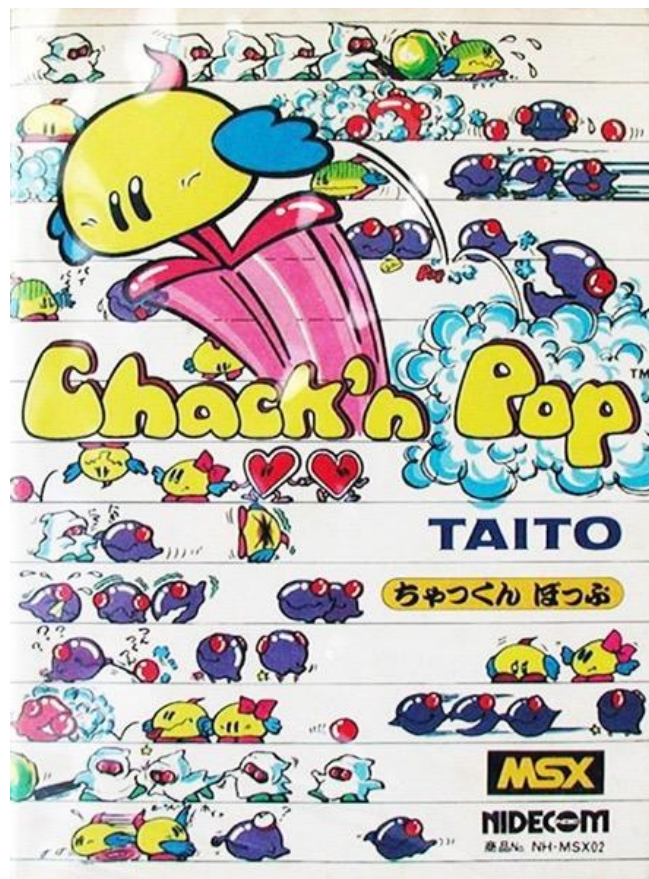
1987, Hiroshi Tsujino en el centro, Akira con chaqueta marrón

También la estructura recuerda al posterior **Bubble Bobble**, y aunque nada tiene que ver el movimiento de Chack'n con los de Bub o Bob, sí que la manera en la que están contruidos los distintos niveles, los *tiles* usados, es tremendamente similar. El movimiento de Chack'n es mucho más particular y principal responsable de las quejas sobre el juego, porque no era sencillo acostumbrarse a un personaje que podía andar pegado al techo y teniendo que encontrar una ruta fijándose en que suelo y techo no estén muy separados para poder alternarlos. Si nos centramos en juegos de plataformas y de pantalla única no resultaría sencillo encontrar algún título con un movimiento aunque sea similar. La otra mecánica interesante del juego es el uso de dos botones para lanzar una bomba a derecha o izquierda, al poco tiempo explotarán y sólo se puede lanzar una bomba al tiempo por cada uno de los lados, teniendo cuidado porque el humo de la explosión también mata a Chack'n. Además, se puede combinar la explosión de ambas bombas creando una humareda mayor, imprescindible en algunos niveles.

La historia del juego es de lo más delirante, el señor Chack'n y la señora Chack'n viven muy felices y están tan enamorados el uno del otro que siempre que están juntos surgen corazones a su alrededor. Los Monsta están muy celosos de ellos, será por la cara vinagre que llevan siempre, y han robado los corazones. Será misión de Chack'n el rescatar esos corazones para que vuelva el amor a su vida.

Como era previsible, la versión MSX está algo recortada respecto al arcade, se eliminan las escenas de inicio y de final de juego, y además se pasan de 14 niveles distintos a 8, sin escena final y con el ya hasta clásico *congratulations*. Además, es un juego que pide bastante esfuerzo al jugador para acostumbrarse a su manera de moverse, y la mayoría de niveles plantean un reto bastante grande, lo que puede acabar por desesperarle.

En cuanto a la prensa, en España la **Input MSX** no parecía muy contenta con el juego dándole 32 sobre 50, una nota baja para la revista, pero dentro del texto únicamente se queja de la “monotonía de las pantallas”. La **MSX Extra** define el juego de forma curiosa, “mezcla entre comecocos y juego de laberinto”, además nombra el juego como Chock'n Pop, un error bastante común por la tipografía que usan en el título del juego.



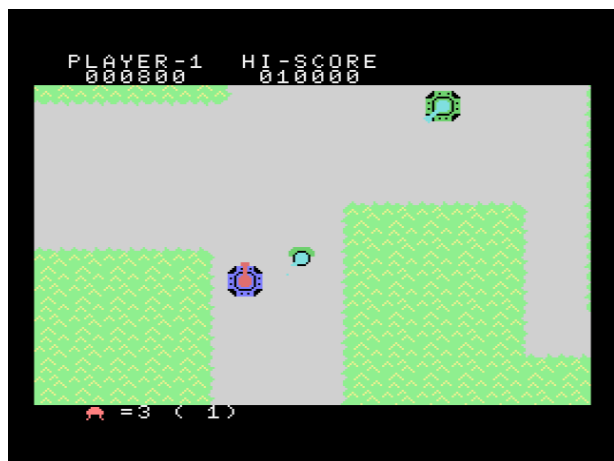
Chack'n Pop



Chack abajo, Monsta de morado y el Mighta, de blanco, con la piedra



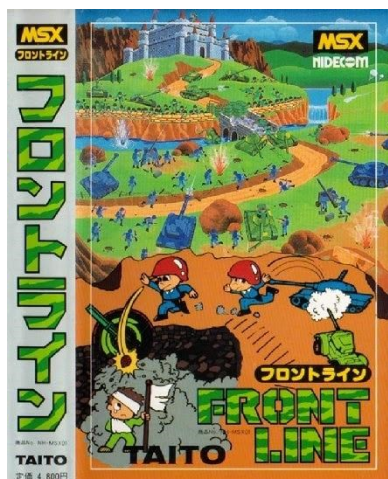
En Gran Bretaña, la **MSX Computing** le daba la mínima puntuación, una estrella en valoración, pero decían que el juego era “muy entretenido” aunque lo calificaba de más adecuado para el público infantil. Sin duda, no tuvieron en cuenta la dificultad del juego, lo mejor para que el pequeño se desesperé con **Chack'n** y lo acabe dejando frustrado. En Francia, la **MicroMSX** y su habitual hachazo lo dejaba en 13 sobre 20, que viendo el historial de la revista no está nada mal. En lo que respecta a Japón, la **MSX Magazine** le daba 4 estrellas pero le pedía al juego un editor de niveles para darle 5 estrellas, debido a la gran competencia que había en esas fechas.



Tank III, Ikari Warriors y Front Line.
Tres maneras similares de llevar un tanque



Los personajes parecían marionetas moviéndose



En agosto se publica **Front Line** (フロントライン), también conversión de arcade en este caso de 1982. Si con **Chack'n Pop** hablábamos del antecesor de **Bubble Bobble**, en el caso de **Front Line** estaríamos ante un antecesor de **Ikari Warriors** (怒), teniendo como nexo común entre ambos la recreativa **TNK III** (T · A · N · K). Sí, **Front Line** era de **Taito** e **Ikari Warriors** de **SNK**, pero centrémonos un momento en la jugabilidad de **Front Line** y así nos daremos cuenta que controlamos un soldado que puede disparar y lanzar granadas, siendo de las primeras ocasiones en un videojuego, además el disparo no era un simple botón, sino que se controlaba con un dial rotatorio para así poder apuntar en las 8 direcciones. Además, el soldado podía capturar tanques enemigos y usarlos en su propio beneficio y si destruían el tanque teníamos un tiempo prudencial para escapar y ponernos a salvo de la explosión. Si el dial rotatorio para el disparo lo unimos a una palanca de toda la vida, tendremos el joystick rotatorio de los juegos de **SNK**, y si nos centramos únicamente en los momentos en los que llevamos un tanque tendremos como resultado el **TNK III**. Todos estos elementos acaban confluyendo en **Ikari Warriors**: el personaje, el joystick rotatorio, las granadas y el poder capturar tanques enemigos.

Eso sí, resulta complicado no tomarse un poco a broma el **Front Line** por la estrambótica manera de moverse que tiene el personaje principal, con unos andares que, unidos al movimiento de la mano que parece ir por cuenta propia, casi parece que lo que estamos controlando es una marioneta. Tampoco colaboraba mucho el lanzamiento de granada, que describía una parábola como mínimo curiosa y que en las primeras partidas podía llegar a asustar porque parecía que nos iba a caer en los pies. Todo esto está fielmente representado en la versión **MSX**, que en esta ocasión gana a las versiones realizadas por **Carry Lab** para otros ordenadores como **X1** o **PC-6001** ya que tenían gráficos en algunos casos infantilizados, ojo a los árboles, y un excesivo parpadeo en alguna versión. Sin embargo, la versión **MSX** no se libra de un más que brusco *scroll* vertical agudizado porque los *sprites* no se mueven en sincronía con el movimiento de pantalla.

El tercer juego fue el **Sweet Acorn** (スイートアーコ
ン), en este caso no era una conversión de arcade, sino que
se trataba de un juego completamente nuevo y exclusivo
de MSX. Aunque en la edición española de Sony e
Indescomp tenían clara la relación con Taito, porque en la
parte trasera tuvieron un buen gazapo colando las
instrucciones del **Chack'n Pop**.

Sweet Acorn tenía una buena mecánica de juego y
bastante original, el protagonista, Sweey, se defendía a
base de bellotazos que podía lanzar con fuerza variable,
para imprimir más fuerza al lanzamiento previamente
tendríamos que subir la barra de potencia pulsando
alternativamente derecha e izquierda. Además, una vez
lanzada se podría mantener la velocidad de la bellota
siguiendo con el mismo mecanismo de pulsar rápidamente
derecha e izquierda. Con esta arma, tendríamos que
terminar en cada nivel con los Peepas, enemigos que
según su color tendrían un comportamiento diferente o
soltarían algún objeto.

Gráficamente es un juego colorido y bien realizado,
con un buen aprovechamiento del color. Destaca todavía
más el sonido, con una buena melodía que ameniza mucho
la partida y más elaborada que la inmensa mayoría de las
realizadas en 1984. Quizá la mayor pega sería la poca
velocidad de Sweey o el no introducir algún otro elemento
que diese algún cambio a la jugabilidad durante los diez
niveles que ofrecía **Sweet Acorn**. Eso sí, como era habitual
al pasar el décimo nivel simplemente volvemos a empezar
a mayor dificultad.

Sweet Acorn

PERSONAJES

- JUGADOR (Chack'n) Su misión es liberar los corazones encarcelados.
- ENEMIGO (Monstruos) Nacen incubando huevos. Algunos son persistentes en su persecución, mientras que otros son menos agresivos.
- TIMER (Meter) El Fantasma empuja una piedra para cerrar la salida del laberinto.
- MARCA DE ENERGIA Si Chack'n captura esta marca se convierte en Super Chack'n y ningún monstruo puede hacerle daño y destruye por contacto.

TECNICAS ESPECIALES

- Chack'n puede sacar ventaja de los monstruos que le persiguen siendo más listo: conduciendoles a una esquina, saltando y dejando que pasen.
- Sin usar bombas Chack'n puede aplastar a los monstruos con el bloque móvil. Esto requiere aprovechar el momento oportuno y reflejos rápidos.
- Chack'n puede lanzar bellotas a derecha e izquierda alternativamente para destruir a los monstruos que le persiguen.

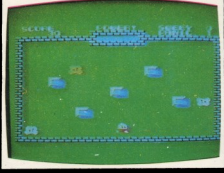
Para lanzar bellotas hay que coger impulso en sentido opuesto a donde se quiere lanzar (teclas de cursor) o pulsar la Barra Espaciadora.

PERSONAJES

- SWEY El jugador.
- MERIMERI Una criatura en forma de bola de caucho. No son fieros y no persiguen a Sweey, pero cuidado porque le destruyen por contacto. Desaparecen cuando tocan los Bop bumper.
- PEEPA Enemigos multicolores.

BLANCO Peepa no agresivo que no persigue a Sweey.
AMARILLO LIMON Puntos de bonificación concedidos por destruirlos.
ROJO TINTO ¡Cuidado! Se dividen en dos.

AZUL MARINO Llevan tesoros.
NEGRO Los Peepa agresivos.
SECRETO ? ? ? ?



SONY

MSX es una marca registrada por MICRO SOFT CORP

© TAITO
Producido por
INDESCOMP

Sweet Acorn, con su gazapo en la edición española

TAITO



出た!

タイトー MSX ソフト

フロントライン
★ニューウェーブのコミカルアクションゲーム。
星の軍曹、艦隊ヘゴ!

ちゃくくんぼつぷ
★がんばれちゃくくん。2人の愛を取りもどせ!
MSXオリジナルMAZEで新登場。

フレンズ
★リアルな、マージャンゲームの決定版!
立体的なツモや表示など、新しい機能が
盛りだくさん。

タイトーでは、今般ゲームコーナーで
ダントツの人気を博した、コミカルアク
ションゲーム「フロントライン」ユーモ
ラスな「ちゃくくんぼつぷ」おなじみの「雀
フレンズ」など、ゲーム内容も色彩も業
務用を忠実に再現したMSX用ソフトを
発売することになりました。

なお、当社では、今後とも業務用から
の転用だけでなく、MSX専用ソフトも
併行して開発して行きますのでご期待下
さい。

株式会社 **タイトー**
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトービル ☎03(264)8611(大代表)

LASER DISC
La revolución fallida

パソコンをショー

En 1984 la empresa **Pioneer** (パイオニア株式会社) lanzaba su propio modelo de MSX: el PX-7. El ordenador venía con una unidad de *Laser Disc* e incorporaba el P-BASIC 1.0 que añadía funciones para poder controlar dicha unidad. Dentro del software de entretenimiento, esto abría una nueva posibilidad al poder incorporar imágenes reales o películas de animación que se reproducían al mismo tiempo que el MSX podía mostrar *sprites* superpuestos en pantalla.

El concepto no era completamente nuevo, ya que en los arcades causaba furor el **Dragon's Lair** de Rick Dyer y Don Bluth que usaba igualmente el *Laser Disc* para poder mostrar una auténtica película de animación con la que podíamos interactuar, aunque dentro de unos límites. Estos mismos límites provocaron que este tipo de juegos fuesen poco a poco abandonados, algo que veremos que también sucedió en el MSX. Pese a todo, **Dragon's Lair** tenía un estatus de juego importante y por eso en las revistas se especulaba con la posibilidad de que el juego fuese convertido a MSX aprovechando el modelo de Pioneer.

El funcionamiento vendría a ser algo similar a los cromas usados en medios audiovisuales para conseguir insertar imágenes por edición, en este caso se aprovechaba el color 0 del MSX, que es el color transparente, y era el que actuaba a modo de croma para poder ver las imágenes que ofrecía el *Laser Disc*. Esto proporcionaba una espectacularidad gráfica y sonora evidente, y sin embargo no fueron muchos los juegos que aprovecharon este formato.

Tengamos en cuenta que esa misma espectacularidad hacía que la imagen de fondo cobrase protagonismo, pero ¿cómo podía aprovecharse de cara a la jugabilidad? Pues de forma nada sencilla, porque, aunque se podía saltar de capítulo en capítulo para ofrecer el vídeo deseado, también es cierto que este sistema no era lo suficientemente ágil como para cambiar de forma rápida y continua a los puntos que le interesase mostrar. Por este motivo, si la decisión era darle el protagonismo jugable al fondo, tendría que ser un juego estilo **Dragon's Lair**, en el que se interactuase en puntos muy concretos del desarrollo del juego. Algo que limitaba la experiencia y generaba juegos muy rígidos y predeterminados, que no iban más allá de pulsar el botón adecuado en el momento preciso. Tras el impacto inicial, recordemos que estamos en 1984 y los gráficos en los arcades todavía tienen una enorme evolución por delante, descubríamos que teníamos juegos que en unos 20 movimientos podían terminarse y esto sumado a que en arcade el coste de la partida era mayor al del resto de recreativas. De todas formas, no solo de **Dragon's Lair** vive el hombre, y también podía usarse para juegos estilo conversacional o novelas jugables.



El Pioneer PX-7 hacía posible tener juegos de Laser Disc en MSX



Publicidad de Pioneer



Dragon's Lair, el deseado

La otra decisión podría ser usar el nuevo invento como fondo de la partida. Imaginad un juego de carreras con fondos reales, por poner un ejemplo, de nuevo tendríamos el impacto inicial, pero seguramente al poco nos empezará a chirriar ver *sprites* de MSX sobre fondo real. Tendríamos la jugabilidad de siempre con fondo real, pero no pegarían ni con cola. Digo fondo, y no carretera, porque tampoco era posible acelerar o ralentizar las imágenes para que acompañasen a la velocidad de nuestro vehículo, así que también estaríamos limitado en ese sentido.

Una tercera opción sería imposible, consistiría en que se pudiesen usar esas imágenes como un *sprite* cualquiera, sería lo deseable pero la tecnología no daba para tanto. Quizá pudiera haberse usado para ofrecer escenas entre nivel y nivel, pero tampoco sería una mejora significativa en lo que a la jugabilidad en sí se refiere.

Entonces, teníamos un ordenador con el coste de llevar la unidad *Laser Disc* y unos juegos en el mismo formato lo que aumentaba también el coste (unos 9.800 yenes). Como hemos visto, el nuevo formato tampoco es que añadiese nuevas funcionalidades y no suponía una nueva forma de jugar, por lo que el mayor precio de los juegos era fácil suponer que al poco supondría un gran impedimento para que la gente los adquiriese.

Sin embargo, Konami aprovechó que había lanzado en arcades *Badlands* (バッドランズ) así que trajo la versión MSX. En *Badlands* tomábamos el papel de Gunman, el pistolero del salvaje oeste que tenía como misión capturar a diez forajidos para cobrar sus suntuosas recompensas. Lo que empieza como la típica película de vaqueros en versión anime, poco a poco va derivando hacia una aventura con algún que otro monstruo como invitado a la fiesta.

A la hora de la verdad, *Badlands* consistía en apretar un único botón en el momento preciso, pudiendo escoger entre cuatro niveles de dificultad, el último de los cuales exigía una precisión casi enfermiza. No fue el único juego de este tipo que pudimos ver en MSX, mismamente en 1985 pudimos ver el *Esh's Aurunmilla* (エシュのオルンミラ), algo menos limitado al tener que usar también las direcciones. Sin embargo, la *MSX Magazine* acogió el *Badlands* con algarabía dándole cuatro estrellas y destacando la larga introducción narrada en inglés.

También en el 84 llegó el pionero *Astron Belt* (アストロンベルト) de SEGA. Pionero porque en arcades se publicó en 1982 y fue el iniciador de la fiebre de los juegos de *Laser Disc*. Teníamos nuestro *sprite* de MSX en forma de nave, viajando por el espacio y enfrentándose a oleadas de aeronaves enemigas. Las limitaciones hacían que a veces fuese frustrante atinar con nuestro láser, los enemigos estaban grabados en el vídeo, y que acertar a una nave de un grupo hiciese explotar al grupo al completo.



Konami anunciando el Badlands

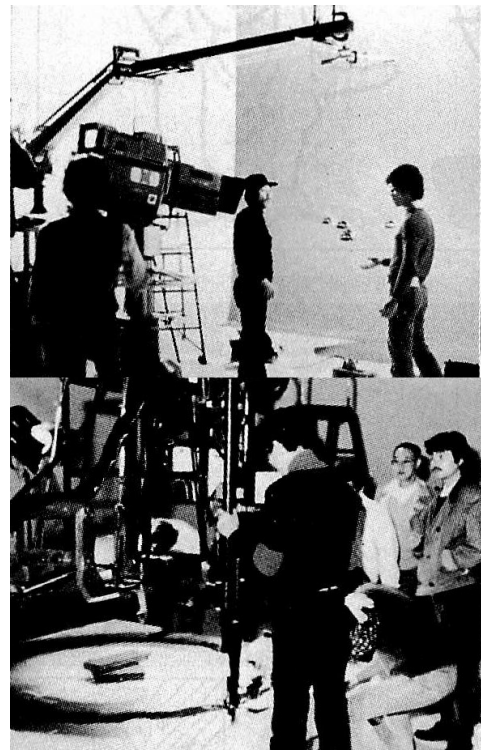


Portada del Badlands

El vídeo resultaba bastante curioso y se crearon escenas específicas para el juego, pero también se tomaron prestadas escenas de *Los Invasores del Espacio* (宇宙からのメッセージ) y la serie *Uchū Keiji Gavan* (宇宙刑事ギャバン). Además, se incorporaron pequeños cortes de *Star Trek II: La Ira de Khan* (Star Trek II: The Wrath of Khan) y *Los Siete Magníficos del Espacio* (Battle Beyond the Stars).

Las ya citadas limitaciones, sumadas a los problemas en la detección de colisiones, el no poder destruir nave por nave y que en algunas partes el decorado actuaba de muro con el que podías chocar, siendo complicado reconocer donde empezaba el muro y por donde podías navegar, hacía que fuese bastante complicado meterse de lleno en la acción.

En definitiva, la aventura del MSX con el *Laser Disc* no fue especialmente exitosa y tuvo una vida más bien efímera.



