

1985

“Yo sí hice ese puto juego” - Montané, muy orgulloso con su Barnabasket

ÍNDICE

Konami. En constante evolución 4
Compile. El nacimiento de Randar 28
Casio. De la pipa a la tecnología 38
Hal Laboratory. Lolo y Lala 48
Sony. Mirando al MSX 52
ASCII. Un neerlandés impulsa el rol japonés 56
T&E Soft. La revolución del ARPG 66
Mass Tael. El final del camino 74
Comptiq. Una compañía importadora 78
Taito. Dos personas a cargo 84
dB-Soft. Un nuevo competidor 90
Ponyca. Buscando nombres famosos 94
Colpax. Conversiones oficiales y no oficiales 108
Zap. La vida del camionero 112
Activision. ¿A quién vas a llamar? 116
Toshiba-Emi. Atrayendo multinacionales 124
Hudson Soft. Pisando el freno 130
Juegos en VHD. Siguiendo el camino del Laser Disc 136
Más software japonés. Un filón inagotable 140
Ultimate. Sabreman llega a MSX 156
Quicksilva. Profesionalidad ante todo 164
Martech. Dando tumbos desde el principio 172
Kuma Computers. Querer y no poder 178
Mastertronic. Revolucionando el negocio 184
Conversacionales en inglés. Las aventuras más avanzadas 192
Más software británico. Faltan las grandes compañías 204
Software español. Primeros y tímidos pasos 216
Software francés. Tarde y sin convicción 234
Aackosoft. La locomotora neerlandesa 246
Otros países 256

MSX

KONAMI

En constante evolución



友だちいっぱい　ソフトがいっぱい

近日発売

ハイパーラリー ¥4,800

ンがうなりを上げてハイイを走る。今、世界各国をこ世紀のビックレースの振られた。テクを見せてくれ。

コナミのピンポン ¥4,800

ぼくはラケットになってコを舞うのさ。素早いラリーの戦が続く。
スマッシュがきまった。
瞬間、ぼくは光になってい

ピポルス ¥4,800

メルヘンアドベンチャーの登場。勇敢な少年「ピポル」は、国に平和を取り戻すた幻の水晶玉を求めて旅に出しかし行くては闇の妖精っぱい。迷路を無事に通り水晶玉を手に入れるんだ。うんと使って おもいっきルヘンしよう。

ソフトミュニケーション





今日も、ソフトでお友だち。
元気にコミュニケーションしよう。

通信販売ができます

●現金書留での御注文
住所・氏名・電話番号・商品名をご記入の上商品価格をお送り下さい。（送料サービス）
●銀行振込での御注文
〈振込先〉コナミ株式会社・協和銀行市ヶ谷支店・普通249736　振込後、ハガキで住所・氏名・電話番号・商品名をご連絡下さい。
※なるべく現金書留で御注文下さい。

通信販売が便利になりました。
いつもご支援いただき誠にありがとうございます。今回から通信販売の送料を無料にさせて頂きます。これからもよろしくお願いします。

カタログをご希望の方は、封筒に、カタログ請求券と切手100円分を同封のうえ、住所・氏名・年令・職業・お手持ちの機種名を明記し、記住所までお送り下さい。

Konami SOFTWARE

コナミ株式会社

〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 請国九段南ビル4

●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）の応諾なしに器外への出荷はできません

Konami

CHICAGO (U.S.A.) TEL 312-364-6633 FAX 312-364-1368
LONDON (U.K.) TEL 01-429-2446 FAX 01-429-2069
FRANKFURT (W.Germany) TEL 069-5076168 FAX 069-5076160
TOKYO (Japan) TEL 03-262-9111 FAX 03-261-6211
OSAKA (Japan) TEL 06-380-1331 FAX 06-380-1360

Si 1984 fue un año excelente para Konami, tanto en cantidad de títulos como en calidad, 1985 no lo iba a ser menos y comenzaría a marcar una escalada tecnológica referido a la capacidad de sus cartuchos. Inicialmente lo habitual eran los cartuchos de 8 y 16KB de capacidad, y en este año Konami duplica publicando los primeros cartuchos de 32KB buscando exprimir al máximo el sistema, pero manteniendo en todo momento la compatibilidad incluso con los modelos de MSX de únicamente 8KB de RAM disponible.

Además, será el año más deportivo de la compañía, títulos basados en varias disciplinas deportivas que serán una buena parte de los lanzamientos de este año, incluso podríamos meter dentro de esta categoría a dos títulos del mundo del motor, aunque uno de ellos poco tendría de competición. Desde siempre, el acercamiento de los videojuegos al género deportivo ha supuesto una buena fuente de ingresos y generalmente mayores cuando el título se promocionaba junto a algún deportista famoso. No es el caso de los títulos de **Konami**, ni tampoco era habitual por entonces en Japón, y la mejor campaña de publicidad que tenían de cara al comprador era su propia marca. **Konami** era ya sinónimo de calidad.

Los ordenadores HP 64000 que usaban para programar los juegos podemos decir que echaban humo, dentro del departamento de MSX se subdividían a su vez en distintos grupos reunidos con el objetivo de sacar adelante un nuevo juego. Estos ordenadores podían conectarse a un chip Z80 para entrar en modo simulación y, a su vez, conectarse a 5 terminales para que cinco programadores al mismo tiempo se aprovechasen de las bondades de este equipo.



コナミ・ラッキーファンファンセール実施中！
（実施期間・昭和60年9月1日～10月31日）
★期間中コナミの MSXソフト か ファミコン を買って
すごーい賞品をもらっちゃおう。

特賞…ラジオコントロールカー(ウインチ付ハイラックス4WD)	各100名様
1等…モルテンサッカーボール(公式 革製)	各200名様
2等…カシオデジタルウオッチ「ペラ」	各300名様
かくれ賞…コナミオリジナルポケットジグソーパズル	各5000名様

★対象賞品
MSX対応ソフト…全種類
ファミリーコンピュータ™カセット…ハイパーオリンピックロードファイター
くわしい事は、お店のポスターを見てね。



EL DATO

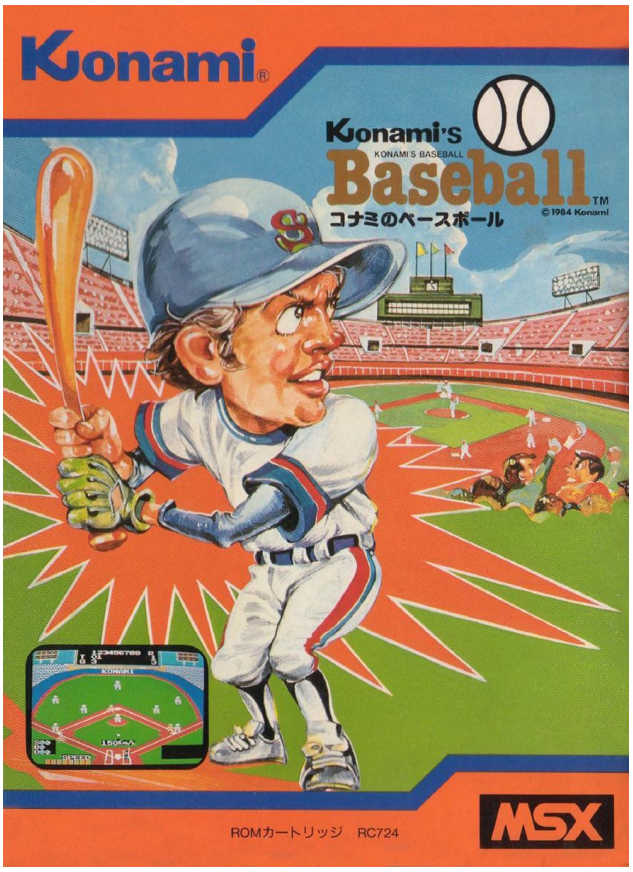
Konami lanzó una promoción válida desde el 1 de septiembre hasta el 31 de octubre de 1985. Por lo que parece, entrabas en la promoción simplemente comprando juegos de **Konami** para MSX o Famicom, aunque para la consola de **Nintendo** estaba restringido a unos pocos juegos. No se da más información de cómo se participaba, si te daban un cupón al comprarlo o algo similar, pero sí que vemos los premios:

-100 coches de radiocontrol Hilux 4WD

-200 balones de fútbol

-300 relojes digitales marca Casio

-5000 rompecabezas



Konami's Baseball, uno de los deportes más populares en Japón



Una buena bola rápida siempre puede funcionar

Volviendo a esta saga de juegos deportivos, el primero de ellos fue ya publicado en 1984, el **Konami's Tennis** (コナミのテニス), y quizá los precursores pudieran ser los **Track & Field**, **Hyper Olympic** en Japón, por estar dedicados en este caso a un único deporte, el atletismo, no como los dos títulos ya publicados del **Hyper Sports** que eran más un compendio de disciplinas sin centrarse en un deporte en concreto. Los dos **Track & Field**, igual que **Hyper Sports**, eran conversiones de recreativas de la propia **Konami**, algo que no sucedía con el **Konami's Tennis** y con otros títulos que aparecerán durante este año.

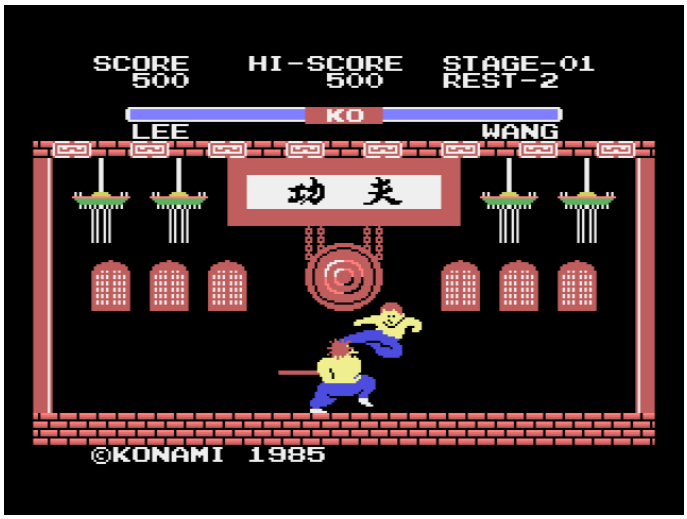
Ya en enero se publica el primero de ellos, el **Konami's Baseball** (コナミのベースボール), que quizás hubiese sido más lógico que hubiese sido también anterior al **Konami's Tennis** dada la gran popularidad del béisbol en Japón. De hecho, era el deporte más seguido tras el tradicional sumo que, curiosamente, no fue trasladado al MSX más allá de verlo en una de las pruebas del **World Games** de **Epyx**. Quizá el respeto que se le tiene a un deporte tan tradicional como el sumo, o quizá la misma idiosincrasia de un deporte tan explosivo y cuyos combates suelen durar escasos segundos, no hacía fácil el recrearlo en un ordenador.

Todo lo contrario a lo que sucedía con el béisbol, que fue trasladado al MSX en numerosas ocasiones e incluso la propia **Konami** lo volvería a traer en años posteriores. En lo que respecta a este **Konami's Baseball** se quedaba como una buena representación del deporte, dando un buen número de posibilidades tanto a la hora del lanzamiento con nuestro pitcher, como a la hora del bateo y la carrera por tomar las bases. Donde podía llegar a desesperar era en su dificultad adaptativa, que te facilitaba el juego de manera notable cuando ibas por detrás en el marcador, pero que las dificultaba tremendamente cuando éramos nosotros los que llevábamos más carreras que el contrario. Tampoco podía llegar a desesperar lo lentas que podían ser las carreras por capturar la base, al igual que el vuelo de la bola tanto al ser golpeado por el bate como, especialmente, cuando nuestros defensores se la pasaban para tratar de eliminar a los rivales.

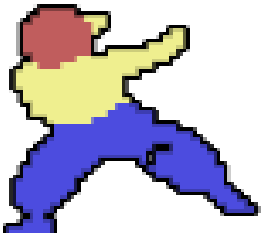
Al igual que ocurría con **Konami's Tennis**, se quedaba corto en lo que a opciones de juego se refería, aunque al menos nos permitía escoger equipo se echaba en falta algún tipo de competición que nos llevase más allá del juego único. Eso sí, también mejoraba la sensación cuando jugábamos contra un rival humano.

También en enero, el día 10 concretamente, publica **Yie Ar Kung-Fu** (イーアルカンフー), la que casi podríamos definir como la conversión más rápida de la historia porque tanto el título de MSX como el arcade original se estrenan al mismo tiempo, siendo seguidos pocos meses después por la versión de Famicom. Con estos datos podemos decir que fue un título que, de alguna forma, unió a los tres departamentos de **Konami** en un proyecto común, aunque las versiones de MSX y Famicom tienen notables diferencias respecto al arcade. Según los anuncios de la época, parece que el juego iba a subtitularse **Death Fight at Tower of Menma**, aunque quizá se tratase únicamente de una frase comercial más.

El título del juego puede interpretarse como un juego de palabras en chino, ya que su pronunciación suena muy parecida a "1, 2, 3, 4" en ese idioma.



En todo el hocico





EL DATO







Yie Ar Kung-Fu es el juego de las tres portadas. En primer lugar se publicó una de aspecto dibujo animado, mucho más atrayente para el público infantil. Posteriormente apareció una portada más realista, con el claro guiño a Bruce Lee en la portada. Por último, tenemos la portada para la distribución de **Casio**, que nada tiene que ver con las dos anteriores.

¿La razón para estos cambios? Pues únicamente podemos conjeturar cuál pudo ser la razón. Lo más inmediato sería pensar en temas de copyright, al usar la imagen de Bruce Lee en la portada y el protagonista llamarse Lee, pero no tiene sentido ya que la portada con Bruce Lee fue la segunda en aparecer, y además volvió a usarse su imagen para la segunda parte, como veremos más adelante.

Quizá la razón más plausible sea un simple motivo de marketing, de crear una nueva imagen de aspecto más realista y acorde con un juego de lucha. Además, nunca viene mal tener a una cara conocida en la portada ¿no?

Pero no sólo tenemos portadas distintas, sino que también hay dos versiones del juego, una primera en la que es mucho más fácil, y una segunda en la cual se ajustó la dificultad variando las respuestas de los enemigos a nuestras acciones y también permitiendo que podamos golpear con los puños las bolas de fuego que lanza Tao (en la primera versión sólo se puede con patadas). Por ejemplo, saltar por encima del rival ya no será tan efectivo, ya que éste responderá y girará mucho más rápido, pudiendo incluso golpearnos antes de que lleguemos a tocar el suelo. Esta versión más difícil fue la que se usó para la versión con SCC de **Konami Game Collection 1: Action Series** (コナミゲームコレクションＶｏｌ．１ アクションシリーズ) publicada en noviembre de 1988.



Miki Higashino





De la pagoda (MSX) a bucólicos paisajes (arcade)

El juego original representaba una novedad y casi podría definirse como el precursor de los juegos de lucha. Habría que pedir permiso al **Karate Champ** (空手道) de **Data East**, aparecido en 1984, aunque éste se basaba más en combates ortodoxos de kárate y los rivales no tenían personalidad propia limitándose al mismo *sprite* una y otra vez. Precisamente, **Yie Ar Kung-Fu** ofrecía pintorescos enemigos fácilmente identificables, con distintas técnicas y estilo de combate y su desarrollo era más similar a una pelea callejera, sin reglas ni puntuación.

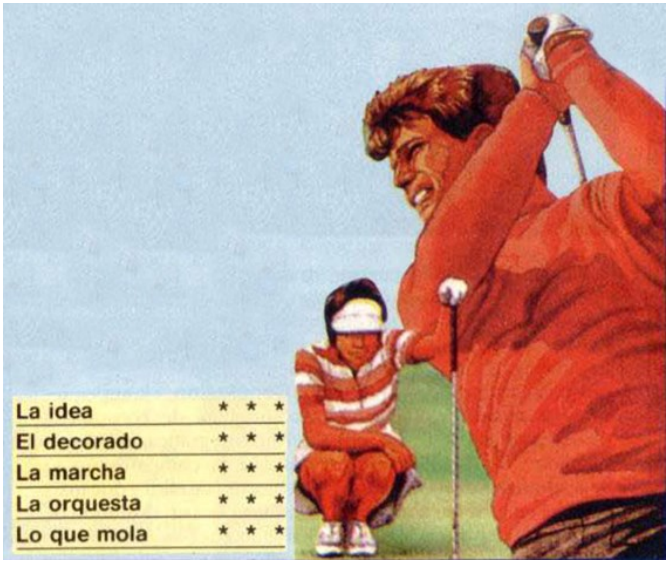
La versión MSX, al igual que la de Famicom, sufre un importante recorte en su elenco de luchadores. De los once luchadores originales pasamos a únicamente cinco, algunos basados en su versión de arcade y algún otro, Tao en concreto, completamente nuevo. Quien no falta es Star, la primera luchadora en este tipo de juegos en la historia de los videojuegos, aunque en su versión MSX se llama Lang. No es la única que cambia su nombre, ya que realmente no se repite ningún nombre entre el arcade y MSX, incluso el protagonista pasa de llamarse Oolong en arcade a llamarse Lee en MSX. Lo que sí que se respeta es el tono e inspiración de las melodías originales, realizadas por la compositora Miki Higashino (東野 美紀) en uno de sus primeros trabajos para **Konami**.

Miki Higashino comenzó a estudiar piano y solfeo a los cinco años, su padre era amante de la música clásica y Miki pasaba los domingos por la mañana escuchando discos junto a él. Cuando pensó en ir a una escuela de música, su primera opción fue la de ser pianista, pero su ejecución no era lo suficientemente buena, por lo que tomó el camino de la composición. En la universidad estuvo a punto de dejarlo todo, aburrida por la música modernista atonal reinante, mientras que a ella le atraía mucho más el minimalismo de Steve Reich, pero su profesor consideraba que aquello no debería ni ser calificado como música. Fue a finales de 1984 cuando Miki supo que **Konami** buscaba un compositor a tiempo parcial, por lo que se presentó al trabajo y pasó a formar parte de la gran K.

También se pierden en la conversión los dos fondos que tenía la recreativa original, y se sustituye por lo que parece el interior de un dojo, mucho más austero y fácil de recrear, que únicamente cambia de color cada vez que derrotamos al quinto y último guerrero. Lo que sí que mantiene es la forma en la que se debe golpear al enemigo, en todos los títulos de lucha posteriores la forma de impactar era mucho más permisiva, en **Yie Ar Kung-Fu** te exigía que el puño o el pie de los personajes impactasen en puntos concretos del enemigo para que se produjese el golpe y les restásemos vida. En cuanto nuestro golpe se quedase un poco corto o excesivamente largo no lograríamos impactar a nuestro rival, algo que puede sorprender mucho a un jugador actual.

En lo que a novedades jugables se refiere respecto a la versión de arcade, incorpora la posibilidad de rebotar contra las paredes, en el caso de la versión de Famicom, y el salto con patada, inexistente en la recreativa y que tanto en MSX como en Famicom es extremadamente útil. Eso sí, al usar la versión MSX un único botón, pierde variedad de golpes respecto a sus competidores, que hacen uso de dos. El nivel de dificultad en MSX y Famicom también es muy distinto al arcade, siendo mucho más fácil en las versiones domésticas y permitiendo que un jugador experimentado pueda estar horas jugando sin perder todas las vidas. Algo que corrigieron drásticamente en su segunda parte.

Ya en febrero se publicaba **Konami's Golf** (コナミのゴルフ), un juego típico de la época en la que tocaba coger lápiz y papel para ir anotando qué distancia podíamos alcanzar con cada uno de los palos, mucho menos amigable que los juegos de golf que empezarían a llegar ya en 16 bits con muchas más ayudas para el jugador. No fue un juego destacado ni siquiera dentro del terreno de los juegos de golf para MSX, ya que **Hole in One** (ホール・イン・ワン) de **Hal Laboratory** y aparecido en 1984 tenía peores gráficos, pero una jugabilidad mejorada. El juego de **Konami** contaba con únicamente 9 hoyos en el KCC, Konami Country Club, algo insuficiente sabiendo que el número de hoyos de un campo de golf es de 18. Aunque inicialmente fue exclusivo de MSX, **Konami's Golf** acabo siendo convertido a Spectrum y Amstrad CPC por **Imagine Software**.



Micromanía, ¿errata o valoración a la baja?







EL DATO

En catálogos de la propia **Konami** se podía ver una captura que podríamos interpretar como una versión beta del juego.

Lo primero que llama la atención es el diseño algo más estilizado de Lee, además de tener un pelo con más volumen. También llama la atención que el protagonista se llama Woolon, más similar al Oolong de la recreativa. Por último, es curioso ver como en lugar de una barra de vida hay una serie de círculos a continuación de los nombres de los jugadores ¿Quizá la idea original era un sistema de puntuación similar al **Karate Champ** y, en consecuencia, a los combates oficiales de artes marciales?

MSX 対応ソフト
ROMカートリッジ

コミカルリアル

「イー・アル・カンフー」

Yie Ar KUNG~FU™
©1985 Konami

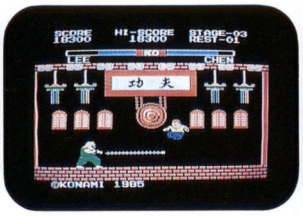




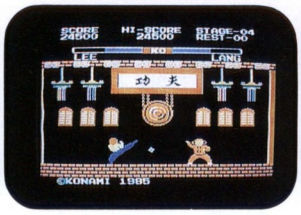
棒術使いの王（ワン）



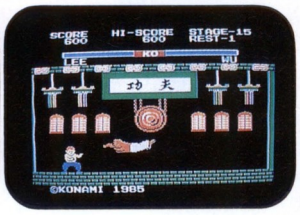
火炎術師の桃（タオ）



くさり使いの陳（チン）



手裏剣使いの女藍（ラン）



謎の男呉（ウー）

新春・新発売

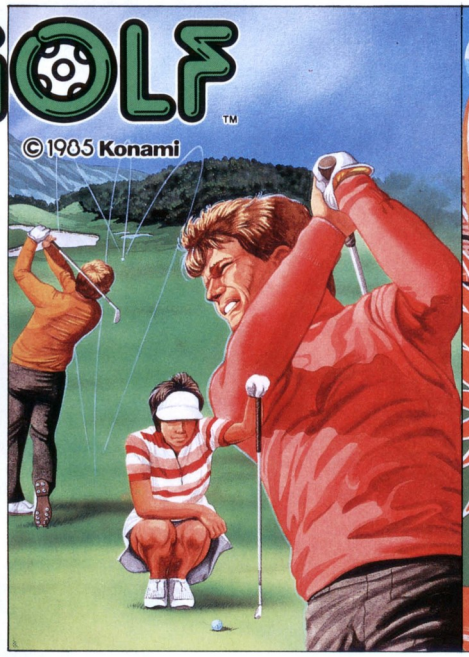
タワーオブメンマ（メンマの塔）での死闘!!

イー・アル・カンフー
RC725 ¥4,800

ところは中国。清朝も末期の時代 ——— カンフーの達人"李（リー）"は、中国全土で悪業をかさねるチャーハン一族撲滅の為彼らの城である「メンマの塔」へと忍び込んだ。だが、リーの行く手には次々と強豪が立ちはばむ。はたしてリーは得意のカンフーでチャーハン一族を倒し、中国に平和をとり戻すことが出来るだろうか!?
操作は簡単。キーボードでもジョイスティックでもOK。ハイテクニックでノックアウト。

Konami's GOLF™

©1985 Konami



1月の新作ソフト

コナミのゴルフ
RC723 ¥4,800



KCC・コナミカントリークラブ。ここに待望のオープン。ホール数9パー36の雄大な本格的高原カントリークラブ。ストロークプレーにするか、マッチプレーで競うかは君の自由。ゴルフセンスがキラリ!!光るぞ。



Konami's Baseball™

©1985 Konami

コナミのベースボール
RC724 ¥4,800



MSX球界、最後に登板した巨人！コナミが放つベースボールゲームの決定打。「コナミスタジアム」で繰り広げられる名勝負の数々。君もひいき球団の監督になって球界に嵐をまきおこそう！

発売中



SKY JAGUAR™

スカイジャガー
RC721 ¥4,800

"スカイジャガー"発進！ ——— 地球連邦の危機を救い平和を守る為に戦うのが、君に与えられた任務だ。MSX初のスーパースペースシューティングゲーム。手に汗握ぎる空中戦に熱中!!

ハイスコアにチャレンジする君に！
コナミのハイパーシリーズ専用操作スイッチ

ハイパーショット



コナミのハイパーシリーズ

ハイパーオリンピック1 RC710	¥4,800	ハイパースポーツ1 RC715	¥4,800
ハイパーオリンピック2 RC711	¥4,800	ハイパースポーツ2 RC717	¥4,800

ハイパーショット
JE503 ¥3,000

■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

コナミマイコンクラブ 会員募集中……

〈会員特典〉
①事務局でソフトウエア開発支援装置、国内外のパーソナルコンピュータ（ハード・ソフトウエア）、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・ソフトウエアは、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
「コナミマイコンクラブ」係
（大阪駅前 第4ビル1706号）
☎06-345-2456 担当／広田

Konami
CHICAGO TEL312-364-6633 FAX312-364-1368
LONDON TEL01-429-2446 FAX01-429-2069
TOKYO TEL03-262-9111 FAX03-261-6211
OSAKA TEL06-345-2456 FAX06-345-2466

Aunque no haremos un repaso de su paso por las revistas, sí que haremos un pequeño inciso a lo ocurrido en la española **Micromanía**. En su análisis de la versión MSX, su conclusión era que "todo en el juego es casi real, hasta la dirección del césped puede influir en el golpe. Es de los programas que despiertan afición", pero pese a tan elogioso párrafo, la puntuación era de tres estrellas sobre cinco en todos los apartados. Sin embargo, al analizar la versión de Spectrum recalcaba las claras diferencias en el apartado gráfico respecto a MSX, y que visualmente no resultaba "demasiado vistoso". En esta ocasión, la versión de Spectrum llevaba una calificación de cuatro sobre cinco, superior a la versión MSX ¿Cómo es esto posible? Pues la única explicación razonable es que se trate de una errata, algo posible ya que en ese mismo número de la revista, número 6 de la 1ª época, hay otros artículos en los que puntuación y texto no concuerdan. Valga como ejemplo el del **Highway Encounter**, que no pasa de dos estrellas mientras dice que se trata del mejor juego de **Vortex**, cómo será el peor...

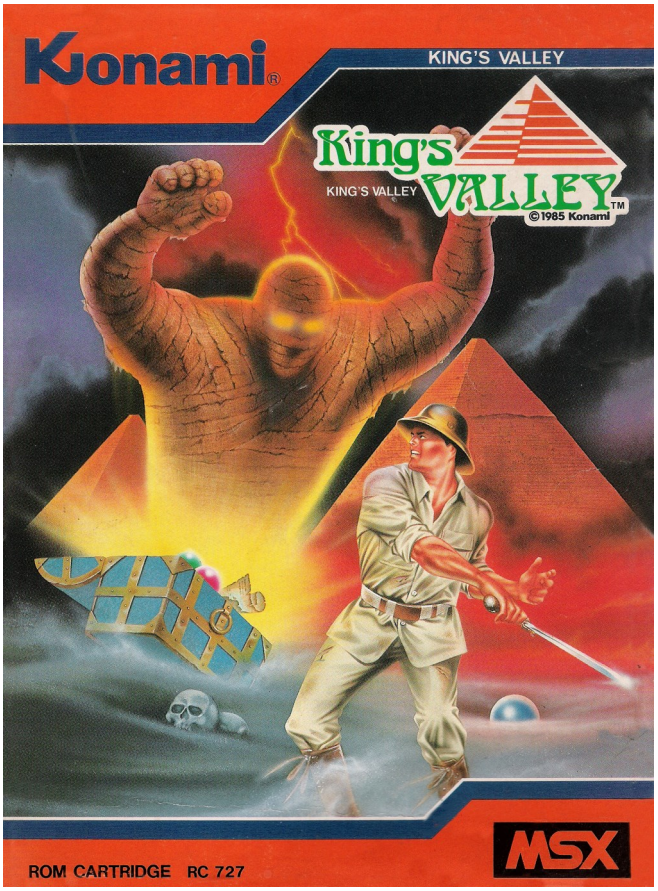
El 23 de febrero es el turno de **Mopiranger** (モピレンジャー), exclusivo de MSX y una nueva incursión en el género de los puzles por parte de **Konami** tras **Crazy Train**. En este caso teníamos que manejarnos entre corrientes de agua en canales creados en medio del bosque, éramos el Mopiranger que debía rescatar a los pequeños moplits de los malvados razons, que los habían raptado en Mopiland. El juego tenía la complejidad de las corrientes de agua, que podían dificultar nuestra movilidad, y nuestra propia arma defensiva podía volverse en nuestra contra, ya que nuestro disparo convierte en piedras a los razons y podíamos llegar a bloquear los estrechos canales llegando a situaciones imposibles, momento en el que ya podíamos pulsar la tecla de función F2 para perder una vida y reiniciar el nivel.

50 niveles por delante, divididos en dos bloques de 25 que se diferencian en la disposición de las piedras y los moplits a rescatar, que se hacían más llevaderas gracias a la vida extra que nos daban por cada nivel superado. Eso sí, tras los 50 niveles simplemente volvemos al primer nivel.