Momentos del rodaje de las escenas de Astron Belt

いま ビデオ・ゲームは未知の領域へ
レーザー・ビデオ ディスクがゲームを変えた。

ASTRON BELT

セガ・アストロン・ベルト

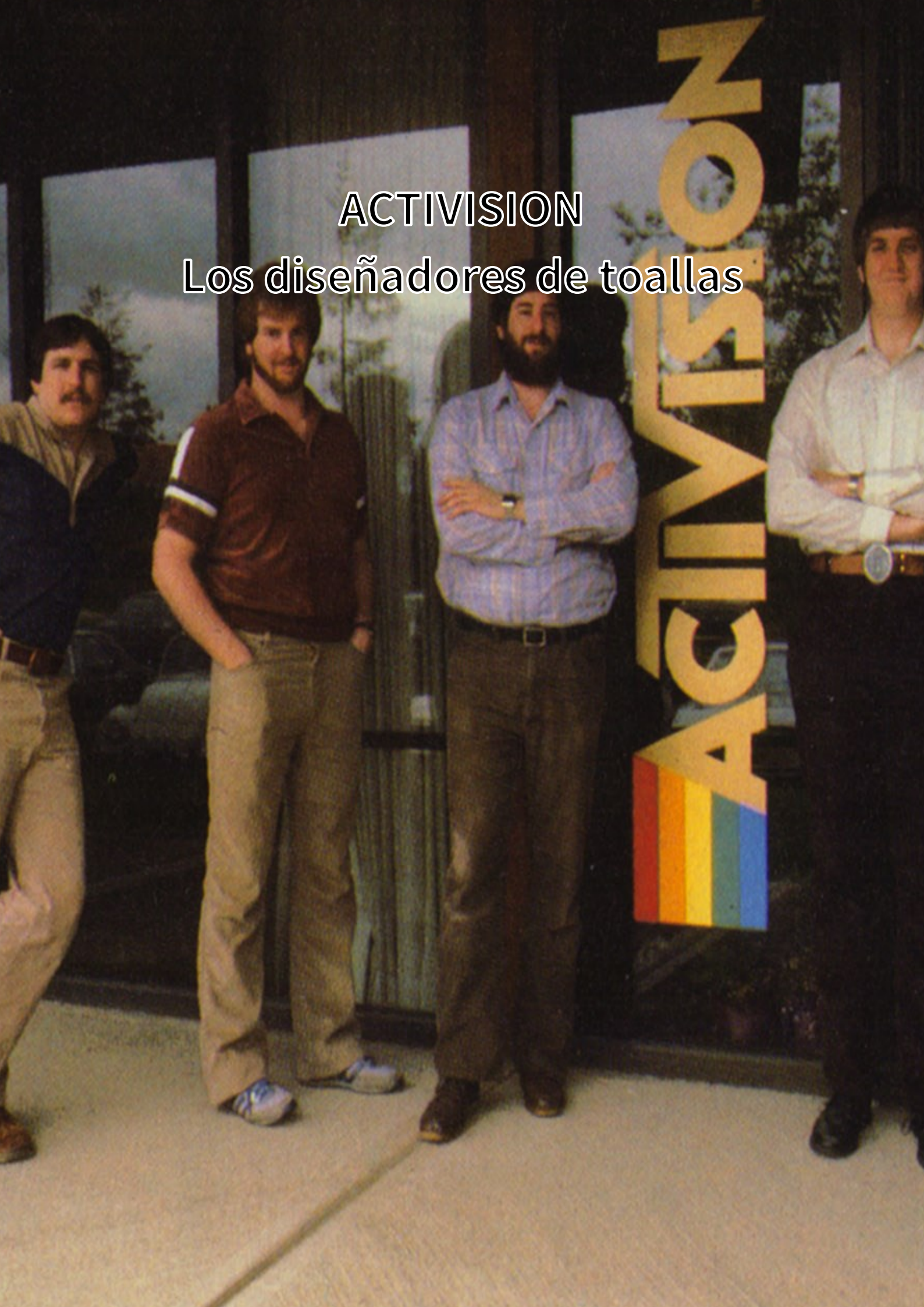
ライブな臨場感とあくまでもリアルな映像がプレイヤーを興奮のるつぽへ
UFOの襲来・アステロイドの大群・巨大なブラック・ホール……
さまざまな危機を脱して宇宙船はミステリアスな惑星に遭遇
壮大なスケールで描いたレーザー・ビデオディスク・ゲーム

明日の楽しさをエレクトロニクスで描くセガ

SEGA

株式会社 セガ・エンタープライゼス
本社 〒144 東京都大田区羽田1-2-12
TEL 03(742)3171(大代表)

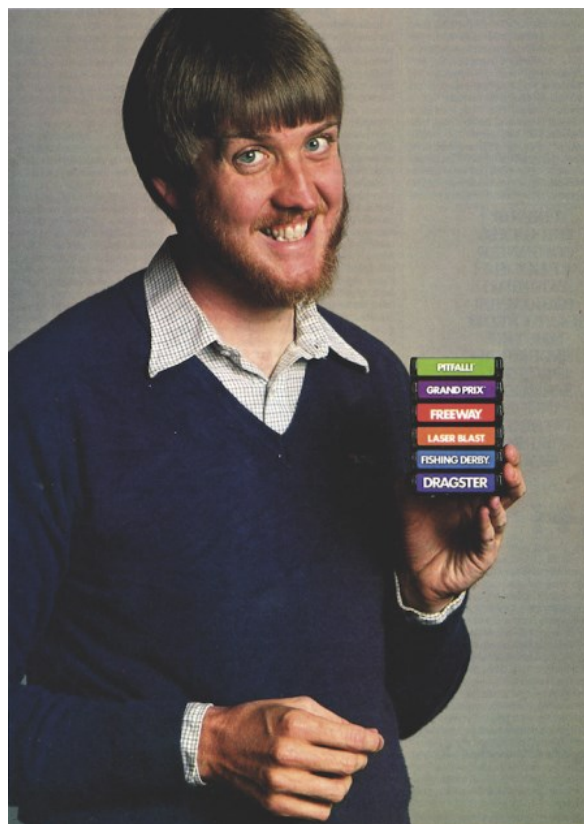
ACTIVISION
Los diseñadores de toallas



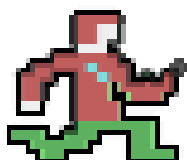
La compañía **Activision** fue creada en 1979, fruto del descontento de cuatro programadores de **Atari**. Todo comienza cuando llega a manos de David Crane una lista con los videojuegos más exitosos para la consola Atari 2600, la intención era hacer un estudio de estos para tomar ideas para futuros proyectos, pero Crane se da cuenta que varios de los juegos que más beneficios había generado a **Atari** habían sido desarrollados por él en exclusiva. Además, también pudo comprobar que no llegaba a percibir ni el 1% de esos beneficios, ya que por entonces los programadores tenían un sueldo fijo, no tenían extras por ventas y ni siquiera sus nombres se veían reflejados en el juego, permaneciendo en el anonimato.

De hecho, la primera vez que se incluye el nombre de un programador es a modo de huevo de pascua en el juego de 1978 **Adventure** para Atari 2600, en una habitación oculta podía leerse el mensaje “creado por Warren Robbinett”. Aunque si hay que ser exactos habría que decir que sería la primera vez que se incluiría el nombre y el apellido del autor, ya que un año antes, en 1977, se publicaba **Starship 1** que ocultaba el auténtico primer huevo de pascua de la historia del videojuego, estamos hablando de una recreativa, y se mostraba el texto “Hi Ron!” por el programador Ron Milner, y además si lo encontrabas te concedían 10 partidas gratis.

Por entonces, únicamente **Atari** podía fabricar cartuchos para su consola ya que el concepto de “desarrollador independiente” ni existía, no había la posibilidad de crear juegos para la consola Atari 2600 si no pertenecías a la compañía. David Crane, Larry Kaplan, Alan Miller y Bob Whitehead, cuatro de los mejores programadores de **Atari**, se reunieron con Ray Kassar, quien había sustituido a Nolan Bushnell como director ejecutivo de la compañía. Kassar rechazó todas las peticiones para que los programadores consiguiesen un mayor reconocimiento, tanto mediante el pago de regalías como con la aparición de su nombre en las portadas de los videojuegos. Kassar les llamó “diseñadores de toallas” y les despreció diciendo que cualquiera era capaz de crear un cartucho.



David Crane en una imagen promocional





Pitfall! Un gran clásico



Extracto de la revista Tilt, con David Crane como campeón olímpico



Noticia sobre Activision en la MSX Extra

La única vía que les quedaba era la salida y la creación de su propia compañía junto al productor musical Jim Levy como director ejecutivo: **Activision**. Pero tenían ante sí un primer escollo que era el adquirir el derecho a poder producir sus propios cartuchos para la Atari 2600, esto les hizo entrar en litigio contra **Atari** durando el proceso desde 1979 hasta 1982, cuando al fin llegan a un acuerdo por el cual **Activision** tendría que pagar derechos a **Atari**, pero de este modo se legitimaría la acción de las desarrolladoras independientes. Esto supuso la reactivación de su producción y la llegada de juegos de gran calidad bajo el sello de **Activision**, pero también se abrió una puerta a la llegada de más compañías que trataron de conseguir dinero de forma rápida con productos de ínfima calidad y clones chapuceros de los juegos de mayor éxito. Esta diversificación de la oferta chocó con una época en la que la prensa especializada todavía no estaba muy extendida, lo que complicaba que el comprador tuviese una idea formada del producto que iba a adquirir, de tener una valoración del juego. Esto acabó derivando en la crisis del videojuego de 1983 en Estados Unidos.

La nueva situación instó a **Activision** a buscar nuevos mercados, diversificar su oferta, y puso sus ojos en 1983 en los ordenadores personales más exitosos en los Estados Unidos: Commodore 64, Apple y la gama de ordenadores de 8 bits de **Atari**. Siguiendo con esta estrategia, en 1984 llegaba a un acuerdo con la japonesa **Pony Canyon** para convertir y distribuir sus juegos para MSX. El acuerdo es recibido con los brazos abiertos en Japón, el videojuego estadounidense gozaba de una gran fama, y ya en la edición de septiembre de la **MSX Magazine**, que se publicaba a principios de agosto, empieza a aparecer publicidad de los juegos de **Activision**, según la cual 3,7 millones de usuarios en todo el mundo habían comprado alguno de sus juegos. Se anunciaba así la primera remesa de juegos que saldrían el 5 de septiembre: **Pitfall!**, **Beamrider**, **Keystone Kapers** y **River Raid**.

Pitfall! fue el primer juego realizado por **Activision** y se convirtió en un clásico instantáneo, liderando durante 64 semanas consecutivas la lista de juegos más vendidos en Atari 2600. La idea del juego la fue madurando su programador, David Crane, durante años, ya en 1979 diseñó a un personaje corriendo, y no fue hasta 1982, una vez terminado el pleito contra **Atari**, que empezó a pensar en ese personaje corriendo por un camino, ideando que el camino estaría en la jungla y diversos peligros serían la razón para que corriese. Como dijo el propio David Crane, la idea le llevó 10 minutos y fueron 1000 horas programándola.

El reto era mayúsculo, Crane diseñó un juego dividido en 256 pantallas para albergar en los 4KB de capacidad que tenían los cartuchos de Atari 2600 de entonces, todo ello con sprites en varios colores, sin parpadeos y en movimiento. La maestría de David Crane se demostraba al comprobar que en 50 bytes fue capaz de diseñar el mapeado completo. La aventura de Pitfall Harry ya podía comenzar y con él teníamos al que podemos considerar como el precursor de los juegos de plataformas.

El objetivo era recolectar 32 tesoros en el tiempo límite de 20 minutos. Tiempo insuficiente para recorrer las 256 pantallas, pero **Pitfall!** tenía truco y eso le añadía una mayor profundidad, porque aunque inicialmente nos movíamos por un camino, en algunos puntos se podía acceder a la zona subterránea y ésta era un atajo. Cada pantalla que atravesábamos por la pantalla inferior equivalía a tres recorridas por la parte superior, así que había que trazar un recorrido alternando la parte superior y la inferior que posibilitase el conseguir los 32 tesoros.

No sólo eso, con este planteamiento el juego ofrecía el reto de conseguir la puntuación perfecta, cifrada en 114.000 puntos. Teniendo en cuenta que los choques con algunos obstáculos no nos restaban una vida, sino que nos restaba puntos, la partida perfecta se conseguía recogiendo los 32 tesoros antes de los 20 minutos sin haber cometido ningún error. Era un reto atrayente, y **Pony Canyon** se encargó de recalcarlo en sus anuncios de la versión MSX publicados en la **MSX Magazine**.

En occidente suele haber dudas de quién fue el autor de la conversión, una vez descartado David Crane quien en la revista francesa **Tilt** dijo que conocía el MSX, pero nunca lo había usado. Un vistazo a la **MSX Magazine** de marzo de 1988, página 75, despeja cualquier duda porque en un reportaje sobre **Pony Canyon**, ellos mismos desvelan que se encargaban de la conversión a MSX, quizá sus propios programadores o quizá encargándoselo a algún grupo externo.

La versión MSX se realizó a partir de la de Colecovision que se había publicado en febrero, debido a la similitud entre el hardware de ambas máquinas. De Colecovision hereda todo, incluido un pequeño error que sucede al coger el último tesoro ya que en la versión original el juego se para, pero en Colecovision y MSX no, el juego continúa hasta llegar el tiempo a cero, lo que puede llevar a confusión. De todas formas, no es un error que condicione la jugabilidad.



Beamrider



David Rolfe

ACTIVISION® 私たちの創ったゲームの

世界を興奮させたアクティビジョンのソフトが遂に上陸、



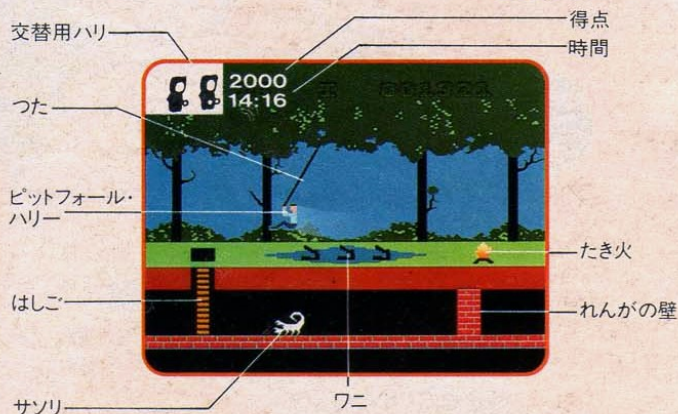
PITFALL!

★'83最多売上ゲーム賞受賞(ビルボード誌)
★'83最高人気賞受賞(ビデオゲームマガジン誌)

Designed By
David Crane

ピットフォールの作者デビッドです。君達にこのゲームのこつを一つ伝授すると、「ジャンプのテクニックを磨け」という事かな。障害物によってジャンプのタイミングを変えないとうまくいかないんだ。特にワニとさそりは練習を重ねてクリアしてくれ。すごい点数の知らせを待ってるよ。

ピットフォール



おとし穴を飛びこえ、ロープにぶらさがって池を越え、サソリや、コブラやワニとたたかい(のり越え)、地下道を走り抜け、ジャングルの中を宝物を探してつき進むゲーム。

255ものシーンが展開されます。

全世界で370万本売れた超ベストセラーです。

世界最高得点 ● 114,000点



★ライセンスカード・プレゼント!

20,000点を超えれば君もハリークラブの仲間です。画面の写真を送って頂ければ、ライセンス・カードをお送りします。
尚、パーフェクトゲームは114,000点です。
(ただしPONYCA LAND会員に限ります。)

●写真の送り先は 株式会社 ポニー PONYCA 企画部 〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング3F宛まで。



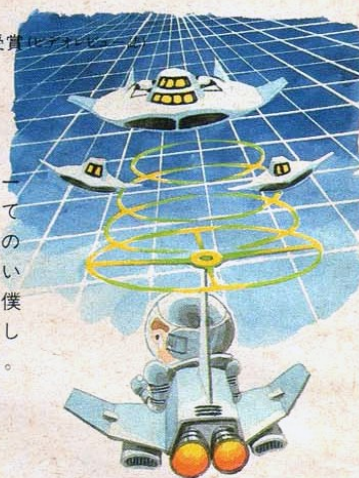
BEAMRIDER™

★'84ベストカートリッジ賞受賞(ビデオゲームマガジン誌)

Designed By
David Rolfe

このゲームでは常に中央のビーム線をキープすること、白い円盤は素早くやつつけてしまうことだ。14面のジグ爆弾、16面のマグネティック爆弾には相当くやしい思いををすると思うよ。ところで、日本の皆から僕の好きなサイクリングやロックの話、そしてゲームの話を手紙でくれるとうれしいな。

ビームライダー



制限シールドが99セクターに渡り地球を覆っている。次々と現れる敵インベーダーの攻撃をかわしながら、レーザーラリアットで攻撃する3Dのスペースファンタジーゲーム。敵の母船をやっつけるとボーナス得点が得られます。

レベルは3段階、プレイヤーは1～4人選択可。

世界最高得点 ● 144,742(セクター31)



★ライセンスカード・プレゼント!

登場する敵は全部で十数種類、それぞれが全く違う宇宙的な動きをします。20セクター、60,000点を達成すれば君をビームライダーとして任命し、ライセンス・カードをお送りします。
(ただしPONYCA LAND会員に限ります。)

PONYCA LAND



●機関誌PONYCALAND

※このたびアクティビジョンの強力なラインアップを加えPONYCAはユーザーズクラブ「PONYCA LAND」を結成致します。ユーザーの皆さんとPONYCA、そしてゲームデザイナーの交流を深め、HOTなより豊かな情報(機関誌PONYCA LAND<12ページ>年6回発行)をお届けし、日本に限らずアメリカを含めた大きな組織にしていきたいと思ひます。現在アクティビジョンでは、各ゲーム毎にクラブ組織(ピットフォールで20,000点を越えた人達の為の「ハリークラブ」、キーストンケーパーズで35,000点を越えた人達の集りとして「ビリークラブ」等があります。)があり、PONYCA LANDはその日本支

部としての機能も持ち、各々のアメリカへのライセンス登録を代行します。

※PONYCA LANDに入会を希望される方は、住所、氏名、年齢、職業、手持ちのパソコン機種をお書きの上、600円分の切手(1年分)を添えて下記宛先までお送り下さい。楽しい会員の企画をいろいろ用意していますので、どうぞ御期待下さい。

宛先

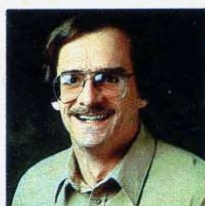
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3
日本ビルディング3F

株式会社 ポニー PONYCA 企画部
PONYCA LAND係まで

新記録を作るのは日本の皆さんかもしれない。

ROM CARTRIDGE MSX 解説書付 ¥4,800

そして作者からのメッセージも届いた。さあ、みんなの腕を見せてやろうじゃないか！



KEYSTONE KAPERS™

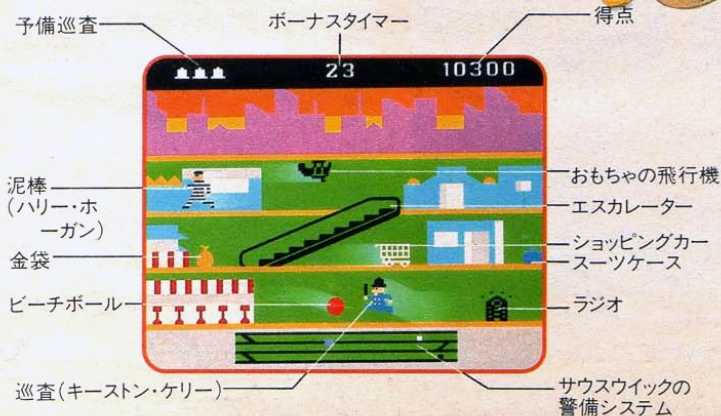
★'83(ゲームセンター用)功労賞受賞、
ゲーム・オブ・ザ・イヤー賞受賞(エレクトロゲーム誌)

Designed By
Garry Kitchen

ハリーよりも先に屋根に登らないこと。どうしてって？——降りられないからさ。このゲームの秘訣はね。模型飛行機やショッピングカートのくる周期を知る事だよ。このゲームは緊張しないで、気軽に楽しんでもらえるように作ったつもり、僕のアドバイス参考にしがばって！



キーストン ケーパーズ



向こう見ずの悪党ハリー・ホーガンが、いつもの手口で泥棒に入った。このデパートには警備システムが設置されているので、奴の動きが手にとるようにわかる。君の任務は色々な障害をうまくかわして、悪賢いハリーを追いつめ、捕えることだ。さあ、一時もはやくとつかまえろ。

世界最高得点 ● 1,000,000点



★ライセンスカード・プレゼント！

ビリークラブに入りませんか、キーストンケーパーズで35,000点以上を出せばあなたにもその資格があります。写真をお送り頂ければライセンス・カードをお送りします。

(ただし PONYCA LAND 会員に限ります。)



RIVER RAID™

★'84アップデート優秀ゲーム賞受賞(ビデオゲームマガジン誌)
★'83ベストアクションゲーム賞受賞(エレクトロゲーム誌)

Designed By
Carol Shaw

川はセクションに分かれているから、何ならメモをとっておくと役に立つわよ。慣れれば燃料補給の最中に補給庫を爆破することもできるようになるから、得点と燃料を同時に獲得することも可能よ。ぜひトライしてみて。



リバー レイド



川を支配している敵軍(軍艦、戦車、ジェット機、ヘリコプターなど)の攻撃を避け、敵を粉砕し、橋を破壊するゲーム。君のジェット機の燃料が切れる前に、給油してどんどん北上しよう。レベルは4段階、プレーヤーは1~2人選択可。70以上のシーンが展開されます。

世界最高得点 ● 1,000,000点



★ライセンスカード・プレゼント！

このゲームで君はいくつの橋を破壊できるか？10,000点以上得点を上げれば、君をリバーレイダー官として認めます。写真を送って下さい。ライセンス・カードをお送りします。尚、最高点1,000,000を出せば、画面はノマークに変わる。そこまでいけば君は世界最高峰の仲間入りだ。

(ただし PONYCA LAND 会員に限ります。)

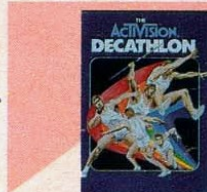
ACTIVISION®

アクティビジョン第2弾11月5日発売！ ご期待下さい。



ヒーロー

Designed By John Van Pyzin



デカスロン

Designed By David Crane



ゼンジー

Designed By Matthew Hubbard

ROM MSX 解説書付 ¥4,800 ●パッケージの仕様は一部変更になる場合があります。

安心して選べるPONYCAのソフト
充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。

PONYCA
株式会社ポニー

PONYCA企画部
〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング
TEL 03-265-6377

販売元/株式会社ポニー・キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北4-3-8 TEL03-265-8051
札幌支店TEL011-511-5151 大阪支店TEL 06-541-1601
仙台支店TEL0222-61-1741 広島支店TEL082-243-2915
東京支店TEL 03-265-8241 福岡支店TEL092-751-9631
名古屋支店TEL052-322-4001
ニッパンポニーTEL 03-667-3741



Fotograma de Keystone Cops



Keystone Kapers, a la caza del caco

Curiosamente, **Pitfall** oficialmente se queda en Japón en lo que a su versión MSX se refiere, siendo de los pocos juegos de **Activision** que no llegó a Europa en versión casete, existiendo únicamente la versión cartucho distribuida por **Pony Canyon**. Aunque en la revista española **MSX Extra** número 2 llegó a anunciarse su distribución junto a otros juegos de **Activision** por parte de **Proein**, a día de hoy no ha quedado constancia de su existencia ni en anuncios ni en listas de juegos a la venta en tiendas.

Beamrider era originario de la Intellivision y fue programado por David Rolfe, la versión MSX también era conversión de la de Colecovision y la firmaba el grupo **Action Graphics**. Un *shoot'em up* con 99 niveles a superar en un escenario esquemático que se movía con suavidad ante nuestros ojos. Una mecánica muy simple como correspondía a un juego de naves de esta primera época, pero que representaba de forma eficaz un escenario tridimensional pese a la simpleza de sus gráficos.

Garry Kitchen fue el autor para Atari 2600 de **Keystone Kapers**, en el que encarnábamos al policía Keystone Kelly que debía atrapar al ladrón Harry Hooligan, quien había robado en el centro comercial. El juego estaba inspirado en la serie de películas silentes **Keystone Cops** de Mack Sennett, pertenecientes al género *slapstick* o de golpes y porrazos entre cuyos mayores exponentes están Charlie Chaplin, Buster Keaton o Harold Lloyd. Esta serie de comedias reflejaban a unos policías incompetentes y tuvo gran aceptación a principios del siglo XX.

El centro comercial donde transcurría la acción se dividía en tres pisos más la azotea, pudiendo subir mediante escaleras mecánicas, situadas en los extremos del mapa, o mediante el ascensor. El objetivo era evitar que Harry Hooligan alcanzase la última pantalla de la azotea, momento en el que lograría escapar. Para ponérselo más difícil, tendríamos que sortear diversos objetos como carritos de la compra o aviones teledirigidos, que se moverían más rápido, al igual que el ladrón, según fuésemos superando niveles.

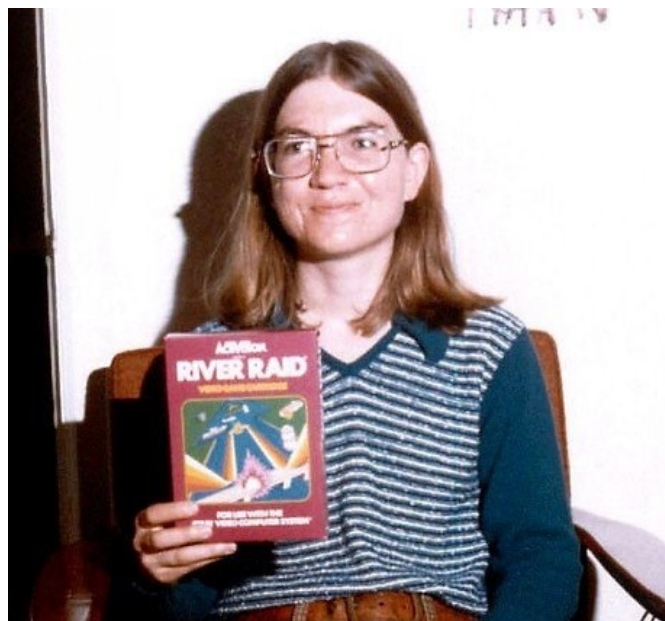
De nuevo, y como en el resto de los juegos comentados, la versión de MSX procedía de la de Colecovision, aparecida poco antes en junio, y ésta, al igual que el **Beamrider**, sí que tuvo una distribución fuera de Japón, llegando a Europa. En España, la **MSX Extra** decía que sus gráficos estaban “bien logrados”, aunque el artículo no demostraba demasiado entusiasmo. Mucho más generosos estuvieron en Japón en la **MSX Magazine**, dedicándole dos páginas completas y dándole cuatro estrellas sobre cinco. Además, destacaba que **Pony Canyon** ofrecía un certificado a todos los que fuesen capaces de superar los 35.000 puntos.

River Raid apareció en Atari 2600 en diciembre de 1982 y fue otro éxito de ventas, llegando a recibir un cartucho de platino el 27 de junio de 1983 tras alcanzar el millón de unidades vendidas. Su programadora, Carol Shaw, era además la primera mujer creadora de videojuegos y con este **River Raid** conseguía crear un juego casi infinito gracias a la generación de números pseudoaleatorios que creaban en cada partida el mismo recorrido, pero ocupando mucho menos espacio en memoria. Sin embargo, el comportamiento de los enemigos también se generaba de forma aleatoria, pero mientras que el generador del recorrido se reiniciaba en cada partida, de ahí que siempre genere el mismo trazado, el de los enemigos no, para dar al juego un factor imprevisible.

La mecánica era simple, como corresponde a un juego de 1982, y debíamos guiar a nuestro avión por una serie de recorridos en los que tendríamos que enfrentarnos a tanques, barcos, aviones, helicópteros y en algunas versiones del juego, como la de MSX, globos aerostáticos. La acción se iba desarrollando a lo largo de un número de niveles aparentemente infinitos, divididos cada uno de ellos por un dique. Resultaba novedosa la opción de acelerar o frenar la velocidad del avión y la necesidad de recargar combustible en unas plataformas que debíamos sobrevolar para tal efecto. El juego terminaba si se alcanzaba el millón de puntos, momento en el que la puntuación se sustituía por varios signos de exclamación.

De nuevo, la versión MSX es conversión de la de Colecovisión, aparecida en febrero del 84, y el encargado de realizarla fue **Grania Software**, compañía de la que no hay noticia de ningún otro juego en ninguna plataforma. Colorista y con un *scroll* suave, era una buena conversión para MSX como el resto de los juegos que hemos visto hasta ahora de **Activision**.

En cuanto a la recepción en la prensa, en España la **Input MSX** le daba un 37 sobre 50 dejando claro que creían que se quedaba corto en el aspecto gráfico, hay que tener en cuenta que es una revista de julio del 86. La **MSX Magazine** española coincidía en su valoración técnica y daba una nota similar con un 7 en adicción. En Gran Bretaña, la **What MSX** le concedía un 8, pero **Computer and Videogames** le atizaba con saña y suspendía el juego con un 4 en valoración, el texto además era demoledor y afirmaba que el juego era aburrido, nada original y merecía hundirse en el río para no volver nunca a la superficie. En Francia, tanto **Tilt** como **MSX Magazine** eran bastante acordes en una valoración de aprobado, aunque la segunda incluso suspendía el juego en el apartado de interés. Mucho más generosa era la holandesa **MSX Gids** con 4 estrellas sobre 5 en calidad.

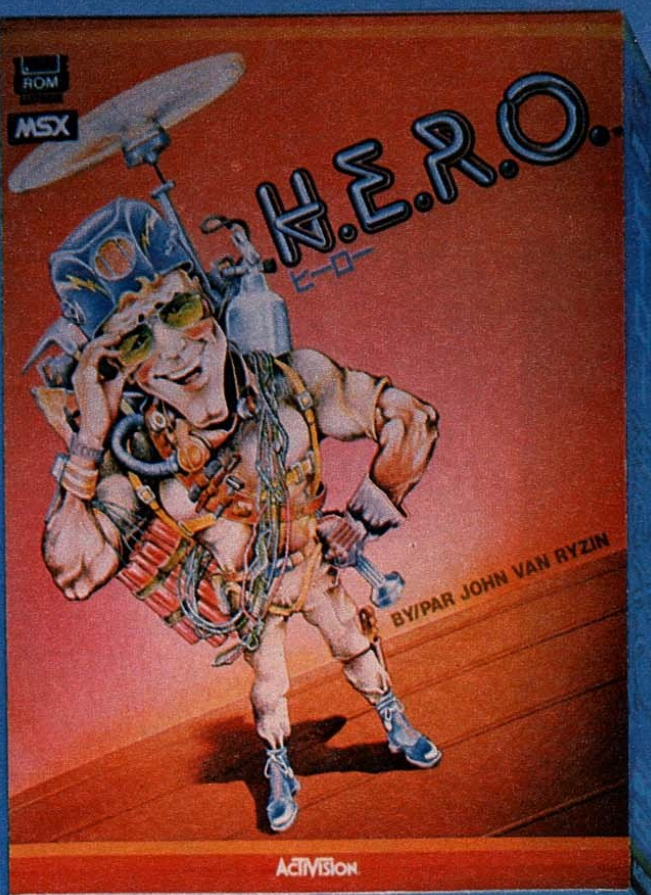


Carol Shaw con su criatura



River Raid, ataque a los diques

ROM
CARTRIDGE
MSX
解説書付 ¥4,800



ヒーロー
H.E.R.O.
Designed By John Van Ryzin

火山の噴火で坑夫たちが鉱山に閉じこめられてしまった。さあ、「ヒーロー救助隊」の出動だ。崩れた坑道は迷路のようだし、おまけに毒グモや毒蛇などもひそんでいる。ダイナマイトで岩壁をふっとばし、レーザー光線で毒グモなどをやっつけて、一刻も早く坑夫たちを救助するのだ。

☆認定証プレゼントノ 得点75,000点以上出して、きみも「ヒーロー部隊」の仲間になろう。

ACTIVISION



デカスロン
DECATHLON
Designed By David Crane

デカスロンはなんと10種目の陸上競技を競い、総合得点で優勝が決まる、苛酷なオリンピック競技だ。きみは、①100m走②走幅跳び③砲投げ④走高跳び⑤400m走⑥ハードル走⑦盤投げ⑧棒高跳び⑨やり投げ⑩1500m走の10競技に高得点を出ることができるかな？
☆認定証プレゼントノ 得点10,000点以上して、きみもメダリストになろう。

面白さ

ピットフォール

PITFALL!™

Designed By David Crane



落とし穴があったり、ワニ等のいるジャングルの中をあなたはどこまで進んでいけるか？

ビームライダー

BEAMRIDER™

Designed By David Rolfe



次々と現れる敵の攻撃をかわし、レーザーリアットで攻撃する宇宙的ウォーゲーム。

キーストンケパーズ

KEYSTONE KAPERS™

Designed By Garry Kitchen



様々な障害を避けながら、デパートの中に侵入した泥棒をとつかまえる！

リバーレイド

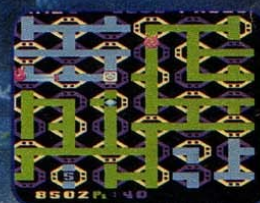
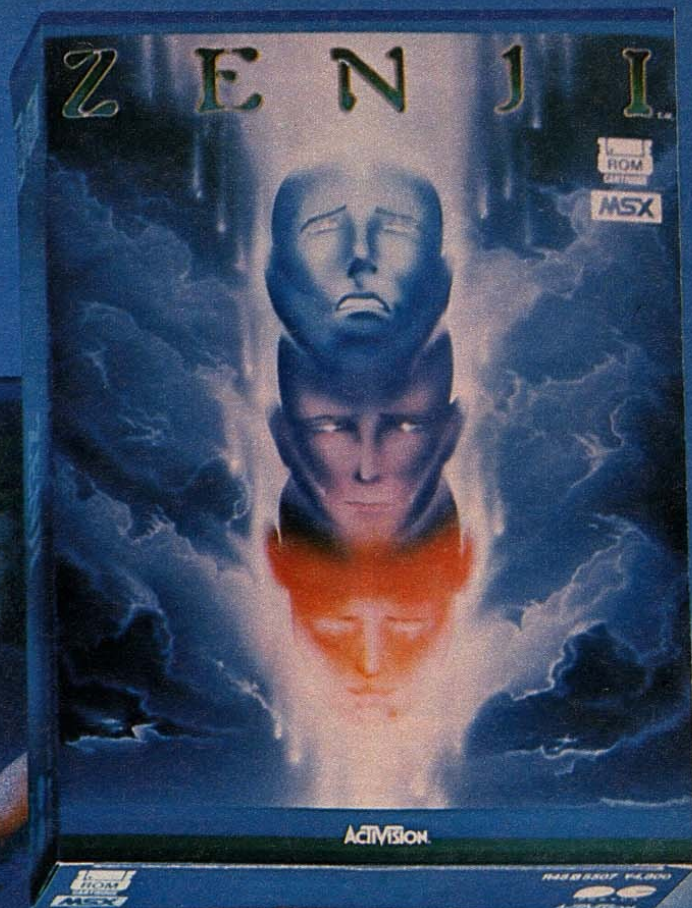
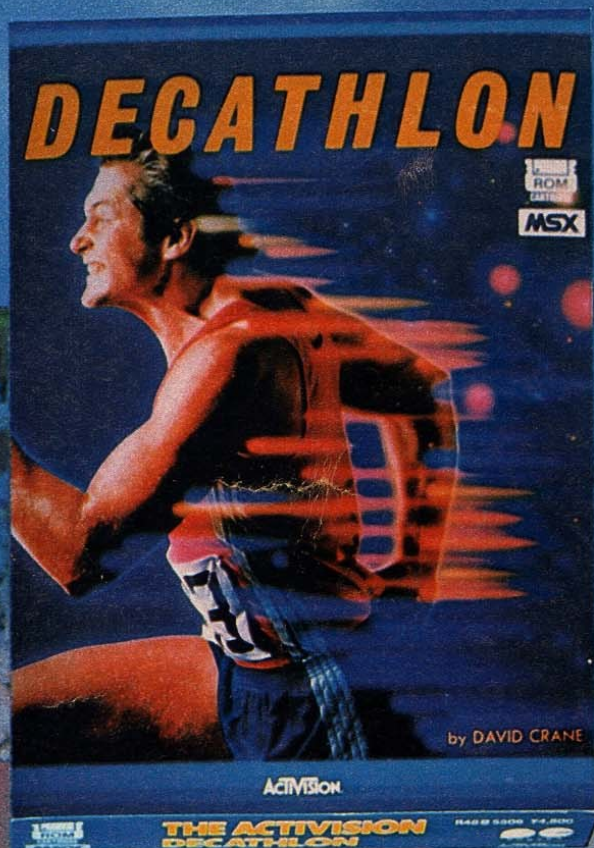
RIVER RAID™

Designed By Carol Shaw



川を支配している敵軍の攻撃を避け、敵を粉碎し、橋を破壊し、川を占領せよ。

●各ソフト共 **ROM** **MSX** 解説書付 ¥4,800



ゼンジー
ZENJI
Designed By
Matthew Hubbard

生命の源が鼓動して緑のエネルギーを送り出している。しかし、生命の源につがっていないエレメントには緑のエネルギーが流れて来ない。エレメントを回転させて連結させる。緑のエネルギーを全てのエレメントに充满させるのだ。ぐずぐずしていると時間切れになる。このゲームで、キミの知能指数もわかるぞ!!

続々。



※このたびアクティビジョンの強力なラインアップを加え

PONYCAはユーザーズクラブ“PONYCA LAND”を結成致しました。

ユーザーの皆さんとPONYCA、そしてゲームデザイナーの交流を深め、HOTなより豊かな情報(機関誌PONYCA LAND<12ページ>年6回発行)をお届けし、日本に限らずアメリカを含めた大きな組織にしていきたいと思っています。現在アクティビジョンでは、

各ゲーム毎にクラブ組織(ピットフォールで20,000点を越えた人達の為の“ハリークラブ”、キーストンケーパーズで35,000点を越えた人達の集りとして“ビリークラブ”等があります。)があり、PONYCA LANDはその日本支部としての機能も持ち、各々のアメリカへのライセンス登録を代行します。

※PONYCA LANDに入会を希望される方は、住所、氏名、年齢、職業、手持ちのパソコン機種をお書きの上、600円分の切手(1年分)を添えて下記の宛先までお送り下さい。楽しい会員の企画をいろいろ用意していますので、どうぞ御期待下さい。

宛先は右記の株式会社ポニー-PONYCA企画部 PONYCA LAND係まで

安心して選べるPONYCAのソフト
充実した内容と良心的価格がポニカの顔です。



株式会社ポニー

PONYCA企画部

〒102 東京都千代田区九段北4-1-3 日本ビルディング
TEL03-265-6377

販売元/株式会社ポニー・キャニオン販売

〒102 東京都千代田区九段北4-3-8 TEL03-265-8051

札幌支店TEL011-511-5151 大阪支店TEL 06-541-1601

仙台支店TEL022-61-1741 広島支店TEL082-243-2915

東京支店TEL 03-265-8241 福岡支店TEL092-751-9631

名古屋支店TEL 052-322-4001

ニッパンポニー TEL 03-667-3741

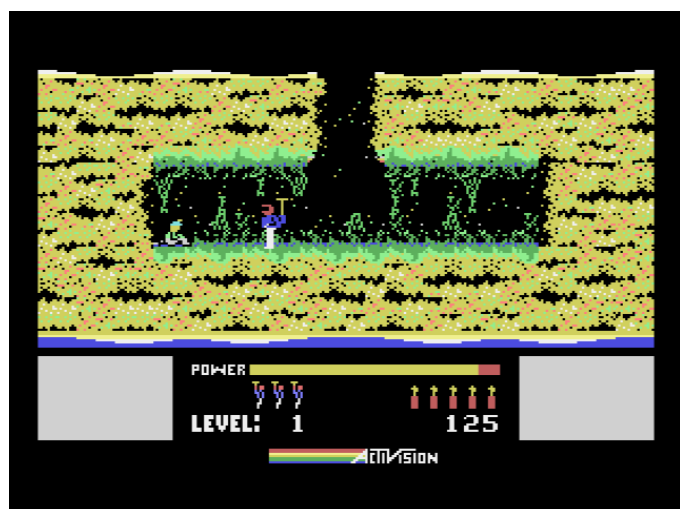
Helicopter Emergency Rescue Operation o **H.E.R.O.** fue creado por John Van Ryzin, uno de los talentos captados en la primera sucursal creada por **Activision**, en Nueva Jersey. Su primer juego iba a ser **Cosmic Commuter**, pero fue descartado durante la fase de testeo por no alcanzar los estándares mínimos de calidad que exigía **Activision**. Pese a este pequeño fracaso, la compañía siguió confiando en John y le animó para que crease otro juego puliendo los defectos de su primera obra y centrándose más en la jugabilidad. Para ello, John encontró la idea para su nuevo juego en un viaje de fin de semana en el que exploró una cueva y lo mezcló con su obsesión infantil por Superman, el hombre de acero que podía volar y lanzar rayos por sus ojos. Como Activision no estaba por la labor de conseguir más licencias, sustituyó la capa por una mochila propulsora.

De ese proceso nació **H.E.R.O.**, publicado en marzo de 1984 para Atari 2600 y convertido a MSX por **The Softworks**, otro grupo del que tampoco se conoce ningún otro trabajo. Podría llegar a intuirse que tanto **The Softworks** como **Grania Software** eran nombres que se daban los programadores de **Pony Canyon** que hacían estas conversiones, más que el de un grupo realmente establecido e independiente. Es hasta posible que usasen esos nombres para hacer parecer que las hacía algún grupo americano.

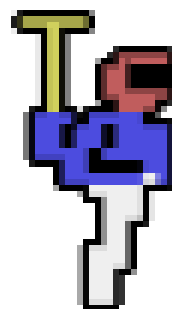
Nuestro protagonista, Roderick Hero, tiene la misión de rescatar a mineros atrapados en el monte Leone. Como ayuda, cuenta con una mochila propulsora, a modo de mini helicóptero, que le permitirá viajar por los túneles y salvar toda clase de obstáculos. Además, cuenta con un mini láser para poder eliminar enemigos y unas cargas de dinamita para realizar pequeñas voladuras que permitan despejar el camino. La gracia del juego está en el movimiento de nuestro personaje al accionar la mochila, ya que eso nos permitirá permanecer en el aire, pero la dificultad viene a la hora de descender, ya que ahí tendremos que jugar con la inercia y la gravedad. Además, tendremos que rescatar a cada minero en un tiempo límite, representado por un indicador de potencia de nuestra mochila, que desciende al usarla o al disparar nuestro láser. En total, tendremos 20 niveles diferentes ante nosotros, una vez superados volveremos al número 17 que el juego nos marcará como **PRO**.