El 18 de marzo es el turno de **King's Valley** (王家の谷) y **Konami** sigue por la senda del juego de tipo puzle con esta gran aventura ambientada en las pirámides egipcias. El aventurero Vick tiene como misión encontrar todas las joyas escondidas en el valle de los reyes y que contenían el secreto de la vida eterna, para ello deberemos recorrer las 15 cámaras mortuorias recogiendo dichas joyas y accediendo así al siguiente nivel. 15 niveles, que iban a ser 60 en una proyectada versión en disquete que llevaría el código RA002 pero que finalmente no vio la luz. Sin embargo, dicha versión con 60 niveles y editor terminó siendo publicada en 1988 dentro del recopilatorio **Konami Games Collection 1**.



Mopiranger



King's Valley, por suerte las momias son más pequeñas en el juego

ちょっとシンキングゲーム
ほのぼの怪獣
モピレンジャー

“ほのぼの怪獣”モピラの住むモピランドに、“宇宙のキッドネイパー”ラゾンが侵入した。ラゾンは、モピラの子供であるコモピラを誘拐し魔の水宮にたてこもった。
かわいいコモピラ達を救うため“正義の勇者”モピレンジャーが、カヌーに乗り込み水宮に向かった。モピレンジャーの唯一の武器は、ラゾンを石に変えることのできるストーン・ビーマーだ。
行け〃モピレンジャー／コモピラ達を救うため。
行け〃モピレンジャー／モピランドに平和な楽園をとりもどせ。
行け〃モピレンジャー／モピ・モピ／

MSX

モピレンジャー
RC728 ¥4,800

MOPIRANGER ©1985 Konami
MOPIRANGER™



ぜんぜん登場！コナミのNewソフト！

ミステリアスアドベンチャーゲーム
王家の谷

MSX

3500年以上もの昔。エジプト史上最も栄えた新王国時代、国王たちは豪華な埋葬品の盗掘を防ぐため人里はなれた山あいの中に秘かに墓を造った。以後歴代の国王や貴族が次々と同じように64もの墓をつくり、やがて「王家の谷」として国王たちの安眠の地となった。だが、被葬者たちの願いもむなしく多くの墓は盗掘され、大部分が廃虚と化した。しかし秘かに他に移された何人かの国王のミイラは、3000年以上もの時の流れの中で、やがては神の国“太陽”への導きを与える秘宝珠を守り続けていたのである。
この秘宝珠を求めて今、一人の男が王家の谷へ向った。イギリス・マンチェスター生れの冒険家ビックである。はたして彼は古代エジプト文明を結集した石室の謎と、ミイラ男たちの呪いを解き、封じ込められた秘宝珠を無事手に入れることができるだろうか？

King's VALLEY
©KONAMI 1985

王家の谷
RC727 ¥4,800



君はコナミのサーブが受けられるか。スマッシュ、ボレーも自在だ。シングルスもダブルスももちろん、2人でコンピュータと戦うことだって出来る。ざわめく観衆の中、君もいつしかスタープレイヤー。あのマッケンローだって手に汗にぎってしまうだろう。さあ、コートが君を待っている！

Konami's TENNIS ©1984 Konami™

コナミのテニス
RC720 ¥4,800



大好評発売中

YIE AR KUNG-FU ©1985 Konami
Yie Ar KUNG~FU

イー・アル・カンフー
RC725 ¥4,800





かつて、こんなリアルなゲームがあっただろうか。カンフーの達人“リー”は悪党共の城「メンマの塔」へ乗り込むが、行く手に立ちはだかるすご腕達に苦戦／棒術、火炎術、くさり使いと次から次に。息つく暇もない。はたしてリーは、やつらを倒し平和を勝ちとることが出来るのだろうか。

■通信販売でもお求めできます。●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。●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。《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。

コナミマイコンクラブ会員募集中……

〈会員特典〉
①事務局でソフトウエア開発支援装置、国内外のパーソナルコンピュータ（ハード・ソフトウエア）、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・ソフトウエアは、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「コナミマイコンクラブ」係（大阪駅前 第4ビル1706号）
☎06-345-2456 担当 松浦

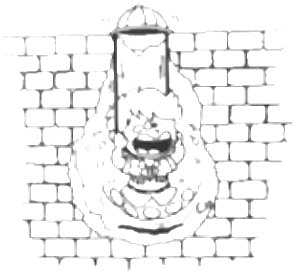
Konami
CHICAGO (U.S.A.) TEL.312-364-6633 FAX.312-364-1368
LONDON (U.K.) TEL.01-429-2446 FAX.01-429-2069
FRANKFURT (W.Germany) TEL.069-5076168 FAX.069-5076160
TOKYO (Japan) TEL.03-262-9111 FAX.03-261-6211
OSAKA (Japan) TEL.06-345-2456 FAX.06-345-2466

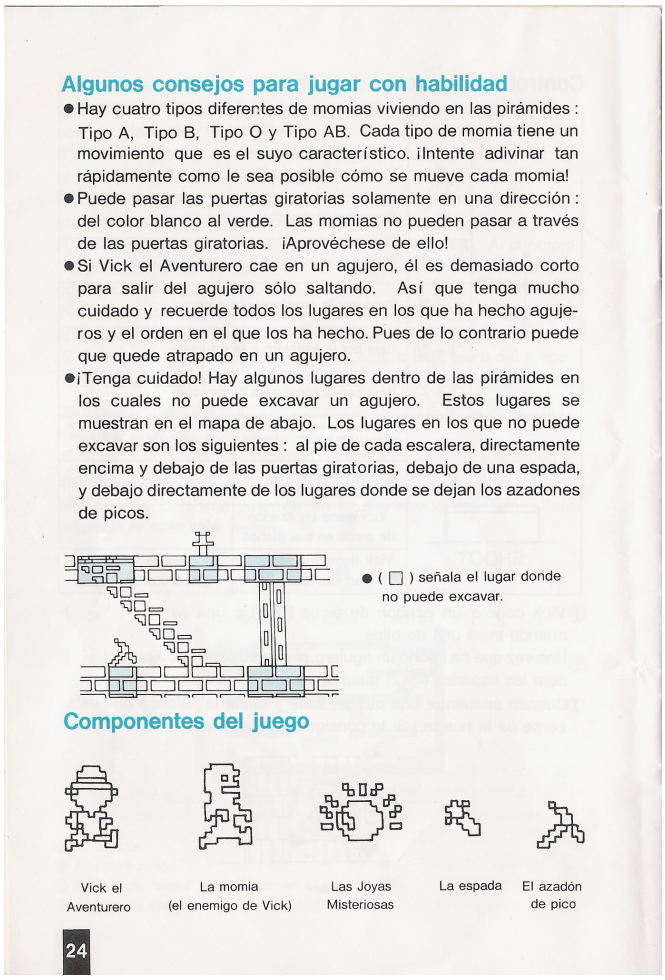
Se decidió que el explorador Vick fuese oriundo de la ciudad de Mánchester, quizá tal decisión se tomó primero por todas las expediciones británicas al país de los faraones, y segundo por el importante museo que tiene la ciudad de Mánchester con diversas momias allí expuestas. En el camino de Vick se interponían momias que habían cobrado vida con el único fin de acabar con el protagonista. Una curiosidad era que las momias se identificaban como A, B, AB y O, igual que los tipos de sangre, aunque sin especificar qué nombre correspondía a cada una. Esto era debido a que en Japón existe la creencia de que el tipo de sangre de una persona determina su carácter, y en el caso del **King's Valley** cada momia, según su color, se comportaba de una forma diferente, siendo este uno de sus puntos fuertes ya que esta variedad ofrecía una profundidad en la jugabilidad mayor de lo habitual en los juegos en los que tenemos enemigos persiguiéndonos.

No destacaba igualmente en el apartado técnico, y tampoco lo necesitaba porque lo principal era la diversión que ofrecía. Aun así, los gráficos eran más que adecuados y permitía jugar cómodamente reconociendo todos los elementos al instante. El apartado sonoro ofrecía una buena melodía de clara inspiración egipcia, y cuando abríamos una de las puertas que nos daba acceso al siguiente nivel se oía un pequeño sonido sacado directamente del arcade de 1982 **Tutankham** (ツタンカーム), creado por la propia **Konami**.

Vick contaba con dos ayudas en su aventura como eran la espada y el pico. La espada puede lanzarla a las momias, eliminándolas momentáneamente, y con el pico podía cavar agujeros para acceder a las joyas más escondidas. Sólo puede llevar un objeto a la vez y estar en posesión de uno le dejaba sin capacidad de salto. Al igual que en **Mopiranger**, nuestras acciones podrían provocar que Vick cayese en un agujero del cuál no podría salir, por lo que también se disponía de la tecla F2 para perder una vida y reiniciar el nivel.

En cuanto a la recepción de la prensa, en España la **Micromanía** le otorgaba un 7, una nota que se antojaba corta y que en el artículo no justificaban de forma alguna, ya que se limitaban a dar una descripción del juego sin dar ninguna opinión. La **MSX Extra** seguramente exageraba dándole un 9 en gráficos, pero mucho más justo era el 9 en adicción y también sus buenos 8 en música y movimiento. Pese a las altas notas, la calificación global que le daba era de 7.





Algunos consejos para jugar con habilidad

- Hay cuatro tipos diferentes de momias viviendo en las pirámides : Tipo A, Tipo B, Tipo O y Tipo AB. Cada tipo de momia tiene un movimiento que es el suyo característico. ¡Intente adivinar tan rápidamente como le sea posible cómo se mueve cada momia!
- Puede pasar las puertas giratorias solamente en una dirección : del color blanco al verde. Las momias no pueden pasar a través de las puertas giratorias. ¡Aprovéchese de ello!
- Si Vick el Aventurero cae en un agujero, él es demasiado corto para salir del agujero sólo saltando. Así que tenga mucho cuidado y recuerde todos los lugares en los que ha hecho agujeros y el orden en el que los ha hecho. Pues de lo contrario puede que quede atrapado en un agujero.
- ¡Tenga cuidado! Hay algunos lugares dentro de las pirámides en los cuales no puede excavar un agujero. Estos lugares se muestran en el mapa de abajo. Los lugares en los que no puede excavar son los siguientes : al pie de cada escalera, directamente encima y debajo de las puertas giratorias, debajo de una espada, y debajo directamente de los lugares donde se dejan los azadones de picos.

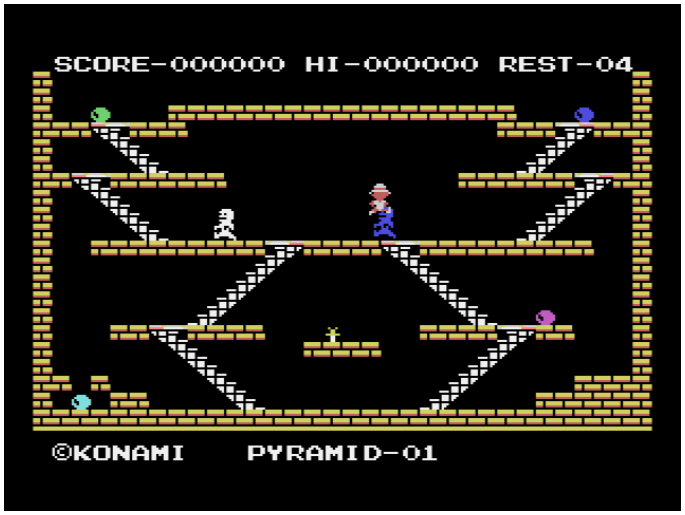
● (□) señala el lugar donde no puede excavar.

Componentes del juego

Vick el Aventurero | La momia (el enemigo de Vick) | Las Joyas Misteriosas | La espada | El azadón de pico

24

Manual del King's Valley, con la explicación del tipo de momias



No es buena idea aterrizar sobre las momias



Konami's Ping Pong

A la prensa británica parecía que le había gustado más el juego, la **MSX Computing** en su número 12 de 1985 hacía un top 20 de juegos de MSX con motivo del primer año del sistema en las islas británicas, y colocaba a **King's Valley** en cuarta posición calificándolo como uno de los mejores juegos de plataformas que habían visto. **MSX User** le daba un 8 y el redactor decía que había disfrutado sobremanera su viaje por las pirámides. **What MSX?** también le daba un 8 diciendo que el juego usaba las capacidades técnicas del MSX de forma brillante, justo lo que creían que necesitaba el sistema en su catálogo.

En lo que respecta a Francia, hasta la habitualmente dura **MicrosMSX** se rendía ante el juego con un 15 sobre 20, destacando que les parecía muy similar a **Lode Runner** aunque con mejores gráficos. **Micro News** hacía un análisis del juego en enero de 1988 y creía que el juego era ya todo un clásico. Por su parte, **Tilt** le otorgaba 4 estrellas sobre 6 y también destacaba su jugabilidad clásica.

De nuevo, nos quedábamos sin calificaciones desde Japón, ya que la **MSX Magazine** volvía a limitarse a noticias y similares sobre el juego.

Por primera vez en el año, **Konami** se toma un respiro en su frenético ritmo de lanzamiento de títulos, y es el 23 de mayo cuando publica **Konami's Ping Pong** (コナミのピンポン). Posteriormente, un mes después a lo sumo, **Konami** también da salida a la versión arcade que es un calco a la de MSX con gráficos mejorados, así que estamos ante otro caso de desarrollo paralelo entre varios departamentos de la compañía.



EL DATO



De nuevo, en el catálogo de **Konami** de octubre de 1984 podíamos encontrar una captura de una versión previa de **King's Valley**. Lo primero que salta a la vista es la parte inferior, con esas interrogantes y objetos que parecen que van completando una palabra.

También destacan los escorpiones, que parece que iba a ser el enemigo en lugar de las momias, o quizás serían complementarios a éstas. Por último, se aprecia que las joyas que teníamos que recoger estaban algo más decoradas.

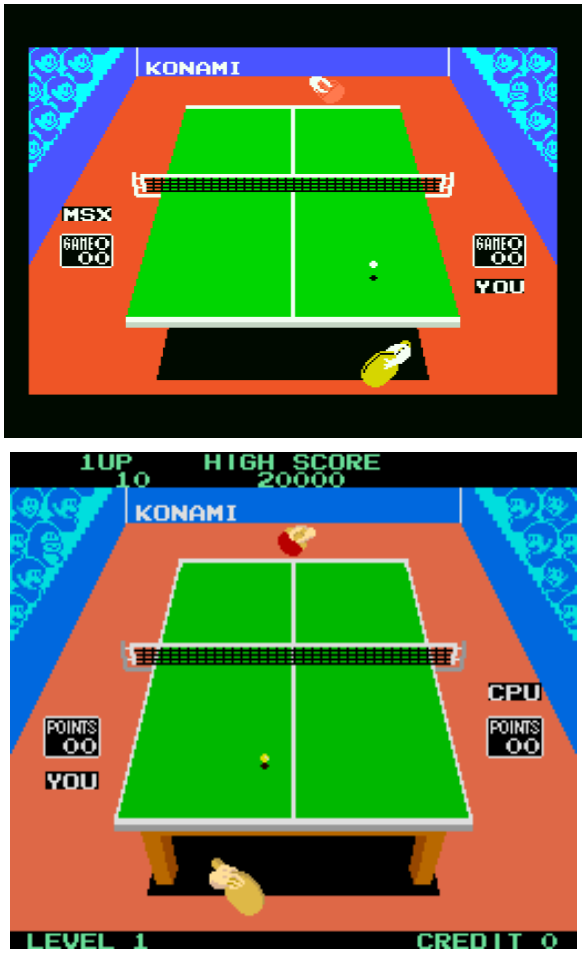
La gracia del juego estaba en que al mismo tiempo era muy sencillo de controlar, empezando porque la pala se movía sola para encarar el golpeo de la pelota, pero a su vez era bastante más complicado dominarlo, teniendo que aprender a dirigir la pelota según si la golpeábamos de forma más adelantada o retardada. Muy similar en ese aspecto al **Konami's Tennis**.

La ambientación gráfica y sonora era muy buena, en especial el uso del PSG del MSX que lograba recrear el sonido de los golpes de forma bastante realista, o el aplauso del público, con Penguin-kun, o Penta, haciendo su segunda aparición en los juegos de **Konami** y aplaudiéndonos o llorando, dependiendo de nuestra actuación.

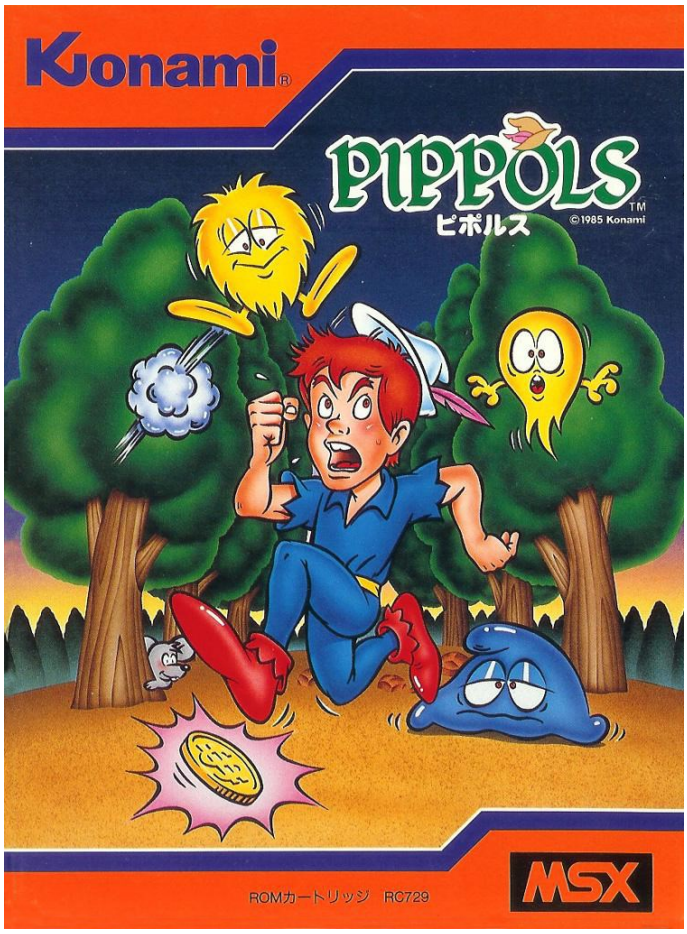
El 28 de junio marca la salida de **Pippols** (ピポルス), un juego con *scroll* vertical suave, algo nada habitual en la trayectoria de **Konami**, gracias al uso de grupos de *tiles* desplazados un píxel para simular movimiento suave. El juego se desarrolla en pantallas divididas por cinco columnas por las que nuestro personaje puede moverse, puede disparar hacia arriba y hacia abajo pero no hacia los laterales, por lo que habrá que desplazarlo por las distintas columnas para eliminar a los enemigos, que también pueden desplazarse entre columnas y muchos de ellos lo hacen al estilo del juego del amida, avanzan por la columna y cuando tienen oportunidad de moverse lateralmente lo hacen.

El juego incorporaba la elección de caminos, al llegar al final de cada fase nos pedía que escogiésemos entre el camino de la derecha o el de la izquierda, y si tardábamos demasiado en escoger el personaje iniciaba el camino de vuelta hacia el principio de la fase. La elección del camino era fundamental para pasar el mínimo número de fases posible, ya que si seguíamos una mala ruta tendríamos que superar más niveles para llegar hasta nuestro objetivo, la gema sagrada.

Todo en **Pippols** destilaba simpatía, nuestro colorido protagonista siempre con una sonrisa en la cara, nuestros disparos en forma de corazón, la alegre música y hasta los enemigos tenían un aspecto entrañable. Sin embargo, el juego terminó siendo algo oscuro dentro del catálogo de **Konami**, no salió de forma oficial de Japón, sí que llegó a Europa en importación y quizá sus ventas no fueran excesivamente buenas a falta de tener datos oficiales, ya que suele ser de los juegos más caros de conseguir del catálogo y no es habitual verlo a la venta en páginas de segunda mano.



La versión MSX (arriba) era muy parecida a la de arcade (abajo)



Pippols

大好評発売中!

MSX

コナミのピンポン

僕は、瞬間光になった。



たった1秒しかない。何が？攻略法を考える時間のことさ。球が返って来るまでの間にカットがいいかドライブがいいか判断する、スキをねらってスマッシュする。反射神経と頭脳プレイで勝負するスーパースポーツの誕生だ。

Konami's PING PONG™ ¥4,800

通信販売ができます。

●現金書留での御注文
住所・氏名・電話番号・商品名をご記入の上商品価格をお送り下さい。(送料サービス)
●銀行振込での御注文
〈振込先〉コナミ株式会社・協和銀行市ヶ谷支店・普通249736　振込後、ハガキで住所・氏名・電話番号・商品名をご連絡下さい。
※なるべく現金書留で御注文下さい。

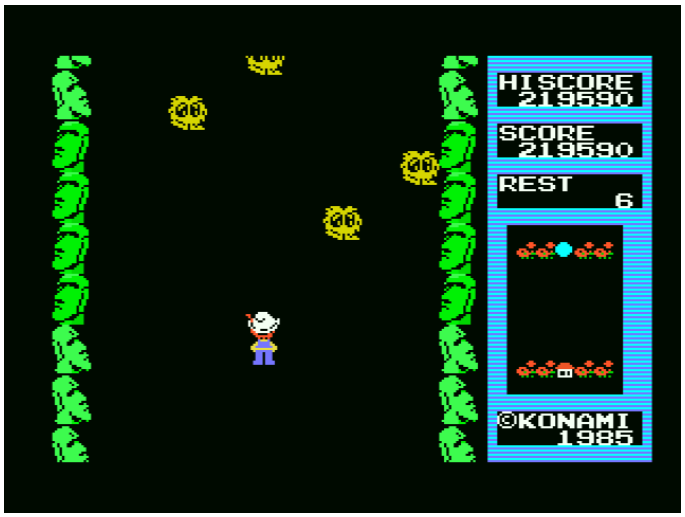
Konami® SOFTWARE
コナミ株式会社
〒102 東京都千代田区九段南2丁目3番14号 靖国九段南ビル4F

●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)の承諾なしに海外への出荷はできません。

Konami

CHICAGO (U.S.A) TEL 312-364-6633 FAX 312-364-1368
LONDON (U.K.) TEL 01-429-2446 FAX 01-429-2069
FRANKFURT (W.Germany) TEL 069-5076168 FAX 069-5076160
TOKYO (Japan) TEL 03-262-9111 FAX 03-261-6211
OSAKA (Japan) TEL 06-380-1331 FAX 06-380-1360

Otro elemento curioso era el paisaje de cada una de las fases, pasábamos de caminos con flores a arbustos, árboles y los inevitables moais, que en esta aventura hacían su primera aparición en MSX. Era la segunda vez que aparecían en un juego de **Konami** tras la versión arcade de **Nemesis** (グラディウス), **Gradius** en Japón, que había aparecido sólo un mes antes, en mayo. Es curioso porque eso demuestra que la broma de los moais se extendió muy rápidamente por los distintos departamentos de la compañía.



Los moais comienzan a ser habituales

Si en 1984 hablábamos brevemente del fallido **Action Boat** (アクションボート), el 29 de julio de 1985 llegaría lo que a todas luces era el resultado final de aquel proyecto, el **Hyper Rally** (ハイパーラリー), esta idea se refuerza si tenemos en cuenta que **Hyper Rally** sale con el código RC-718, un número que correspondería con un juego que tendría que haber salido a mediados de 1984. De aquel **Action Boat** conservaba la perspectiva, aunque también es cierto que **Konami** ya la había empleado en **Antarctic Adventure** y en este **Hyper Rally** el funcionamiento es exactamente el mismo con el truco de la perspectiva, representando las curvas en la parte central de la pantalla y haciendo que lo notemos con la fuerza centrífuga que afecta a nuestro coche, que está siempre en la parte inferior.



Hyper Rally

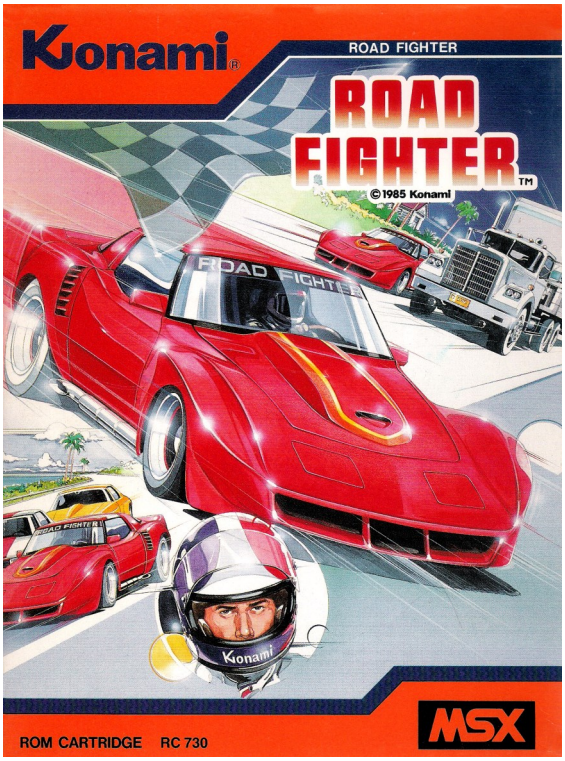
La novedad es la variedad de situaciones y de paisajes, en **Hyper Rally** se empezaba en zona verde, se pasaba por interminables túneles, la arena del desierto, carreras nocturnas y zonas nevadas con el coche patinando por el asfalto. La carrera se dividía en 13 etapas, partiendo del puesto 630 y teniendo que llegar a cada fin de etapa en el tiempo límite y consiguiendo un puesto clasificatorio mínimo. El juego premiaba la buena actuación del jugador, ya que la posición en carrera se mantenía de etapa a etapa, por lo que cuanto mejor lo hiciésemos más fácil sería superar la siguiente etapa.

Hyper Rally representaba todo un salto cualitativo dentro de los juegos de carreras para MSX. No era el primero, antes ya había aparecido el **Car Race** de **Ample Software**, tremendamente simple como ya vimos en su momento, o el **Le Mans** de **Electric Software**, pero **Hyper Rally** podemos considerarlo como el primer gran juego de carreras, superando ampliamente lo visto hasta entonces.



EL DATO

Aunque era una versión ligeramente modificada, **Hyper Rally** tuvo una segunda vida en España como atracción para los más pequeños. Bajo el nombre de **Rally Montecarlo**, la compañía Falgás comercializó una cabina en la que podían montarse los niños para tratar de llegar lo más lejos posible.



Road Fighter, Konami sigue con los juegos de conducción


Un Chevrolet Corvette C3 rojo, como el del juego


1. PARTICIPANTES EN LA CARRERA

1 SU COCHE..... Usted es el campeón actual en el automóvil rojo. Intente seguir siendo el auténtico campeón luchando contra los pilotos rivales de los coches azules.

2 LOS PILOTOS RIVALES..... Llevan el mismo modelo de automóvil que el suyo pero estos modelos son azules. ¡Tenga mucho cuidado para que no le pasen y consigan llegar antes que usted a la línea de meta!

3 LOS SEDAN FAMILIARES..... No representan ninguna amenaza para usted. Estos conductores "domingueros" se mueven lentamente y con toda inocencia.

4 LOS COCHES GT..... ¡Manténgase alejado de éstos! Si se aproxima a uno de ellos, éste intentará sacarle de la carretera con toda clase de artimañas.

5 LOS RODADORES VIOLENTOS..... Se trata de auténticos salvajes de la carretera. ¡Manténgase alejado de ellos o se encontrará en situaciones bien peligrosas!

6 LOS COCHES DE 18 RUEDAS..... Estos grandes "cacharros" aparecerán de repente en su carril tirando bidones de petróleo de 200 litros y esparciendo el petróleo por todo el carril.

7 LOS CORAZONES DE LA SUERTE..... Varios de éstos aparecen en cada etapa. Si puede agarrar uno de ellos, podrá rellenar su suministro de combustible y además conseguirá puntos de bonificación.

21

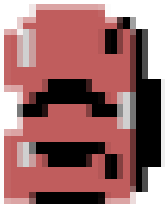
Los Rodadores Violentos sólo aparecen en el nivel B de dificultad

Casi un mes más tarde, el 22 de agosto, llega **Road Fighter** (ロードファイター) que sigue la senda de los juegos de conducción y además de las conversiones de arcade, ya que viene de la recreativa de la propia **Konami** de 1984, que inicialmente iba a llamarse **Red Car**. Título muy descriptivo porque el jugador llevaba un coche rojo basado en un Chevrolet Corvette a lo largo de seis etapas.

En la conversión a MSX se amplía el tamaño de los *sprites*, algo que podría ser conflictivo ya que el arcade tenía una relación de aspecto 3:4 y aquí, obviamente, tenemos 4:3, en ambos casos con el marcador en la parte derecha estrechando la zona de juego. Con la relación de aspecto de MSX es obvio que la distancia entre la parte superior, por donde aparecen los coches rivales, respecto a la parte inferior, donde está nuestro coche, es menor. Si a ese tamaño menor unimos que los coches son más grandes en MSX, da como resultado que tenemos menos tiempo de reacción porque los coches llegarán antes hasta nosotros. Pese a eso, el juego mantiene un equilibrio perfecto entre velocidad y dificultad para que nunca llegue a ser frustrante.

El juego permite el impacto contra los demás coches, ya que no perderemos combustible sino que el coche comenzará a derrapar y podremos contrarrestar girando hacia el lado contrario, si enderezamos el vehículo antes de chocar con un lateral evitaremos cualquier daño. No sucede lo mismo con los camiones, un impacto contra ellos hará que nuestro coche explote, con la consiguiente pérdida de combustible. Además, en MSX se puede seleccionar dos niveles de dificultad, por lo que se puede aumentar el reto cuando se domine el primer nivel, e incluso aparecerán algunos rivales que no están en el nivel más fácil.

Road Fighter, además de la lógica distribución por parte de la propia **Konami**, tuvo también distribución en Japón por parte de **Casio**, con el número 16 y con la típica caja negra. No era el único caso, parece que hubo un acuerdo entre ambas compañías que duraría desde finales de 1984 hasta los primeros meses de 1986, por el cual se distribuyeron varios juegos de **Konami** por parte de **Casio**. Mirando los juegos no parece muy claro cuáles sí y cuáles no, aunque parece que excluyeron los juegos de *Konami Sports*, salvo el **Konami's Tennis**.



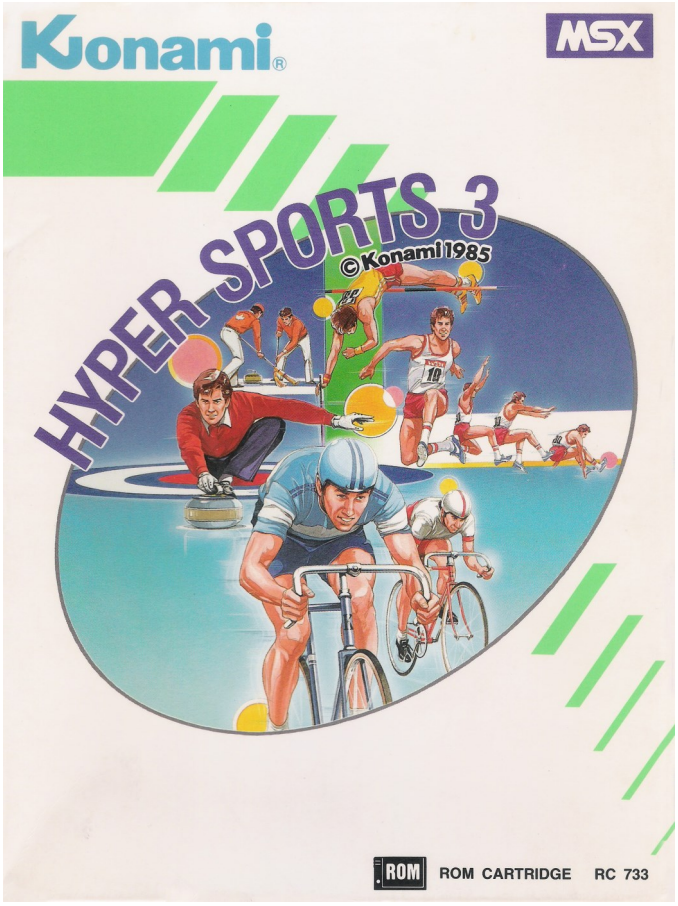
La recepción en las revistas fue mayoritariamente buena. En lo que respecta a las revistas de habla hispana, la argentina **Load MSX**, habitualmente muy generosa en sus puntuaciones, puntuaba los aspectos técnicos con un 8 y la atracción con un 9. En España, la **Input MSX** se quedaba en un paupérrimo 33 sobre 50 y se quejaba principalmente de los gráficos, calificándolos de "un tanto flojos". Sin embargo, la **MSX Extra** los definía como "excelentes" y su conclusión era que el juego era "apasionante para los que aman la velocidad". **MSX Magazine** daba un 8.5 de media entre todos sus apartados, pero el texto era meramente descriptivo.

Las revistas británicas eran positivas como pocas veces lo han sido con un juego para MSX. **MSX Computing** le daba la máxima puntuación de 3 estrellas en todos los apartados y en su resumen del primer año del MSX en Reino Unido, lo situaba como el mejor juego aparecido para el sistema. **What MSX** no era menos elogioso y le daba una nota perfecta, un 10, y no le encontraba defecto alguno al juego. En Francia no pareció que les gustase tanto, **Tilt** le daba 3 estrellas sobre 6, aunque decía que no era "inolvidable, pero francamente divertido". **StandardMSX** volvía a sacar el hacha y le daba un 13 sobre 20, pero destacaba sobremanera ver un 9 sobre 20 en sonido cuando el ruido del motor y el sonido de los derrapes podemos calificarlos como razonablemente realistas para un MSX.

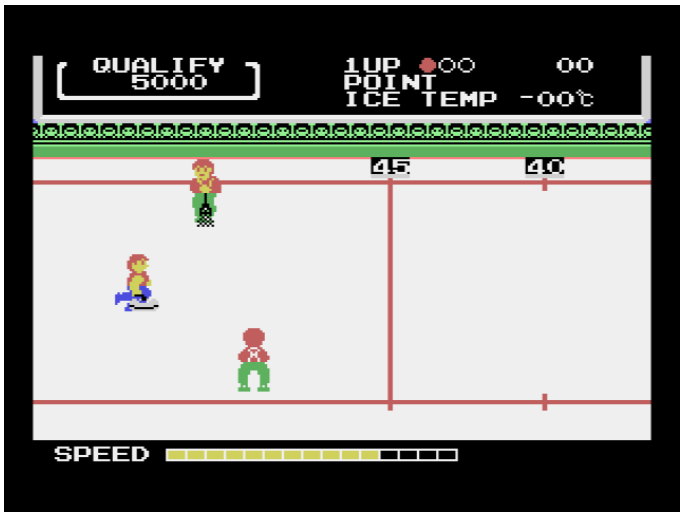
En los Países Bajos tampoco tenían duda y la **MSX Club Magazine** decía que **Road Fighter** era "extremadamente adictivo", concediéndole un 9. La sorpresa venía en la **MSX Magazine** japonesa, que le daba una tibia calificación de 3 estrellas, pero era debido a que uno de los redactores le daba sólo 2 estrellas y en este análisis hacían media entre tres. En el texto, pese a la nota, decían que lo recomendaban encarecidamente y que el sonido les parecía especialmente realista.

El 25 de septiembre vuelve una saga deportiva con su tercera entrega, **Hyper Sports 3** (ハイパースポーツ３) es, además, el primer cartucho publicado por **Konami** de 32KB duplicando la capacidad que venía usando hasta el momento. La mayor capacidad se traduce en cuatro pruebas distintas con más variedad de gráficos que en las dos entregas anteriores, y también más sonidos y músicas.

En cuanto a las pruebas, tenemos ciclismo, triple salto, salto con pértiga y curling. Triple salto y salto con pértiga son dos disciplinas que ya veíamos en el arcade original **Hyper Sports**, mientras que ciclismo y curling son exclusivos de MSX. Especialmente curioso es la incorporación del curling, ligeramente modificado para que sea un deporte para un único equipo sin competición contra un segundo. El único juego en el que el curling se pudo ver en MSX, y posiblemente en cualquier soporte de 8 bits.



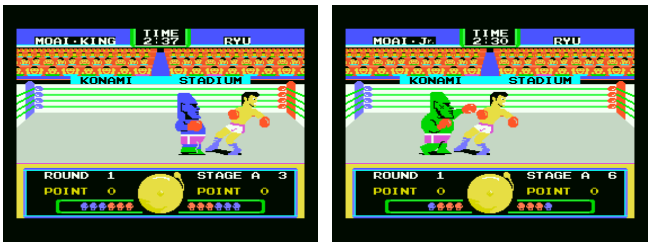
Hyper Sports 3, originalidad en la elección de las pruebas



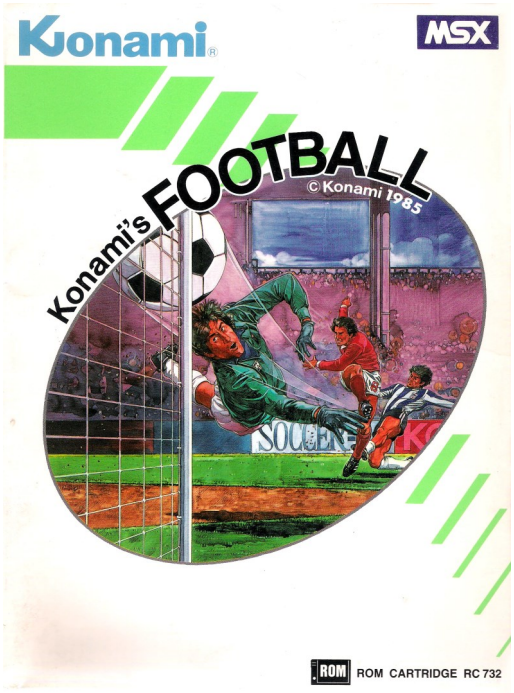
Primera y última vez que veremos el curling en MSX



La publicidad de Konami's Boxing era impactante



Moai King y Moai Jr., dos tipos duros



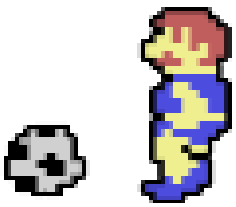
Konami's Football

Los dos siguientes juegos de la línea *Konami Sports* representaban un reto técnico para la compañía, pero los nuevos cartuchos de 32KB podían aliviar un poco el reto. Primero se publicó el 28 de octubre el **Konami's Boxing** (コナミのボクシング), que tenía la dificultad de representar un combate de boxeo dibujando en la pantalla púgiles de tamaño considerable para no perder espectacularidad. Crearlos únicamente con *sprites* supondría un más que probable parpadeo, debido al colorido que quisieron implementar en los boxeadores, y la solución fue que el cuerpo de ambos se crearía mediante *tiles* y los *sprites* quedaban para algunos detalles como los guantes, el pelo, los ojos, las líneas del pantalón y algunas sombras del cuerpo.

El púgil protagonista era Fighting Ryu, dragón luchador, y tenía por delante el reto de conquistar dos cinturones derrotando a tres boxeadores en cada circuito. La gracia era que los tres luchadores del segundo circuito eran los mismos del primero, con el nombre cambiado y algún pequeño detalle cambiado como una coleta, el pelo más largo o el cuerpo de otro color. Aquí hacían acto de aparición los moais por segunda vez en el MSX, siendo Moai King y Moai Junior los últimos rivales a batir en cada uno de los circuitos.

Seguramente, Konami despachaba el mejor juego de boxeo para MSX, aunque no se libraba de algunos de los problemas típicos en estos programas como era la sensación de que nuestra defensa era más una cuestión de suerte que de habilidad. La diversión se multiplicaba en el modo para dos jugadores, en donde el segundo jugador podía escoger entre manejar al británico Red Wolf o al americano More Betteryo Alli.

Konami's Soccer (コナミのサッカー), o **Konami's Football** en su segunda edición europea, fue muy posiblemente el proyecto más complicado de realizar dentro de la línea *Konami Sports*. Primero debemos tener en cuenta que sale en diciembre y con el código RC-732, mientras que **Konami's Boxing** era el RC-736, lo que ya nos hace intuir que el proyecto se alargó más de lo esperado. Por si quedase algún tipo de duda, en la **MSX Magazine** de abril se publicaba un reportaje sobre **Konami**, y uno de los representantes de la compañía les confirmaba que había proyecto de juego de fútbol ya que era bastante demandado por el público, pero estaban teniendo dificultades a la hora de representar el fútbol en un MSX, sobre todo por cómo resolver el tener que hacer 11 jugadores con *sprites*.



Así que es muy posible que la idea inicial en **Konami** fuese hacer un juego con los 11 jugadores por equipo, pero finalmente se tomó la decisión de limitar a 6 jugadores para cada uno de los contendientes, pese a que en España la compañía **Serma**, a partir de 1986 distribuidora de **Konami**, afirmaba que **Konami's Soccer** era el primer juego de ordenador con todos los jugadores en el campo. Pese a la reducción de futbolistas el problema no estaba resuelto, sólo paliado, así que hubo que recurrir a una solución más drástica, el juego pintaría como *tiles* los jugadores del equipo que no llevase el balón, mientras que los del equipo que tuviese la posesión serían *sprites*. Esto se puede notar por cómo se mueven los jugadores más alejados, además del hecho de que cuando pasan por alguna de las líneas del campo, ésta desaparece, mientras que los jugadores más próximos tienen un movimiento suave y no ocultan ninguna línea a su paso.

Otra dificultad, ya más particular, podría ser el hecho de que en los años 80 en Japón el fútbol no era un deporte excesivamente popular, no sería hasta los 90 que se fundaría la liga profesional de fútbol y comenzaría a subir en popularidad. Pese a eso, es meritorio que el **Konami's Soccer** incluyese la regla del fuera de juego, y esa tanda de penaltis que más de una vez ha provocado que los jugadores empatasen a propósito para poder disputarla. Afortunadamente, el juego también incorporaba cinco niveles de dificultad que alargaban la vida del título, pero de nuevo el público occidental posiblemente echase en falta alguna opción de torneo.

El sistema de juego otorgaba la posibilidad de pasar al compañero resaltado con un parpadeo blanco, o disparar a puerta dejando pulsado el botón, dirigiendo el balón hacia la flecha que estaba detrás de la portería y que podíamos subir o bajar al mismo tiempo que movíamos a nuestros jugadores.



Serma con publicidad engañosa





EL DATO

En japonés, el fútbol se conoce como *sakkā* (サッカー), que proviene del inglés *soccer*. Pero el término *soccer* no se usa en el inglés británico, sino que se usa en el inglés de Estados Unidos para diferenciarlo del fútbol americano. Es por eso que hubo una primera edición europea que se publicó como **Konami's Soccer**, llegando posteriormente otra edición con el título **Konami's Football**, más adecuado para el público europeo.







Exciting Soccer, Soccer y Konami's Soccer
Las mismas bases para un juego de fútbol

Es muy posible que, ante las dificultades, **Konami** se inspirase sobremanera en el arcade de 1983 **Exciting Soccer** (エキサイテイング・サツカー), realizado por **Alpha Denshi** y que tenía la misma mecánica de pase, de tiro, la flecha tras la portería, el fuera de juego y las tandas de penalti. Era simplemente cuestión de cambiar la perspectiva de vertical a horizontal e incluir a los bigotudos atletas de los **Track & Field**, agitar un poco y teníamos el **Konami's Soccer**. Pero es que ese cambio de perspectiva ya lo hizo **Iwasaki Electronics** en su juego **Soccer** para Famicom, publicado en marzo de este mismo 1985, meses antes que **Konami's Soccer** y siendo tremendamente similar a lo que luego veríamos en el título de **Konami**. Incluso el menú de selección parecía un calco, también con cinco niveles de dificultad. Para ser justos, todo el juego de **Konami** parecía calcado del de **Iwasaki** y es difícilmente defendible que no estamos ante un plagio. Eso sí, ni **Alpha Denshi** ni **Iwasaki** fueron tan musicales como **Konami**, haciendo que los dos equipos rivales tuviesen los nombres de **Eagles** y **Stones**.

Si hay un juego que representa perfectamente la evolución de **Konami** durante 1985 ése es, sin duda, **Yie Ar Kung-Fu 2: The Emperor Yie-Gah** (イーガー皇帝の逆襲). Se publicaba el 12 de diciembre y por lo tanto no había pasado ni un año desde la salida de la primera parte, pero mirando uno y otro parecía que habían pasado varios años entre ambos. Sólo con fijarnos en los gráficos de los protagonistas se notaba la evolución con un nuevo personaje mucho más definido, y ni hablar ya de los rivales, mucho más detallados y variados. Pero mayor diferencia todavía marcan los fondos, pasamos del dojo a escenarios variados y coloridos.





EL DATO

Konami's Soccer tuvo un sorteo personalizado dentro del **Kids Club**. En el juego venía una tarjeta con una zona plateada que ocultaba lo que estaba sosteniendo el perro, si al rascar aparecía un balón (no es el caso de la tarjeta de la imagen), podías enviarla y te regalaban un balón de fútbol.

La jugabilidad también cambia, ahora tenemos un pequeño camino previo a la lucha con nuestro rival en lugar de ser únicamente enfrentamientos directos. En ese camino podemos derrotar a pequeños enemigos, y si acabamos con un grupo de tres nos obsequiarán con una hoja, si conseguimos cinco hojas haremos un té oolong, nombre del protagonista del arcade, que nos rellenará la vida. Además, en cada uno de los escenarios de los enemigos finales estará oculto un bol de noodles que haremos aparecer si golpeamos en el punto idóneo. Este bol nos dará inmunidad durante unos segundos.

El protagonista en esta ocasión es el hijo de Lee, protagonista en la primera parte de MSX, y su nombre es Lee Young. Lee, en la primera parte, había derrotado al clan del Chop Suey, pero uno de ellos había conseguido escapar y ahora se autoproclamaba emperador Yie-Gah. Parece ser que el nombre del emperador viene de la cadena de restaurantes **Gyoza no Ohsho** (餃子の王将), que tenía una de sus sedes enfrente al edificio de **Konami** en Toyonaka y uno de sus platos era el *Īgā kōteru*. Los empleados de **Konami**, habituales del restaurante, transformaron ese *Īgā* en *Yie-Gah*, de pronunciación muy similar.

Serán ocho los rivales y el último de ellos es Li-Jen, quien nos acosará lanzándonos rayos y escapando de nosotros pudiendo desaparecer por los laterales para aparecer en el lado contrario. Un auténtico dolor de muelas porque todo lo que tenía de fácil la primera parte, lo tiene de difícil esta segunda. Se hace indispensable descubrir dónde están los noodles escondidos para tener alguna oportunidad, porque los enemigos son tremendamente dañinos y tienen todos armas de largo alcance, mención aparte para los pedos de Po-Chin. Si al jugador le parecía demasiado difícil, siempre podía probar el modo a 2 jugadores, permitiendo al segundo jugador escoger entre el mencionado Po-Chin, Yen-Pei o Lan-Fang. Siendo, por lo tanto, la primera vez que en un juego de lucha se podía llegar a controlar un personaje femenino, Lan-Fang. Hay que destacar que los rivales están hechos mediante *tiles*, por lo que su movimiento es más tosco que el de Lee Young.

En lo que respecta a la ejecución de los golpes, no sufre una gran variación y sigue siendo complicado impactar en el lugar correcto al enemigo, además de que seguimos con un único botón de disparo y la posibilidad de saltar sólo hacia adelante y en el sitio, nunca hacia atrás. Todos estos elementos añaden otro punto a la dificultad.

Respecto a la carátula del juego, seguimos sin conocer su autoría, pero en este caso se decidió que si el protagonista original se llamaba Lee y si su hijo también se llamaba Lee... qué mejor que traer otro Lee a la portada, así que volvíamos a tener a Bruce Lee, ahora sacado de **Juego con la Muerte**, su película póstuma.





La evolución de la primera a la segunda parte era muy evidente

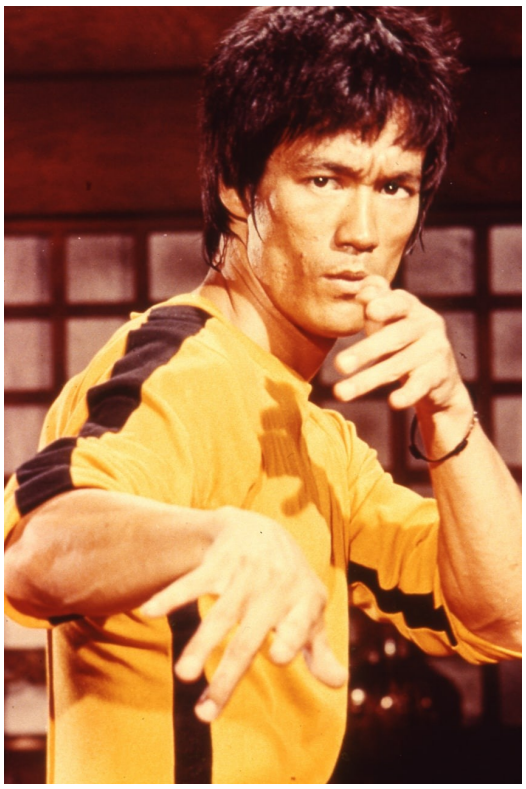


Salto y patada aquí y conseguimos el primer bol



Restaurante de Gyoza no Ohsho en Toyonaka





Fotograma de Juego con la Muerte

Los juegos de artes marciales gozaban también de gran popularidad en occidente y la primera parte ya había tenido éxito, así que **Imagine** portó el juego a varios ordenadores como ZX Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64 y hasta los no habituales Thomson TO y MO, BBC Micro y Electron.

En cuanto al análisis de la prensa nos vamos a quedar un poco cojos, ya que ni rastro hay en la **MSX Magazine** japonesa. En España sí que tuvimos análisis en la **Input MSX**, con un 42 sobre 50 lo definía como "un juego que con su realismo y originalidad puede hacernos pasar ratos verdaderamente agradables y entretenidos". Mientras, la **MSX Extra** decía que era "un juego difícil y entretenido, con todas las extraordinarias posibilidades que son habituales en los juegos arcade".

En Gran Bretaña, la **MSX Computing** le daba una calificación perfecta en todos los apartados, lo resumía diciendo que "**Konami** hace grandes juegos arcade y este programa es impecable ¿Qué más podemos decir?". No eran tan elogiosos en la **MSX Magazine** francesa, con calificaciones de 3 estrellas sobre 5 salvo en dificultad que califican como 2 estrellas, lo que nos puede hacer pensar que no profundizaron demasiado en el juego. Mucho más claro lo tenía la **Tilt**, que le daba 5 estrellas sobre 6 destacando que llegaba al país en el momento adecuado debido al gran éxito que estaban teniendo los juegos de artes marciales.

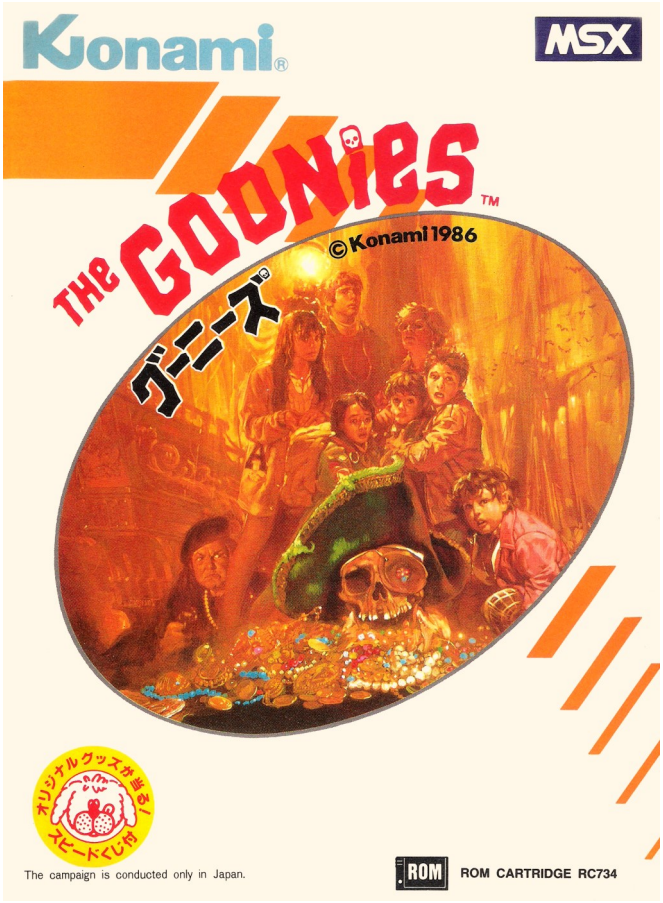
Pero si **Yie Ar Kung-Fu 2** podía representar la evolución de **Konami** durante 1985, **The Goonies** (グーニーズ) podría ser el pistoletazo de salida para una época en la que la compañía nipona comenzó a realizar juegos más complejos y con más opciones. Publicado el 23 de diciembre, **The Goonies** significaba la primera licencia cinematográfica para **Konami**, aunque no sería su camino a seguir ya que en el futuro únicamente volvería a conseguir otra licencia bastante más pintoresca que ésta. **The Goonies** era una película más que adecuada para ser convertida en videojuego, era un éxito bastante reciente, se estrenó en Estados Unidos en junio de 1985 y en Japón sólo dos días antes de la salida del juego, el 21 de diciembre, y estaba orientada a un público infantil y juvenil que también era el público objetivo de los videojuegos. Además, aunque en este caso el director era Richard Donner, Steven Spielberg ideaba la historia, estaba en la producción y, secretamente, también dirigía un par de las escenas más importantes, y en 1985 asociar a una película el nombre de Spielberg era sinónimo de éxito garantizado.

Así, **Konami** conseguía la licencia para el mercado japonés y lanzaba el juego para MSX, Famicom, PC-88 y Sharp X1. En esta ocasión, la versión para MSX era la primera en aparecer y se diferenciaba de las otras tanto en el desarrollo del juego como en el protagonista, ya que controlábamos a Sloth, mientras que en el resto de versiones el personaje jugable era Mikey.

A primera vista, **The Goonies** podría parecer un típico juego de plataformas, pero en cuanto profundizábamos veíamos que ocultaba muchos secretos en su interior, con un gran número de objetos extra que nos daban diversas ventajas, e incluso desventajas si cogíamos alguno de los libros de los errores. La aparición de estos objetos se producía en ocasiones de forma sencilla, pero otras veces requerían acciones nada intuitivas por nuestra parte, como podía ser pasar por una determinada zona o introducirnos en una cascada, con el consiguiente daño, y golpear en el medio de ésta. De todas formas, la gran mayoría proporcionaba mejoras a nuestro personaje lo suficientemente importantes como para incentivar su búsqueda.

Otra de las novedades era la barra de experiencia, signo inequívoco de la importancia que estaban tomando los juegos de rol en Japón, aunque en este caso el llenarla no suponía subir de nivel a nuestro personaje ni mejoraba sus habilidades, simplemente nos rellenaba la vida. Algo muy importante ya que contábamos con una única vida para tratar de superar los cinco niveles del juego, divididos a su vez en otros cinco subniveles, lo que resulta en las 25 escenas que podemos ver en el marcador. Para superar cada uno de los niveles teníamos que rescatar a los siete Goonies con Sloth, buscando llaves por todo el mapeado para poder abrir las cerraduras que les mantienen presos. Para facilitar un poco la tarea, el juego ofrecía una contraseña al final de cada nivel para así poder continuar la partida desde ese punto, para introducirla debíamos pulsar las teclas control y K en el menú inicial, pero debíamos tener en cuenta que continuando de esta forma perdíamos todos los objetos que hubiésemos conseguido durante la partida.

Una nota curiosa sobre **The Goonies** es que fue también el primer juego en cuya portada aparecía el distintivo amarillo del Kids Club de **Konami**. El primer juego, aunque comparte el honor con el cartucho **Game Master**, publicado el mismo día. Con la imagen de un perro, al estilo japonés, comprar un juego con ese distintivo en la portada significaba que en su interior encontraríamos una tarjeta para rascar con la que se podían ganar diferentes premios como camisetas, relojes, riñoneras, chaquetas y el premio gordo, un coche de radio control. La promoción se extendió hasta el 30 de abril de 1986 y fue exclusiva para Japón.



The Goonies


Sloth, el protagonista del juego



Había que exprimir la licencia como se pudiese



Las tarjetas del Kids Club

En el apartado técnico, de nuevo **Konami** demostraba que dominaba el MSX como nadie y nos ofrecía unos excelentes gráficos y una notable ambientación sonora, con la canción oficial de la película, *The Goonies 'r' Good Enough* de Cindy Lauper, sonando durante la partida. La dificultad estaba también ajustada al milímetro y no resultaba nunca frustrante, además, los ya mencionados objetos ocultos podían facilitar mucho la labor del jugador, por lo que eran un aliciente más para volver a jugar tratando de descubrir más secretos y avanzar hasta el final del juego. Sin duda, esta novedad de incluir objetos ocultos fue del agrado de los jugadores y **Konami** repitió esta mecánica en futuros proyectos.

¿Cómo recibió la prensa al juego? Pues la japonesa **MSX Magazine** recalcaba que podía verse la publicidad del juego en la televisión casi de forma insistente, y se preguntaba cuántos cientos de millones de yenes habría costado la licencia y la campaña publicitaria. También señalaba que Spielberg era sinónimo de diversión, y que su unión con **Konami** sólo podía llevar al éxito. También destacaba la existencia de los objetos ocultos, como un acicate más para el jugador, y finalmente le concedía cuatro estrellas.

A España el juego llegaba entre diciembre del 86 y enero del 87. La **Input MSX** le daba 41 sobre 50, no era una mala nota pero quizá se quedaba un poco corta si la comparamos con otros juegos comentados en el mismo número. **MSX Extra** primero nos recordaba quienes eran los Goonies: "siete simpáticos muchachos: cuatro chicos y dos chicas". A parte de este fallo matemático, destacaba de **The Goonies** que su grafismo era "muy bueno", pero el sonido simplemente "correcto". **MSX Magazine** no estaba para nada de acuerdo, para ellos la música del juego era destacable y además le daba un 9 en adicción. También decía que era una novedad el convertir una película en un videojuego, lo que no era correcto ya que en 1987, año de la revista, ya era una práctica más que habitual pese a que sí era novedad para **Konami**. Por su parte, la argentina **Load MSX** destacaba que "hacía tiempo que no veíamos un juego de aventuras tan bien logrado como éste".

En Francia, para la **MSX News** el juego era un caramelo que haría las delicias de los lectores de la revista, dejando claro que ya había sido un éxito en Japón. **Micros MSX** decía que gráficamente era de los mejores juegos que habían visto, y además publicaban el mapa completo y las contraseñas. **MSX Magazine** era la nota discordante, el juego para ellos no pasaba de discreto recibiendo puntuaciones en todas las categorías de tres estrellas, para justificar la nota únicamente decía que no encontraba muchas similitudes entre el juego y la película.

Fijándonos en los Países Bajos, vemos que la **MSX Gids** se rinde al juego con 5 estrellas en gráficos y 4 en el resto de los apartados. Además, consideraba que su precio de 59 florines era adecuado para lo que ofrecía **The Goonies**.