H.E.R.O., misión rescate



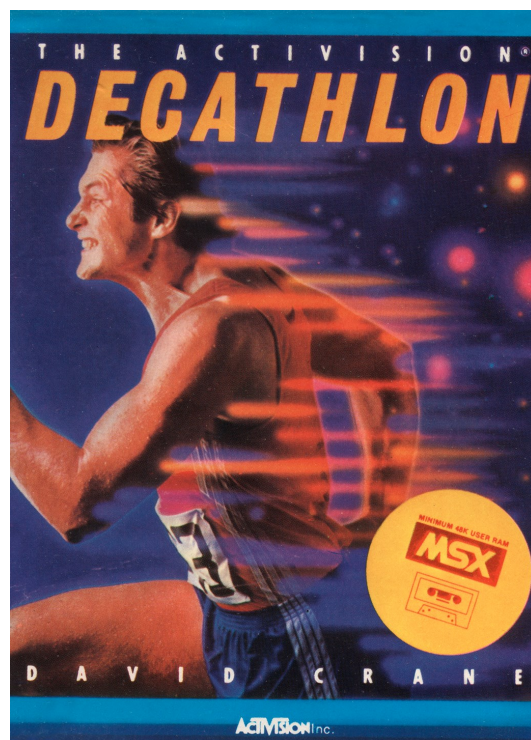
A punto de cumplir con tu misión



H.E.R.O. es, seguramente, uno de los juegos más queridos de los realizados por **Activision** para MSX. Esto también se reflejaba en la prensa, ya que fue analizado en multitud de revistas. Si empezamos en España, la **Input MSX** lo puntuaba con un 39 sobre 50 destacando sus “gráficos excelentes, llenos de color y detalles divertidos”. En la **MSX Club**, la redactora Claudia Tello lo incluía en un reportaje sobre sus cinco juegos favoritos del sistema. Previamente, la misma redactora lo había analizado en la **MSX Extra** señalando que tenía unos gráficos “muy buenos”, aunque el sonido era “reiterativo”, destacando las distintas fases del juego por tener un “gran colorido e imaginación”. La **MSX Magazine** hablaba de una “experiencia sin igual” y de un juego innovador en cuanto a la temática, dándole un 9 en adicción.

En Francia, la recepción en prensa fue más dispar, aunque era algo que podíamos esperar conociendo un poco la idiosincrasia de las revistas galas. **Tilt** rendía honores al juego al concederle 5 estrellas sobre 6, destacando un “grafismo y animación excelentes”. En junio del 86, la misma revista **Tilt** volvía a realizar un pequeño análisis del juego y ya lo calificaba como “un gran clásico de los juegos de acción”. Sin embargo, la **Standard MSX** era la nota discordante, algo que tampoco nos debe extrañar de esta revista, y le daba un discreto 13 sobre 20, sobre todo si lo comparamos con el 15 que le daban en la misma página al juego francés **Pyro-Man**. La **MSX Magazine** francesa era algo más generosa con 4 estrellas en gráficos y 3 en interés.

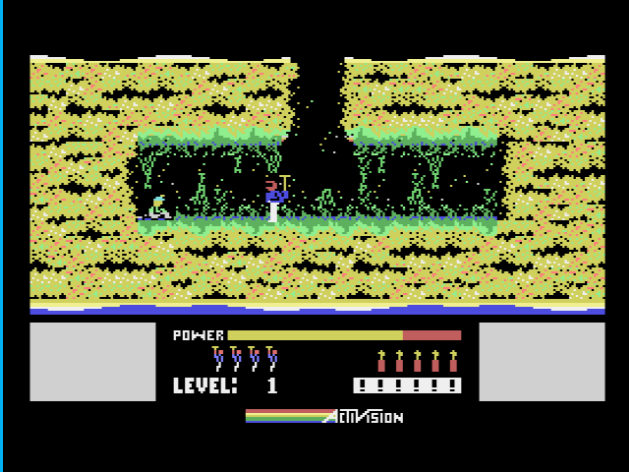
Pocas ocasiones vamos a tener de saber la opinión de alguna revista alemana, pero en el caso de H.E.R.O. sí que tuvo aparición en la **Happy Computer**. Decía que los gráficos eran coloridos, el movimiento del juego era razonablemente rápido y el número de niveles evitaba el aburrimiento. En definitiva, “un juego rápido que vale la pena”. Para la holandesa **MSX Club Magazine** los gráficos multicolor sorprendían, aunque el sonido decepcionaba. De nuevo, la japonesa **MSX Magazine** le dedicaba dos páginas a un juego de Activision, aunque la nota, 3 estrellas, no pareciese ser muy espectacular. Resultaba curioso leer cómo los japoneses se sorprendían de que el juego se desarrollase mayoritariamente en vertical, descendiendo, cuando ellos esperaban más una mina desarrollada en horizontal. Incidía una y otra vez en el origen estadounidense del juego, como tratando de prevenir al público japonés ante lo que podía resultar un choque cultural.



Decathlon, deporte electrónico



EL DATO



En las instrucciones del juego se especificaba que algo “especial” pasaría si el jugador era capaz de superar los 999.999 puntos, una verdadera proeza, y en las instrucciones en español de **Proein** se decía que la operación de rescate llegaría a su final al alcanzar esa puntuación. La realidad es que no había final, lo único que ocurría es que el marcador de puntos pasaba a mostrar un “!!!!!!”.

Contra todo pronóstico, hubo jugadores que consiguieron superar esa puntuación e incluso algunos escribieron a **Activision** mostrando su decepción por tan exigua recompensa.



Parche de oro al superar los 10.000 puntos en Decathlon



Zenji, a darle al coco

Decathlon era obra de David Crane, apareciendo firmada por **Action Graphics** en su versión MSX, los mismos del **Beamrider**, **Zenji**, que reseñaremos a continuación, y del **Rockn' Bolt** que se publicaría en 1985. **Action Graphics** era una empresa de Illinois y que no sólo recibía encargos de **Activision** y en años posteriores tendremos la oportunidad de ver uno de sus trabajos para **Epyx**.

La versión original de **Decathlon**, para Atari 2600, aparecía en 1983, el mismo año del **Track & Field** de arcade, y en 1984 coincidían las versiones MSX de ambos juegos. **Decathlon** era más completo al tener las 10 pruebas de la disciplina atlética, aunque ofrecía un aspecto, en cuanto a sus atletas y a la representación de las pruebas, que parecía más anticuado, como salido de la película *Carros de Fuego*. La salida en las carreras en posición erguida, en lugar de la salida con los tacos de pista, la técnica que se mostraba en concursos como el lanzamiento de peso, todo parecía rescatado de una época anterior.

El juego ganaba enteros cuando participaban varios jugadores, ya que a un solo jugador no había el desafío de superar ciertas marcas en cada prueba, sino que se imponía una versión más realista y cercana al verdadero Decathlon, por lo que no existía la posibilidad de una eliminación y en el peor de los casos saldríamos de una prueba con cero puntos. Eso sí, **Activision** en Estados Unidos y para Atari 2600 ofrecía el otorgar parches según la puntuación que obtuviésemos. Mandando una foto con la puntuación final podíamos conseguir un parche imitando el oro, superando 10.000 puntos, plata, entre 9.000 y 9.999, o bronce, entre 8.600 y 8.999.

Zenji era obra de Matthew Hubbard y la versión original salió para la Atari 5200. De nuevo, conversión para MSX desde la Colecovision a manos de **Action Graphics** para este juego de estilo puzzle, en el que teníamos que conseguir crear un circuito continuo para teñir de verde todo el recorrido. Cada una de las parcelas en que se divide cada nivel, tenía un trozo de circuito que podía ser de distintas formas, podíamos girar cada parcela para así poder conseguir nuestro objetivo y así pasar al siguiente nivel. Al igual que ocurrió con **Pifall!**, **Zenji** únicamente tuvo distribución oficial en Japón.



Estos serían los siete juegos con los que **Activision** entró en 1984 en el mundo del MSX gracias a **Pony Canyon**. Todos ellos comparten el hecho de ser conversiones de Colecovision, lo que era una buena noticia ya que eso significaba que también se aprovechaba el *hardware* del MSX. Algo que contrastaba con la segunda mitad de los años 80, en la que los juegos que llegaban de esta compañía cambiaban radicalmente y eran en su totalidad conversiones del Spectrum. Se trata de otra **Activision**, una con sede en Gran Bretaña con divisiones como **The Software Studios**, **Electric Dreams** o **System 3**, una empresa ya muy distinta a la época inicial de **Activision** y que además ya no contaba con **Pony Canyon** como intermediario dentro del mundo MSX.



Jim Levy y David Crane

**PONYCA
LAND**

EL DATO



La entrega de insignias de **Activision** no era exclusiva de los Estados Unidos. **Ponyca** formó un club de usuarios de nombre **Ponycaland**, que incluía el envío de revistas con las novedades de la empresa y para apuntarse había que enviar el formulario junto a sellos por valor de 600 yenes, lo que daba derecho a ser miembro durante un año. También entregaba insignias a sus miembros si superaban una cantidad de puntos en algunos juegos de **Activision**:

Pitfall! – 20.000 puntos

Beamrider – 60.000 puntos

Keystone Kapers – 35.000 puntos

River Raid – 10.000 puntos

SOFTWARE BRITÁNICO

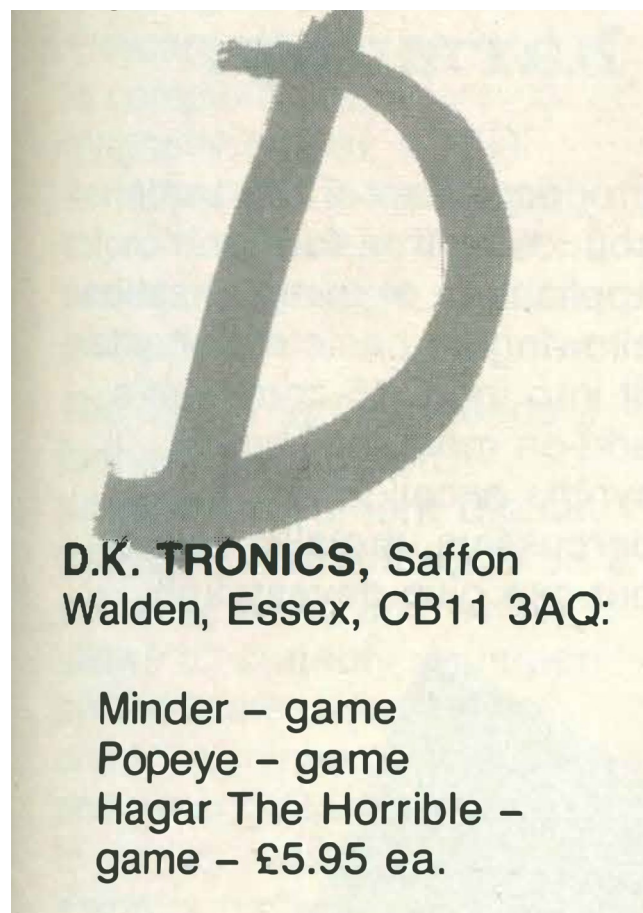
La punta de lanza europea



La llegada a Europa del MSX en 1984 suponía no sólo la oportunidad de acceder a un nuevo mercado, sino también la posible incorporación de más talento creador para el software MSX. El mercado europeo estaba dominado por Gran Bretaña, allí la informática estaba ya muy implementada y tenían un gran número de casas de software produciendo juegos con notable éxito en todo el continente. Otros países, como Francia o Alemania, también gozaban de un mercado informático notable, pero su producción nacional no estaba tan evolucionado ni internacionalizado.

Por ello, si el MSX con su llegada a Gran Bretaña fuese capaz de cosechar un gran éxito podría suponer tener a grandes compañías y notables programadores trabajando en su software, no sólo para contar con un mayor número de títulos en el mercado, sino también para contar con una nueva perspectiva, una forma diferente de realizar juegos. Repasando revistas, sobre todo británicas y francesas, podemos entender el punto de vista europeo respecto a los juegos japoneses, ya que en muchos casos hablaban de ellos como excesivamente infantiles. Hay que tener en cuenta que, pese a que las máquinas arcade ya eran populares, el usuario medio europeo todavía no estaba acostumbrado a la típica estética japonesa, de personajes generalmente más rechonchos y de aspecto simpático. No es que los juegos europeos estuviesen desprovistos de personajes caricaturescos, pero solían tender hacia una línea más adulta y no tan *kawaii*, palabra de difícil traducción a nuestro idioma que podríamos decir que es algo así como el término japonés que define lo cuco, lo mono. Además del aspecto estético, también el aspecto jugable era algo diferente en Europa, donde muchas veces se buscaban temáticas y jugabilidades más complejas, mientras que Japón se fue construyendo inicialmente en base a una mecánica más simple, pero sólida como una roca, y a partir de ahí ir construyendo juegos cada vez más variados.

Inicialmente, antes de su llegada oficial al país, fueron varias las compañías que mostraron su interés en crear productos para el MSX, pero las pobres ventas de ese primer año parece que diluyeron el empuje inicial y finalmente algunos juegos se quedaron únicamente en proyectos. De esta primera tanda de juegos no publicados, podríamos quedarnos con el **Popeye** de **DK Tronics**, programado por Don Priestley y que nada tenía que ver con el arcade de **Nintendo**, que destacaba por sus enormes y coloristas personajes. De hecho, de **DK Tronics**, únicamente nos llegaría en 1985 **Minder**, basado en una serie de televisión, y, de una forma bastante peculiar de la que ya hablaremos, **Maziacs**. Realmente, el número de “desaparecidos” es más amplio, pero habrá oportunidad de hablar sobre algunos de ellos en años posteriores.



Extracto de la MSX User, DK Tronics anuncia el Popeye y el Hagar the Horrible. Ninguno salió publicado en MSX



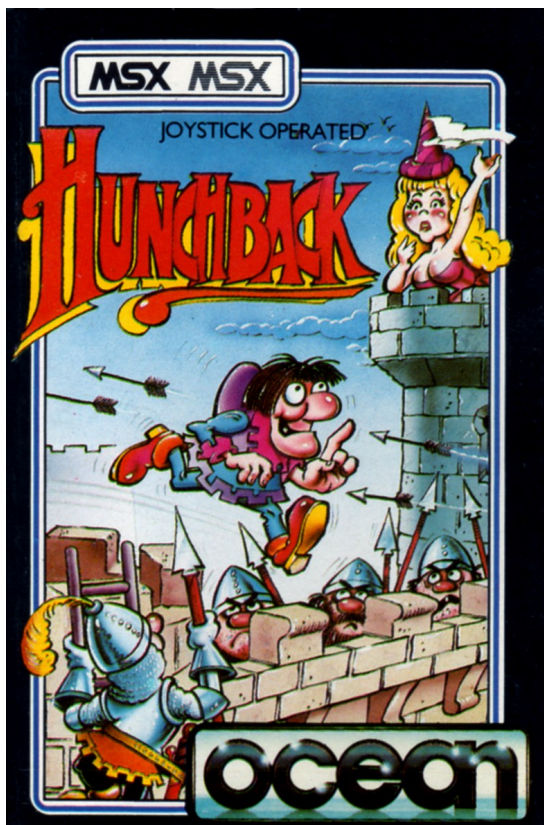
Este festival de color es lo que nos perdimos en MSX



Ocean Software



David Ward, cofundador de Ocean



Hunchback, portada de Bob Wakelin

Otras compañías parecieron mantenerse de inicio a la expectativa, como las novatas **Elite** y **Hewson** que en años posteriores gozaron de bastante popularidad. Finalmente, ambas compañías decidieron que no tenían interés alguno en el MSX y no publicaron juegos para el sistema. Por eso nos quedaríamos sin ninguna de las producciones de alguien tan reconocido como Raffaele Cecco, al igual que no pudimos ver ningún juego de Jonathan "Joffa" Smith hasta el 2009, cuando colaboró en **Retaliot** de **Video Hazard**. Prácticamente lo mismo ocurrió con Costa Panayi, al que sólo una casualidad permitió que pudiésemos ver el **Highway Encounter** en nuestros MSX.

En este 1984, **Ocean** era todavía una compañía que comenzaba en el mundo del software y estaba muy lejos de tener la importancia que tendría años después. Anunció que entraría en el MSX adaptando varios de sus títulos primigenios que constaban en su mayoría por adaptaciones no oficiales de recreativas, e incluso en 1985 se anunció que algunos ordenadores Toshiba traerían como regalo el **Daley Thompson's Decathlon**. Finalmente, ni pudimos ver al doble medallista olímpico, ni crearon tales conversiones de sus primeros juegos, pese a que David Ward, cofundador de la empresa, aseguraba que habían invertido en un sofisticado equipo que, mediante un emulador, permitía exportar el código simultáneamente a Spectrum y MSX. En su lugar, lo único que llegó al MSX fue el **Hunchback**, que era una conversión del arcade de 1983 de **Century Electronics**. El juego era un éxito en los salones británicos, y es por eso que se convirtió en la primera licencia adquirida por **Ocean** para su conversión a ordenadores domésticos. El trato se cerró en 3.000 libras y el encargado de realizar la conversión para Spectrum fue el adolescente Christian Urquhart.

En este **Hunchback**, programado para MSX por Paul Carter y con portada de Bob Wakelin, teníamos a un jorobado que parecía haber pasado por un fisioterapeuta, ya que no quedaba ni rastro de su joroba. No sólo parecía haber mejorado su aspecto físico, sino que el control de nuestro personaje mejoraba respecto al arcade original, el cual sólo podía ser calificado de tosco. Gozábamos de total movilidad en el aire, poco habitual en la época, y eso nos ayudaba a poder superar los diferentes obstáculos que nos planteaban en nuestro camino para rescatar a la bella Esmeralda, camino que se iniciaba con las notas del **Teddy Bear Two-Step** de John W. Bratton.

Sí que mantenía una dificultad quizá demasiado exagerada a la hora de asirse a cuerdas y lianas, además de un excesivo celo al detectar el contacto de nuestro personaje con las lanzas de los enemigos. Pese a estos inconvenientes, **Hunchback** era un juego entretenido y realizado tratando de aprovechar las características del MSX. Llegó incluso a ser publicado en Japón, el 20 de julio de 1985, en formato casete y por 4.500 yenes, un precio que se antojaba excesivamente elevado, y con una portada distinta en la que Quasimodo se parecía más a Peter Pan.

Curiosamente, **Ocean** nos daría las mayores alegrías años después, cuando prácticamente la única atención que le prestaba al MSX era mediante conversiones directas desde Spectrum. Hasta que llegaron esas conversiones se quedaron varios títulos por el camino, como las dos continuaciones de este mismo juego: **Hunchback II** y **Hunchback The Adventure**.

Por su lado, la compañía **CDS** ofrecía una serie de software educativo con la serie *is fun* para aprender italiano, español, francés y alemán con **Spanish is fun**, **French is fun**, etc. En una revista británica, la propia CDS daba algún dato que nos puede dar otra clave de porqué la mayoría de las compañías británicas parecieron haber recibido al sistema MSX con cautela, y es que los programadores de **CDS** se quejaban amargamente de que los ordenadores MSX que habían recibido tenían teclado en japonés y los manuales tampoco venían en inglés. No parecía que las distintas marcas pertenecientes a la norma MSX se hubiesen tomado en serio su apoyo al software británico.

A&F Software publicaba **Chuckie Egg**, una adaptación del original de Spectrum en el que también se aprovechaban las características del MSX. Un juego de plataformas frenético en el que encarnábamos a Hen House Harry con la misión de recolectar doce huevos en cada nivel. Cada vuelta al juego constaba de ocho niveles, en la primera vuelta los únicos enemigos en pantalla serían unas aves que resulta difícil identificar a qué especie pertenecen. En la segunda vuelta lo que según las instrucciones es un pato, se libera de su jaula y se convierte en el único enemigo a esquivar. Por último, en la tercera vuelta el pato y el resto de las aves se unen ofreciendo el máximo nivel de dificultad. A partir de entonces, nivel 25, ya no habrá ningún elemento nuevo en pantalla y ya será cuestión de ver hasta donde se puede llegar, pero sin un final definido como era habitual. El salto no era direccionable, y esto se mezcla con los imponentes rebotes que nuestro personaje podía dar chocando con plataformas y el borde de la pantalla, lo que implicaba que la mayor dificultad del juego fuese el aprender a controlar a nuestro granjero. Un juego frenético, desafiante y bastante divertido si no te desesperabas con su dificultad y del que tampoco vimos su segunda parte, **Chuckie Egg 2**, ya que no fue convertido a MSX.