El mismo día, 12 de diciembre, hacía acto de aparición el **Game Master** o コナミのゲームを10倍楽しむカートリッジ, literalmente: el cartucho que hace que los juegos de **Konami** sean 10 veces más disfrutables. Un cartucho que usándolo al mismo tiempo que los juegos de **Konami** publicados hasta ese mismo mes, permitía que el jugador pudiese empezar con más vidas, en un nivel más avanzado, hacer capturas de pantalla e incluso guardar sus mejores puntuaciones. **Game Master** era una herramienta que la propia **Konami** usaba de forma interna para buscar errores y depurar sus juegos, así que no le costó mucho darle un pequeño lavado de cara para publicarlo, apoyándolo además con la ya mencionada campaña del Kids Club.



Game Master, multiplicando la diversión por 10

Pese a todo el arsenal de juegos que hemos visto de **Konami** en este 1985, todavía hubo algún proyecto que quedó sin terminar. El **Konami's Pinball** (コナミのピンボール) estuvo anunciado a principios de año, e incluso se pudo ver una pantalla de lo que hubiese sido el resultado final. Por razones desconocidas, el juego no fue lanzado y nos quedamos sin saber cómo hubiese resuelto **Konami** el siempre problemático movimiento de la bola en este tipo de juegos.



COMPILE
El nacimiento de Randar



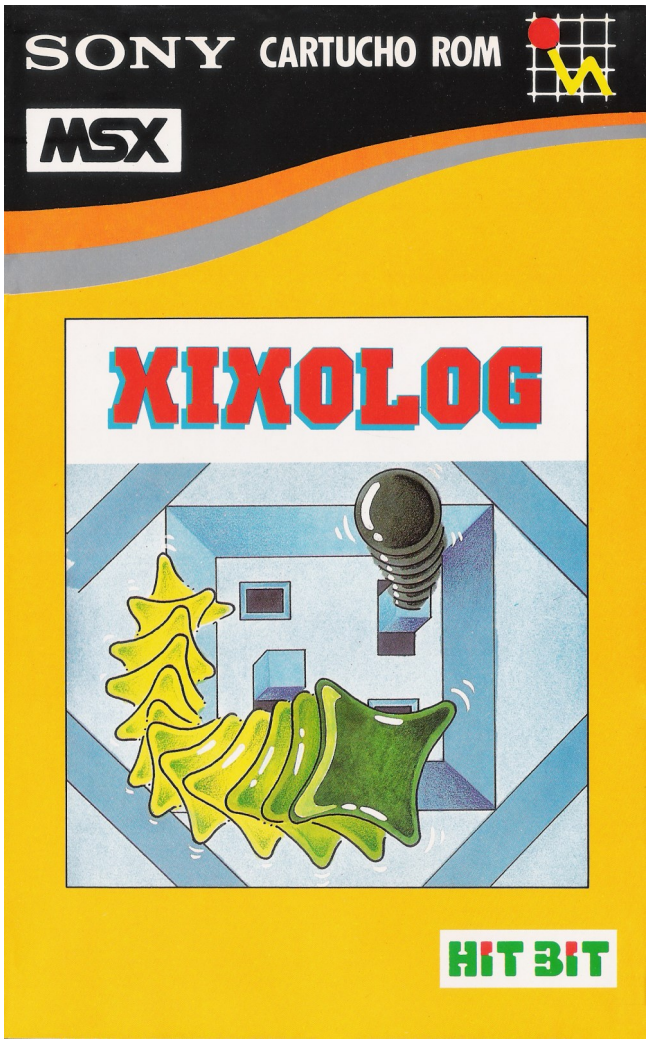
Tras el éxito que supuso en 1984 **Lode Runner**, **Sony** siguió contando con **Compile** para nuevas producciones y seguir adaptando juegos de **Broderbund** para el estándar MSX. El buen hacer de la compañía, realizando para terceros proyectos de forma rápida y eficaz, hacía que cada vez contase con más propuestas y este 1985 sería bastante prolífico colaborando con la citada **Sony** y con **Ponyca**, principalmente. Aunque también recibiría encargos de otras grandes empresas como **Taito** y **Toho**.

Taito ya tenía una división creada con la misión de crear juegos para MSX, tanto conversiones de sus recreativas, **Front Line** (フロントライン) o **Chack'n Pop** (ちゃっくんぽっぷ), como juegos nuevos, **Sweet Acorn** (スイートアーコン). Pero en 1985 **Taito** se da cuenta de la pujanza de Famicom y decide prescindir de su división de MSX, trasladando su personal a nuevos departamentos, arcade y Famicom, y decide que **Xyzolog** (ザイゾログ) le sea encargado al grupo **Compile**, aunque con el diseño marcado por **Taito**.

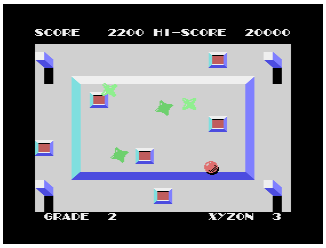
Xyzolog, Xyxolog o Xixolog, el uso de una tipografía bastante extraña en la carátula propició que con esa variedad de nombres se le pudiese ver en el mercado, aunque si nos atenemos a los kanjis el nombre sería Zyzolog, pero con un vistazo al marcador de vidas veremos que controlamos a un Xyzon, así que daremos como nombre definitivo el primero, **Xyzolog**.

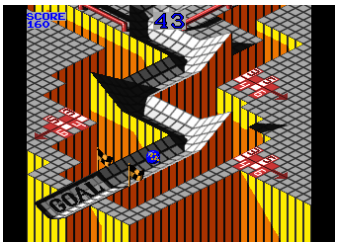
El juego fue diseñado por Hiroshi Tsujino (辻野浩司), también conocido como Onijust, en lo que sería su primer trabajo original, pero no el primero que realizaba para MSX. El diseño podía estar influenciado por la recreativa de **Atari** de 1984, **Marble Madness**, aunque el arcade era en perspectiva isométrica y **Xyzolog** es perspectiva cenital, en ambos controlamos una esfera y tendremos que dominar la inercia producida por su propio movimiento, o también por las distintas pendientes que nos ofrecerán cada uno de los niveles.

En **Xyzolog** debíamos manejar a nuestro Xyzon para recoger la energía almacenada en los puntos rojos, Quramzo, evitando siempre a los Deotum, enemigos de color verde que nos eliminarán con un simple contacto. Cada vez que superemos cada uno de los 20 niveles el juego nos obsequiará con una vida extra, pero más que un ejercicio de generosidad extrema es una medida totalmente necesaria, ya que nuestra única defensa, además de la habilidad para esquivar, será hacer explotar nuestro Xyzon tratando de que la onda expansiva destruya a los Deotum, eliminándolos durante unos segundos y lo que también conllevará la pérdida de una vida.



Xyzolog, rebautizado en España como Xixolog





Xyzolog y Marble Madness, controlar una esfera y su inercia



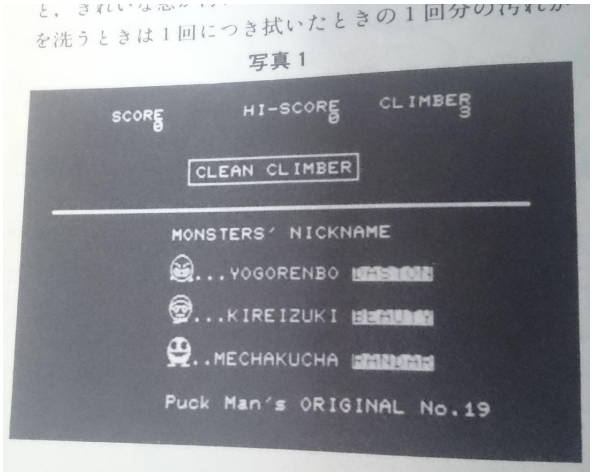
Xyzolog como enemigo final en Syvalion



La abeja del Bee & Flower asomando por la ventana. Randar, mascota de Compile, está en la parte superior



Madofuki Kaisha no Swing-kun



Captura de la revista donde apareció el Clean Climber. Randar aparece con el apodo "Mechakucha" que significa irracional

El movimiento de nuestra esfera es suave, y las inercias están muy bien conseguidas, ¿cómo habría sido un pinball creado por **Compile** visto lo visto? Eso sí, el movimiento de algunos enemigos puede ser bastante molesto, porque varios simplemente imitan nuestros movimientos como si estuviesen reflejados en un espejo, la única forma de distanciarse de ellos es con los desniveles, y dificulta mucho el juego.

Por si queda alguna duda de la autoría de **Compile**, reeditaron el juego en 1989 dentro de su **Disc Station Nº6**. Otro dato curioso es que el nombre del juego, **Xyzolog**, se reutilizó para bautizar a uno de los enemigos finales del arcade **Syvalion** (サイバリオン) de 1988, concretamente el enemigo esférico de la tercera fase en la versión japonesa.

El 5 de mayo, y para **Ponyca**, se publicaba **Madofuki Kaisha no Swing-Kun** (窓ふき会社のスイングくん), también conocido únicamente como **Swing**, y podíamos considerar que se inspiró en la recreativa **Crazy Climber** (クレイジークライマー) de **Nichibutsu**, pero su origen viene de la revista **I/O**, en donde se publicó un juego llamado **Clean Climber**, nótese la similitud con el nombre del arcade, para el ordenador MZ-80B y firmado por alguien llamado "Puck Man". Efectivamente, se trataba del propio Satoshi "Pac" Fujishima, quien contactó con la misma revista para pedirles permiso para volver a usar a los personajes en el nuevo **Swing**.

El juego trataba sobre un limpiacristales que debía limpiar las ventanas del edificio antes de volver al punto de partida y dar por finalizado el nivel, hasta un total de 25 edificios que teníamos por delante. En su camino tendrá enemigos que tratarán de impedir que consiga su cometido, está OFU, un objeto volante no identificado, Duston, que suele ir hacia las ventanas sucias, Beauty, que le atraen las ventanas limpias, y después había un enemigo redondo con patitas que merodeaba por toda la pantalla sin un objetivo muy claro, su nombre era Randar. Tanto Randar, como Duston y Beauty ya aparecían en el original **Clean Climber** (publicado en 1982), por lo que sería la primera aparición de la mascota de **Compile**, Randar, dibujado por "Pac" Fujishima, y aquí lo hacía como enemigo mientras que posteriormente nos acostumbraríamos a verlo como un objeto que nos da una vida extra. Volviendo a **Swing**, además de ver a Randar, en algunas ventanas aparecían brevemente algunos personajes de juegos de **Compile**, podíamos ver al ratón de **Hustle! Chumy**, al protagonista de **Devil's Heaven** o a la abeja de **Bee & Flower**.

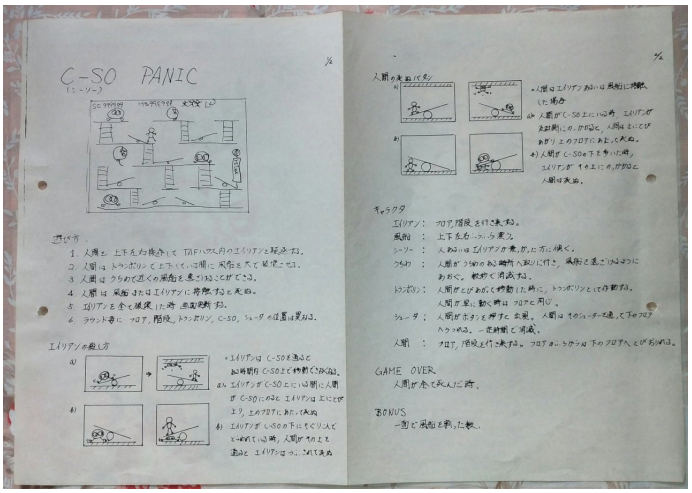
Swing estaba diseñado por "Pac" Fujishima junto a "Moo" Niitani, programado por Tadashi "Wao" Ishimaru (石丸忠) y "Aid" Nakamura, gráficos del propio "Pac" Fujishima y de "Lunarian" Shintani, y música a cargo de Yuichi Yamamoto (山本雄一).

También para **Ponyca**, el 1 de julio se publicaba **C-So!** (シーソー), un curioso juego con los balancines como protagonistas. La programación cuenta a cargo de "Jemini" Hirono, y "Pac" Fujishima diseña el juego, bastante novedoso en su desarrollo y que costaba un poco hacerse a él para tratar de superar los 10 niveles que teníamos por delante. El nombre era un juego de palabras, ya que C-So en inglés se pronunciaría "see saw" y *seesaw* es balancín en inglés. Inicialmente, el juego iba a llamarse **C-So Panic**.

Nos enfrentábamos a dos tipos de enemigos, cada uno de ellos con un método para eliminarlos. Los globos teníamos que echarlos de pantalla mirando hacia ellos, pero previamente tendríamos que habernos comido una fruta, momento en el que nuestro personaje cambia de color y puede expulsar a un globo. Los otros, los terrestres, requerían que los eliminásemos usando algún balancín de los que estaban diseminados por cada nivel, saltando nosotros en un extremo para impulsarlos y que se golpeasen contra el techo.

Agosto es cuando se publica **Final Justice** (ファイナルジャスティス), de nuevo para **Ponyca**, aunque ése no iba a ser su nombre. **Ponyca** tenía la idea de hacer un juego sobre la película **Starfighter**, estrenada en 1984, en previsión de que tuviese éxito y teniendo en cuenta que el argumento giraba en torno a un videojuego. Las negociaciones debieron estar muy avanzadas, ya que miembros de **Compile** pudieron ver la película antes de su estreno en Japón, pero finalmente **Ponyca** no adquirió la licencia.

En ese momento el juego ya estaba proyectado, por lo que se aprovechó el trabajo ya realizado y se decidió sacarlo bajo el título **Final Justice**. El presidente de **Compile**, Masamitsu Niitani, tenía la idea de que las iniciales del juego debían ser F.J., que sería una letra más respecto a **E.I. Exa Innova**. Todo venía desde el trabajo en el juego **A.E.**, y posteriormente hicieron **Bee & Flower** que sería B.F. Llegaron a pensar en un juego de nombre **Curtain Girl** para seguir con la idea del alfabeto, C.G., pero resultaba malsonante y el título se descartó. Siguiendo la sucesión de letras vendría **Devil's Heaven**, D.H., y posteriormente a **Final Justice** tendría que haber un G.K. y ese sería **Gulkave**. Aquí se cortaría la serie porque tocaría H.L., pero finalmente saldría **Guardic**, que según miembros de **Compile** en algún momento del proyecto tuvo un nombre con esas iniciales, pero finalmente se descartó.



Notas originales de "Pac" Fujishima sobre el C-So!



Cartel de Starfighter.
Final Justice iba a ser una adaptación de esta película



EL DATO



Compile dejaba sus señas de identidad en sus juegos. Una de estas señas sería Randar, su mascota, pero otra seña también muy reconocible es la tonadilla de la vida extra. Pues su debut se produce aquí, en **C-So!**

★ニュー・ゲーム/シーソー

C SO!

▲発売中

シーソーが鍵を握るバツグンのアイデア。ファンタジックな画面にもう夢中！





シーソーを使って相手を押しつぶしたり、はねとばしたりして敵をやっつけるといったとぼけたおかしさ。アクションコメディーゲームの新作です。



ROM CARTRIDGE MSX 解説書付　R48X5082￥4,800　●プロデュース/AII　●コンピュータデザイン/コンパイル　●製作/ポニー

ハラハラドキドキ、敵の手の内を知れ！



ファイナルジャスティス

ファイナルジャスティス号発進！母船カーブを撃破し、敵エリアを突破せよ。

プロデュース/AII　製作/ポニー
コンピュータデザイン/コンパイル

ROM CARTRIDGE MSX 解説書付
R48X5084￥4,800



連珠（れんじゅ）

石を打つごとにパソコンからメッセージが表示される楽しい五目並べです。

コンピュータデザイン/小原光隆

ROM CARTRIDGE MSX 解説書付
R48X5074￥4,800
PC-6001(32K)
K35A5074￥3,500



窓ふき会社のスイングくん

スイングくん、連立するビルの窓をすべてきれいにふきあげてね。

プロデュース/AII　製作/ポニー
コンピュータデザイン/コンパイル

ROM CARTRIDGE MSX 解説書付
R48X5076￥4,800

君は、昨日までの素敵なアイデアを捨てていないか?

第4回 ポニカ・オリジナル・プログラム・コンテスト

今回のコンテストはプログラムだけでなくゲームの企画も審査の対象と致します。

●賞金総額/300万円●賞/多数用意しております。
●締切日/昭和60年8月21日●応募方法/カセット、ディスク、説明書(企画書)に住所、氏名、年齢、職業、電話番号、使用機種を明記の上、右記の株式会社ポニーPONYCA企画部「オリジナル・プログラム・コンテスト」係までお送り下さい。(PONYCALAND会員の方は必ず会員番号を記入して下さい)

ユーザーズクラブ「ポニカランド」

PONYCA LAND

見たか、聴いたか、マニアに話題のポニカランド！

ユーザーズクラブPONYCALANDに入会しませんか。

隔月間発行の会員誌にてHOTなより豊かな情報をお届けします。
入会希望の方は、郵便番号、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、右記の株式会社ポニーPONYCA企画部「PONYCALAND」係までお送り下さい。

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
〒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

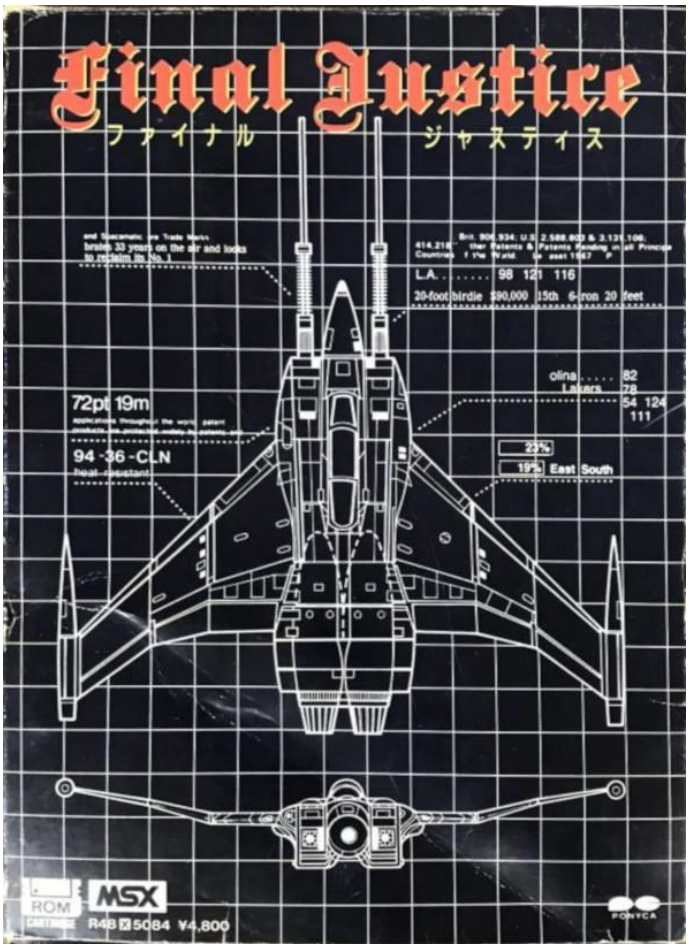
※先月号に一部価格の誤りがありましたことを深くお詫びします。

PONYCA PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

El resultado final fue un *shoot'em up* de *scroll* vertical marca de la casa. El programador, Satoshi Fujishima, ideó el juego como una continua vuelta al mismo nivel, con pequeñas variaciones de velocidad, pero decidió incluir un mensaje de felicitación para todo aquel que fuese capaz de superar los 99 niveles, todo un detalle. Para ayudar al jugador, durante la partida se podían conseguir mejoras para la nave destruyendo unos bloques blancos. Sin embargo, en las instrucciones no se describían los distintos objetos que podías recoger, así que tocaba hacer un poco de labor de investigación para poder reconocerlos.

Así, los diamantes aumentaban la velocidad de la nave, teniendo cuidado porque si se cogían demasiado regresaba al estado inicial. Las llaves aumentaban el poder de disparo, pudiendo llegar a tener disparo doble y triple. Por último, si recogíamos a la mascota de **Compile**, Randar, se restauraría el nivel de escudo de la nave.

Final Justice sería también el primer episodio de la saga Budruga, que finalmente sería una tetralogía. El segundo episodio sería **Guardic**, el tercero, ya en 1990, sería **Blaster Burn** y para el cuarto y último episodio tendríamos que ir hacia atrás, a 1986, ya que sería el **Gulkave**.



Final Justice

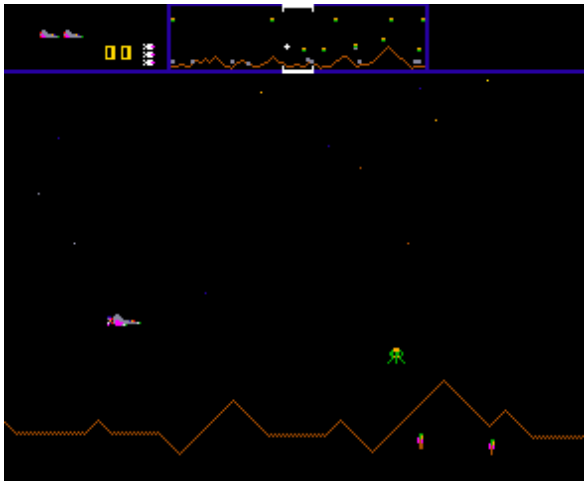






EL DATO

Efectivamente, nada menos que 99 niveles tendríamos que superar para poder ver un mensaje final dejado por Fujishima. Las huestes alienígenas se rinden ante nuestra perseverancia, algo que roza lo imposible ya que supone sobrevivir durante más de 2 horas a los continuos ataques de nuestros enemigos.



Defender, inspiración para muchos juegos





Choplifter!

Sony vuelve a contar con **Compile** y el 21 de septiembre se publica la versión MSX de **Choplifter** (チョップリフター), segunda parte de la trilogía de Bungeling y otro gran éxito de Dan Gorling iniciado en el Apple II. Inicialmente, Dan Gorling había pensado en **Choplifter** como en un juego en 3D, llevando el helicóptero en modo primera persona, pero las limitaciones técnicas del Apple II pronto le hicieron desistir y pasar a una mucho más manejable perspectiva lateral. Para la realización, el propio Dan Gorling confesaba haberse inspirado en la Operación Garra de Águila, también conocida como la crisis de los rehenes de Irán y que pudimos verla trasladada al cine en la película **Argo**. Su segunda fuente de inspiración fue el arcade de 1980 **Defender** de **Williams**, seguramente por el movimiento de la nave y por ser el primer *shoot'em up* con *scroll* horizontal.

Entre 1984 y 1985, **Choplifter** tuvo conversiones a prácticamente todos los ordenadores japoneses de la época, el X1, FM-7, PC-8801, PC-6001 y más, e incluso consolas como la SG-1000 de **SEGA**, versión que también realizó **Compile**. De nuevo, al igual que pasó con **Hustle! Chumy**, la versión de SG-1000 es algo superior a la de MSX, siendo prácticamente idéntica en gráficos, pero con música durante el juego. Pese a ello, la de MSX es la última de las versiones en aparecer y **Compile** consigue un juego muy fiel al original manteniendo toda la jugabilidad y el manejo del helicóptero Hawk-Z.

El objetivo es rescatar a 64 rehenes secuestrados por el imperio Bungeling, y llevarlos hasta la base estadounidense. Cada vez que vamos rescatando rehenes, el juego irá aumentando en dificultad al sumar nuevos efectivos a la defensa enemiga. Una vez terminado, recibiremos un mensaje de felicitación según el número de rehenes vivos, ya que estos pueden morir en la operación de rescate.

Poco después, en octubre, aparecería una versión arcade por parte de **SEGA**, actualizada, con varios escenarios distintos y varias misiones a realizar. En este caso, Dan Gorling no tuvo absolutamente nada que ver y tampoco quedó muy impresionado con el resultado final, ya que le hubiera gustado que se hubiese implementado algún tipo de control analógico.

Justo un mes después, el 21 de octubre, y de nuevo para **Sony**, se publica **Lode Runner II** (ロードランナーII). Los días 21 de cada mes solían ser los días escogidos por **Sony** para lanzar sus novedades y **Lode Runner II** no fue una excepción, de nuevo con **Compile** encargados de la conversión como ya pasara con su primera parte. En este caso, el juego no pertenece a la trilogía Bungeling, porque es un juego exclusivo para MSX que introducía niveles de Apple II que habían quedado fuera de la primera entrega.

En esta ocasión el cartucho contenía 50 fases, 28 pertenecientes al original de Apple II y 22 totalmente nuevas. Por lo demás, ninguna novedad respecto a la primera entrega, mantiene los gráficos y las mecánicas jugables de la primera parte.

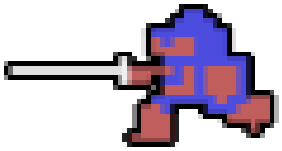
Otro encargo de **Sony** consistió en trasladar el **Star Blazer** (スターブレーザー) a MSX. El juego original había sido realizado para Apple II por Tony Suzuki, programador que realizó varios títulos para dicha máquina a cargo de **Brøderbund Software**. La conversión de MSX mantenía el copyright original de 1982, lo que produjo que se llegase a pensar que este **Star Blazer** había sido uno de los primeros juegos de MSX, cuando realmente la conversión se realizó en este 1985.

Star Blazer era bastante completo y original para 1982, aunque bebía bastante de los juegos de **Konami Scramble** y **Super Cobra** ya que nuestra aeronave también disponía de la posibilidad de disparar al frente y lanzar bombas, además de tener que recargar combustible durante el recorrido. El objetivo era bombardear cinco objetivos, uno en cada fase, y al conseguirlo le habríamos dado una vuelta al juego volviendo a empezar de nuevo una y otra vez.

Es turno de volver a los trabajos de **Compile** para **Ponyca**, porque el 5 de diciembre publican **Lunar Ball** (ルナーボール) y **Crusader** (クルセーダー).

Lunar Ball era obra de Kenji "Lunarian" Shintani, sonido a cargo de Takayuki Hirono, música de Masatomo Miyamoto (宮本昌知) y estaba basado en **Champion Billiard** (チャンピオンビリヤード), publicado en 1984 para SG-1000 y obra del propio Shintani. El juego consistía en una atípica partida de billar, en la que cada tapete tenía distintas formas para dificultar la labor del jugador. La primera versión de **Lunar Ball** fue en PC-88 y disponía de 20 tapetes diferentes. La segunda fue la de MSX, aumentando a 32 tapetes, y la última la de Famicom, que ofrecía el desafío de 60 tapetes para poner a prueba la habilidad del jugador.

Crusader era un juego original y exclusivo de MSX, en cada uno de los niveles del juego, salvo en el nivel del enemigo final, movíamos a nuestro cruzado por cuatro alturas diferentes, muy similar a lo que se podía ver en el arcade de **Capcom SonSon** (ソンソン), aunque en la recreativa el *scroll* era automático, y en **Crusader** podemos movernos a voluntad de derecha a izquierda del nivel.





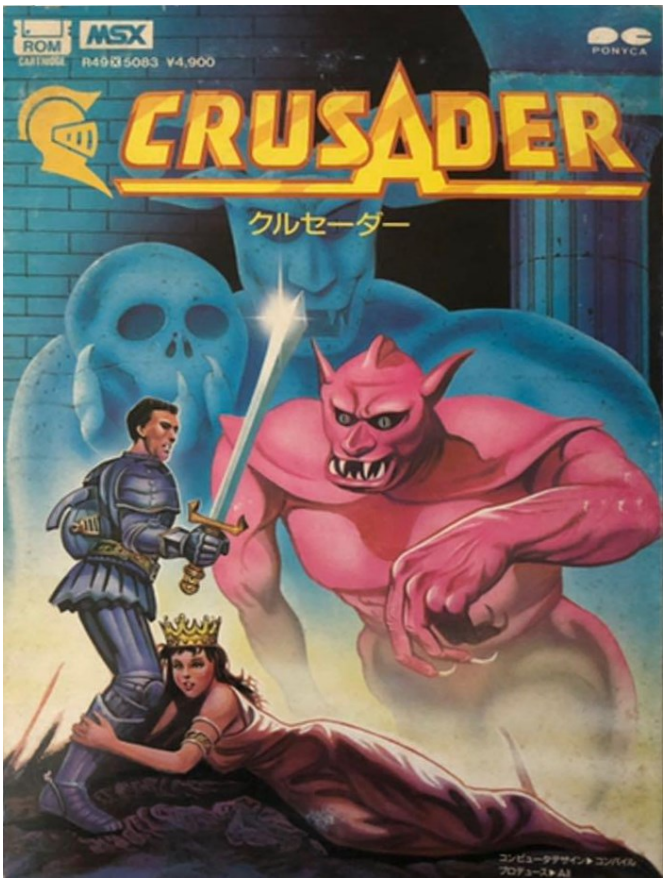
Lode Runner II, de nuevo obra de Compile



Star Blazer, de 1985



Los tapetes "creativos" eran la seña de identidad de "Lunar Ball"



Crusader, muchos secretos en su interior





Los demonios, siempre secuestrando princesas



Godzilla-kun

El típico rapto de la princesa por parte de un demonio daba inicio al juego y el cruzado tendría ante sí siete niveles para tratar de rescatarla. El juego ganaba en complejidad ya que aparentemente estábamos ante un juego de vueltas infinitas, una vez derrotado al demonio éste volvía a raptar a la princesa y vuelta a empezar, pero realmente el juego tenía final. Lo difícil era cumplir todos los objetivos para ver tal final, porque en cada uno de los niveles tendríamos que conseguir una serie de objetos siguiendo unas reglas no escritas. Sí, en el manual de instrucciones no se detallaba por ningún lado qué era exactamente lo que teníamos que hacer, y no era nada sencillo averiguarlo.

En algunas fases tendríamos que derrotar primero a un tipo concreto de enemigo, en otras cumplir una condición de puntos, no recibir daño o dejarse dar primero por un dragón. Si conseguíamos todos los objetos el enfrentamiento en el séptimo nivel contra el demonio sería realmente el último, y podríamos ver el verdadero final.

No ha sido posible encontrar una fecha exacta, pero en el último trimestre del año se publicaba un juego producido por **Tōhō**, **Godzilla-kun** (ゴジラくん). Era la segunda vez que el monstruo Godzilla aparecía en MSX y la mano de **Compile** lograba que superase con creces su anterior aparición, en un juego mucho más jugable, más complejo y mejor en todos los apartados técnicos.

Inicialmente, **Godzilla-kun** iba a llamarse Godzillaland. Así lo dejó escrito el programador, Tadao "Wao" Ishimaru, dentro del código del juego. Incluso Koji "Janus" Teramoto (寺本耕二) había diseñado ya el logo que iría en el menú principal del juego, pero al poco de iniciar la producción, la **Tōhō** decidió cambiar el nombre del juego por el de **Godzilla-kun**. Según Ishimaru, el cambio provocó que Teramoto llorase mucho, y después "Moo" Niitani también al ver llorar a Teramoto. Todo esto, claro está, formaba parte del cómico mensaje que nos dejó Ishimaru.

Resulta sorprendente que **Tōhō** cambiase el nombre, Godzillaland no era un título escogido al azar, sino que era una línea de juguetes que la compañía había lanzado a principios de 1984 y que seguían en plena vigencia en el momento de la producción del juego. De hecho, fue una línea muy duradera que siguió sacando nuevos juguetes hasta bien entrada la década de los 90, e incluso dio nombre a una serie educativa para televisión. Los gráficos, a cargo de Koji "Janus" Teramoto, se basaban completamente en estos juguetes, y de ahí el aspecto *chibi*, aniñado, que tenían en el juego.

Siguiendo con el mensaje de Ishimaru, la programación del juego llevó únicamente dos meses, con la ayuda del diseño de Satoshi "Pac" Fujishima y la música de Masatomo Miyamoto. Aunque como él mismo dice tuvo que programar día y noche, es un tiempo de producción realmente corto para un juego de estas características, y sin embargo la jugabilidad no se vio comprometida ni un ápice, e incluso tuvieron tiempo de incluir un editor de niveles. **Godzilla-kun** podría ser un claro ejemplo de la capacidad de **Compile** para conseguir buenos resultados de forma extremadamente eficiente, la gran razón por la que cada vez más compañías les encargaban nuevos juegos.

En cuanto al juego en sí, su mecánica era de tipo puzle y nos enfrentábamos a un mapeado compuesto por pantallas independientes. En cada uno de los niveles nuestro objetivo era destruir todas las piedras, una vez que lo lográbamos se abrían los distintos caminos y debíamos escoger uno, haciendo necesario el confeccionar un mapa ya que podíamos llegar a pantallas sin salida, por lo que tendríamos que volver hacia atrás para tomar una nueva bifurcación.

Los niveles de **Gojira-kun** estaban hechos de forma inteligente, proponiendo variados retos para el jugador que inicialmente podía verse desbordado pero que poco a poco siempre encontraría un camino para superar el nivel. Además, por cada nivel que superásemos nos darían una vida extra, lo que facilitaría la tarea. En nuestro camino nos encontraríamos con un buen elenco de enemigos sacados de las películas de Godzilla, todos en su versión *chibi* como podían ser Baragon, Anguirus, Rodan, Hedorah, Mechagodzilla y King Ghidorah. Todo un deleite para los fans de Godzilla y su universo.

El objetivo final era rescatar a Minilla, el hijo de Godzilla, oculto dentro de una roca sita en el nivel más recóndito de todo el juego. Una vez conseguido, veíamos los créditos y podíamos dar por finalizada esta aventura, de uno de los mejores juegos que dio el MSX en 1985 y que, por su temática tan japonesa, no vio la luz fuera de Japón, haciendo que en occidente no fuese nada sencillo conseguir esta pequeña joya.

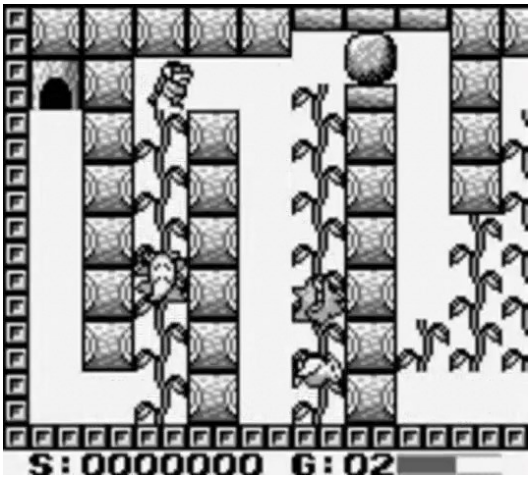
Es por eso que no tenemos reseña de ninguna revista, únicamente en la **Input Micros Nº 23**, de abril de 1988, se da la noticia de la salida del juego. Seguramente alguna tienda lo traería de importación, pero lo que es el artículo en sí de la revista no deja nada claro lo que opinaban sobre la calidad del título, perdiéndose en un comentario que únicamente describe el desarrollo del juego, pero sin dar ningún calificativo sobre el mismo. Lo mismo ocurre con la japonesa **MSX Magazine**, que sí que dio la noticia de la salida en Japón, pero que tampoco le dedicó un artículo analizando el juego.



Juguetes Godzillaland



Minilla, el buscado



Godzilla-kun: Kaijuu Daikessen para Game Boy

En 1990 se publicó para Game Boy **Godzilla-kun: Kaijuu Daikessen**, un *remake* en toda regla del **Godzilla-kun** de MSX, con *scroll* debido al reducido tamaño de la pantalla de la Game Boy y algunas novedades como un objeto que nos permite usar el aliento radioactivo de Godzilla.

CASIO
De la pipa a la tecnología



En abril de 1946, Tadao Kashio, ingeniero especializado en fabricación tecnológica, establece Kashio Seisakujo (樫尾製作所). Tras fabricar pequeños artilugios ofrece a su hermano Toshio unirse a él, quien acepta y juntos crean la pipa yubiwa, consistente en un anillo con una boquilla incorporada, para poder fumar sin necesidad de sujetar el cigarrillo con la mano. Estamos en un Japón post guerra, empobrecido, y la pipa permitía fumar el cigarrillo en su totalidad teniendo en cuenta que por entonces no tenían filtro para sujetarlo, y en una época de escasez el poder aprovecharlo hasta el final se agradecía. La pipa es un gran éxito y durante años es el único producto de la compañía.



La pipa yubiwa, el inicio de todo

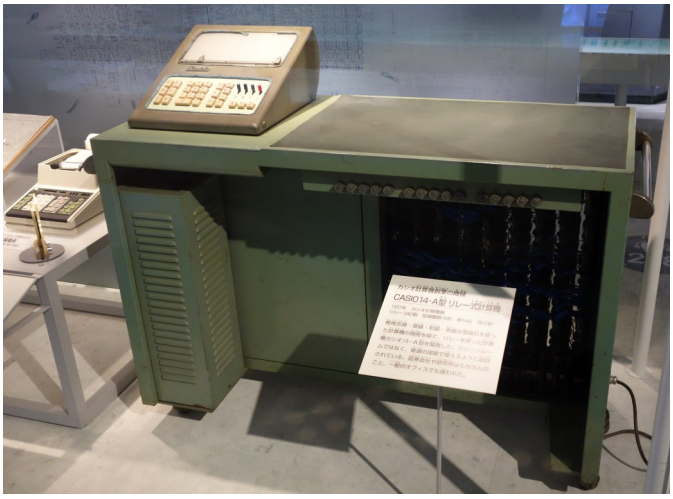
Todo da un giro en 1949, cuando en una feria en Ginza, Tokio, Tadao ve una exhibición de cálculo entre un soldado americano con una gran calculadora y un japonés con un tradicional ábaco. La demostración le sirvió a Tadao para darse cuenta de que el futuro estaba en las máquinas de cálculo y convenció a sus tres hermanos menores, Toshio, Kazuo y Yukio, para que se uniesen a él en la tarea de diseñar calculadoras más compactas, eficientes y menos ruidosas, porque las existentes eran aparatosas y mecánicas, movidas por engranajes.

Sus esfuerzos dan fruto en diciembre de 1954 con la creación de un prototipo que sustituye los engranajes mecánicos por relés eléctricos. En junio de 1957 la empresa cambia su nombre a **Casio Computer** (カシオ計算機株式会社), cambiando el apellido Kashio por **Casio** al considerarlo como un nombre que podría tener mayor proyección internacional. Los cuatro hermanos nombran a su padre, Shigeru, como el primer presidente de la compañía.


Los cuatro hermanos Kashio

En ese mismo 1957 **Casio** comienza a vender su calculadora modelo 14-A, la primera calculadora compacta eléctrica, compuesta por 342 relés eléctricos y capaz de ejecutar operaciones de hasta 14 dígitos. Pese a que decimos que era compacta, el aparato es de un tamaño considerable, como el de un escritorio.

Con el paso de los años, la demanda de calculadoras va en aumento, pero los clientes reclaman calculadores cada vez más pequeñas y baratas. **Casio** da un golpe sobre la mesa al presentar en agosto de 1972 la Mini, con un precio de 12.800 yenes que la hacía mucho más asequible para el bolsillo del usuario. La respuesta es abrumadora y vende más de un millón de unidades en los primeros 10 meses.


Casio 14-A en el Museo Nacional de Naturaleza y Ciencia de Tokio



La calculadora Casio Mini



Casio SL-800



Casiotone MT-60

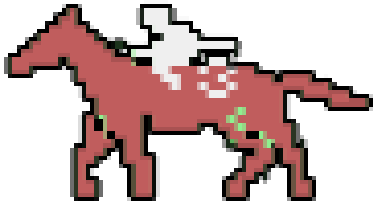
Por entonces la competencia era feroz y decenas de compañías siguen sumándose al mercado de las calculadoras con el objetivo de coger un trozo del pastel. **Casio** sigue intratable y fiel a su lema "creatividad y contribución", buscando siempre innovar. La guerra de conseguir la calculadora más pequeña llega a su punto álgido en 1983 con la SL-800, con un espesor equivalente al de una tarjeta de crédito y con **Casio** habiendo superado ya los 100 millones de unidades vendidas entre todas sus calculadoras.

Para entonces, **Casio** ya es una empresa diversificada en varios negocios. En 1974 ponía a la venta su reloj Casiotron, el primero con calendario automático que no necesita ajustarse. En 1980 es el momento de los Casiotone, los órganos electrónicos que terminarían siendo el regalo estrella de unas cuantas navidades y, en noviembre de 1982, entra en el mercado de los ordenadores con sus modelos de 8 bits FP-1100 y FP-1000.

La entrada de **Casio** en MSX llega tras la poca aceptación de sus PV-1000 y PV-2000, lanzadas en octubre de 1983. Justo un año después, octubre del 84, presenta su PV-7 con las especificaciones mínimas del MSX para abaratar así al máximo los costes. Pero **Casio** no se queda sólo con el hardware y apoya al MSX también con la distribución de juegos de terceras compañías, **Konami** y **dB-Soft**, y también con software propio.

Respecto al software de **Casio**, parece imposible conseguir datos objetivos sobre quién trabajaba en su departamento. Quizá hasta podríamos llegar a pensar que lo hacían a través de subcontratas y después lo lanzaban bajo su propio sello, algo que no es descartable porque en Japón era una práctica más que habitual, pero tampoco en este caso se ha podido encontrar nada dentro del código, donde muchas veces los programadores dejaban algún texto para preservar su autoría o dejar algún mensaje. Lo que sí es cierto es que los juegos de **Casio** parecen guardar una evolución y una estética que nos hace pensar que de ser subcontrata sería una única, ya que son bastante reconocibles visual y sonoramente.

Cajas negras numeradas, así se presentaban los juegos publicados por **Casio**. En 1984 lanza ya sus primeros juegos, siendo el pionero **Exciting Jockey** (大障害競馬), juego de carreras de caballos en los que podías participar como jinete o realizando apuestas sobre el resultado de la carrera. Salió originalmente para la PV-2000.



Exciting Baseball (熱戦甲子園) fue su segundo título y uno de los mejores juegos de béisbol para MSX1. El sistema de bateo incluía un punto de mira para que el jugador tratase de batear la bola, permitiendo bastantes posibilidades y siendo muy sencillo de controlar. Para el pitcher daba las típicas opciones de efectos al pulsar los cursores tras el lanzamiento. Incorporaba además un torneo con lo que teníamos algo más que el simple juego de uno contra el ordenador.

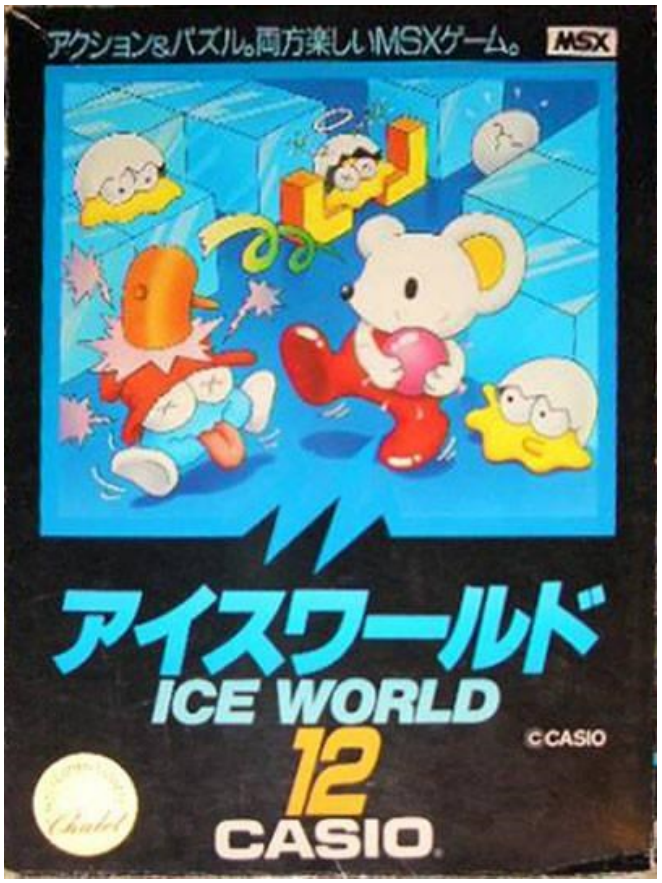
Completaban el año 1984 el lanzamiento de **Ski Command** (スキーコマンド) y **Pachinko-U.F.O.** (パチンコ-U.F.O.). **Ski Command** estaba claramente basado en la escena de la persecución de la nieve de **Sólo para sus Ojos**, con Roger Moore en el papel de James Bond. El juego era una mejora de la versión que había publicado la propia **Casio** en 1983 para su PV-2000, siendo éste en perspectiva cenital y en MSX cambiábamos a un pseudo 3D. **Pachinko-U.F.O.** era algo más que un juego de pachinko, había niveles compuestos por tres tablas, en las dos primeras el objetivo era alcanzar una puntuación con el sistema clásico de los pachinko, pero en la tercera debíamos derribar el UFO que daba nombre al juego. De nuevo, el juego era conversión desde las PV-1000 y PV-2000 de la propia **Casio**.





Ski Command y su inspiración, Sólo para tus Ojos

Ya en 1985, **Casio** se toma un respiro y de enero a julio, números 5 al 11 de su colección, únicamente saca juegos de **Konami** y **dB-Soft**. Quizá la razón para este parón fuese un cambio en los juegos que ofrecerían después, pasamos de conversiones de sus consolas y los dos juegos deportivos a un cambio estético y sonoro que supone la salida de **Ice World** (アイスワールド). **Casio** ya había ofrecido buenos juegos en 1984, pero la aparición en agosto de **Ice World** es la llegada de personajes mucho más caricaturizados, mejores gráficos, y empieza a tomar mayor importancia la melodía del juego. En cierta manera, **Ice World** puede tomarse como el punto de partida de la gran **Casio** para MSX. También es cierto que desde **Ice World** comienza a notarse una característica que va a acompañar a **Casio** en todos sus proyectos: sus juegos siempre van a recordar a otros. Nunca caen en el plagio descarado, aunque alguno sí que lo roza, pero sí que se ven muchas similitudes y parecen casi como versiones pasadas por el tamiz de **Casio**.



Ice World

Hablando sobre parecidos, **Ice World** puede recordar al **Pengo** (ペンゴ) de **SEGA**, por su personaje de aspecto *kawaii*, un ratón, como lo era el pingüino de **Pengo**, y también rodeado de rocas. En **Pengo** podíamos juntar bloques estrella para sumar un bonus, mientras que en **Ice World** juntar las piezas es el objetivo final. Pero las piezas tienen forma de L y pueden ser giradas dependiendo del lado desde donde se les empuje, además, el ratón lleva un mazo que también sirve para atacar a los enemigos, que pueden acabar convertidos en rocas de forma que puedes llegar a situaciones imposibles.

RUNすれば、ワンダーランド。



佐倉しおり

面白さが加速する、遊びきれるか20科目。カシオMSXソフト。

■大障害競馬



1～4人まで楽しめる競馬ゲーム。ファンファーレも高らかに、グラス、ダートありの難コースに挑戦。馬の走りと、レースのかけひきが堪能できます。■GPM-101
¥4,800©CASIO

■熱戦甲子園



全国から勝ち進んできた代表チーム8校が激突!コシピュータ相手と2プレイもOK。サイレンが鳴りわたり、球児たちの熱い闘いがいま始まる。■GPM-102
¥4,800©CASIO

■スキーコマンド



高速スノーバイクが、ジェットヘリが、障害物が3D感覚で次つぎと目の前に迫る。息もつけないほど興奮のシューティング・アクションゲーム。■GPM-103
¥4,800©CASIO

■パチンコ-U.F.O.



3種類の台が楽しめるパチンコゲーム。玉の速さや、クギに当って弾む感じなど、もうこれは本物顔負けのリアルさです。お父さんにも貸してあげよう。■GPM-104
¥4,800©CASIO

■サーカスチャーリー



サーカスの興奮満載。がんばれチャーリー。火の輪くぐり、綱渡り、玉のり、曲のり、空中ブランコと、5パターンの連続スリルに挑戦だ。
■GPM-105¥4,800
©Konami

■コナミのテニス



このゲームの醍醐味は、サーブ、スマッシュ、ボレーのするどい応酬。勝敗のわかれ目は、フットワークの差にあらわれてきそうです。
■GPM-106¥4,800
©Konami

■フラッピー



エビーラを、ユニコーンを、やっつけろ。新ピカ100画面がキミの頭脳と反射神経に挑戦する、ユニークなパズル&アクションゲーム。
■GPM-107¥5,800
©dB-SOFT

■イーアルカンフー



カンフーの王者は誰だ。やっつけたり、やられたり、思わず熱くなるアクションゲーム。正拳、足蹴り、飛蹴りで、次つぎに現われてくる敵を倒せ。■GPM-108
¥4,800©Konami

■ヴォルガード

新発売



フル・エネルギーで3機合体。未完のまま出撃したヴォルガードを敵が次つぎに襲う。キミのテクニックにあわせて遊べる、超メカシューティングゲーム。■GPM-109
¥5,800©dB-SOFT

■王家の谷

新発売



伝説の王家の谷にあるピラミッド内の、ミイラ男を倒せ。秘宝珠を手に入れろ。キミを冒険王にする、ミステリアス・アドベンチャーゲーム。
■GPM-110¥4,800
©Konami

■モピレンジャー

新発売



キャラクタが個性的な、シンキングゲーム。ラゾンを石に変えるストーン・ビーマーを使ってコモピラを救え、モピレンジャー。50面全部クリアできるかな。■GPM-111
¥4,800©Konami

■アイスワールド

好発売



アクションとパズルの楽しさがいっぱいのゲーム。かわいい白クマ"クッキー君"がショコラとバニラのモンスターを相手に不思議な氷の国で大活躍。■GPM-112
¥4,800©CASIO

■イーグルファイター

好発売



計器類を見ながらの操作。警告や爆破の効果音など、離着陸時の緊張と、空中戦の興奮を、演出した迫力あふれるゲーム。
■GPM-113¥4,800
©CASIO

■カシオワールドオープン

好発売



気分は、世界の難コースに挑むトッププレーヤー。ホールインワン賞もハンディもある本格的なカシオワールドオープン開催。
■GPM-114¥4,800
©CASIO

■BASIC入門



BASICの命令、絵の描きかた、音の出しかたなど、楽しみながら短時間に、BASICの基本の約束事をマスターすることができます。
■GPM-502¥5,800
©CASIO

■BASIC入門II(プログラミング編)

好発売



BASICの基本をマスターしたら、プログラミングに挑戦しよう。作成の手順から、配列、キー入力、時間待ちなどの方法が理解できます。
■GPM-505¥5,800
©CASIO

■コンピュータ入門

好発売



これをマスターすればキミは本格派。コンピュータの仕組みが解り、しかもエディタ、アセンブラ、デバッガを実際に使える便利なソフトです。
■GPM-506¥5,800
©CASIO

■ゲームランド



手順やメニューが次つぎと画面に表示され、だれにでも簡単にオリジナル・ゲームが創れてしまうゴキゲンなソフト。キミの創作意欲をかきたてます。■GPM-501
¥7,800©CASIO

■ゲームランド・スペシャル

好発売



ゲームランドにゲームのサンプルが入ったカセットテープとテクニック集がついたスペシャル版。より一層わかりやすく、そして楽しくゲームが創れます。■GPM-501S
¥8,900©CASIO

■描きくけコン(グラフィックソフト)

新発売



アイコン(メニュー)を選ぶだけ。ノンプログラムで、15色を使ってテレビ画面に思い通りのコンピュータ・グラフィックスを描くことができます。
■GPM-503¥4,800
©CASIO

カタログのご請求は、郵便番号、住所、氏名、年令、性別、職業(学年)をお書きの上、〒160東京都新宿区西新宿2-6(新宿住友ビル)カシオ計算機㈱宣伝企画部MS-I 係へ。

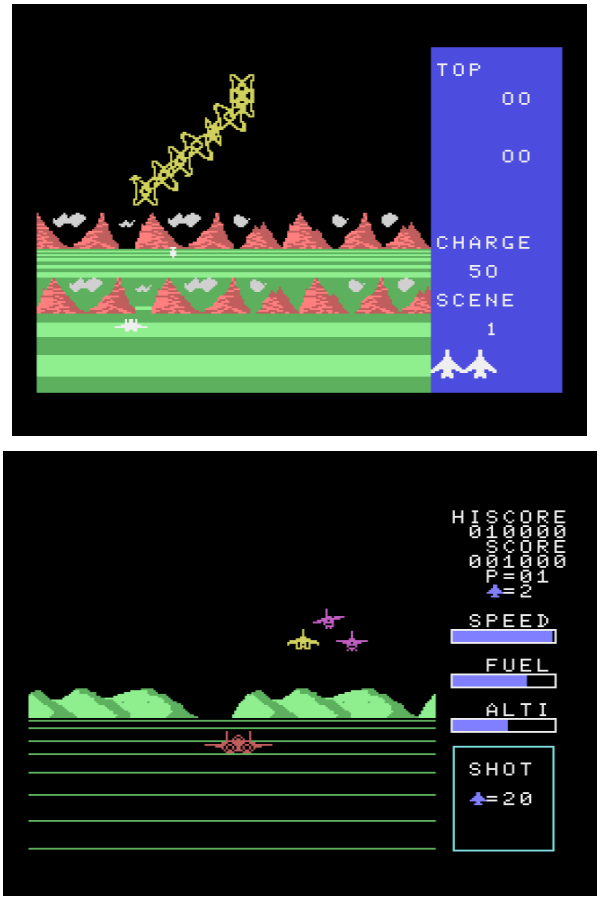
Efectivamente, **Ice World** es un juego realmente difícil, aunque queda mitigado gracias a las contraseñas que el juego va dando según superamos niveles. En el apartado técnico, el gráfico del ratón protagonista es sobresaliente, y su simpatía se realza con el sonido que acompaña a sus pasos. Los enemigos también están bien representados, pero son *tiles* por lo que su movimiento es más tosco, algo que tampoco molesta en exceso porque lo más importante es que nuestro ratón sí se mueva de forma fluida. En el apartado sonoro la melodía es corta pero bastante efectiva.

También se publicó en agosto **Eagle Fighter** (イーグルファイター), pero de inferior calidad. Se trataba de un juego que era una mezcla del arcade **Exerion** (エクセリオン) de **Jaleco**, con la aeronave del **Zoom 909** (ズーム909) de **SEGA**, y con fase de despegue y aterrizaje, y, a partir del tercer nivel, con repostaje en pleno vuelo en una escena que años después veríamos en el clásico **Afterburner** (アフターバーナー). Todo un batiburrillo con un fondo de escenario que se movía de forma excesivamente brusca, afeando el resultado final.

De nuevo un pequeño parón hasta diciembre, pero en ese mes llegan tres títulos de la propia **Casio**, además de publicar más juegos de **Konami** y **dB-Soft**. El primero es **Casio World Open** (カシオワールドオープン), juego de golf con el nombre de un torneo real creado por la propia **Casio**, establecido en 1981 y cuyo primer ganador fue Lee Trevino quien, curiosamente, también tuvo su propio juego de golf para Famicom. Se supone que los 18 hoyos del juego están basados en el circuito real.

Un buen juego de golf, con gráficos coloridos y un golfista algo rechoncho que recuerda al del **Golf** de Famicom. Las instrucciones, únicamente en japonés porque no tuvo distribución internacional como el resto de los juegos de **Casio**, especifican la distancia a la que puede llegar cada palo, el problema es que el juego únicamente ofrece la distancia entre el hoyo y el *tee* de salida, no marca la distancia que recorre la pelota en cada golpe ni lo que nos queda para llegar al hoyo, por lo que a partir del segundo golpe ya toca calcular todo a ojo. Una pena, porque el sistema para precisar el golpeo sí que es de los mejores que vimos en MSX.

El siguiente en la serie de **Casio** es **Iga Ninpōchō** (伊賀忍法帖). El título del juego es el mismo que el de una novela de 1964 escrita por Futaro Yamada (山田 風太郎) y que fue trasladada al cine en 1982 dirigida por Kōsei Saitō (斎藤 光正). En 1984, la película, que fue traducida como **Ninja Wars**, fue galardonada con varios premios por la academia japonesa, por lo que estaba de bastante actualidad. Sin embargo, el juego no muestra el copyright del libro o de la película, por lo que parece que simplemente se apropia del nombre.



Exerion y Eagle Fighter, ambos en MSX



Publicidad de Iga Nonpocho

CASIO

100 MSX

ひろがるMSXなかま100万台。



緊・急・発・進 おもしろスクランブル!! カシオ MSX ソフト

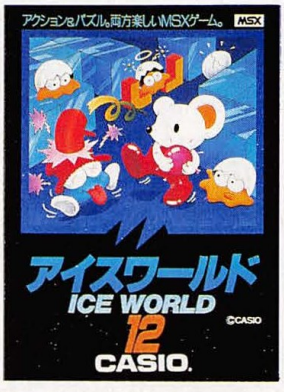
グングン楽しさ急上昇のカシオMSXソフト。

ゴルフゲームの本格派「カシオワールドオープン」も登場、

オモシロさに加速度がついた。

この強力ライン・アップで

キミのテクニックに挑戦だ!



■アイスワールド

氷の国・アイスワールドで、かわいい白クマ〝クッキー君〟が大活躍!ショコラ、バニラのモンスターの攻撃をかわして、宝物を探し出せ!ドキドキハラハラのアクションとムムムッと頭を悩ませるパズルのミックスゲーム。おまけになんと50パターン。さあキミは全部クリアーできるかな?

GPM-112 **¥4,800** ⓒCASIO



■イーグルファイター

白熱の空中戦へテイク・オフ!戦闘機F—15をコントロールして、離陸・戦闘・空中給油・着陸とスリリングなシーンに次々と挑戦。しかも、超音速の機体は、わずかな操縦ミスも許されない。リアルなフライト感覚が全身を包む!さあ、勇敢なパイロット諸君、成功を祈る!

GPM-113 **¥4,800** ⓒCASIO



■カシオワールドオープン

快晴の青空の下、ゲームファン注目の〝カシオワールドオープン〟の開幕だ!コースは18ホール・パー72の本格派。海越え、山越え、数々の難コースにチャレンジ。スクロールする画面が打球を追う、3D感覚のゴルフゲーム。キミのミラクル・ショットが、ベスト・スコアを生む!

GPM-114 **¥4,800** ⓒCASIO 12月発売予定



■ゲームランド・スペシャル

自分だけのオリジナル・ゲームがノン・プログラムでらくらくつくれる!キャラクタ、効果音、ストーリーも、もちろん楽しくつくれちゃう!ゲームづくりの基本になっている3つのゲームが入ったカセットテープとテクニック集がついた、ゲーム大好き少年必携のソフトだ!