La portada japonesa, nada que ver



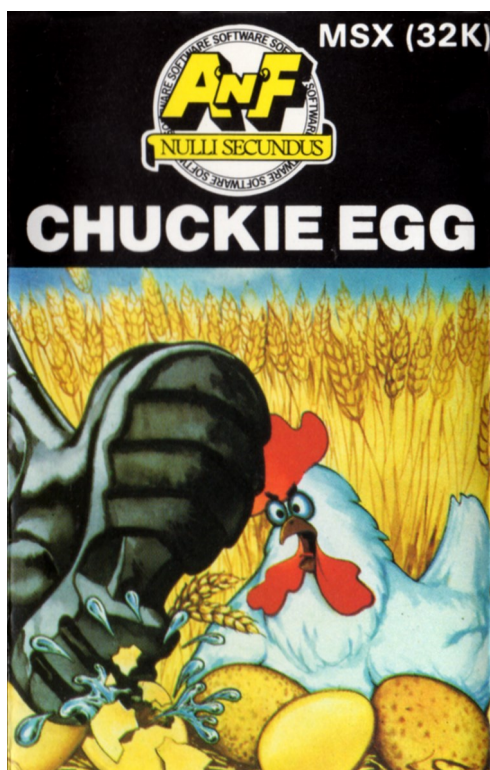
¿Dónde está la joroba?

CDS Micro Systems





El francés es divertido... sobre todo si la frase va con segundas



Chuckie Egg, aplastando huevos

Nos paramos ahora en **LiveWire Software**, una pequeña compañía de Mánchester que sería de las primeras en realizar videojuegos para MSX en Reino Unido. Para relatar su origen, tenemos que retrotraernos hasta 1979, año en el que un joven de 13 años, Dave Aron, compra un Commodore Vic-20. Pronto, Dave comienza a aprender BASIC para poder crear sus propios juegos y se alía con un amigo del colegio: Steve Course. Ambos eran asiduos en las salas de juegos del centro de Mánchester, donde gastan sus monedas en juegos como **Robotron**, **Donkey Kong**, **Pacman**, **Lady Bug** o **Joust**, forjando así un gusto por este tipo de juegos que posteriormente plasmarían en sus creaciones.

Una vez que habían creado varios juegos para el Vic-20, hicieron diez copias en casete que llevaban hasta las tiendas de Mánchester en una caja de zapatos. Es la tienda Sumlock la que muestra más interés por sus juegos y les cede un espacio en el sótano dotándoles con ordenadores para poder trabajar y aprender código máquina de 6503. Es al finalizar la escuela, en 1983, cuando Dave Aron y Steve Course fundan **Livewire Software**, ellos dos como programadores y tres directivos de Sumlock como la parte comercial de la nueva empresa.

Durante el primer año, ambos desarrollan juegos para Vic-20 y Commodore 64 y los directivos de Sumlock llegan a un acuerdo con la neerlandesa **Aackosoft** para distribuir esos juegos en Europa continental. **Aackosoft** sabe que llegará pronto el estándar MSX y, debido al interés mostrado por la compañía **Philips** en desarrollar su propio modelo para la norma, acuerda la cesión durante unos meses de Dave Aron y Steve Course para desarrollar juegos para el estándar japonés.

Dave y Steve se mudan a Leiden, Países Bajos, donde aprenden código máquina para Z80 y les dotan de un rudimentario PC con el que pueden desarrollar el código para posteriormente exportarlo al MSX. Al igual que en sus inicios con los ordenadores de Commodore, la experiencia no resultó nada sencilla para los dos británicos, no gozaron de información técnica suficiente y tenían que sortear los problemas como buenamente podían. Dave solía ser quien encontraba las soluciones, se lo contaba a Steve y éste era quien después programaba a toda velocidad, demostrando ser el más práctico de los dos a la hora de crear juegos.



Es allí, en la sede de **Aackosoft**, donde programan sus dos primeros juegos para MSX: **Skramble** y **Alpha Blaster**, publicados por **Livewire Software**. El primero, **Skramble** fue programado por Steve Course y era un evidente plagio del arcade **Scramble** de **Konami**. El cambio de un c por una k no fue lo suficientemente astuto como para tapar la copia descarada, aunque en aquellos años el tema del copyright era tan laxo que no sufrieron ninguna consecuencia. Teníamos todos los elementos del **Scramble** original, aunque ejecutados de una forma más tosca y con una parte final en la que teníamos que destruir una estatua, que por un error de programación en la segunda vuelta aparecía en un lugar totalmente inaccesible para nuestra nave por lo que perdíamos una vida irremediabilmente.

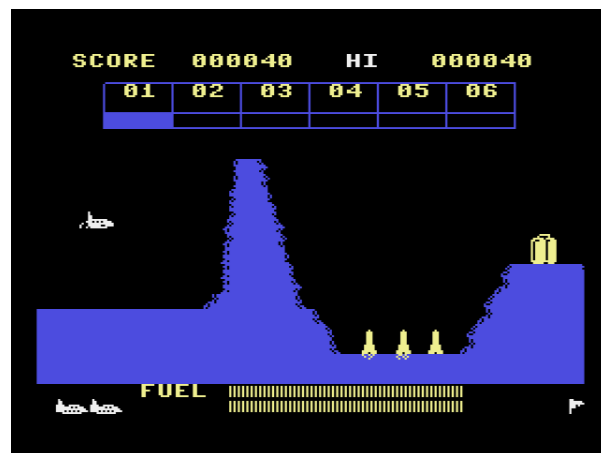
Como conversión no oficial de **Scramble** cumplía sin grandes alardes. Técnicamente iba bastante justito, pero el estar programado nativamente en MSX ayudaba a que tuviera un movimiento correcto, al igual que los gráficos y el apartado sonoro llegaban al suficiente.

Alpha Blaster era un juego muy basado en juegos como **Galaga**, **Space Invaders** o **Galaxians**, pero su programador, Dave Aron, incorporaba suficientes variaciones como para tener identidad propia. Cada vuelta al juego comenzaba con dos niveles en los que teníamos que repeler el ataque de una oleada de enemigos, pasando a un tercer nivel en el que nuestro objetivo era esquivar una lluvia de meteoritos, pudiendo frenarlos momentáneamente disparándoles, y un cuarto y último nivel en el que teníamos que acoplarnos con una base para rellenar nuestro indicador de combustible. A todos estos obstáculos teníamos que añadir la dificultad de mantener los niveles de combustible y el indicador del láser, ya que si disparábamos en exceso perderíamos la capacidad de usarlo durante un tiempo.

Ambos juegos, **Skramble** y **Alpha Blaster**, fueron posteriormente publicados también por la neerlandesa **Eaglesoft** (sello de distribución de **Aackosoft**), e incluso **Alpha Blaster** fue relanzado en 1988, ya bajo el sello **Eurosoft**, como **Astro Blaster**. Ambos programadores, Steve Course y Dave Aron, acabaron siendo fichados por la compañía neerlandesa y en años posteriores pudimos disfrutar de más juegos suyos ya bajo el sello de **Aackosoft**.



Skramble, esa K lo cambiaba todo...



Skramble no disimulaba el plagio que era





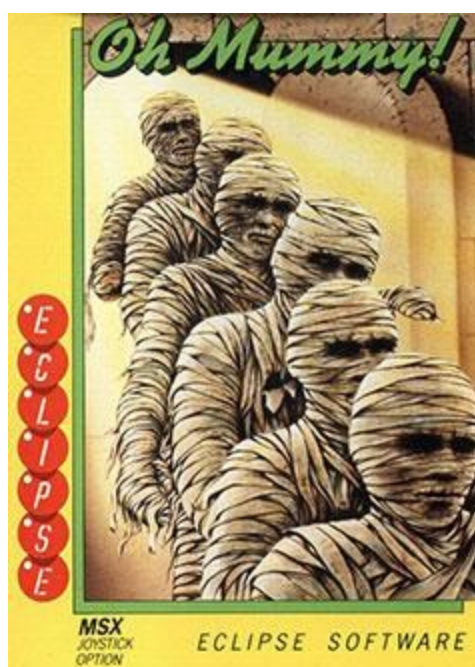
Otras pequeñas compañías se unían al nuevo ordenador, **Anirog** con el simulador de vuelo **Flight Path 737** que también llegó a salir en Japón gracias a **Tomo Soft**. **Bubble Bus** lanzaba **Hustler** de Dave Collins, un juego de billar, y **Artic Computings** publicaba **Mr. Wong's Loopy Laundry**. Tal y como parecía indicar el título, estaríamos a cargo de una lavandería con la ropa sucia y como regentes, y en una oda al estereotipo, seremos un hombre de origen chino con ropa y sombrero típicos que tendrá que sortear planchas, pompas de jabón y bolsas de basura, armados con almidón para dejarlos tiesos durante un buen rato. Para dificultarlo, cada uno de los enemigos tendrá un modo de perseguirte distinto siendo la bolsa la más persistente, la plancha tratará de ponerse siempre a tu misma altura preferentemente y la pompa será la que tenga el movimiento más caótico. **Artic Computings** había anunciado también el lanzamiento de **Bear Bovver** que debería producirse al mismo tiempo, pero finalmente no vio la luz. La curiosidad es que **Bear Bovver** es uno de los primeros juegos de Jon Ritman para ZX Spectrum, realizado en 1983.

Eclipse Software publicaba dos juegos de **Longman Software**, el primero era el **Oh Mummy**, originalmente de **Gem Software** para ZX Spectrum, un juego de tipo comecocos que podría recordarnos al **Amidar** de Konami, pero los autores originales citan como clara referencia el **Painter** de **A'N'F Software** para Spectrum.

En **Oh Mummy** controlábamos a un arqueólogo enviado por el museo británico para encontrar el tesoro de la pirámide. Mientras suena *The Streets of Cairo*, también conocida como *The Poor Little Country Maid*, nuestro objetivo será esquivar a las momias mientras buscamos el pergamino que nos permitirá sobrevivir al contacto con una de las momias, y la llave y el sarcófago que nos darán acceso al siguiente nivel. Para descubrir los objetos teníamos que rodear las distintas cuadrículas del nivel caminando a su alrededor y dejando las huellas. El juego, programado por Daren White y John Line, era bastante sencillo y daba muchas facilidades al jugador, aunque en cada nivel aparecía una momia más que en el nivel anterior hay que recordar que será una momia más de las que sobrevivan a la fase anterior y tenemos el pergamino para eliminar una de ellas. Además, nunca podrá haber más de cuatro momias y si una nos mata ésta también desaparecerá del nivel.



Se anunciaba la salida de Mr. Wong y Bear Bovver, que finalmente nunca fue publicado para MSX

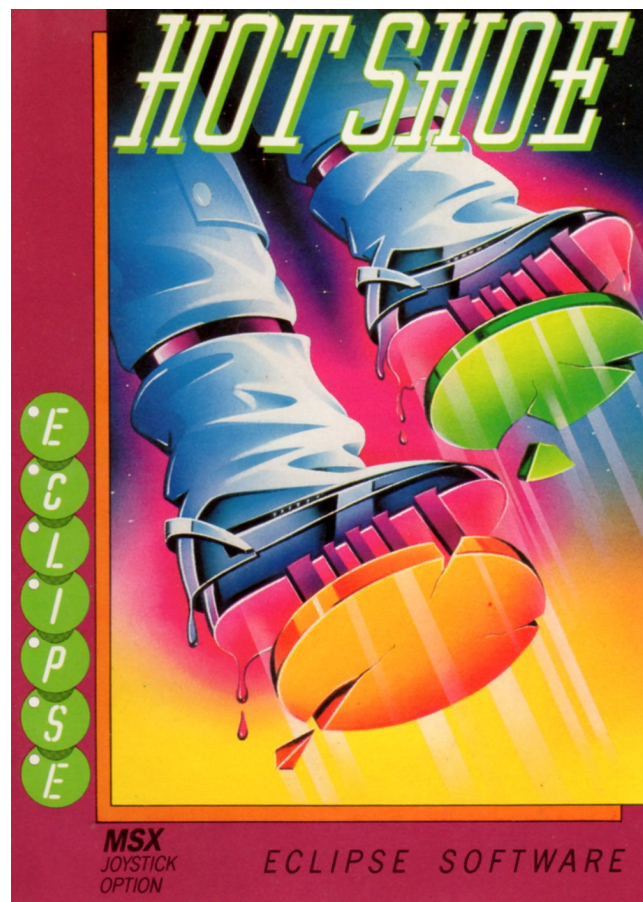


Oh Mummy!

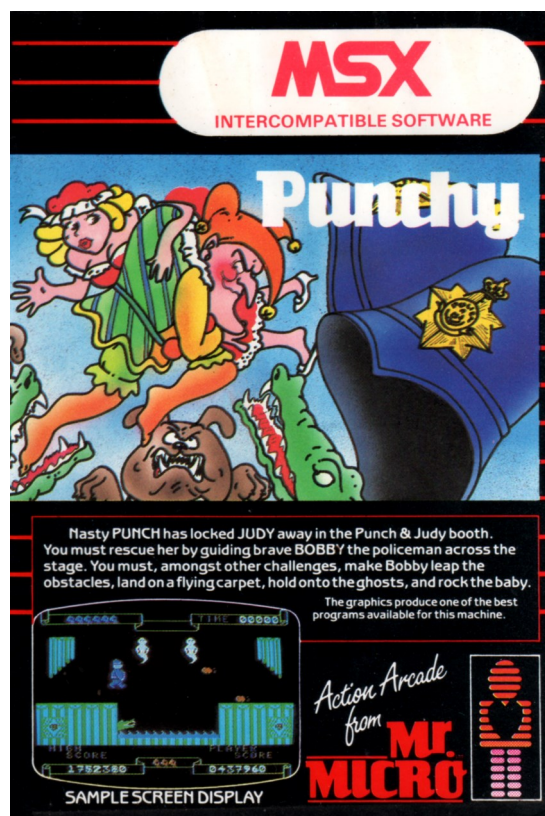


El segundo juego era **Hot Shoe**, también realizado por White y Line, que apostaba por algo más de variedad en su desarrollo, aunque también parecía estar inspirado en dos arcades de **Konami**: **Gyruss** y **Q*Bert**. En la primera fase controlábamos una nave en la que nos moveremos como si en un tubo estuviéramos, de forma similar a **Gyruss**, para esquivar la lluvia de meteoritos. En la segunda fase tendremos una serie de baldosas que tendrán un número del 1 al 6 y saltando sobre ellas, al más puro estilo **Q*Bert**, haremos que el número de la baldosa descienda una unidad. Si llega a cero las anularemos, si llegan a seis estarán a punto de estallar, anulándola y reactivando las que están a su alrededor si habían llegado a cero. Una vez estén todas anuladas y/o estalladas nos abducirán y le habremos dado una vuelta a este entretenido juego. En esta ocasión, lo que teníamos era una conversión del **Disco Dan** de Spectrum, realizado por **Gem Software** al igual que el **Oh Mummy!**

Mr. Micro Ltd. ofreció una calidad bastante irregular. Por un lado, Andy Shaw programó **Crazy Golf**, publicado el año anterior en Spectrum, y **Humphrey**. El primero era un juego de mini-golf bastante mediocre, el segundo un plagio del **Q*Bert** también falto de calidad. Sin embargo, **Punchy**, programado por Gary Wood y Dean Hickingbottom, era un juego mucho más divertido que había sido lanzado para Spectrum en 1983, pero en esta versión MSX se aprovechaban sus capacidades y mejoraba notablemente los aspectos técnicos. El juego plagiaba en su desarrollo el arcade **Hunchback**, incluso el nombre inicial del juego era **Hunchy**, pero se cambió para tratar de evitar problemas legales con Ocean. Además, su desarrollo estaba basado en Punch y Judy, dos marionetas clásicas del teatrillo británico basadas a su vez en las marionetas italianas de *pulcinella*, lo que viene a ser el teatro de marionetas de cachiporras con ambos personajes pegándose con ellas. Pese a no contar con salto direccionable el juego tenía una jugabilidad más pulida que el **Hunchback**, una dificultad mejor medida y más permisiva con el jugador. Además, tenía un truco bastante curioso en el que si al comenzar el nivel saltabas hacia la derecha e inmediatamente ibas hacia la izquierda, el juego te daba la pantalla por pasada. En 1989 estos personajes de polichinela volvieron a ser utilizados para un nuevo juego de nombre **Punch & Judy**, también realizado por Gary y Dean.



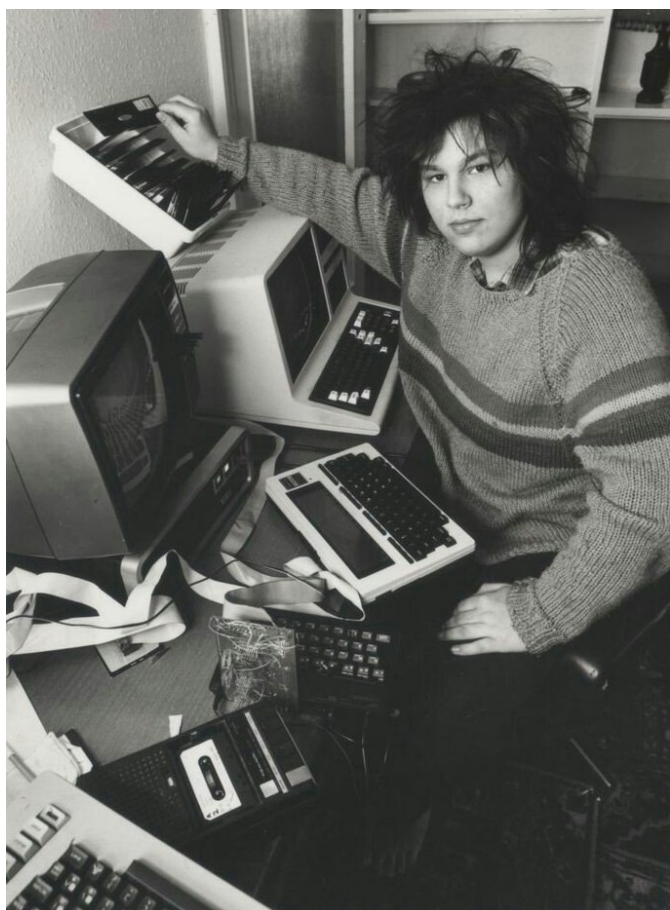
Hot Shoe, conversión del Disco Dan



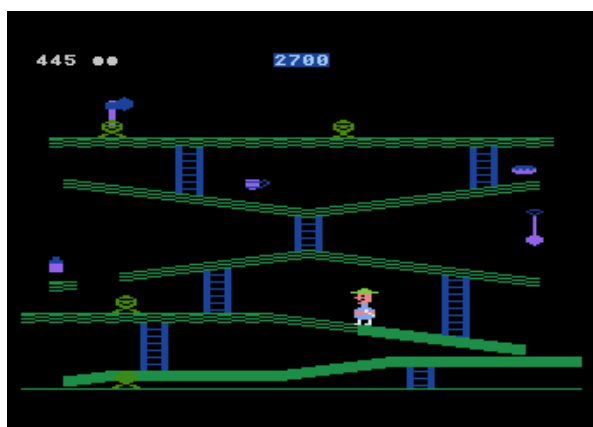
Punchy, un Hunchback remozado



Alan Maton y Matthew Smith



Matthew Smith en su momento de máxima popularidad



Miner 2049er, la inspiración de Manic Miner

El número de títulos presentados por **Software Projects** fue escaso, pero en contraposición de gran calidad ya que se trataba de **Manic Miner** y **Jet Set Willy**, dos clásicos de las plataformas creados por Matthew Smith. La conversión de **Manic Miner** era idéntica en todos los aspectos a la versión de Spectrum, si eras capaz de superar la versión original podrías superar también la de MSX. Pese a sus similitudes visuales, la versión de MSX hacía uso de *sprites* y algunos enemigos eran sustituidos por el logo de **Software Projects**. Este cambio posiblemente se produjo como una manera de celebrar que Matthew Smith había podido conseguir los derechos de su juego, para Spectrum había sido publicado inicialmente **Bug-Byte** y gracias a una cláusula del contrato que permitió a Matthew solicitar la retirada del juego por escrito, perdiendo de este modo **Bug-Byte** los derechos sobre el juego. Según palabras del propio Matthew Smith su idea inicial no era recuperar esos derechos ya que no tendría inconveniente en dejárselos a **Bug-Byte**, pero Matthew estaba descontento y consideraba que la empresa le debía unas 25.000 libras, ya que el contrato especificaba que las regalías serían en función del número de casetes duplicadas y no del número de ventas. Gracias a la peculiar cláusula, Matthew Smith pudo publicar el juego con su nueva compañía, **Software Projects**, que fundó junto a Alan Maton.

Manic Miner era un juego pionero y toda una revolución para el Spectrum. Fue el primer juego en reproducir música durante la partida, algo que hasta entonces se suponía imposible para el ordenador de Sinclair, y, tras escuchar *El Danubio Azul* en el menú de inicio, la melodía de *En la Gruta del Rey de la Montaña* del noruego Edvard Grieg nos acompañaba de forma incesante durante todo el juego. Basado en el **Miner 2049er** de Bill Hogue y programado en ocho semanas en un Tandy TRS-80 Model III, **Manic Miner** fue un éxito rotundo y lanzó a la fama a Matthew Smith, personaje excéntrico al que le gustaba dormir por el día y programar por la noche mientras escuchaba a Pink Floyd en su Liverpool natal. También era fanático de la cultura *underground*, en particular de los cómics. Su **Manic Miner** era un fiel reflejo de su propio ser, una amalgama de extraños elementos que mostraban a un personaje difícilmente calificable y con un aspecto que podrían haberle hecho pasar como el hermano perdido de Robert Smith, líder de The Cure.



La versión de MSX corrió a cargo de Cameron Else realizando un buen trabajo al usar los sprites del VDP del MSX, la portada era la original de Roger Tissyman. La manera en la que entró Cameron Else a trabajar en **Software Projects** es bastante curiosa, con la salida de **Jet Set Willy** en su versión Spectrum se convocó un concurso que ganaría el primero en saber cuántos objetos había que recoger en el juego para poder terminarlo. Debido a un bug del juego, que detallaremos más adelante, se podían coger 82 objetos quedando uno inalcanzable. Hubo dos personas que mandaron la respuesta correcta pese al bug: Ross Holman y Cameron Else. Además, Cameron con la respuesta envió una serie de pokes para poder solucionar el bug. Fue gracias a este alarde por lo que Cameron comenzó a trabajar para **Software Projects**.