GPM-501S **¥8,900** ⓒCASIO

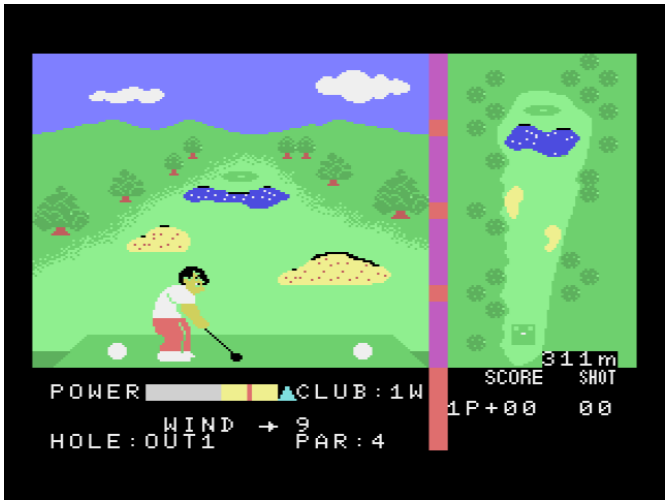
カタログのご請求は、郵便番号、住所、氏名、年令、性別、職業(学年)をお書きの上、〒163 東京都新宿区西新宿2-6(新宿住友ビル)カシオ計算機㈱宛にお申込下さい。

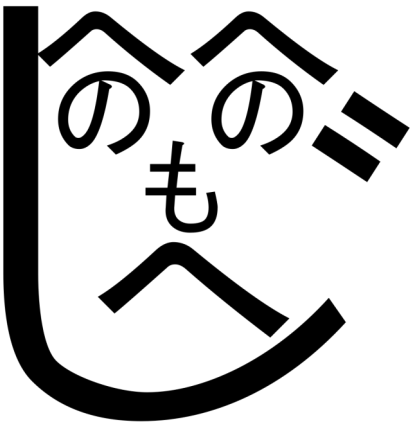
En cuanto al desarrollo, recuerda mucho a la saga Ninja-kun **Taito**, de la que en diciembre de 1985 ya se habían publicado dos entregas, **Ninja-kun Majou no Bouken** (忍者くん魔城の冒険) y **Ninja Jajamaru Kun** (忍者じゃじゃ丸くん), aunque por el lugar donde sucede la acción también recuerda al **Ninjya Kage** (忍者・影) de **Hudson**. Nuestro ninja comienza en las puertas del castillo y ha de derrotar a 10 ninjas enemigos para ganarse el acceso, una vez dentro tendrá que superar otros tres niveles para conseguir darle una vuelta completa al juego. En el interior deberá buscar las piedras tras las cortinas, teniendo cuidado porque puede haber una trampa adornado con un henohenomoheji (へのへのもへじ), que viene a ser una cara creada por los kanjis en hiragana que componen su nombre. El equivalente a lo que en España es pintar un retrato con un 6 y un 4.

El último de 1985 fue **Car Fighter** (カーファイター), que guardaba una similitud con el **Road Fighter** (ロードファイター) de **Konami** que iba mucho más allá del título. Es cierto que el juego de **Casio** justificaba mucho más el término *fighter* dentro del título, porque teníamos tanto balas como bombas para defendernos de los rivales. Si a la capacidad ofensiva de nuestro coche sumábamos la posibilidad de parar en gasolineras para repostar, ahí terminaban todas las diferencias respecto a **Road Fighter** porque todo lo demás, desde el diseño de los coches hasta el diseño de las carreteras, obstáculos y manchas de aceite, parecía copiado directamente.

Además, la propia **Casio** comenzó a distribuir el juego de **Konami**, y en el mismo mes en el que publicaba su **Car Fighter**, por lo que no parece que estuviesen muy preocupados por el tema del copyright.

Obviando que roza el plagio descarado, **Car Fighter** era un buen juego, aunque un peldaño por debajo del título de **Konami**. La velocidad era más que suficiente, vital en un juego de este estilo, y la dificultad estaba bien ajustada para no llegar a desesperar. De nuevo, el apartado técnico aprobaba con buena nota con gráficos que representaban correctamente todos los elementos de la carretera y el paisaje.





Henohenomoheji

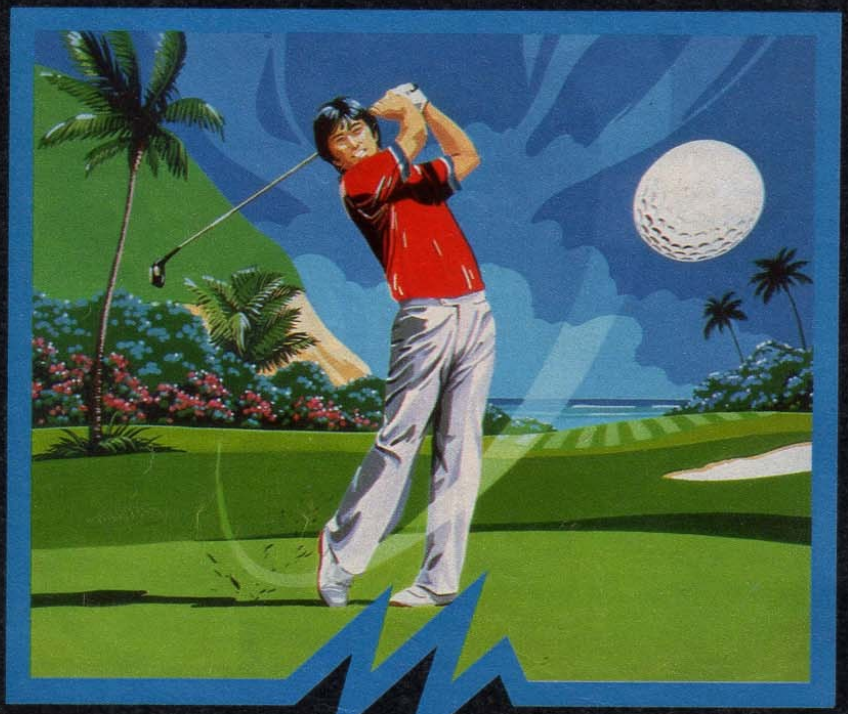




Separados al nacer

CASIO

スリルと、スピードと、リアリティと…キミを



カシオ ワールドオープン

GPM-114/C CASIO ¥4,800

ゴルファーの視線で打球がグーンとスクロール!
18ホール、パー72の本格派ゴルフゲーム登場。



快晴の青空の下、ゲームファン待望のカシオワールドオープンの開催だ。コースは海越え、山越え、しかも風向き不安定。心の準備はいいかな?

まずはティーショットから。ウッド、アイアンなど13本のクラブの中から打つクラブを決め、風向き0〜9を読んでパワーと方向を設定する。



各ホールには、バンカー、ウォーターハザード、OBがあり、それぞれにペナルティーショットが科されます。ショットは慎重に。

伊賀忍法帖

GPM-117/C CASIO ¥4,800

MSX忍法や手裏剣で、敵の忍者をやっつけろ!
ワイドな画面で遊べるオモシロ忍者アクション。



時は戦国。伊賀の秘伝、伊賀忍法帖4巻が甲賀忍者に奪われた!キミは忍法の達人、伊賀丸だ。モーレツな敵の攻撃をかわし巻物をとり戻せ!

パターンは全部で5つ。まず、城に忍び込むところから…。襲い来るお庭番を手裏剣で次々と倒して、いざ城内へ。





たて・よこともTV画面で3画面ぶんもスクロール!
ワイドに動いて、ばっちりアクション決めたいね!

たてにスクロールする第5面は天守閣。敵の最後の総攻撃をかわして、キミは生きのこれるか!?

第2面〜4面は城の中。横にスクロールする画面に挑戦だ。針地獄や弓矢、火車、敵忍者がキミを待つ。



●資料のご請求は、郵便番号、住所、氏名、年令、性別、職業(学年)をお書きの上、〒163 東京都新宿区西新宿2-6(新宿住友ビル)カシオ計算機㈱宣伝企画部MSX-B係へ。

しっぱなしにするビッグ3、新登場。

カーファイター

GPM-118/C CASIO ¥4,800



めまぐるしいカーチェイスと大興奮の銃撃戦。
さらに燃料補給など、胸キュンのスリルがいっぱい。



名車アストンマーチンでアメリカ大陸を横断せよ！謎のスパイ軍団が暴走車やトレーラーで行く手をはばむ。キミは無事ゴールインできるか？

マップ画面が表示され、サンフランシスコからゴールのワシントンを目指してスタート。コースはハイウェイあり湾岸道路ありの難コースだ。



攻撃はマシンガンと手りゅう弾。敵の無謀なアタックをうまくかわすのもテクニックのひとつ。攻撃と逃げのコンビネーションでゴールを目指せ！

ゲームクリアの最大ポイントはガソリンの給油だ。途中に出てくるガソリンスタンドでしっかり給油しないとガス欠でゲームオーバーに。



こんなソフトを待っていた。
カシオの新作MSXソフト

100 MSX
ひろがるMSXなかま100万台。


HAL LABORATORY
Lolo y Lala
HAL
Laboratory

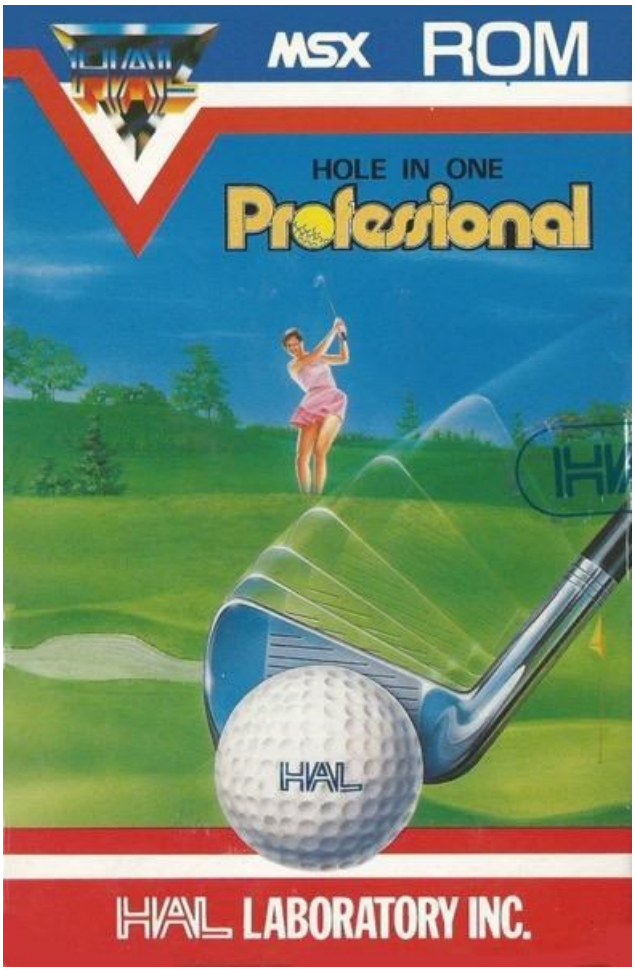
Para 1985 **Hal Laboratory** tenía preparada más de una sorpresa. Por un lado, publicaría un juego en el que de nuevo se colocaría como uno de los mejores del género, y por otro lado haría un movimiento con uno de sus juegos ya clásicos que no era nada habitual en los 80, y que hoy en día lo podríamos denominar DLC. Evidentemente, salvando las distancias entre la inmediatez actual y los medios de los años 80.

Estamos hablando de su **Hole in One** (ホール・イン・ワン) y de la extensión que publica **Hal Laboratory** en 1985 de nombre **Hole in One Extended Course** (ホール・イン・ワン拡張コース) que salía en formato casete ¿Cómo funcionaba? Pues se necesitaba tanto el cartucho original como el casete nuevo, y había que iniciar el ordenador dejando pulsada la tecla ESC, para que se abortase la carga del cartucho, saltase al BASIC y desde ahí cargar el contenido del casete. Esto no es un método habitual, no se puede introducir cualquier cartucho y abortar la carga, ha de estar preparado para ello y, por lo tanto, **Hal** tenía previsto desde la publicación del **Hole in One** que lanzaría este casete de expansión, con tres nuevos circuitos y un editor.

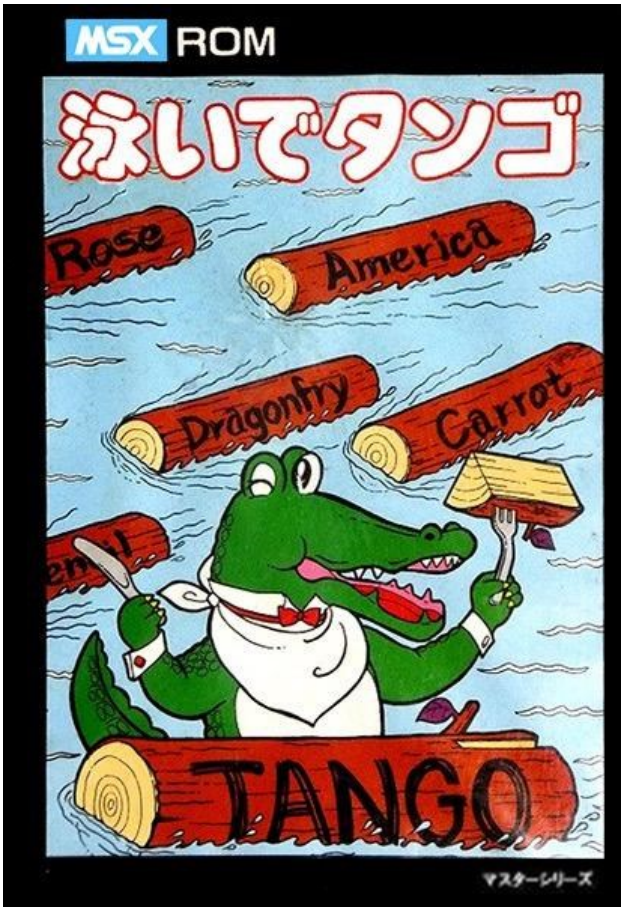
Posteriormente se publica **Hole in One Professional** (ホール・イン・ワンプロフェッショナル), esta vez con Satoru Iwata y F. Nakamura en los créditos y la demostración palpable de que el juego estaba funcionando. El juego sigue intacto en sus bases, la mecánica es la misma y los tres niveles de dificultad, aumentando en cada uno la velocidad con la que se mueve el cursor y, por lo tanto, siendo mucho más complicado precisar la potencia y dirección del golpe. Además, se incluyen dos circuitos distintos y nuevos modos de juego, como torneo contra un rival humano o contra el ordenador.

Hal sigue también con su serie de juegos educativos, y a este género pertenece **Oyoide Tango** (泳いでタンゴ). Manejando a un cocodrilo, el objetivo era aprender inglés, el juego nos ofrecía una temática, como podía ser deportes, y había que romper los troncos del río que contuviesen una palabra relacionada con esa temática, como podría ser en este ejemplo tenis, golf o rugby.

No podía faltar en el catálogo un juego de mahjong, algo casi obligatorio en las compañías japonesas, y el 20 de enero se publica **Tetsuman** (てつまん), otro más para el extenso catálogo de este juego de mesa.



Hole in One Professional, mejorando al original



Oyoide Tango, curiosa la dieta del cocodrilo



Publicidad de Eggerland Mystery



Lolo y Lala

El gran lanzamiento llega en noviembre y se trata de **Eggerland Mystery** (エッガーランドミステリー) de F. Nakamura, I. Okuyama y Hiroaki Suga (菅浩秋). Pese a ser un nuevo género para ellos, el menú inicial ya mostraba el estilo de la compañía y también incluía un editor de niveles muy completo, como hicieron en el **Hole in One**, siendo así de las primeras compañías en potenciar esta clase de extras que daba la posibilidad de que aumentar la vida útil del juego, creando nuevos niveles y compartiéndolos.

Hal se adentraba así de lleno en el terreno de los juegos de puzle, mezclando el movimiento de bloques para poder detener a los enemigos con los momentos de habilidad en los que había que esquivarlos. El camino era largo, nada menos que 100 niveles, 5 extras y 20 de bonus, en los que podíamos conseguir el código secreto para acceder a los 5 extras. Sin embargo, aun superando los 105 niveles el juego carecía de final, simplemente saltaba al menú principal y eso era el punto más negativo del juego, ya que una aventura como **Eggerland Mystery** merecía como mínimo un mensaje de felicitación.

El personaje principal era Lolo, de forma esférica y color azul con piernas, ojos y brazos, y su objetivo era rescatar a la princesa Lala, de color rosa y con un lazo, que ha sido secuestrada por King Egger. Esta era la historia, pero como ya hemos dicho no tenía una resolución, por lo que todo se quedaba en las instrucciones. Para su rescate, Lolo viaja a Eggerland donde se enfrentará a multitud de enemigos, cada uno con su propio comportamiento que había que conocer para poder superar los niveles, que estaban excelentemente diseñados y con una buena curva de dificultad.

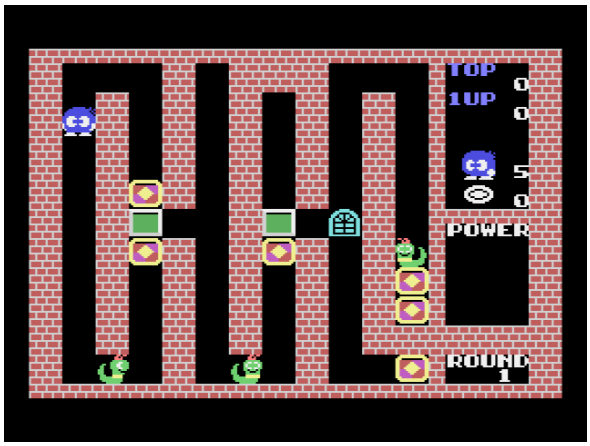
Hablando de diseño, el movimiento de Lolo podía parecer algo tosco ya que se desplazaba en bloques de medio *tile*, pero era algo intencionado y no una limitación porque inicialmente sólo Lolo estaba representado por *sprites* y el resto de los elementos y enemigos eran *tiles*, hasta que disparábamos a alguno y lo convertíamos en un huevo, o recogíamos todos los objetos y algunos enemigos comenzaban a moverse, en ese momento pasaban a ser *sprites*. El movimiento era así para facilitar el empujar los bloques desde el punto correcto, ya que había que hacerlo desde el punto central y no se movía si lo empujábamos desde una esquina.

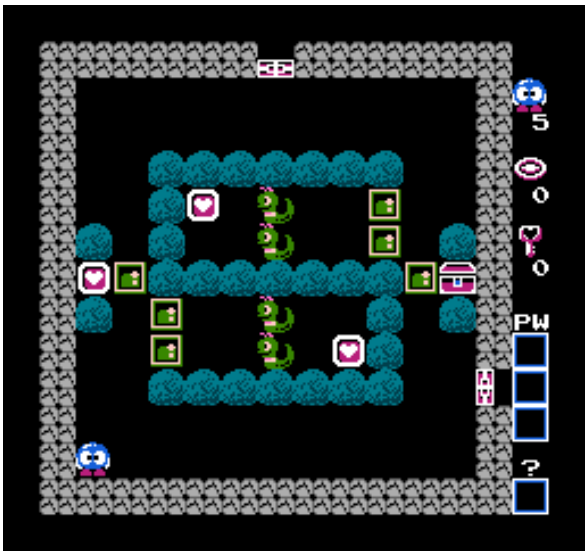
En el resto de los apartados técnicos, los gráficos eran muy simpáticos y bien realizados, los fondos negros, sobrios, ayudaban a que todo se distinguiese con facilidad y a evitar problemas de atributos de colores con los enemigos cuando eran *tiles*. La música se podía calificar como adecuada, redundando en la simpatía general del juego y pasando a una mucho más acelerada cuando cogíamos todos los objetos y debíamos huir hacia la salida del nivel.

Eggerland Mystery era el inicio de una saga que tuvo continuidad en MSX, pero que después dio el salto a Famicom, Game Boy y Windows, siendo más conocido como **Adventures of Lolo** en su edición no japonesa. La primera edición americana aparecida para NES era una mezcla de dos juegos de la Famicom: **Eggerland: Sōzōhe no Tabidachi** (エッガーランド 創造への旅立ち) y **Eggerland: Meikyū no Fukkatsu** (エッガーランド 迷宮の復活), que a su vez era una adaptación de la segunda parte de MSX. Es de destacar que **Hal** sí que tomaba el MSX como punto de partida, otras compañías japonesas solían hacer conversiones desde otros ordenadores o consolas al MSX, pero con **Hal** no ocurría lo mismo y por ese motivo podemos catalogarla como una de las compañías que más empeño puso en el MSX.

Echando ya un vistazo al paso de **Eggerland Mystery** por las distintas revistas, en la japonesa **MSX Magazine** le daban 4 estrellas y advertían que la gente no debería asustarse por sus 125 niveles, ya que estábamos ante un gran juego y también destacaba su editor de niveles. La neerlandesa **MSX Club Magazine** lo tenía muy claro y le daba una nota global de 95 haciendo media entre cuatro redactores.

En lo que respecta a las revistas galas, la **MSX News** afirmaba que **Eggerland Mystery** era "un juego excelente e inteligente, imposible apartarse de él". Para **Tilt** merecía 5 estrellas sobre 6 y también lo calificaba como un juego inteligente. En España únicamente tuvo un análisis por parte de la **MSX Extra**, que le daba una valoración de 7.5 y cuyo redactor no parecía estar muy acostumbrado a este tipo de juegos, porque decía que "se trata de una especie de COMECOCOS pero no en plan 'arcade', sino, al contrario, más de actuar lógicamente". Evidentes dificultades tuvo para poder describir qué se encontraría el jugador de **Eggerland Mystery**.





Lolo en su paso por MSX y Famicom



EL DATO



En la contraportada de la versión que nos ocupa, MSX, el nombre del protagonista no era Lolo, sino Roro.

¿Un cambio posterior de nombre? Realmente la respuesta es más sencilla, ya que estamos ante uno de tantos casos en el que la transliteración de los kanji trae problemas. El fonema "L" no existe en japonés, con lo que en su lugar usan el fonema "R", y si no hay una aclaración del autor puede crear confusión. En este ejemplo, Lolo y Roro en kanji se escribe exactamente igual: ロロ.

SONY
Mirando al MSX



1985 podríamos tomarlo como el fin de los ordenadores SMC de **Sony**, en los catálogos de la compañía de 1986 sus juegos ya desaparecen y se centran exclusivamente en el MSX, por lo que se puede considerar como acertada la decisión de **Sony** de no centrarse en su propio producto y diversificar la oferta. Pese a que ambos ordenadores tienen un Z80, el de **Sony** a 4MHz, las mayores capacidades gráficas del SMC no permitían hacer conversiones sencillas a MSX, y por esa razón tenían catálogos distintos. Pero 1985 es también la llegada del MSX2, y el primer juego de **Sony** para el nuevo ordenador sería, esta vez sí, una conversión desde el SMC-777.



Juegos de SMC anunciados en Oh! Hit Bit

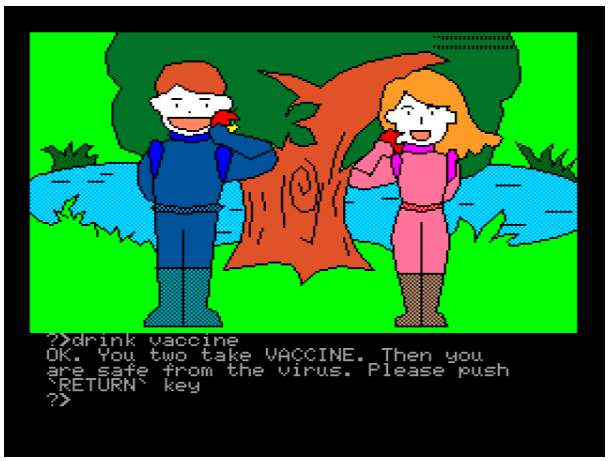
Estamos hablando de **New Adam & Eve** (ニューアダム&イブ), publicado el 21 de octubre de 1985 en disquete para MSX2 y original de 1983. Un extenso elenco de programadores y la portada del ya habitual Susumu Matsushita dan vida a esta aventura conversacional con un argumento post apocalíptico. Un arma bioquímica se ha descontrolado accidentalmente exterminando a toda la raza humana salvo a dos personas: Adam e Eve. El juego comienza en un refugio antinuclear, y la misión será poder salir del mismo y encontrar un remedio en forma de vacuna para que la humanidad pueda volver a repoblar el planeta. Un juego muy adecuado para los tiempos del coronavirus.



New Adam & Eve, inconfundible Susumu Matsushita

Tanto las descripciones como las órdenes que podemos introducir están en inglés, pese a que el juego nunca salió de Japón. Usa el típico dibujado en esta clase de juegos, y además es una conversacional muy visual, ya que en todo momento representa los objetos con los que podemos interactuar y si los cogemos, o los movemos o realizamos cualquier acción, lo veremos en la pantalla de nuestro ordenador. Esto se puede hacer un poco tedioso, por poner un ejemplo, en una pantalla en la que podemos coger un traje y abrir una puerta, si realizamos ambas acciones primero pintará la habitación con el traje y la puerta cerrada, para después repintar las zonas oportunas para quitar el traje y representar la puerta abierta, y esto lo hará cada vez que entremos en la habitación.

El argumento es interesante y en todo momento las resoluciones son bastante lógicas, pero otro defecto sería que nos vamos a tener que desplazar bastante por todo el mapa, habiendo bastantes habitaciones que están únicamente como ambientación, sin posibilidad de interactuación con ellas.



La manzana no podía faltar

Los que no podían faltar a la cita eran los juegos de mesa, primero con **MSX Shōgi** (ＭＳＸ将棋) para representar el comúnmente conocido como ajedrez japonés, y el 21 de julio sale **Backgammon** (バックギャモン). Ambos juegos, de nuevo, con portada de Susumu Matsushita.



De nuevo, Susumu Matsushita se encarga de la portada



Super Soccer, Sony se acerca al fútbol



No son streakers, son jugadores

Otro juego de **Sony** en este 1985 es **Mystery the Party** (ミステリー・ザ・パーティ), que parece ser un compendio de distintos juegos de mesa y casino por lo que podemos ver en la **MSX Magazine**, ya que el juego no está preservado y nada más hemos podido averiguar.

Sony entraba también en el terreno deportivo, el 21 de julio ofrecía el **Super Soccer** (スーパーサッカー) programado por **Takara**. Aunque pronto se vería superado por la aparición de **Konami's Soccer**, hasta su fecha de salida posiblemente podría ser el mejor juego de fútbol en MSX. También es cierto que la competencia era escasa y todavía no había un gran título para representar un deporte tan complejo de llevar al ordenador como el fútbol.

No esperemos 22 jugadores o una representación lógica de las medidas del campo, que se divide en tres zonas: el centro del campo y las dos áreas. Al llegar al borde de una de las áreas, y hay que llegar muy al borde, el *scroll* se mueve para enseñar la siguiente zona. El sistema de juego también se puede hacer un poco confuso debido a la manera usada para señalar quién es el jugador que controlamos y a quién podemos pasar la pelota. Pensemos en uno de los equipos, representado por jugadores que la mitad superior es de color marrón y la inferior de azul claro, pues el jugador que nosotros controlamos pasaría a ser enteramente de color marrón, y al que podemos pasar aparecerá de color azul claro de los pies a la cabeza. Dicho de otra forma: nosotros vamos a controlar al que parezca que corre desnudo por el césped. El continuo cambio de colores de los futbolistas se puede hacer bastante confuso hasta que el jugador se acostumbra.

Otros defectos del juego eran muy habituales en 1985, no se podía escoger nivel de dificultad ni la duración del partido, la única opción era si el partido lo jugaría uno o dos jugadores. Pese a todos sus defectos, el juego entretenía y además era bastante fácil por lo que no provocaba frustración por sentirse impotente ante el empuje del rival.

α-Squadron (α スクアドロン) de **AG Corp** parecía a primera vista un simulador, por la pantalla inicial con un tablero de mandos, altímetro, marcador de velocidad... Pero en la práctica era bastante más sencillo, con una fase inicial de despegue y una segunda en la que teníamos que entrar dentro de una nebulosa, ambas partes muy sencillas, una tercera con un pequeño combate estelar contra un par de enemigos, y una última en la que nos tocaba aterrizar. Fase pasada y vuelta a empezar, todo con una extremada sencillez.

Scion (サイオン) era la conversión del arcade de 1984 de **Seibu Denshi**. Un *shoot'em up* vertical cuya única versión doméstica fue la de MSX, compuesto por cuatro fases distintas en arcade y tres en MSX. Durante la partida debíamos rescatar a una nave supletoria, que se acoplaría a nosotros y nos permitiría lanzar bombas hacia donde apuntase el punto de mira. Esto era imprescindible, ya que en algunas fases sobrevolábamos una estructura que debíamos derribar, y esto sólo lo conseguiríamos bombardeando los anclajes, y en la última era la única manera de alcanzar al enemigo final.

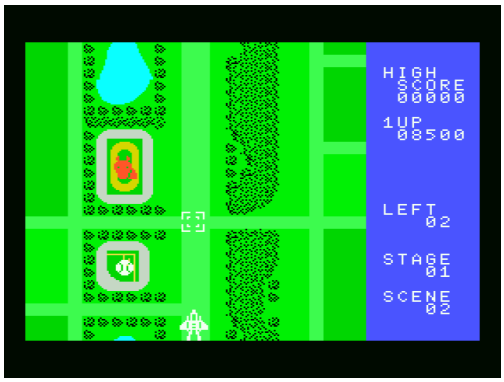
El juego constaba de 100 fases lo cual era una barbaridad, pero era la décima parte de los niveles de la recreativa. Seguro que aun así piensas que siguen siendo demasiados niveles, pero **Scion** guardaba un truco en su interior, heredado de la recreativa. La cuestión era que si en el segundo nivel, tras derribar la estructura lanzábamos una bomba a un campo de béisbol y a un hipódromo, aparecerían una pelota y un caballo. Tras hacer esto, en el tercer nivel tendríamos que sobrevolar la esfinge que aparece nada más empezar, sabremos que lo hemos hecho bien si vemos que la esfinge levanta su cabeza para mirarnos. Si hemos cumplido estos tres requisitos y al volver de nuevo a la segunda fase derribamos la estructura y nos colocamos en el camino central, conseguiremos saltar fases facilitando enormemente la tarea. Por ejemplo, si usamos este atajo en la primera oportunidad saltaremos de la fase 4 a la 39.

Scion incorporaba un final muy al estilo de las primeras recreativas, como la *kill screen* del **Donkey Kong**, y si conseguíamos superar las 100 fases la pantalla comenzaría a parpadear, a cambiar de color y finalmente nuestra nave explotaría y nos mostraría el mensaje de *Game Over*. No era el final más elaborado de la historia, aunque en arcade sí que incluyeron un mensaje de los programadores, con todos sus nombres para que quedase constancia.

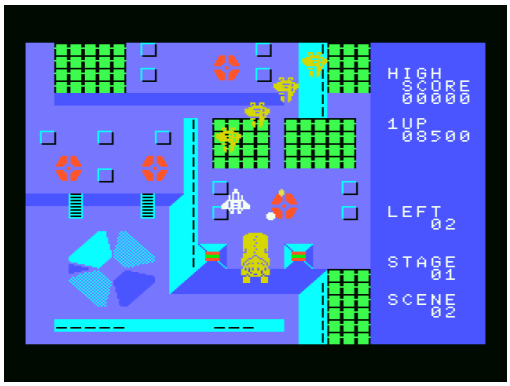
El juego podía contentar a los amantes de los *shoot' em ups* más clásicos, sin mejoras de disparo, sin bombas y con el mero reto de conseguir la puntuación más alta. Los gráficos estaban a buena altura, quizá en algún momento podía llegar a ser algo más difícil distinguir alguna bala entre el fondo pese a que estaban diseñadas para que cambiasen de color durante su trayectoria. La melodía no era tampoco su punto fuerte, pero acompañaba bien la partida junto al resto de efectos sonoros. En definitiva, un juego entretenido para contentar nuestras ansias por derribar naves enemigas.



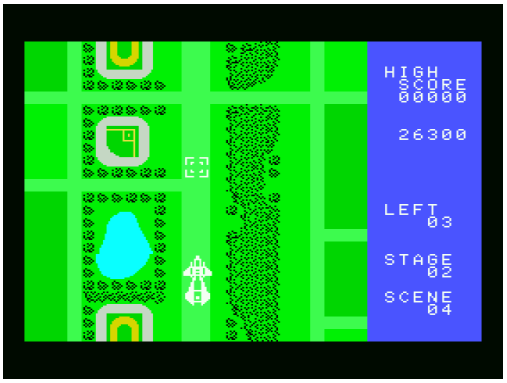
Scion



1-Sacar la pelota de béisbol y el caballo



2-Hacer que la esfinge mire al cielo



3-Colocarse en el camino central... y a saltar pantallas

ASCII
Un neerlandés impulsa el rol japonés



ASCII

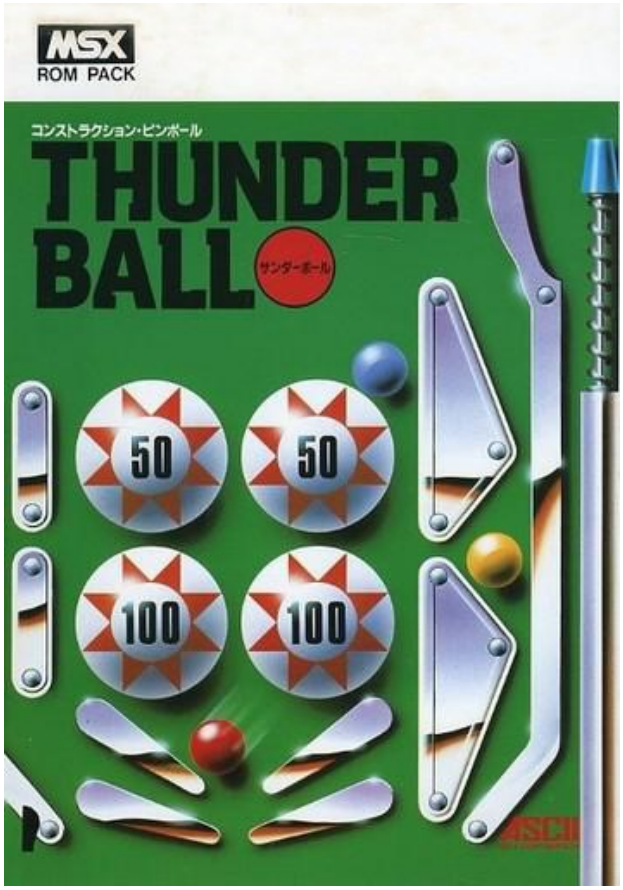
Tras los frenéticos 1983 y 1984, **ASCII** parecía bajar su producción de videojuegos para 1985. Sobre todo, se empezaba a echar en falta la producción propia y se establecía más como editor de juegos de terceras compañías, como **Mass Tael** o **Zap Corporation**. Este mismo año **ASCII** estaba enfrascado en la revisión del estándar, el MSX2, pero esta circunstancia no parecía extenderse a los videojuegos, ya que no produjo ninguno para el nuevo sistema y habría que esperar a 1986.

Centrándonos ya en 1985, y una vez separadas algunas compañías que ya hemos tratado o trataremos de forma separada, este año nos ofrecía un par de conversiones de arcade bastante destacadas, algún juego sorprendente y un juego de rol con bastante historia dentro del software japonés.

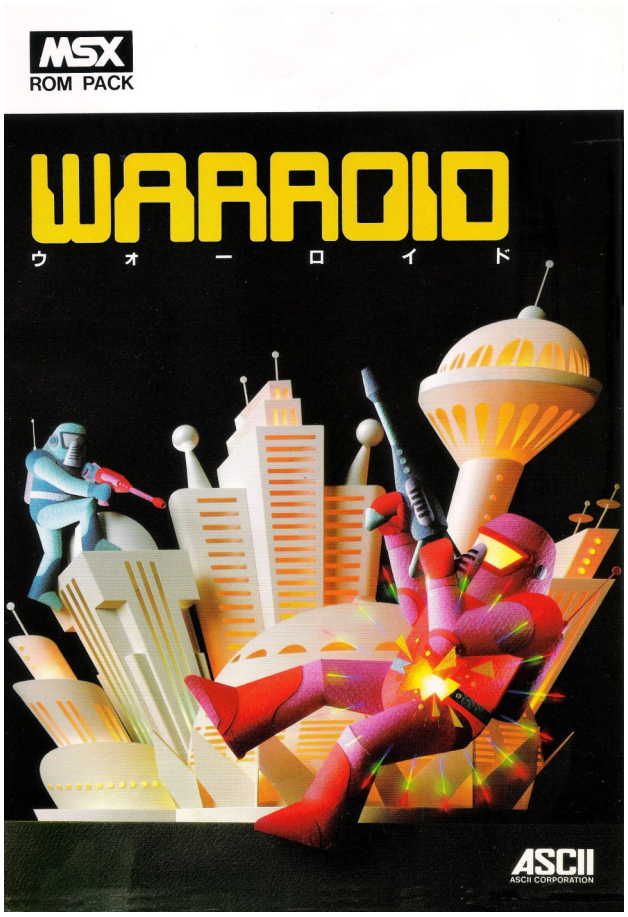
Dentro de los títulos de este año tenemos el **Janka** (雀華), que viene a cubrir el hueco de los juegos de mahjong, con el añadido de una chica que nos presenta y va narrando la partida (y de paso se desnuda). **Queen's Golf Training Center** (クィーンズゴルフジョイパック) era una continuación del **Queen's Golf** (クィーンズゴルフ) de 1984, un concepto original ya que nos situaba en un centro de entrenamiento en el que podíamos entrenar nuestro putt y nuestros golpes de aproximación al green. **Thunder Ball** (サンダーボール) era un pinball que incluía también un editor de mesas para ampliar la vida útil del juego, pero su calidad no estaba entre los mejores de su género, existiendo ya mejores opciones en el mercado ya que el movimiento de la bola, sin ser malo, era mejorable.

Una de las compañías que publicaban bajo el paraguas de **ASCII** fue **Yellow Horn**. No es posible encontrar nada de información acerca de este grupo, y en MSX parece que sólo crearon los dos juegos de los que vamos a hablar en este año. El primero era **Red Zone** (レッドゾーン), programado por Yuuichi Komatsuda (小松田 裕一), un juego de acción en primera persona en el que controlamos una aeronave con el objetivo de destruir los elementos terrestres para superar cada uno de los niveles. Destacable en el apartado técnico, ya que la representación tridimensional es solvente para un ordenador de 8 bits y todo se mueve con la suficiente soltura. En lo que es el juego en sí, se echa en falta una mayor variedad de situaciones ya que al avanzar niveles lo único que ocurrirá es que tendremos que destruir más objetivos.

El otro juego de **Yellow Horn**, **Warroid** (ウォーロイド), fue programado por Yoshihiro Takata (高田義広), publicado en octubre y consistía en una batalla uno contra uno entre dos robots. El juego ganaba enteros en el modo a dos jugadores, en el que el pique estaba garantizado. Además, pulsando la tecla ESC accedíamos a un nuevo menú en el que podíamos editar las características de nuestro robot, cambiando su aspecto o sus habilidades.



Thunder Ball, construye tu propia mesa



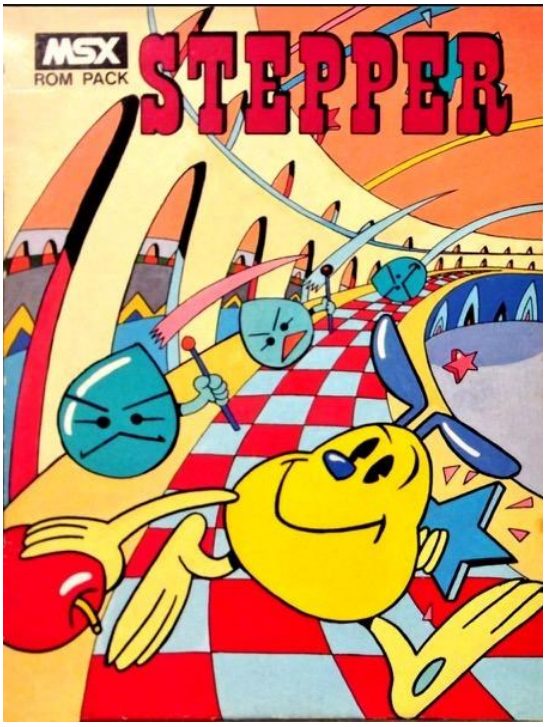
Warroid, combates robóticos



Podíamos cambiar los robots a nuestro gusto



Yoshihiro Takada, autor del Warroid, en la revista LOGiN



Stepper

El juego tenía un gran dinamismo, los personajes se movían con mucha rapidez por todo el nivel. Para que esto no fuese un problema, se incorporaba el apuntado automático y ambos personajes estarían continuamente apuntándose el uno al otro por mucho que nos desplazásemos por la pantalla. La sensación de frenetismo se acentuaba con la música, un clásico twist.

En el apartado gráfico, **Warroid** disponía de 16 pantallas diferentes, sin *scroll*, coloridas y la ya mencionada opción de cambiar los colores de nuestro personaje pudiendo usar cualquiera de los disponibles en MSX. **Warroid** es uno de esos juegos que no destacaba por la profundidad de su historia o por dar una gran variedad de situaciones, pero se encuadraba dentro de los primeros títulos japoneses que primaban la diversión por encima de otras cualidades.

Tanto **Warroid** como el ya mencionado **Thunder Ball**, fueron fruto de un concurso de software promovido por **ASCII**. Takata presentó **Warroid** originalmente para Sharp X-1 y consiguió el primer puesto, mientras que **Thunder Ball** era original de PC-6001. En ese mismo concurso los otros dos ganadores fueron **Coron**, programado para PC-8801, y **The Castle** para FM-7, del que ya hablaremos en años posteriores en su versión para MSX.

Isoco ya había creado para **ASCII Flash Splash** (フラッシュスプラッシュ) en 1984, para 1985 tenía preparado **Stepper** (ステッパー) y volvía a poner la originalidad como elemento fundamental para sorprender con su planteamiento. Inicialmente podíamos pensar que estábamos ante otro juego estilo **Lode Runner**, por las escaleras y la disposición de las plataformas, pero según avanzábamos niveles el juego mostraba su verdadera cara ofreciendo un componente bastante importante de puzle. En los niveles podíamos recoger tomates, que se usaban como proyectil frente a los enemigos, pero al mismo tiempo cuando chocaban con una pared, ésta se convertía en una escalera pudiendo abrir de este modo un nuevo camino. También las propias escaleras ofrecían la dificultad de que nuestro personaje no podía saltar desde ellas, por lo que en algunos niveles debíamos tener muy claro el camino a seguir para no quedarnos atrapados.

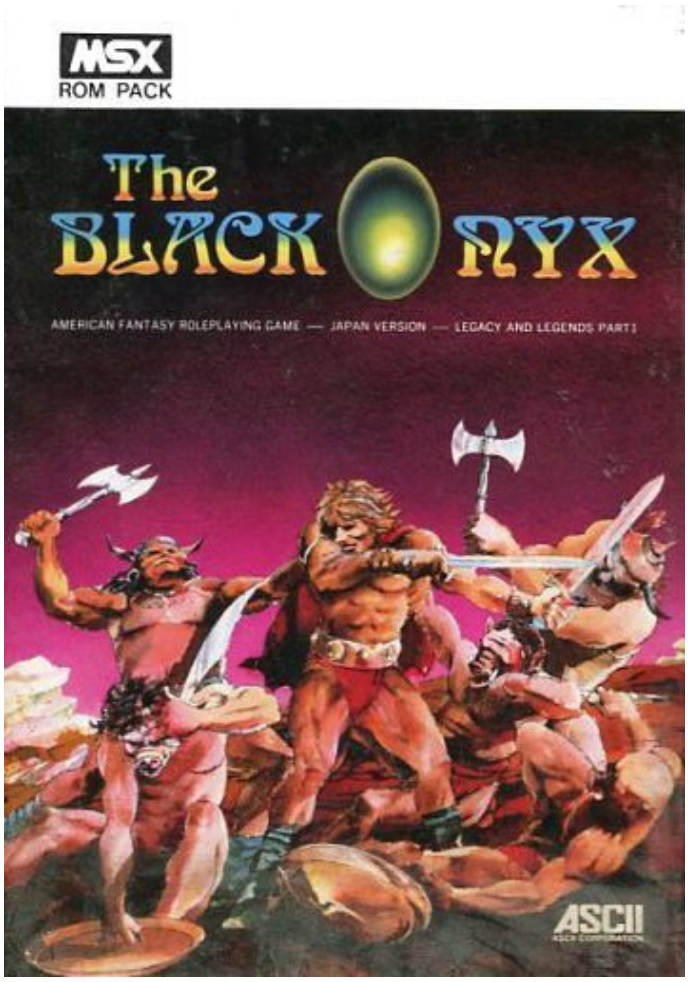
Otros elementos del juego eran las tazas de café, que nos daban más tiempo para completar el nivel, la P, que nos daba mayor potencia de salto, y las cuatro estrellas que había que recoger para que apareciese la salida. Si además recogíamos las estrellas en orden recibíamos 5.000 puntos de bonus.

Gráficamente **Stepper** no destacaba, algo lógico ya que los *sprites* eran de un reducido tamaño y no había más que dos enemigos distintos: una especie de ameba que nos mataba por contacto, y unas cruces que volaban por todo el nivel y que si las tocábamos se reducía nuestro tiempo restante. El apartado sonoro era, sin duda, el más flojo del juego al ofrecer una única melodía tremendamente repetitiva. La verdadera virtud de **Stepper** era la diversión que ofrecía, 32 niveles con un reto bastante variado. Precisamente, en el último nivel nos dejaban clara la autoría del juego, que fue finalizado el 8 de marzo de 1985 según el mensaje final.



Último nivel de Stepper

También en 1985, **ASCII** trasladaba a MSX un título de gran importancia para el software japonés: **The Black Onyx** (ブラックオニキス). El juego había sido publicado originalmente en 1984 y para el NEC PC-8801, programado por Henk Rogers, un programador neerlandés afincado en Japón y que aprovechó sus conocimientos del software internacional para crear un tipo de programa que hasta entonces no se había visto en el país, el juego de rol. Es por eso que tanto la producción como la distribución del juego fue un auténtico calvario para Rogers, quien inicialmente llegó a un acuerdo con **Koei** para su distribución en el que los beneficios se repartirían al 50%. Aparentemente todo estaba cerrado y Rogers continuaba con la creación del juego, hasta que en una reunión posterior **Koei** pretende cambiar los términos del acuerdo. Según el propio Rogers, es Keiko Erikawa (襟川 恵子), una de las fundadoras de la compañía, quien presiona para cambiar los porcentajes para que **Koei** tuviese una mayor porción del pastel debido a todo el dinero que estaban invirtiendo en el juego. Ante la negativa de Rogers, Erikawa rompe el acuerdo y llama a las revistas especializadas para amenazarles con consecuencias si aceptaban publicitar **The Black Onyx**. Además, como en **Koei** ya habían podido ver un prototipo, plagian el juego y lanzan **Dungeon** para PC-88 y Fujitsu FM -7, un desastre ya que copian el aspecto, pero no entienden su desarrollo al ser una novedad para ellos, por lo que el juego cosecha malas críticas.



The Black Onyx, un hito en Japón

The Black Onyx estaba fuertemente influenciado por **Ultima** y **Wizardry**, dos juegos no publicados por entonces en Japón, y tras un largo trabajo de Henk Rogers pudo presentar el juego a **Softbank** para así llegar a un acuerdo de distribución. De nuevo, la novedad del juego parece ser un obstáculo, no parece que **Softbank** esté plenamente convencido de que pudiera llegar a ser un éxito e incumple su acuerdo inicial de lanzar 3.000 copias en las navidades de 1983, limitándose a únicamente 600 y pasando totalmente desapercibido.



Keiko Erikawa, el puño de hierro de Koei



Henk Rogers junto a Alexey Pajitnov



Eiji Kure, posando para Technopolis

Una vez solucionado el problema de distribución, con **Softbank** ya sí cumpliendo, volvió a saltar a la palestra el nombre de Keiko Erikawa ya que su amenaza parecía que se estaba cumpliendo y las revistas no cubrían el juego. Siendo más precisos, algunas no lo cubrían y otras lo hacían pero desde el más puro desconocimiento de cómo jugar, por lo que sus artículos eran bastante confusos e inexactos. Para contrarrestar esta situación, el propio Rogers cogió todo el dinero que le quedaba, unos 50.000$, y con él contrató a un intérprete y sufragó todos los gastos en sus viajes por varias redacciones de las revistas, tanto para tratar el tema de la publicidad como para explicar a los redactores cómo se jugaba a **The Black Onyx**. A partir de marzo de 1984, las críticas en las revistas comienzan a cambiar radicalmente, ahora sí entendían cómo jugar a **The Black Onyx**.

El *tour* de Rogers produjo el resultado esperado y el juego comenzó a venderse a buen ritmo. Poco a poco, **The Black Onyx** se convertía en un referente y empezaba a crear la gran ola que terminaría produciendo decenas de títulos de rol en Japón. Su estética occidental no supuso un gran inconveniente, pero es evidente que en el proceso los títulos que le siguieron la cambiaron por una mucho más japonesa. Pese a su gran éxito, no traspasó las fronteras del país y fue un juego casi desconocido tanto en Europa como en América, teniendo versiones únicamente para ordenadores y consolas japonesas.

Henk Rogers, un pionero en Japón que en años posteriores volvió a tener una importancia capital para la historia del software nipón, ya que sería parte fundamental para conseguir los derechos de **Tetris** para ser comercializado en Gameboy. Posteriormente, en 2005, fundó junto al propio creador de **Tetris**, Alexey Pajitnov, **The Tetris Foundation** para gestionar los derechos de la licencia del juego.

Sin embargo, no podemos continuar sin citar a Eiji Kure (呉英二), seudónimo de Akio Ishihara (石原彰生) y parte fundamental también de esta historia ya que fue el encargado de portar el código de **The Black Onyx** desde BASIC a ensamblador en distintos ordenadores japoneses. Eiji encontró su vocación de programador con un Sharp MZ80K, era profesor de ciencias y matemáticas, pero, como él mismo comentaba, su sueldo no era demasiado alto. Al crear sus primeros programas y enviarlos a diversas revistas de la época, descubrió que podía ganar más dinero creando juegos que siendo docente y además haría lo que realmente le gustaba. Así, para disgusto de su familia, Eiji, a sus 30 años, dejó su trabajo de funcionario para embarcarse en su nueva aventura.

Su primer paso fue convertirse en redactor de la **Monthly Computer**, revista a la que también envió un juego para un concurso organizada por la misma. El juego de Eiji terminó segundo pese a ser el mejor, pero lo hicieron así para evitar suspicacias. Su premio fue un Sharp X1. Al poco, Henk Rogers contactó con él para ofrecerle el trabajo de portar **The Black Onyx**, algo que no dejó totalmente satisfecho a Eiji, ya que él quería crear sus propios juegos. Es por eso que terminaría fundando una empresa de software propia: **Kure Software Cobo Co.** (株式会社呉ソフトウェア工房)

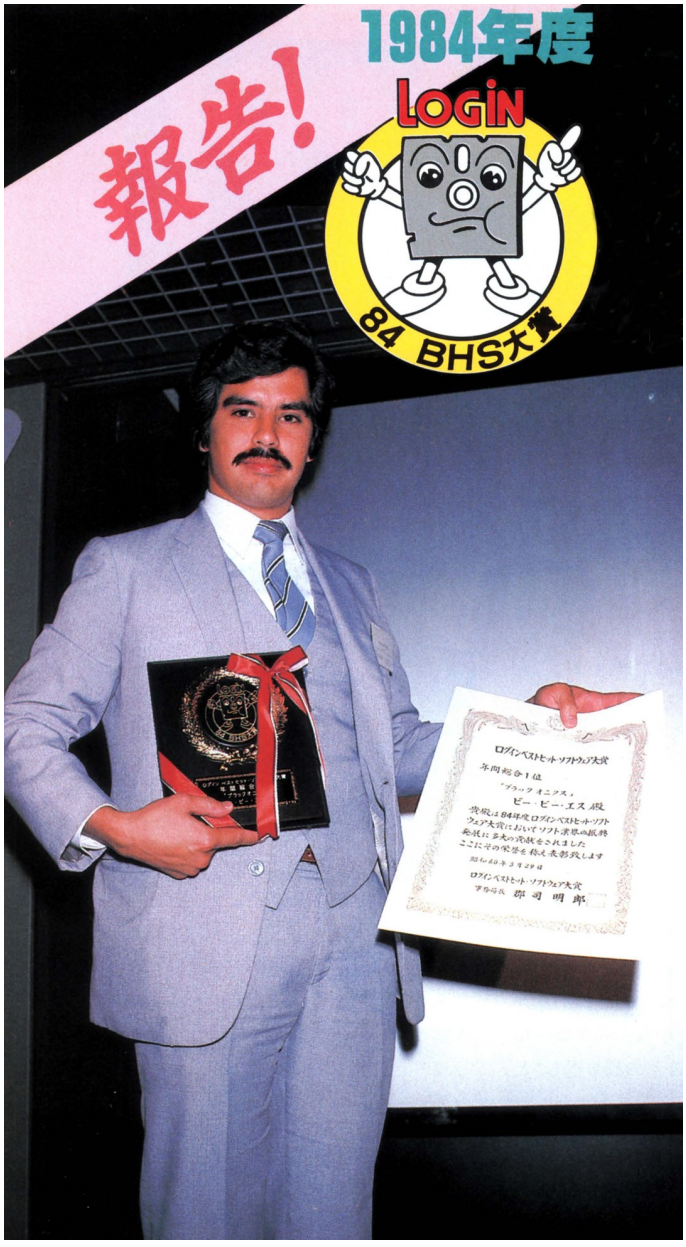
Volviendo a **The Black Onyx**, ya era un juego muy reconocido cuando se realizó la conversión a MSX, la cual respetaba completamente el desarrollo de la versión original con la posibilidad de crear hasta cinco personajes, o dejar algún hueco para reclutar alguno durante la aventura, puntos de vida, distintas armas, armaduras y pociones. Todo un mundo nuevo para el público japonés.

El argumento hablaba del ónice negro, la piedra que garantizaba la juventud y la felicidad a quien la poseyese. Guardada en la torre cercana a la ciudad de Utsuro, el objetivo era armar un equipo capaz de completar la búsqueda y encontrar el ónice.

Henk Rogers guardaba un premio a los 100 primeros en convertirse en poderosos guerreros y conseguir un karma perfecto, consistente en un pequeño ónice real que Rogers confesaba que le había costado unos 2 dólares cada uno. Para conseguir el karma perfecto había que evitar atacar a inocentes o a monstruos más débiles que tus personajes, mientras que para subir el karma la única manera era dialogando con los habitantes de Utsuro. La manera de probar que se había conseguido tal hazaña era escribiendo a Rogers dándole la palabra secreta que el juego proporcionaba: Yggdrasil, el árbol de la vida de la mitología nórdica.

No fue **The Black Onyx** el único juego creado por extranjeros que publicó **ASCII** en 1985, también vio la luz **F-16 Fighting Falcon** (Ｆ１６ファイティングファルコン) de **Nexa Corporation**, quienes posteriormente se fusionaron con **Spectrum Holobyte**. Lo que teníamos en **F16** era el antecesor de la saga Falcon, una exitosa serie de simuladores de vuelo que desde finales de los 80 hasta mediados de los 90 tuvo ventas en PC superiores a los 2 millones de unidades. Diseñado por Gilman Louie y Les Watts, el juego fue posteriormente portado a Master System por Yūji Naka (中 裕司).

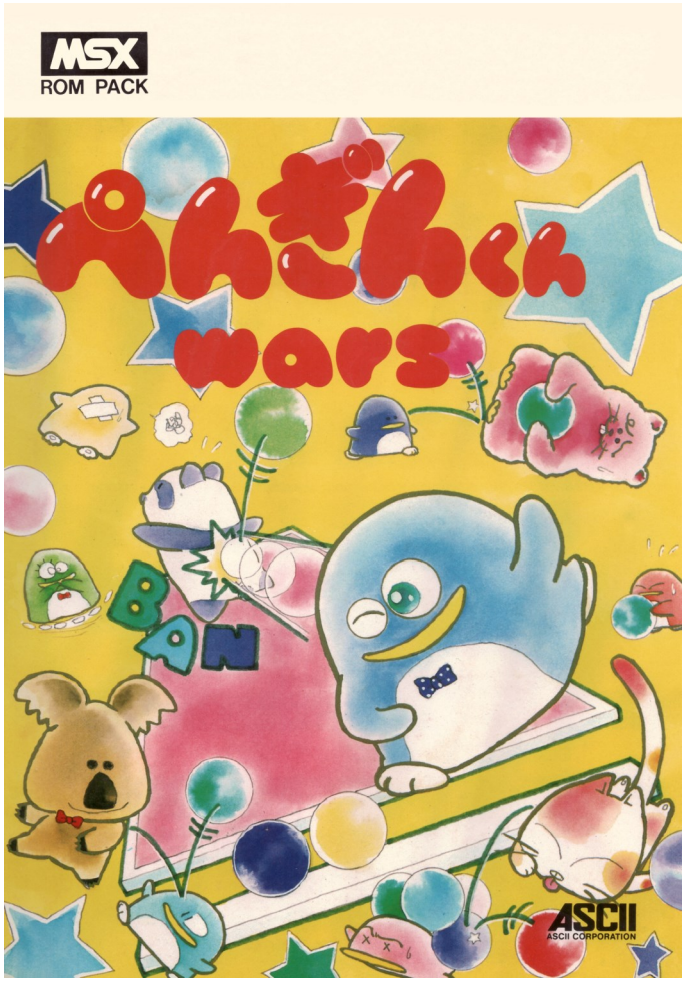
Es evidente que los ordenadores de 8 bits no eran los más adecuados para un juego tan complejo como puede ser un simulador, es por ello por lo que hay que saber reconocer los méritos de este juego y cómo los combates contra los MIG-21 era lógico que se desarrollasen casi a trompicones.



Henk Rogers, recogiendo el premio de la revista LOGiN a mejor juego de 1984. Sostiene el diploma como un torero el capote



F-16 Fighting Falcon



Penguin-Kun Wars

Para final de año, **ASCII** tenía preparadas dos conversiones de arcade para MSX. La primera, publicada en noviembre, era el **Penguin-Kun Wars** (ぺんぎんくん ウォーズ), un divertido juego de acción en el que controlábamos a un pingüino que debía enfrentarse a bolazos a otros animales. El "deporte" en el que se medían era el dojiball (ドジボール) y consistía en tratar de que las diez bolas en juego terminasen en el campo rival o, en su defecto, que hubiese más bolas en el campo rival que en el nuestro cuando terminase el tiempo.

El arcade original era de **UPL**, cuyos anteriores juegos en MSX habían sido publicados por **Sony**, y el autor era Tsutomu Fuzisawa (藤沢勉), quien había tenido colaboración de I. Ogata y M. Komeda, ambos autores del **Mouser** y es posible que fuesen autores de esta conversión a MSX, aunque si vemos la tabla de récords aparecerán unos sospechosos nombres: Ishiwata, Watanabe y Leechan. No se tarda demasiado en realizar, ya que el arcade sale al mercado el 14 de junio del 85, por lo que el proceso de conversión, restando el tiempo para fabricar los cartuchos y las cajas, posiblemente fuese de tres o cuatro meses.