En cuanto a los aspectos técnicos de la versión MSX curiosamente, mientras que los enemigos sí que eran *sprites*, el personaje principal, el minero Willy, era un *tile* con lo que estaba expuesto al famoso *colour clash* y tomaba el color del fondo. Aunque no se puede encontrar una explicación muy lógica a esa decisión, el juego mantenía toda la adicción del original y el chip sonoro del MSX resultaba una bendición a la hora de escuchar la música continua, habiendo de todas formas una tecla asignada para pararla. La dificultad era bastante elevada, ya que contabas con sólo tres vidas iniciales para superar 20 niveles en los que el elemento principal para llegar al éxito era la memorización. El salto no era direccionable en el aire y además no permitía encadenar un salto en una dirección y en la contraria, por lo que sí, por ejemplo, saltabas a la derecha e inmediatamente tratabas de hacer un salto a la izquierda, Willy haría un salto vertical quedando en el mismo sitio. Así que había que pensar bien cada movimiento, y el disponer de un tiempo límite en forma de marcador de oxígeno dificultaba todavía más nuestra aventura, especialmente en el penúltimo nivel que transcurría en un generador de energía solar, cualquier contacto con los rayos solares hacía bajar mucho más rápido nuestro oxígeno.

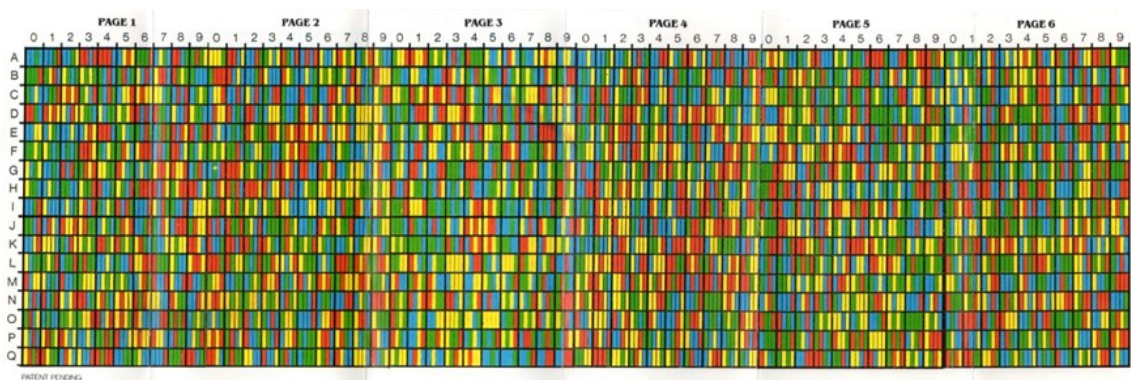
El objetivo final era llevar al minero Willy hasta su casa, pero claro, la vida del proletario es un bucle sin fin y en este juego se representaba haciéndote volver a empezar el juego desde el primer nivel cada vez que completabas el juego.



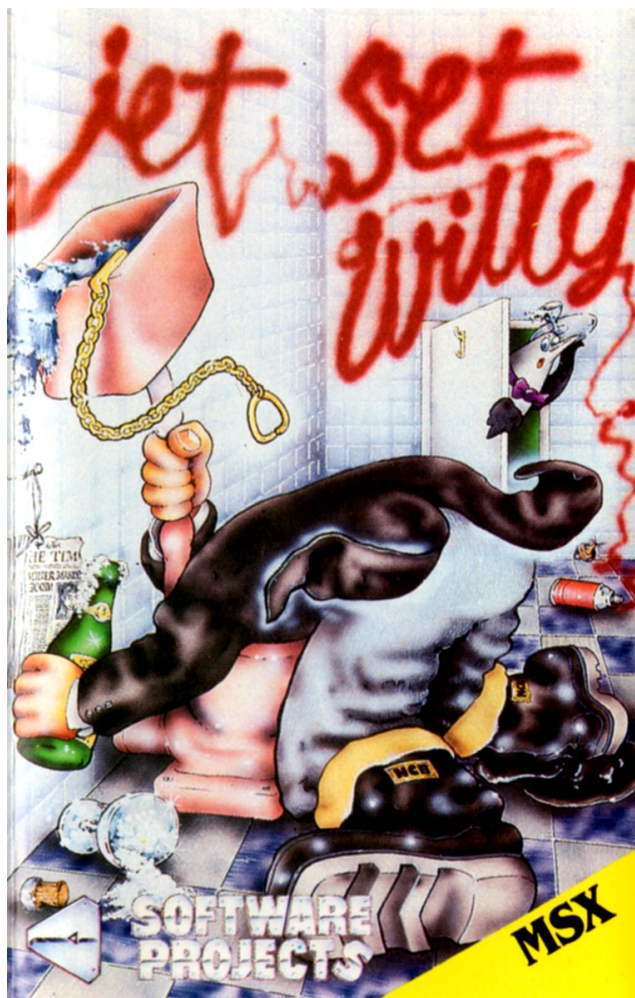
Manic Miner, la portada es tan extraña como el juego



Los Monty Python estarían orgullosos



El sistema anticopia, un martirio



Jet Set Willy, la portada invitaba a adrentarse... en el juego



La maldita ama de llaves obligándote a hacer su trabajo

Las aventuras del minero Willy continuaban en **Jet Set Willy**, donde veíamos que se había enriquecido y vivía en una gran mansión con 60 salas a recorrer para recoger todos los trastos que han quedado desperdigados, premisa indispensable para que nuestra ama de llaves nos permita ir a la cama y así poder descansar. Todo en **Jet Set Willy** era más grande que en su predecesor, no en vano si **Manic Miner** se creó en ocho semanas, para **Jet Set Willy** fue necesario que Matthew Smith se encerrase en su habitación durante ocho meses, esfuerzo que terminaría por pasarle factura. De nuevo era Cameron Else el encargado de la conversión de MSX y Roger Tissyman el autor de la portada, se notaba además que el uso de *sprites* y *tiles* era idéntico al visto en **Manic Miner**, pero Cameron Else hizo una conversión que solucionaba los bugs de la versión original de Spectrum. En efecto, al llegar a la pantalla *The Attic*, una flecha salía de la pantalla corrompiendo el mapa del juego y la situación de algunos enemigos, haciéndolo interminable. Para solucionarlo se recurrió a lo que casi podemos definir como uno de los primeros parches para un videojuego, a través de revistas se publicó un *poke* milagroso que solucionaba el problema. Pero en la versión MSX este problema no existía y el juego podía ser completado de principio a fin, siempre que se dispusiese de la habilidad necesaria ya que el juego no era nada sencillo debido a su extensión. En el apartado musical, se volvía a recurrir a melodías ya clásicas y en el menú inicial sonaba la *Sonata del Claro de Luna* de Beethoven. Por lo demás, **Jet Set Willy** respetaba las mecánicas jugables de su predecesor, pero cambiaba el juego nivel a nivel por las 60 pantallas interconectadas entre sí, permitiendo así que el jugador pudiese explorar la mansión de la forma que más le apeteciese.

Una curiosidad del juego era que venía con un sistema de protección anticopia. Consistía en que en las instrucciones teníamos una extensa tabla de colores y el juego nos daba unas coordenadas teniendo que identificarlas con sus respectivos colores. Quizá no era el sistema más complejo, pero las fotocopias a color no eran nada baratas por entonces. Otra curiosidad es que en 1985 Hudson publica el juego en Japón en formato *Beecard*, aunque no es la misma versión de **Software Projects**, sino que **Hudson** realiza una nueva conversión que resulta ser algo inferior a la original, con un movimiento más lento debido a que no hacía uso de *sprites* y durante toda la partida podíamos oír el clic de las teclas. Siendo estos dos las diferencias más notables y que hacen que consideremos como inferior la versión de **Hudson**, además hay que destacar que empezábamos con 16 vidas en lugar de 8, la música se cambiaba por el *If I Were a Richman* de la película *El Violinista en el Tejado*, no se mostraba el nombre de las habitaciones y tampoco veíamos la escena en la que un pie gigante nos aplastaba, al más puro estilo Monty Python, al perder todas las vidas.



© 1983 BY SOFTWARE PROJECTS LTD. PUBLISHED BY HUDSON SOFT CO. LTD.

日本に初上陸 〈ジェット セット ウィリー〉が、なんとBEE CARD[®]で登場。

悲鳴を上げるほどの難しさ! 楽しさ! ヨーロッパで大人気のパソコンゲーム〈ジェット セット ウィリー〉が、なんとハドソンのカードソフトBEE CARDで登場した。60の部屋とヨットハーバーのある大豪邸を舞台にした65の画面が、1枚のカードに入ってるなんて。これは、もう恐怖だ。

●ジェット セットは、社交界の連中って意味なんだ。幸福にも洞窟から宝物を掘りあて、一躍大富豪の仲間入りをした炭鉱

夫ウィリー。彼は毎夜毎夜何百人も客を招きパーティを開くため、豪邸中ワイングラスやワインボトルが散乱。とうとう召使マリアが怒り出し、ウィリーがこれらを全部片付けないと眠らせないと宣言した。ところが、60の部屋とヨットハーバーを持つこの邸宅はいわくつきのもの。以前、オーナーが実験室で消息を絶っているため、怖いオバケがいっぱいいるのだ。果して、ウィリーは無事グラスやボトルを片付け、ベッドに入れるだろうか。



© M.P.I.・HUDSON

BC-M3 ジェット セット ウィリー

適応機種 MSX
(その他機種用もそくそく開発中)

4,800円 BEE PACK
価格 980円

BC-M1 野球狂

カシオ社製PV-7では使えません。

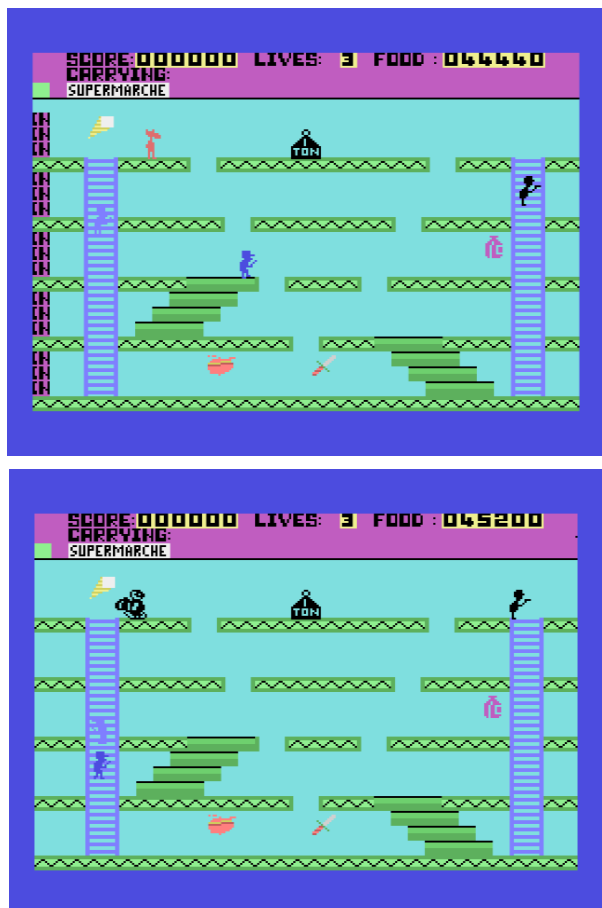


人気の野球狂も、
BEE CARD[®]で好評発売中。

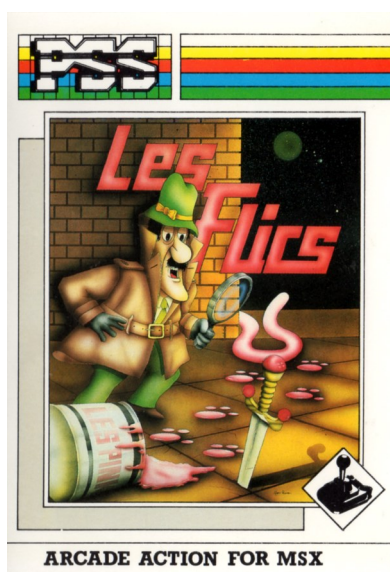


HUDSON GROUP
HUDSON SOFT[®]

本社・ハドソン札幌 / 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番17号
コロナード平岸II201 PHONE: 011-821-1538
営業所・東北・金沢・東京・名古屋・大阪・岡山・広島・福岡・鹿児島・沖縄



Cambio de protagonista, de la pantera rosa a un ladrón



Les Flics y el inspector Clouseau, dos gotas de agua

PSS o *Personal Software Services* se presentaba en el MSX con **Les Flics**, un juego en el que teníamos como último objetivo robar el Puma Púrpura, un diamante de grandes dimensiones. Tanto el objetivo final como una de las portadas hacían evidente que el programador, M.C. Blythe, se había inspirado en *La Pantera Rosa*. Seguramente por problemas de derechos salió una primera versión con la pantera rosa como protagonista y posteriormente se publicó una segunda en la que se sustituía por un ladrón. El juego llegó a salir en Japón el 21 de octubre de 1985, gracias a un acuerdo con **Micro Cabin**. **Les Flics** era una conversión de Spectrum, ya que el juego había salido para este ordenador el 19 de mayo del 84, mientras que la versión MSX se publicaba en noviembre.

Time Bandits, también de PSS, era un juego de naves muy del estilo del **Defender** de arcade o el **Empire Strikes Back** de la Atari 2600, que fue el primer juego basado en la franquicia *Star Wars*. Pese a que pudiese no ser excesivamente vistoso, M. O'Hare conseguía un juego al que poco había que reprocharle técnicamente, con un buen uso tanto de los *tiles* como de los *sprites*, consiguiendo un suave *scroll* digno de mencionar. Muy en la línea del **Desolator** que veríamos dos años más tarde.

Por su parte, **Vacuumania** era obra de Douglas Ritchie y era un descarado plagio a **Pac-Man**. Se sustituía a Pac por una aspiradora, y los cocos por suciedad que había que eliminar, pero hasta la pantalla era idéntica con un recorrido igual al del original. Eso sí, también bastante bueno técnicamente y ágil. Pero el mejor juego de Douglas Ritchie era el **Maxima**, también inspirado en un arcade clásico como era el **Galaga** pero con oleadas mucho más variadas. Técnicamente también notable, porque aprovechaba perfectamente el MSX con el uso de *sprites* coloridos, y con un fondo espacial que se movía ante nuestros ojos con asombrosa suavidad. El juego seguía los cánones del clásico al acelerar el movimiento y el disparo de los enemigos a medida que iban quedando menos alienígenas en pantalla. Para mayor dificultad incluía un indicador de temperatura del láser, lo que evitaba que pudiéramos disparar indiscriminadamente pese a ser el típico juego que sólo permitía un disparo nuestro a la vez en pantalla. Era todo un reto superar las 16 oleadas de las que constaba el juego, y al conseguirlo nos felicitaba por haber exterminado la raza alienígena Máxima y nos devolvía de vuelta al primer nivel. El juego había salido anteriormente en 1983 en Oric, aunque bajo el título de **The Ultra** y siendo el programador original J.B. Marshall.

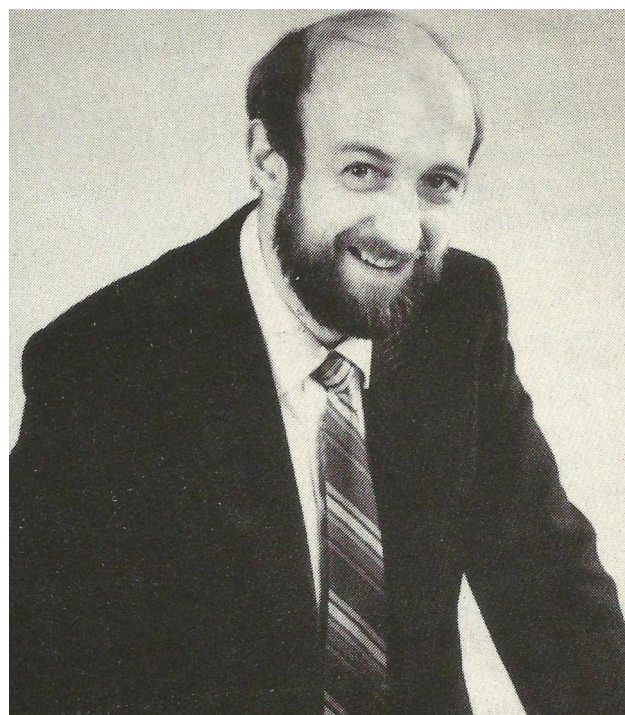


Alligatta, la empresa de Sheffield fundada por los hermanos Tim y Mike Mahoney, sólo nos obsequiaba con dos juegos bastante destacables, sobre todo el primero de ellos: **Blagger**. Nos llegaba así una conversión realizada durante junio del 84 por Ross Goodley del original de Commodore 64, lanzado en 1983 y programado por Antony Crowther, la conversión se publicaba en noviembre de 1984 cuando el MSX ya estaba disponible en Gran Bretaña. Ross Goodley se convertía en el hombre de confianza de **Alligatta** para sus juegos en versión MSX, desde que la compañía tuvo noticia de la llegada del estándar japonés le dio la misión a Ross de estudiar sus capacidades. En general, quedó particularmente contento con el PSG del MSX, pero no pensaba lo mismo del chip gráfico, sobre todo por la dificultad para crear un buen *scroll*.

Volviendo a **Blagger**, a MSX llegaba una versión recortada a 20 niveles, frente a los 30 del original de Commodore 64, aunque Mike Mahoney en una entrevista para **MSX User** se apresuraba a decir que habían cuidado el diseño de cada uno de los niveles de la versión MSX.

Como en casos anteriores, de nuevo teníamos un juego que aprovechaba perfectamente las cualidades del MSX. Pese a eso, no hay que obviar que absolutamente todo en **Blagger** recuerda al **Manic Miner**: la forma de saltar, el diseño de niveles, los enemigos, el contador de aire... todo. Simplemente cambiábamos al minero Willy por Roger "the Dodger", maestro ladrón, y donde teníamos un camino de vuelta a casa después de un duro día de trabajo en la mina, ahora guiábamos a nuestro personaje también hacia su casa, pero después de conseguir un botín robando en un banco. Pequeños detalles. No hubo demasiado tiempo para florituras, a Crowther le preguntaron si sería capaz de hacer un juego como **Manic Miner**, y a las dos semanas tenía listo su **Blagger** de C64.

Una acelerada versión de *The Pink Panther Theme* de Henry Mancini nos acompañaba en nuestras andanzas, donde teníamos que aprender a manejarnos con el rígido salto de nuestro personaje que nos obligaba a calcularlo con precisión ya que no teníamos opción de corregir la trayectoria en el aire. Al igual que otros juegos británicos de primera hornada, **Blagger** tuvo su oportunidad en Japón de la mano de **Micro Cabin**, siendo publicado el 30 de julio del 85.



Mike Mahoney en su visita a la revista MSX User



Blagger, encarnando a un caco



Software for a new generation

Look for MSX Star Games... A guarantee of quality, programs that only PSS can bring you. These games are available now, if you have difficulty in obtaining any of these titles from your local retailer write or phone PSS direct

Allo? Ah ahm Unspecteur Cleudeau of the Sureté....

ah neu eggsactley weut yew
are eup tew, beecause that ees
mei jeub.

Ah neu yew are geuing tew
trah en steal a gem steun in
mei care beut eet weel
naught be eezee mei frend,
eau neau, mei and mei treusty
servant Kaolin weel be tryin
to steup yew.

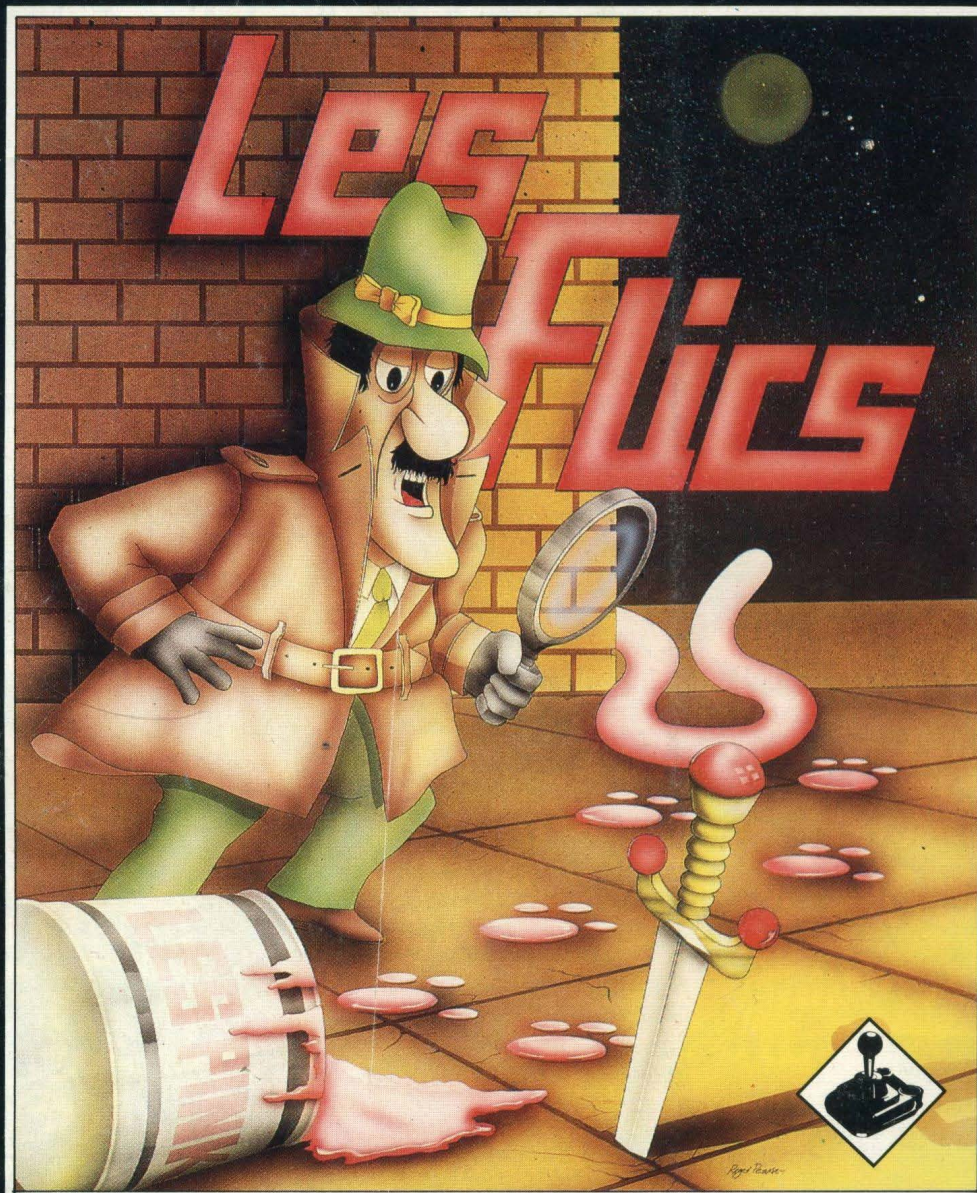
Not eaunly zat, beut Les
Flics, the treu gend'armerie
eunder mei commant weel be
out en force, so, you foel, you
ave neo chance aggenst
Cleudeau.....

You control that Pink
character with the tail in your
quest for the Purple Puma, a
priceless gemstone, avoid the
Police cars and enter the
buildings, evading
Gendarme Kaolin
(disguised as a chef) and of
course Cleudeau himself.

Pick up the items as you
find them, we leave you to
find out what they do!

Bon Chance

Send cheque or P.O. to: PSS, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DC. Tel: Coventry (0203) 667556



Dagger



Bag



Spanner



Knife & Fork



Key



Money



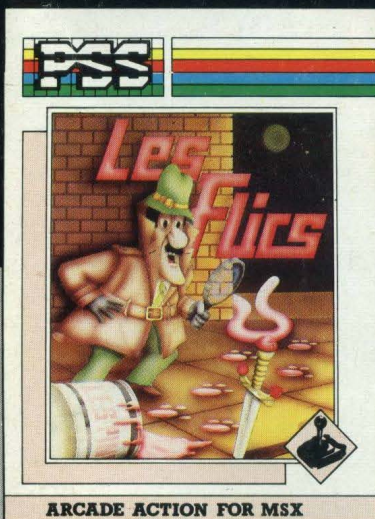
Disguise



Mask

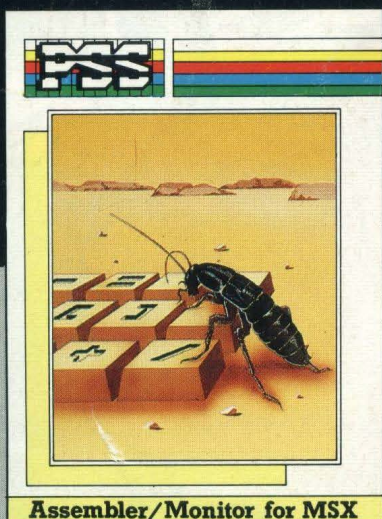


Diamond



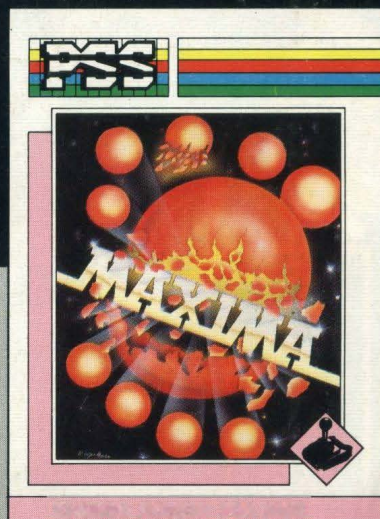
ARCADE ACTION FOR MSX

LES FLICS



Assembler/Monitor for MSX

CHAMP



MAXIMA



BANDITS

Des logiciels pour une nouvelle génération d'ordinateur.

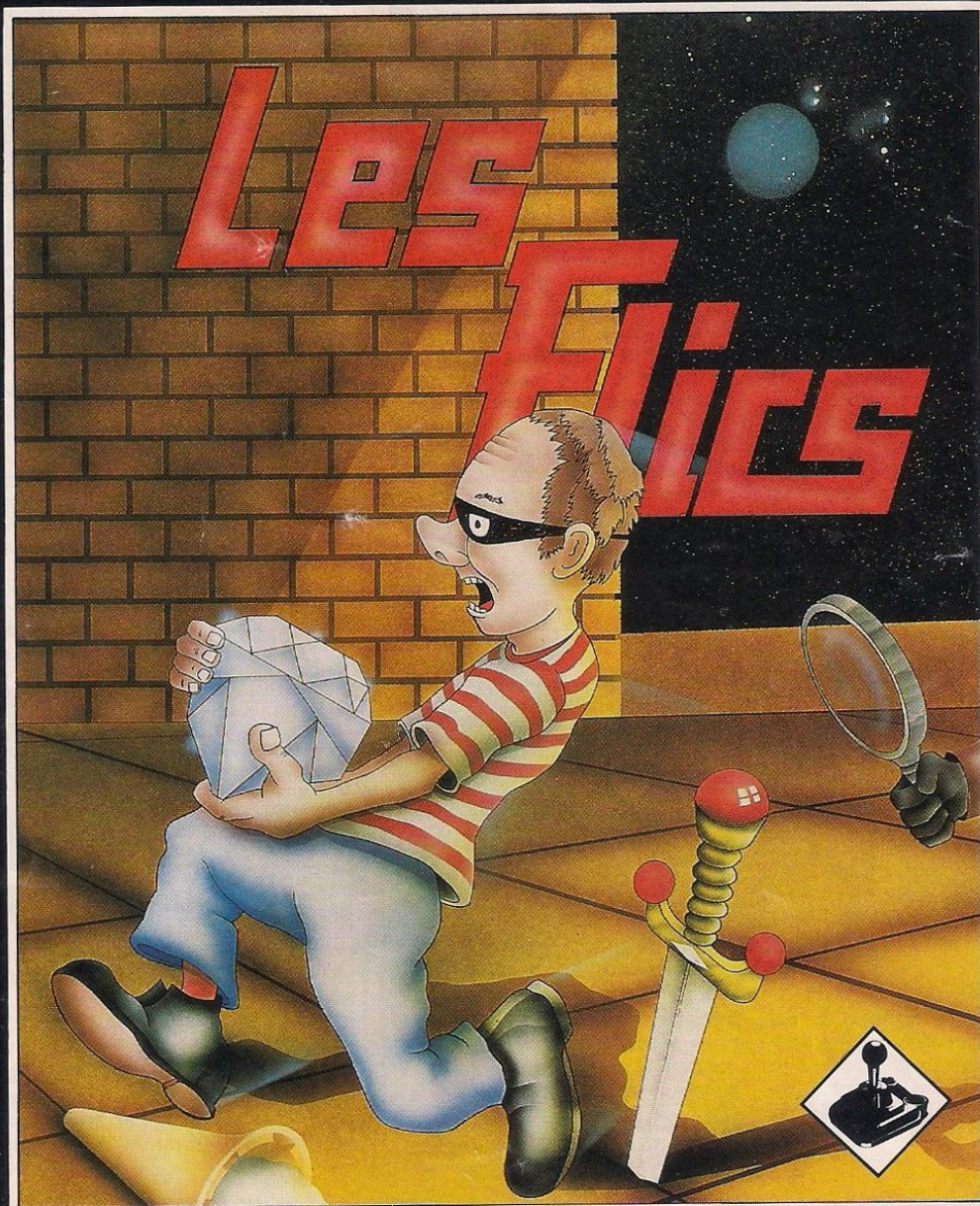
Chercher les MSX Star Games. Des garanties de qualité que seul PSS est capable de vous offrir. Ces jeux sont disponibles chez votre revendeur, SINON, écrivez à notre distributeur
CLJ Industries

Psst... ! Viens voir ! tu veux acheter un diamant ? c'est un sacré morceau que je viens de me procurer. Tu veux jeter un coup d'œil ? C'est une bonne affaire à 4 briques mon pote.

Où est-ce que je l'ai trouvé ? Pose pas de questions ! Mais ça m'a demandé beaucoup de boulot. Il faut que tu saches que j'ai dû visiter des banques, des boulangers et même des égoûts pour mettre la main dessus. J'ai bouzillé ma bagnole en évitant les voitures de flics qui me poursuivaient. Tout ce que je veux, c'est m'en débarrasser. Quoi ? vous n'êtes pas intéressé par l'affaire de votre vie ? Là, je file à l'anglaise, car il y a un flic qui s'approche de nous.

As-tu la trempe d'un cambrioleur professionnel ? Tu auras besoin de tous tes réflexes (et moyens) pour doubler tous ces messieurs de la police rangés contre toi. Evite les voitures de ronde et rentre dans les bâtiments, évite les flics, les détectives et leur chef fou.

Ramasse les objets quand tu les trouves, mais on te laisse le soin de découvrir leur utilité.



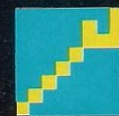
Dagger



Bag



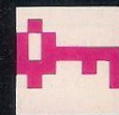
Spanner



Knife & For



Key



Money



Disguise



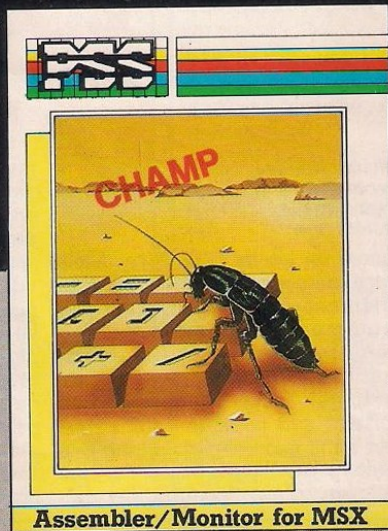
Mask



Diamond



Importateur - distributeur exclusif
CLJ Industries
10, place de la Bastille - 75011 Paris
Tél. (1) 287.78.54 - Téléc : 231583 F



Obviando el enorme parecido con **Manic Miner**, en **Blogger** nos encontrábamos con un juego desafiante en la que cada pantalla suponía un reto a la hora de encontrar el camino correcto que nos llevara hasta la salida. Movimiento fluido al ser tanto nuestro personaje como los enemigos *sprites* y gráficos suficientemente coloristas, con una imaginación en su diseño muy en la línea de **Manic Miner**, aunque sin alcanzar su grado de locura. La música sí que podía terminar por ser desquiciante debido al elevado tempo de ésta, pero esa machaconería parecía haberse instaurado como un estándar dentro de los juegos de plataformas. En definitiva, **Blogger** aseguraba diversión.

En cuanto a la prensa de la época, la española **MSX Extra** decía que el juego “es muy entretenido, pero requiere mucha paciencia” y calificaba el sonido de monótono, mientras que la argentina **Load MSX** le daba un 10 a la música y un 9 en atracción. La prensa británica también repartía elogios, **MSX User** le concedía un 8 y señalaba que era fácil de jugar, pero difícil de dominar y sería una buena compra para cualquier usuario del sistema. **What MSX** bajaba la nota hasta el 6, quejándose de las instrucciones que acompañaban al juego por no dejar claro el objetivo de éste, por muy claro que nos pueda parecer visto hoy en día. Tampoco se mostraba demasiado entusiasmada la holandesa **MSX Club Magazine**, lo comparaba con **The Heist** dando por ganador a éste, aunque considerando el precio de **Blogger** todavía lo consideraba una buena compra. Por último, en Francia la revista **Tilt**, en una brevísima reseña, le daba 4 estrellas sobre 6. En las revistas japonesas sólo se pudo encontrar anuncios del juego, una lástima porque habría sido interesante conocer su opinión sobre un juego europeo.

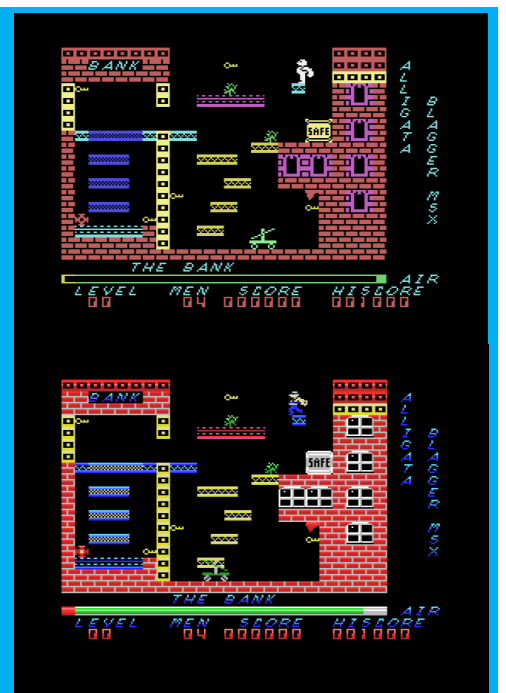


Anuncio japonés de Blogger y Disc Warrior



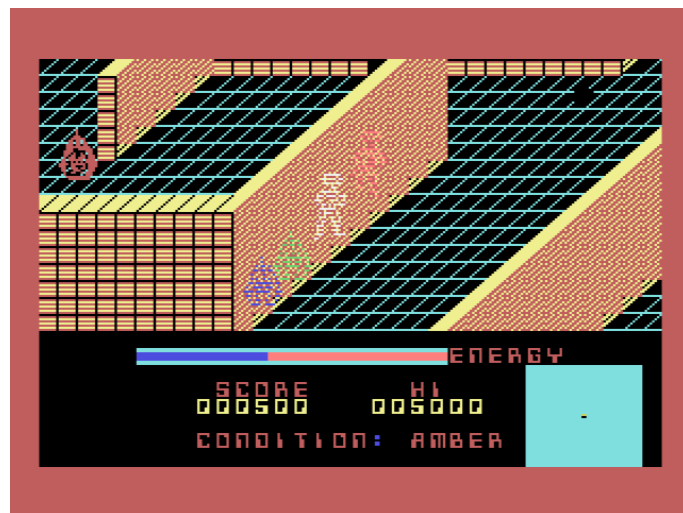
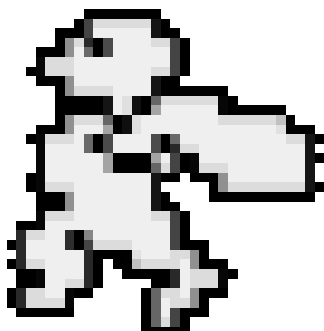
REMAKE

Blogger Enhanced Version fue creado en 2013 por José Luis Tur. El cambio entre una versión y otra fue notable, ya que se incorporaba el modo gráfico SCREEN 2 y ahora el protagonista y los enemigos estaban compuestos por dos *sprites* cada uno, para así ofrecer un mayor colorido aunque en contraposición en ocasiones notaremos algunos parpadeos, pero nada grave que no nos permita disfrutar del juego. También se retocaba el sistema de colisiones para hacerlo más amigable y el juego guardaba nuestro progreso cada cinco niveles, para así facilitar su finalización.



En el mismo menú principal del **Blogger** se anunciaba el **Disc Warrior**, aparecido a finales de este 1984 y que se enfrentaba a la perspectiva isométrica mezclada con los *sprites* del MSX, que siempre se ven por delante de los *tiles*. En un juego con esta perspectiva era muy común que los personajes tuviesen que pasar por detrás de paredes, columnas o cualquier tipo de obstáculo, por lo que el ordenador tendría que dibujarlo por detrás de estos, lo que sería un problema si usábamos *sprites* ya que, tal y como hemos comentado, estos siempre quedan por encima del fondo al ser una limitación del MSX. La solución que daba **Disc Warrior** era que cada vez que los personajes pasaban por detrás de un muro o un objeto, dibujados mediante *tiles*, se cambiaba su *sprite* por uno rayado, simulando algo así como una visión de rayos X. Sin duda, una solución para el problema de representar un *sprite* pasando por detrás de un *tile*, otra cosa sería ya la consideración personal de si estéticamente quedaba bien. También **Disc Warrior** tuvo su edición japonesa.

Disc Warrior no sólo tenía el problema de la representación tridimensional, que como decimos ya queda a valoración del espectador, sino que también tenía el problema de que llegaba a ser un auténtico caos en cuanto se juntaban dos o tres enemigos al mismo tiempo. El juego se volvía una ensalada de disparos y tampoco es que el mapeado ayudase demasiado, no era sencillo entender qué había que hacer pese a leer detenidamente las instrucciones. El objetivo era destruir la CPU principal, pero para eso tendríamos que recorrer primero todas las estancias del juego recogiendo llaves y otros objetos indispensables para nuestro objetivo. Algunas zonas eran de acceso complicado y conseguiríamos llegar únicamente desde el disco volador que recorría cíclicamente todo el mapeado. Este mismo disco podía llegar a ser un incordio, ya que sólo podíamos acceder a él desde un punto concreto, como si de una parada de bus se tratase, y en ocasiones podíamos tener que esperar un buen rato para que el disco llegase hasta nuestra posición, convirtiéndose en un tedio.



La solución del Disc Warrior, sprites rayados



Disc Warrior, edición española



Electric Software, a la derecha, de pie, Mick Rouse



Buzz Off! (izquierda) y Super Bee de Videopac (derecha)



Buzz Off!

Electric Software era una pequeña compañía recién fundada con únicamente cinco personas entre sus filas que se decidió a entrar de lleno en el MSX. Era una decisión sorprendente, teniendo el mercado de Spectrum y Commodore 64 totalmente consolidado en Gran Bretaña, pero Mick Rouse hablaba sobre ello en la revista **What MSX** y decía que su intención era adelantarse al futuro y veía al MSX imponiéndose por ser un estándar. Un mercado así sería más grande, internacional, y **Electric Software** no quería perderselo. Para ello, había comprado cuatro Toshiba HX-10, y gracias a **Philips** tenía un sistema de desarrollo múltiple Unix con discos Winchester de 30MB, que permitía conectarse a cinco usuarios con emulación en tiempo real. Los contactos con **Philips** venían de años anteriores, cuando la empresa matriz de **Electric Software**, **GST Video** (General Systems Technology), realizó varios juegos para la Videopac, algunos de ellos terminarían siendo portados a MSX. Cuando **Philips** decidió dejar de dar soporte a su consola, **GST Video** se vio en la tesitura de qué camino tomar y su dueño, Jeff Fenton, vio en el MSX la nueva oportunidad, creando así **Electric Software** con el estándar japonés como principal objetivo. Parecía que **Electric Software** iba muy en serio, y había escogido el negro como color corporativo, siendo sus casetes de este color.

Uno de los primeros juegos que lanzaron, más o menos en octubre, fue **Buzz Off!**, creado por Paul Johnson y en el que manejábamos a la abeja Bertie tratando de recoger fruta mientras esquiva la telaraña que se va formando. No hay queja de su realización técnica, tanto gráfica como sonora con *El Vuelo del Moscardón* de Nikolai Rimski-Korsakov, pero la jugabilidad ya era algo más discutible por la forma en la que se iba generando la telaraña, que literalmente te podía aparecer encima provocando una muerte segura. El origen de **Buzz Off!** era el juego **Super Bee** para Videopac, obra original de Mick Rouse, del que aprovecharon algunos gráficos y le dieron una vuelta a la idea inicial. Al disponer de tanto material previamente creado, y al tomarse el juego como un aprendizaje sobre las posibilidades que ofrecía el MSX, el juego se creó de forma bastante rápida, tardando aproximadamente dos meses en finalizarlo.

Backgammon fue también de los primeros y no ofrecía ningún misterio con su título, un programa sobre el popular juego de mesa. De nuevo, partía de la versión de Videopac que Mick Rouse había creado.

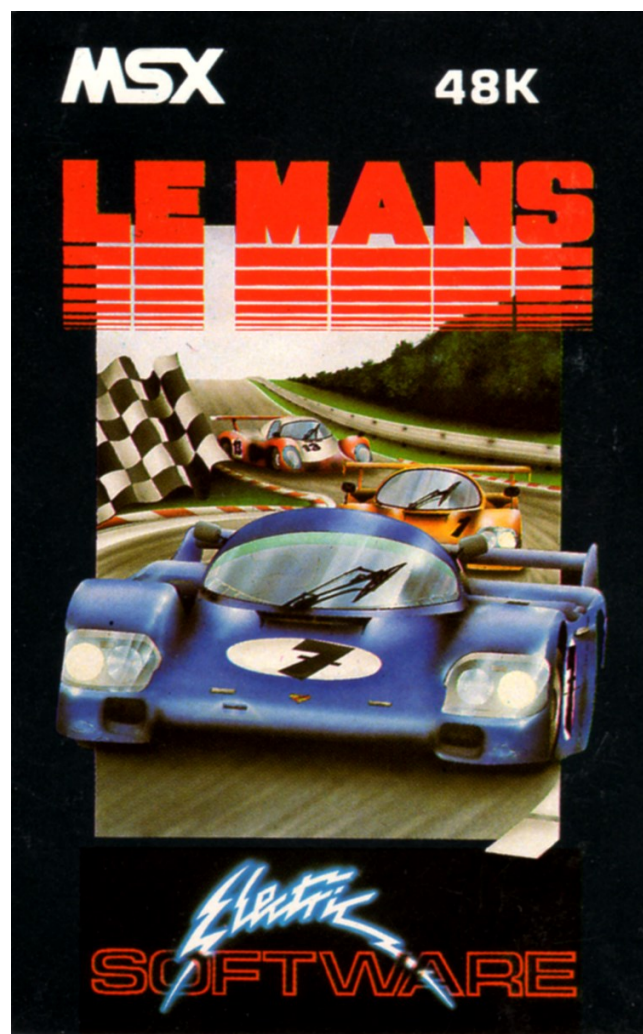
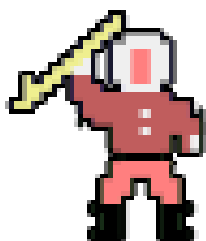


Le Mans presentaba una notable técnica para representar la conducción desde el punto de vista del piloto y además con el detalle de ver las manos moviéndose para girar el volante y cambiar de marcha. Era meritorio lo rápido que se movía todo y de forma suficientemente suave, pero precisamente esa rapidez iba también en su contra y no era nada sencillo controlar el vehículo. El juego había sido programado principalmente por Mick Rouse, aunque con ayuda del resto del equipo.

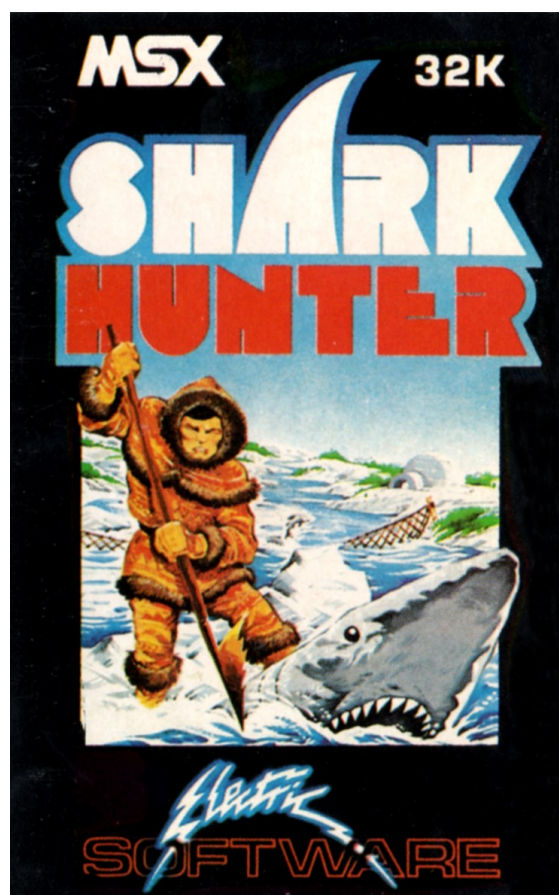
Mucho más controlable y jugable era **Shark Hunter**, también aparecido por el mes de octubre, en el que encarnábamos a un esquimal que trataba de proteger su improvisada piscifactoría frente al ataque incesante de los tiburones, y teniendo cuidado con las placas de hielo que podían chocar con nuestras cuerdas rompiéndolas. Si conseguíamos aguantar tres estaciones, tendríamos comida suficiente para aguantar el invierno y el juego nos obsequiaría con una animación de nuestro esquimal llegando al iglú mientras suena *Fröhlicher Landmann* de Robert Schumann. Atacar con arpones a los tiburones y reparar las cuerdas, un juego bien medido que estaba por encima del resto que ofrecía **Electric Software**. **Shark Hunter** era la finalización de un proyecto iniciado para la Videopac, ya que el juego inicialmente iba a ser lanzado para la consola de **Philips**, pero su fracaso hizo que el título se quedara en el tintero y el proyecto fuese traspasado al MSX. Finalmente, en 2006 el juego fue rescatado y finalizado para la Videopac.

Graham Conduit fue quien tuvo la idea para realizar **Shark Hunter**, posiblemente, tal y como él mismo reconocía, inspirado por la película **Tiburón**. En aquellos años era mucho más habitual que los juegos estuviesen basados en el espacio o en conceptos más abstractos, y no en algo como el día a día de un esquimal. La idea necesitaba ser aprobada por **Philips**, que tenía siempre la decisión final sobre qué juegos podían ser publicados para su consola, pero en este caso el juego recibió el visto bueno. Tras tres meses de trabajo y varias versiones ya enviadas a **Philips**, Graham se trasladó con su familia a Eindhoven, a gastos pagados, para dar los últimos retoques que la empresa neerlandesa le solicitaba. Sin embargo, **Shark Hunter** llegó justo en el momento en el que **Philips** decidía abandonar su consola y apostar por el MSX.

La versión de MSX de **Shark Hunter** fue un trabajo colectivo de casi todo el equipo de **Electric Software**: Graham Conduit, Paul Johnson, Andy Eltis y Jake Dowding.



Le Mans, los juegos de conducción siempre venden



Shark Hunter, lo bonitos que son los peces de colores...

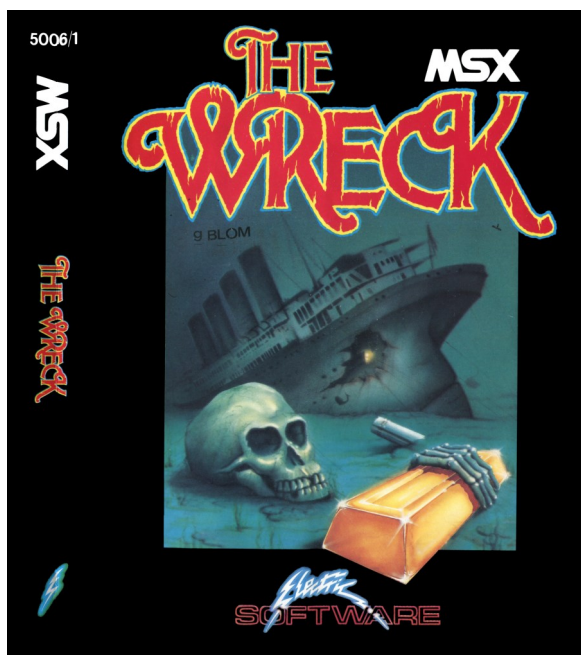


Ya en diciembre publicaban Norseman y The Wreck. El primero de ellos, programado por Andy Eltis y gráficos de Jake Dowding, era otra conversión proveniente de la consola Philips Videopac. En el juego, sobre un tablero compuesto por hexágonos controlábamos un guerrero vikingo con la misión de defender el yelmo dorado. Básicamente nuestra misión era evitar las sucesivas oleadas y aunque inicialmente pudiera parecer un juego de estrategia, realmente todo se limitaba a que accedieras tú a la casilla del rival y no al revés.

The Wreck nos situaba en un entorno 3D en busca de un tesoro. Curioso para la época, las dificultades venían al enfrentarnos a las medusas que pululaban el barco hundido, ya que acertarles era más una cuestión de fe que de habilidad. El juego venía con una tabla de letras, ya que durante la partida podríamos encontrar paredes en las que nos daba unas coordenadas para esa tabla, pudiendo así descubrir una palabra oculta. Electric Software llegó a promocionar el juego en ferias alquilando un esqueleto a tamaño real, el cual vestían como un capitán de navío. Además, para transportarlo hasta las ferias de Londres usaban un coche y lo sentaban en el asiento del copiloto. La gracia es que el coche era estadounidense, con el volante a la izquierda, por lo que a ojos de los británicos era el esqueleto el que conducía el coche al estar situado en el asiento de la derecha.

El objetivo era rescatar los lingotes de oro de un navío hundido, el buque constaba de tres niveles y en el primero de ellos realizar un mapa y orientarse era relativamente sencillo, así podíamos buscar las seis pistas que, con ayuda de la tabla de letras de la contraportada, nos ayudarían a completar la palabra oculta, que variaba en cada partida para que así no pudiésemos saltarnos directamente los niveles. El problema venía en el segundo y tercer nivel, en donde el juego nos hacía saltar de una localización a otra sin que nos diésemos cuenta, despistándonos por completo. Para poder tener una referencia, por el suelo circulaban unos elementos grises que al dispararles revelaban diferentes peces y objetos marinos de diferentes colores, que nos servirían para poder trazar un mapa y darnos cuenta cuando el juego nos hiciese girar o saltar a una nueva ubicación. Pese a esta ayuda, seguía sin ser nada sencillo poder llegar hasta el objetivo final: la caja fuerte donde se hallaban los ansiados lingotes.

Los autores del juego fueron Andy Eltis y Jake Dowding. Hay que reconocerles el mérito de desarrollar el entorno 3D, con unos gráficos sin alardes, pero efectivos. Lástima que la ya mencionada dificultad para atinar con nuestros disparos en los enemigos y lo difícil que era conseguir realizar un mapa de los dos últimos niveles, hacían que el jugador se frustrase con bastante facilidad, empeorando la experiencia de juego.



El mapa de letras en el reverso de la carátula de The Wreck

Kuma Computers fue otro pequeño grupo de programación que entró con ilusión dentro del mundo MSX, con ilusión y con un buen número de títulos. Quizá su entusiasmo venía de su experiencia previa programando para otro ordenador japonés como era el Sharp MZ-80, o quizá era otro intento de llegar antes que nadie y cubrir un espacio que pudiese reportarle beneficios. Incluso antes de estar oficialmente a la venta el MSX en Gran Bretaña, en septiembre **Kuma** ya había publicado **Astro Rocks**, un émulo del **Asteroids** realizado completamente en BASIC pero en esta ocasión nuestra misión no era destruir asteroides y debíamos limitarnos a esquivarlos. Ya en octubre publicaban **Cribbage**, basado en el juego de cartas homónimo y programado por Mike Shaw, para continuar con la aventura conversacional de K.J. Ollett, **Mean Streets**. Los tres títulos eran de baja calidad.

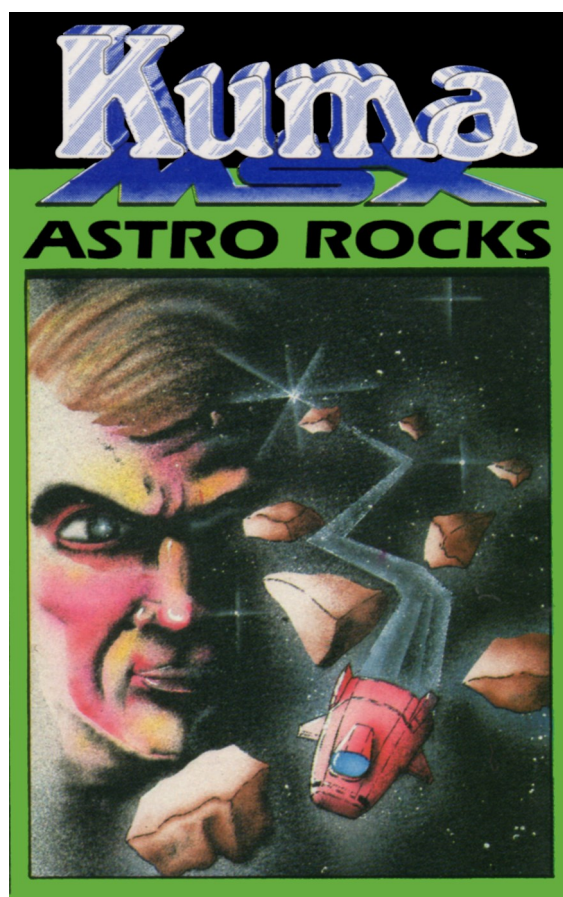
Para diciembre y con motivo de la campaña navideña llegan más juegos de **Kuma**. Empezamos con **Coco in the Castle**, juego de plataformas realizado en BASIC muy en la línea de **Hunchback** y con su error incorporado en la línea 553 que exigía una reparación manual para poder terminar el juego. K.J. Ollett volvía a dar la nota con un juego diferente, en este caso uno de estrategia como era el **Holdfast** en el que éramos un influyente habitante de la ciudad de Holdfast, perteneciente al país de Dictatoria, con la misión de negociar con los gobernantes para tratar de conseguir mejoras para nuestra ciudad.

Antes de continuar, debemos dar un pequeño salto hacia atrás en el tiempo para presentar a los hermanos Wallis, Sean y Steve, que serán parte fundamental de **Kuma**. Estamos en 1980 y su padre, académico en el University College Cardiff, compra un Sharp MZ-80K para trabajar. El ordenador pronto despierta el interés de los dos hermanos, Steve con 13 años y Sean con 12, quienes comienzan a aprender BASIC para poder programarlo.

Como era habitual, la inspiración habitual de sus primeros juegos proviene de los salones arcade, pero pronto se dan cuenta que el lenguaje BASIC no ofrecía la velocidad que estos juegos requerían. Comienzan a estudiar código máquina, Steve desarrolla un compilador para agilizar la tarea de escribir el código, su tarea era convertir sentencias BASIC en ensamblador y sería una herramienta fundamental para desarrollar sus juegos.

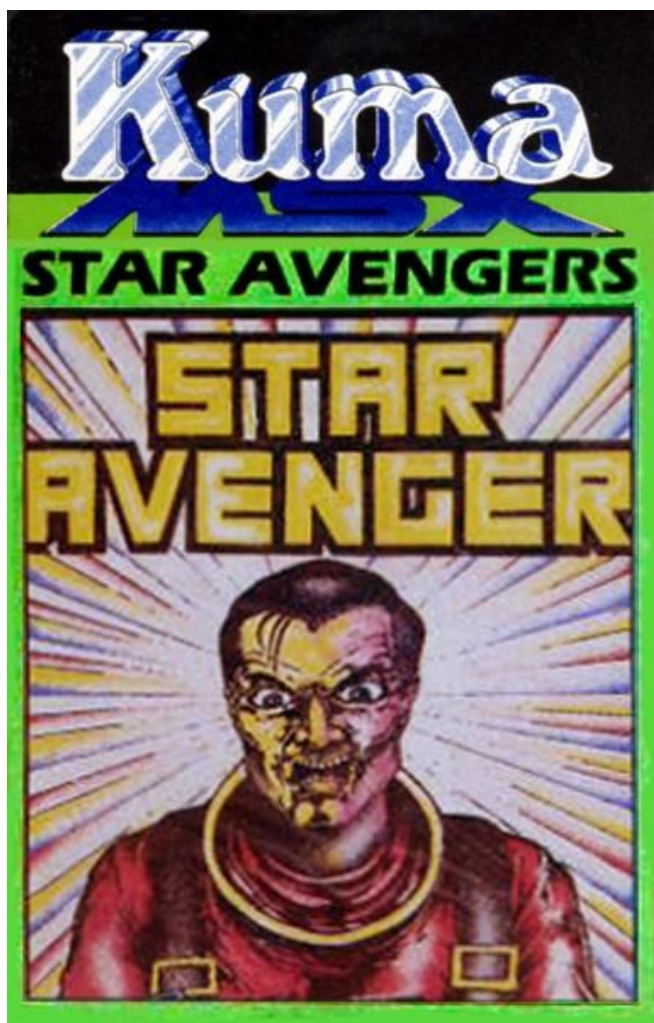


Sharp MZ-80K



Astro Rocks





Star Avenger, de lo poco salvable de Kuma Computers



Sí, Star Avenger era otro Scramble

Los hermanos Wallis seguían progresando mientras se encontraban con nuevos obstáculos, ¿cómo conseguir sincronizar sonidos con las interrupciones de reloj o poder pulsar varias teclas simultáneamente? Algo que nos puede parecer tan básico hoy en día, a principio de los 80 les suponía un gran problema, ya que la documentación era escasa y bastante críptica. Sin embargo, poco a poco avanzan y van creando sus primeros juegos con firmes convicciones sobre cómo debían ser: veloces, receptivos, con una aleatoriedad controlada para que el juego no se repitiese una y otra vez y, por último, debían representar un mundo coherente, armonioso, por eso Sean se especializó en el diseño gráfico de los juegos.

Con sus primeras obras bajo el brazo, los hermanos Wallis viajan a Londres a una feria informática, y es allí donde conocen a los responsables de **Kuma Computers**. Ambos llegan a un acuerdo para la distribución no exclusiva de sus juegos, lo que significaba que los hermanos podían también venderlos por su cuenta, y les piden que conviertan sus juegos al nuevo Sharp MZ-700, que ofrecía más posibilidades gráficas que su predecesor, y también les dejaron un prototipo de MSX

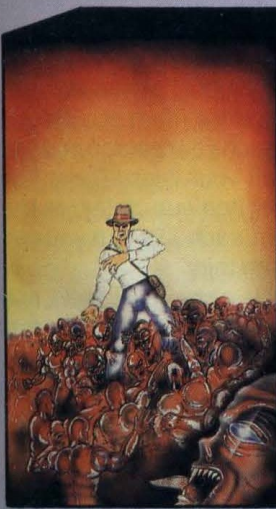
Sean Wallis programaba **Star Avenger**, clon no oficial de la recreativa **Scramble** con más variedad de escenarios y mejor realizado que el resto de los juegos de la compañía. Inicialmente realizado para el Sharp MZ-80K y posteriormente portado a Sharp MZ-700, CPC y MSX. Pese al cambio de chip (los Sharp incorporaban un 6502 a diferencia del Z80 de los MSX), Sean Wallis encuentra similitudes en el tratamiento gráfico, descubre que el MSX se puede configurar como un mapa de caracteres, redefinirlos y moverlos con agilidad por la pantalla, por lo que hace la conversión de forma bastante sencilla. Logrando así, el mejor juego de **Kuma Computers** en 1984.

Por último, **Super Chess** era un juego de ajedrez bastante modesto que además tenía el engorro de tener que moverse mediante la notación algebraica. Muchos títulos por parte de **Kuma**, pero en su mayoría de una calidad bastante baja y varios de ellos realizados en BASIC, bruscos y de control bastante tosco. Entre ellos, la aparición de Sean Wallis con su **Star Avenger** daba un poco de esperanza para una mejoría en el futuro.

Todo esto era parte del software británico que acompañó al MSX en sus primeros meses en Europa, por debajo de las expectativas iniciales y quizá mejorable en cantidad y calidad. Aun así, superando a otra de las locomotoras de Europa como era Francia donde también se prometió una pronta entrada en el MSX, pero a la hora de la verdad hubo que esperar a 1985 para ver software francés en MSX.

the only choice

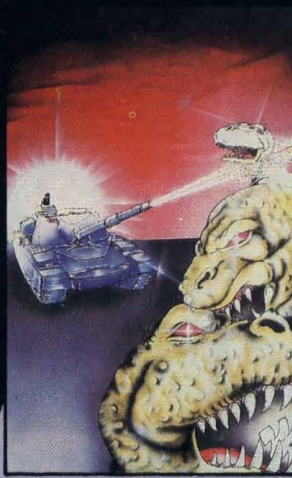
Kuma



Eric and the Floaters



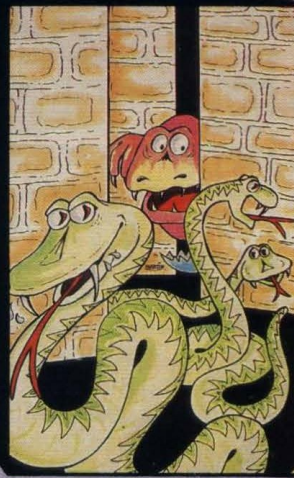
Binary Land



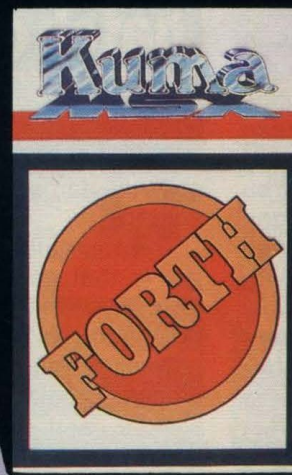
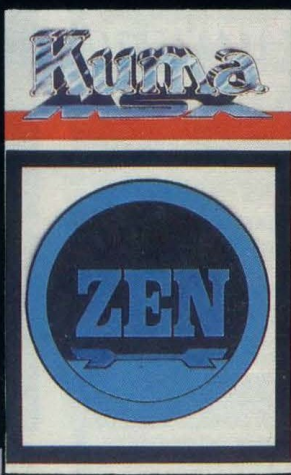
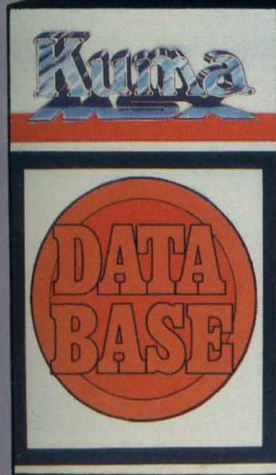
Driller Tank



Fire Rescue



Hyper Viper



An
of
Mi

Books:



g
X

Accessories:



Software