La versión MSX es muy fiel al original, el arcade no era un prodigio técnico por lo que los gráficos en MSX son muy similares, con la entendible pérdida de colores, y se respeta la música original basada en la canción *Motto Sekkin Shimasho* (もっと接近しましょ) de la cantante pop Hidemi Ishikawa (石川秀美). Su simple desarrollo era un aliciente para la diversión del jugador, que rápidamente se veía inmerso en una batalla por conseguir ganar la partida y tratando de atizar al rival, con la consiguiente frustración cuando era él quien nos alcanzaba con una bola y nos desesperaba ver cómo nuestro pingüino permanecía unos segundos dolorido en el suelo, quedando a merced de otro bolazo del rival.

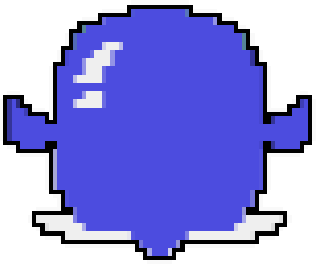
El hecho de que el juego se plantease como un torneo, en el que íbamos enfrentando a distintos animales, era otro aliciente ya que teníamos un final definido y la dificultad iba aumentando en cada combate, ya que el rival era más rápido y en la mesa también aparecían más elementos para así darle una mayor variedad al juego. Su otro gran aliciente era el juego a dobles, uno contra otro, una experiencia muy adictiva en el que las batallas virtuales se podía llegar a trasladar en modo de codazo entre los jugadores.

Penguin-Kun Wars fue conocido como **Penguin Wars** fuera de Japón o **King of the Zoo** en su versión europea para Gameboy, a España llegó a MSX como **La Batalla del Pingüino**. En 2019 se realizó un remake para consolas actuales: Switch y Playstation 4.

Para terminar el año, en diciembre **ASCII** publica **Seiken Acho** (聖拳アチョー). Por este nombre quizá no nos diga mucho, pero se trataba de la conversión del exitoso arcade **Kung-Fu Master** o **Spartan X** (スパルタンX). Este extraño cambio en el título venía motivado porque **Ponyca** en este mismo 1985 había publicado un juego con el mismo nombre: **Spartan X**, basado en la película homónima de Jackie Chan y Sammo Hung y que en España conocimos como **Los Supercamorristas**. Tampoco podría haberse utilizado el título internacional del arcade, **Kung-Fu Master**, ya que la propia **ASCII** había publicado el juego de **Mass Tael** que tenía el mismo nombre. Por todo esto, la versión MSX acabó llamándose **Seiken Acho**. Sin embargo, para Famicom se pudo rescatar el título original, ya que las licencias para ordenadores y consolas en Japón eran complementarias, por lo que sacar el juego para ordenadores no impedía que otra compañía hiciese lo mismo para consolas. El título, **Seiken Acho**, se traduciría como Puño Sagrado Acho, siendo "Acho" una onomatopeya que representa el golpear con el puño.

Aunque es cierto que el arcade se basaba en la película **Spartan X** no veríamos como enemigo final a Pepe Sancho, ni podríamos disfrutar del paisaje urbano de Barcelona. Tanto la película como el juego tenían una inspiración común en la película de Bruce Lee **Juego con la Muerte** (死亡遊戯), con el ascenso por los cinco pisos de una pagoda. Es por eso que en el juego, al final del tercer piso, nos esperaba un hombre de raza negra y de estatura desmesurada, el baloncestista Kareem Abdul-Jabbar en la película de Bruce Lee, quien era alumno suyo en la vida real.

El argumento nos ponía en la piel de Thomas, un experto en artes marciales cuya novia, Sylvia, había sido secuestrada por la organización criminal de Mr. X, enemigo final del juego, y le retaba a adentrarse en los cinco pisos del Templo del Diablo (Devil's Temple). En los pisos impares nos desplazaríamos de izquierda a derecha, y en los pisos pares de derecha a izquierda con el añadido de una parte inicial con trampas consistentes en jarrones, serpientes, dragones, polillas... Y al final de cada piso un enemigo especialmente fuerte: el ya citado émulo de Kareem Abdul-Jabbar, un hombre armado con un palo, el hombre del bumerán, un brujo y Mr. X, que tiene la capacidad tanto de atacar como de defenderse de los golpes de Thomas.





Penguin-Kun Wars en su versión arcade



La versión MSX, razonablemente parecida a la original



La versión PS4. El salto es evidente



Seiken Acho



Los Supercamorristas



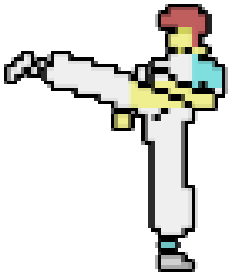
Micromanía analizando y alabando un juego de MSX. No sería lo más habitual

La conversión a MSX es notable por su fidelidad con el original, todos los elementos están presentes en esta versión por lo que en ese sentido los jugadores no podían echar en falta nada del arcade. En el apartado técnico, tanto en el aspecto gráfico como sonoro, el juego recrea perfectamente al arcade, dentro de las posibilidades de un MSX. Para conseguir un protagonista colorido, los programadores optan por usar *tiles* ya que siempre va a permanecer en el centro de la pantalla y por lo tanto no va a haber que desplazar los *tiles*, lo que hubiera resultado en un movimiento bastante brusco. Sin embargo, los enemigos sí que son pintados como *sprites*, representados sin camiseta para así ahorrarse el tener que usar otro *sprite* para la ropa y evitar parpadeos. Los enemigos finales sí que tienen más detalles pese a ser pintados también como *sprites*, pero al aparecer siempre en solitario no hay que preocuparse por los parpadeos.

Dentro del apartado negativo podríamos señalar el movimiento de la pantalla al retroceder con nuestro personaje, normalmente lo haremos por la presencia de un cuchillero, ya que nos va a dar sensación de que vamos patinando y puede ser frustrante si el enemigo se aleja de nosotros, porque comprobaremos que ellos se desplazan más rápido.

A España el juego llega distribuido por **Micro Byte** bajo el nombre de **Taekwon-do**, un arte marcial coreano que se estaba expandiendo a mediados de los 80 por el país. La **Input MSX** da al juego 43 sobre 50, una gran nota, y destacaba que "la sensación de realismo en el movimiento del protagonista y en las técnicas que ejecuta es perfecta". En esta ocasión, también la **Micromanía** se unía a los halagos al juego, 4 sobre 5 de calificación global y destacaba su puntuación perfecta en adicción. Merece la pena la lectura del artículo, porque, a falta de poder contrastarlo con la edición española del juego, nos narra un argumento con todos los nombres de los personajes cambiados. Para dar una idea de cuánto les gustó **Seiken Acho**, nada mejor que reproducir el último párrafo del análisis: "Un excelente programa. No decimos más porque nos vamos ahora mismo a jugar con él. Adiós."

Por una vez la nota discordante llega, desde Japón, desde la **MSX Magazine**. No suspende el juego, era muy raro que esta revista lo hiciera, pero le da una discreta puntuación de tres estrellas y lo califica como más difícil que el arcade, algo con lo que no creo que mucha gente que haya probado ambas versiones pueda estar de acuerdo.



ASCII SOFTWARE



ゲームセンターで大人気の
ボール投げ(ドジボール)ゲーム

ぺんぎんくんWARS

人気急上昇

恒例、村のドジボール大会。ぺんぎんくんはトーナメントのヒーローだ。今日の対戦相手はネコ、コアラ、パンダ…持ちボール5個を全部相手のコートに投げて、早く自分のボールをなくせば勝ち。でも、相手もどんどん投げ返してくるぞ。タイムアウトになった時は、ボールの数が少ない方が勝ち。トーナメントの優勝も夢じゃない…友だち8人までトーナメントが組めてしまう「ぺんぎんくんWARS」。さあ、最後に笑うのは、誰だ。

●ジョイスティック対応 ●メモリ16K以上のMSXで遊べます。
●ROMカートリッジ 定価5,800円(送料400円)

T&E Soft
La revolución del ARPG



En 1985, las únicas producciones por parte de **T&E Soft** que llegaron a MSX fueron dos juegos lanzados previamente en otros sistemas en 1984 y 1983. Pese a la escasez de títulos, ambos tienen importancia dentro del software japonés y especialmente uno de ellos tiene una importancia capital.

El primero de ellos es el **Legends of Star Arthur – Planet Mephius** (惑星メフィウス), un juego de aventuras con inspiración en **Star Wars** y en las leyendas del Rey Arturo. Si antes decíamos que este juego tuvo importancia, habría que especificar que es debido a su salida en formato VHD, al ser el primer juego de este género que veía la luz en un formato digital en Japón. La otra versión usó el formato casete, con la evidente pérdida de espectacularidad y el engorro añadido de ser tres casetes.

Originalmente, el juego había aparecido en 1983 para PC-6001 y fue el inicio de una trilogía de aventuras que se completaría con **Dark Nebula** y **Tera 4001**, pero en lo que respecta a MSX ninguna de estas dos continuaciones vio la luz. Para completar el lanzamiento, en la revista **T&E Magazine**, distribuida en tiendas de informática, la historia de **Star Arthur** se serializó en formato manga para contribuir a la popularidad del juego.

En cuanto a su desarrollo, se trataba de una aventura conversacional con textos y entrada de comandos en japonés. Una historia galáctica ambientada en el año 3826, un futuro en el que conviven los distintos seres del universo, como en **Star Wars**, y el objetivo del protagonista Star Arthur Milback es encontrar la legendaria espada Raysword, como en las leyendas del Rey Arturo.

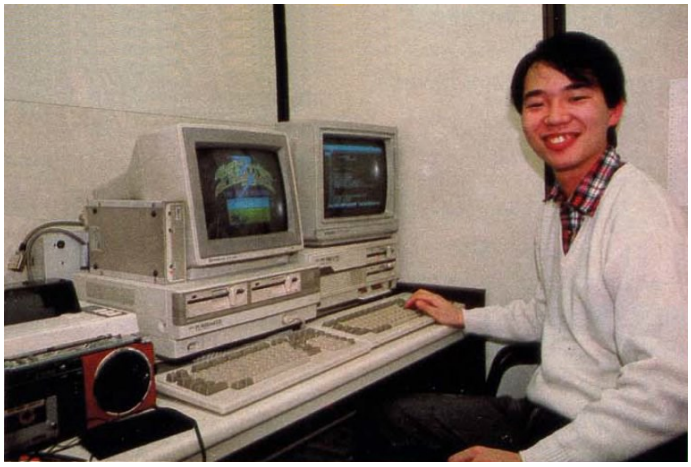
Mucha mayor importancia tuvo el otro título de **T&E Soft**, **Hydlide** (ハイドライド). Resulta complicado explicar todo lo que significó **Hydlide** en Japón, sobre todo porque su relevancia en Europa y América fue prácticamente nula. Pero **Hydlide** es ese juego que muchos programadores japoneses citarían como una de sus grandes influencias, como el que les hizo descubrir otro estilo y otra forma de desarrollar un juego de rol.

Hydlide se publica originalmente en PC-8801 el 13 de diciembre de 1984, y hay que recordar que antes de su salida lo que se ofrecía en Japón en cuanto a juegos de rol estaba muy influenciado por los juegos de este género que llegaban de EE. UU. Por eso imitaban las cuevas tridimensionales de juegos como **Wizardry** y todavía no primaba la perspectiva superior que dominó los juegos de rol japoneses en 8 y 16 bits. Tampoco tenían su jugabilidad tan característica, más simplificada y con reglas más directas que las exhaustivas que solían tener los juegos basados en **Dungeons & Dragons**.



Legends of Star Arthur—Planet Mephius


Eiji Yokoyama, uno de los autores de Planet Mephius



Tokihiro Naito, MSX Magazine de 1988

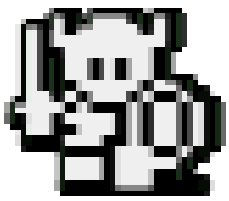


Cosmo Mutar, junto a otros juegos de T&E

Por eso, **Hydlide** marca un antes y un después en el mercado japonés. El juego se anuncia como *Active Role Playing Game* y con el tiempo ese ARPG se acaba asumiendo como *Action Role Playing Game*, convirtiéndose de esta forma en el juego que acuña el término y siendo considerado como el primer ARPG japonés, por poco margen de tiempo respecto a **Dragon Slayer** (ドラゴンスレイヤー). Recalcaremos que se trata del primero en acuñar el término, o al menos el primero al que se le adjudica, porque es cierto que hay juegos anteriores que podrían tener conceptos muy similares al ARPG, e incluso un juego como **Ultima** ya tendría prácticamente todos los ingredientes necesarios para ser considerado como tal, pero en lo que respecta a Japón sí que es el primero y sí que es el que inicia la fiebre por los juegos de rol cambiando por completo el mercado de los siguientes años, en los que los juegos de rol comenzarán a copar los rankings de los juegos más vendidos y mejor valorados.

El autor de la versión original es Tokihiro Naito (内藤 時浩), quien fue fichado por **T&E Soft** tras quedar sexto en un concurso de programación de 1984 creado por **ASCII**, con lo que consigue dejar su trabajo en una ferretería de Nagoya. Su primer trabajo en la compañía es ayudar en el segundo título de **Star Arthur**, **Dark Nebula**, y posteriormente crea **Cosmo Mutar** (コスモミューター) para PC-8801, juego que no se publica para MSX. En esa época, Naito estaba obsesionado con **The Black Onyx** (ザ・ブラックオニキス), un juego de rol realizado en Japón por un neerlandés y con estilo americano, y piensa que él podría hacer algo similar, así que se lo plantea a la dirección de **T&E Soft**. La respuesta es negativa, consideraban que los juegos de rol eran demasiado estáticos, con unos combates que se desarrollaban mediante órdenes y ellos querían juegos dinámicos, así que le emplazan a que consiga plantear un juego de rol dinámico si quiere que den luz verde al proyecto.

Naito no se rinde y sigue pensando en su nuevo proyecto, también era fanático del arcade **The Tower of Druaga** (ドルアーガの塔) de **Namco** y de él tomará las ideas principales para dinamizar su juego, también varias de las mazmorras de **Hydlide** tendrán mucha similitud con las que se pueden ver en **The Tower of Druaga**.



今、話題のハイドライドがついにMSXに!

☆アクションゲームのリアルタイム処理に
☆ロールプレイングゲームのキャラクターを成長させる楽しさと
☆アドベンチャーゲームの秘密捜しの面白さを融合

①あなたは主人公を操って、何画面もの広大な地形(森、草原、砂漠、水中、地下迷路)を探険します。
②目的は、15種以上の敵に勝って、王女を救い出すことですが……
③初め、主人公は、持ち物も経験も力もなく、弱い敵にもすぐ負けます。
④そこで、あなたの思考力、アイディア、作戦、ジョイスティック(キー操作)さばきが必要なのです。

- BGM同時進行
- ジョイスティック対応
- 四方向スクロール画面切り換え
  (次の画面に切り換わる時スクロールします。)
- キャラクター数・地上エリア数等もPC-8801版と同じ
- 高度な重ね合わせ処理により、下半身が樹木に隠れる立体的画面
- 一括ロード、アクセス無しでスピーディーなゲーム展開

Active Role Playing Game

ハイドライド



▲画面はMSX版

MSX (32K以上)、テープ版 ￥4,800

3-D GOLF SIMULATION

MSX 3Dゴルフシミュレーション

ロングセラーを誇るT&Eの3Dゴルフを君のMSXで!(高速版)



T&E SOFTで最も人気のある3Dゴルフシミュレーションを、MSXの機能を十分に引き出し、新たに制作したものです。3次元立体図形処理により、打った位置からの立体的画面の中を、ボールが遠くの方へ飛んで行きます。

ROMカートリッジ版 ￥5,800

▼画面はMSX版

スターアーサー伝説

I 惑星メフィウス

ストーリーはオリジナルを越えた!

カラーグラフィック40画面以上!

'85年夏発売予定



- ●ピラミッドワープ(迷路タイプ) ROMカートリッジ版 ￥4,800
- ●バトルシップクラプトンII(縦スクロール、シューティング) ROMカートリッジ版 ￥4,800

T&Eマガジン No.5 発行中

ゲームフリークとゲームデザイナーの接点を作ります。

T&E SOFT ユーザーズクラブ 会員募集!

この度、T&E SOFTでは、ユーザーの皆様へのサービス向上のため、"T&E SOFTユーザーズクラブ"を発足させることになりました。応募要項および特典、以下のとおりですので、どしどしお申し込み下さい。

特典
①T&E SOFTユーザーズクラブ会員証の発行
②T&Eマガジンの無料送付(年4回)
③T&E SOFTカタログの無料送付(年2・3回)
④オリジナルグッズ(Tシャツ等)の割引き販売
⑤会員の中から抽選で、新製品のモニターになっていただきます。
⑥新製品情報満載のT&E PRESS(新聞)を隔月発行
⑦その他、会員だけの楽しい特典を企画しています。

応募要項
●住所(TEL)●氏名(フリガナを必ず)●年齢(生年月日も記入のこと)●職業(学校名)●所有のパソコン機種名およびシステム(パソコンを持っていない方でも結構です)を明記の上、入会金300円、年会費1,000円を必ず現金書留又は、郵便為替で下記までお送り下さい。

〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 株式会社ティーアンドイーソフト「T&E SOFTユーザーズクラブ」係

信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名を明記の上当社宛お送りください。(送料サービス・速達ご希の方は300円プラス)
ガジンNO.4ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わり致します)
ログNO.3ご希望の方は、100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わり致します)

T&ESOFT

製造・販売/株式会社ティーアンドイーソフト ☎(052)773-7770
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地

T&Eマガジン NO.5 MSXマガジン5月号 請求券
カタログ NO.3 請求券 MSXマガジン5月号



The Tower of Druaga, su estética recuerda mucho a algunas mazmorras que podremos ver en Hydlide



Eiji Kato en LOGiN, gritando que él es el autor de la versión MSX de Hydlide... y que tiene 19 años

Una vez que tenía claro cómo quería su juego, faltaba darle un nombre y para ello se inspiró en un mapa estelar en el que vio la constelación de la hidra, *hydra* en inglés, y una segunda que el propio Naito en una entrevista para **MSX-Fan** decía que era la constelación *Ride*. No existe una constelación con ese nombre en inglés, así que habría que interpretar a cuál se refería Naito, y es posible que se refiriese a *Horse & Rider* que es como se conoce en inglés a las estrellas Mirza y Alcor de la constelación de la Osa Mayor, siendo Mirza el caballo y Alcor el jinete. Así que entre hidra, pronunciado en japonés *haidora*, y *ride*, en japonés *raido*, tenemos **Hydlide**, ya que en japonés se pronuncia *haidoraido*. Tras tres meses de trabajo, Naito termina la versión para PC-8801.

El éxito de **Hydlide** es inmediato, y sus ventas animan a hacer conversiones para más ordenadores, siendo Eiji Kato (加藤 英治) el autor de la versión para MSX. Las ventas no paran de acumularse y **Toshiba EMI** termina entregando a **T&E Soft** una placa conmemorativa al alcanzar el millón de unidades vendidas, pero la suma total, con todas las versiones, fue de más de dos millones.

Centrándonos ya en la versión MSX, inicialmente se publica en marzo de 1985 para MSX de primera generación y en formato casete. Es en julio cuando sale la versión para MSX2 tanto en disquete como en casete, y en ese momento **Hydlide** suma otro dato para la posteridad ya que se convierte en el primer juego publicado para el recién estrenado MSX2. En noviembre se publica una nueva versión para MSX de primera generación, en esta ocasión en cartucho y como la idea era no seguir usando la grabación en casete, el juego incluye en esta versión un sistema de contraseñas para poder continuar la partida. De nuevo, **Hydlide** innova ya que está considerado como el primer juego con un sistema de guardado con contraseña.

No quedan aquí las novedades, sino que **Hydlide** guardaba una más en su interior. Nuestro protagonista podía recuperar vida si permanecía quieto en zonas al aire libre, siendo así posiblemente el primero en incluir un sistema de regeneración de vida. Es cierto que en **The Black Onyx** también había algo similar, pero era únicamente al estar en la posada y es algo más complicado el asumirlo como regeneración, sino que más bien sería un descanso y recuperación de energía, no habiendo algo similar dentro del campo de batalla. Naito determinó que el protagonista recuperaría vida fuera de las mazmorras, ya que dentro de ellas pensaba que el héroe estaría en tensión y fuera podría estar en un estado más relajado que podría permitirle recuperar vida.

Una vez puesto sobre la mesa todo lo que significó **Hydlide**, también tenemos que analizar lo que es el juego en sí, y es cierto que sin conocer todos los datos resultaría imposible pensar en este juego como uno de los más importantes del software japonés porque estamos ante un pionero que, lógicamente, se vio superado en poco tiempo mejorando notablemente su propuesta con nuevas ideas. Entonces, pese a que nadie puede quitarle todo su mérito, el juego carecía totalmente de desarrollo de la historia, no había pueblos que visitar y habitantes con los que hablar, no había armaduras o armas que comprar, todo quedaba limitado a un continuo paseo en el que había que matar monstruos para mejorar nuestro personaje hasta que fuese capaz de enfrentarse a enemigos más poderosos.

Además, la solución del juego tenía algunos momentos bastante crípticos. La mayoría eran muy sencillos y lógicos, coge una lámpara para ver en la oscuridad donde está el crucifijo con el que podrás matar al vampiro, pero había algún otro que desafiaba cualquier lógica como el hecho de tener que recoger una lápida para que un lago se secara. Los juegos de rol en Japón acababan de nacer, y pronto se dieron cuenta de que necesitaban desarrollar más una historia para que el jugador se viese más inmerso en el juego y se involucrase más con lo que les sucediese a sus personajes. En **Hydlide** era todo mucho más simple, el protagonista se llamaba Jim y en el reino que habita, Fairyland, han robado una de las tres joyas que mantenían la paz. Esto permite que surja el demonio Varalys, el reino se sumerge en el caos y las otras dos joyas pierden su valor. Varalys finalmente convierte a la princesa Ana en tres hadas y la oculta en distintos lugares del reino. Como Jim, nuestro objetivo será rescatar a la princesa y derrotar a Varalys.

Hydlide también sufre el hecho de ser el primero en MSX2, los gráficos no brillan especialmente, pero el mayor problema técnico que tiene es la machacona melodía que se hace especialmente cansina.



Hydlide

```
                                    HYDL
IDE for MSX  Version 2 0      ROM ca
rtridge                   Programmed
       by  KATO EIJI  1985 10  4
         10 20  MESSAGE          ANG
OU CODE O KAIDOKU DEKITAKATA WA  T E
 SOFT KATO MADE GOIPPOU KUDASAI  TAD
ASHI SUBETE NO BIT NO IMI O KAIDOKU
SHITEKUDASAI                    HINT
           MY BIRTHDAY IS   S40  9
21       PLEASE GIVE ME A PRESENT
                  MY CAR IS
 SKYLINE          2000GT TURBO
NO 56 5912   SKYLINE NO TURBO SOUND
WA SHIBIRERU HODO SAIKO
                  MY BIKE IS
 KAWASAKI         GPZ400R
 NO  2739    YAPPARI BIKE WA HAYAI
```



EL DATO

Oculto en el código, Eiji Kato nos dejó un par de mensajes. En ellos, nos detallaba cuál era su coche, Nissan Skyline 2000GT Turbo, su motocicleta, Kawasaki GPZ400R, y nos pedía un regalo para el día de su cumpleaños, el 21 de septiembre.

También nos invitaba a visitar T&E Soft si habíamos sido capaces de descubrir este mensaje oculto.





Versión MSX y MSX2

En lo que respecta a las revistas, es curioso ver las calificaciones que le daban al juego en Europa y sobre todo la descripción que hacían del desarrollo. Empezando en Francia, **MSX News** decía que el juego estaba "claramente inspirado en Tolkien" y era "cautivador y sutil". Para la **MSX Magazine** era "un juego de dragones" y le daba 4 estrellas. En **Tilt** no tenían piedad, decían que el MSX2 era una buena máquina pero eso no garantizaba que se hiciesen buenos juegos para ella, así que un 5 sobre 20 y unos efectos de sonido "desagradables" para un título que "resulta injugable".

En la prensa española se notaba más la inexperiencia con los juegos de rol, la **MSX Extra** le daba un 8 y señalaba que el juego hacía un uso de las posibilidades gráficas del MSX2 "excepcional". La **Input MSX** lo calificaba con 42 sobre 50 y decía que "lo más emocionante del juego es que el objetivo es desconocido", se ve que analizaron con una copia sin instrucciones, y decían que la barra de experiencia era la "barra de energía" que acumulábamos al matar monstruos.

En cuanto a Japón, **Hydlide** era habitual verle en los primeros puestos de preferencia de los usuarios e incluso la **MSX-Fan** le dedicaba un artículo en pleno 1992. En los Países Bajos, la **MSX Gids** también pecaba de novata al decir que los gráficos eran excepcionales y que el juego era un "arcade de aventura". Le daba 5 estrellas en calidad, pero es que además decía que la música también era "genial".



EL DATO





Versión 64KB y 128KB

En las versiones para MSX2, tanto disquete como casete, el juego contaba con dos versiones. Una primera para MSX2 con un VDP de 64KB, que era bastante habitual en Japón, realizada en Screen 5 y 16 colores, y una segunda para VDP de 128KB donde se aprovechaban más las capacidades gráficas del nuevo ordenador, ya que estaba realizada en Screen 8 y 256 colores.

ストーリーは原作(オリジナル)を超えた。

MSX スターフォーサー伝説

(32K)

I 惑星メフィウス

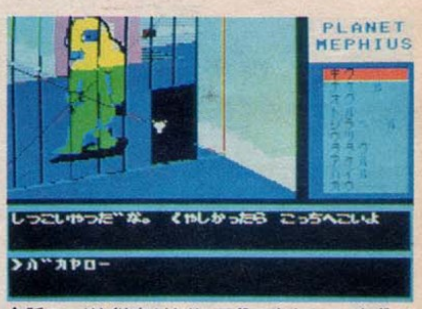
新発売!







フルカラーのグラフィックスは50面以上。もちろん従来のものと異なった場面もあります。



会話モードも従来どおり。下段にあなたの、上段にはキャラクターの返事が。もちろんカナ入力、ひらがな表示です。



写真は、印刷の為、色等が実際と異なっている場合もあります。

オリジナル版の発表から2年、新技術・アイディアを投入し、MSX版で新登場。

- ●操作性を重視した、コマンド選択方式。
- ●フルカラー50以上のグラフィック画面。
- ●登場キャラクター多数。もちろん会話モードもOK。
- ●描画速度は1画面1秒以下の瞬時画面表示。
- ●ヒント集申し込みカード付

MSX (32K以上)
テープ3本組 ¥4,800

惑星メフィウス関連商品発売中!

★惑星メフィウスの開発過程が本に!
「惑星メフィウスはこうして作られた」
東京書籍刊¥720

★惑星メフィウスがビデオディスクでアニメに!
- ●プログラム……㈱ティーアンドイーソフト
- ●映像製作……東映動画㈱
- ●発 売 元……日本ビクター㈱

MSX マークは、マイクロソフト社の登録商標です。

T&E SOFT

製造・販売/株式会社ティーアンドイーソフト ☎(052)773-7770
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地

※通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名を明記の上当社宛お送りください。(送料サービス・速達希望の方は300円プラス)
★マガジンNO.6ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上、請求券をお送りください。(葉書での請求はお断わり致します。)
★カタログNO.3ご希望の方は100円切手同封の上、カタログ請求券をお送りください。(葉書での請求はお断りします。)
●T&E SOFTユーザーズクラブ会員募集(くわしくはT&Eマガジンにて)

カタログ NO.3 請求券 MSXマガジン8月号	T&Eマガジン NO.6 請求券 MSXマガジン8月号

Mass Tael
El final del camino



Corta es la historia de **Mass Tael** en el MSX, corta pero intensa gracias al catálogo que ya tenía en Spectravideo y que permitió una rápida conversión para el nuevo estándar. Su actividad se reduce a 1984 y a este 1985, y la razón más plausible para este rápido abandono seguramente sea la llegada del MSX2 y la rapidez con la que los japoneses cambian a los nuevos sistemas. Mucho más acostumbrados a estos cambios que los europeos, supuso una creciente demanda de juegos para MSX2 y, al mismo tiempo, esperar una mayor calidad gráfica y sonora en los juegos para MSX1, algo que no todas las compañías podían ofrecer, además del cambio que se había iniciado con **Hydlide** que haría que el público no fuese tan receptivo al tipo de juegos que **Mass Tael** solía ofrecer, de mecánicas simples pero buena jugabilidad.

Actman (アクトマン) es uno de los juegos de **Mass Tael** para 1985 y comparte todas las características típicas de sus juegos: pantalla fija, juego infinito, posibilidad de dos jugadores de forma alterna y selector de dificultad. Aquí el objetivo es ir cogiendo partes de objetos para ir completando el mosaico de la parte superior, cuando se cogen todas las partes de un nivel se pasa al siguiente, pero no están numerados ya que lo que marca la vuelta es, precisamente, completar el mosaico, lo que da acceso a una pantalla de bonus y el juego continuará a mayor dificultad incluyendo poco a poco más enemigos en pantalla. Eso sí, no se puede decir que el juego sea especialmente amistoso con los animales, ya que los enemigos serán osos hormigueros, delfines, serpientes y gaviotas y nuestro personaje se defenderá de ellos dándoles patadas en el hocico o, si dispone de ellas, con hachas y espadas.



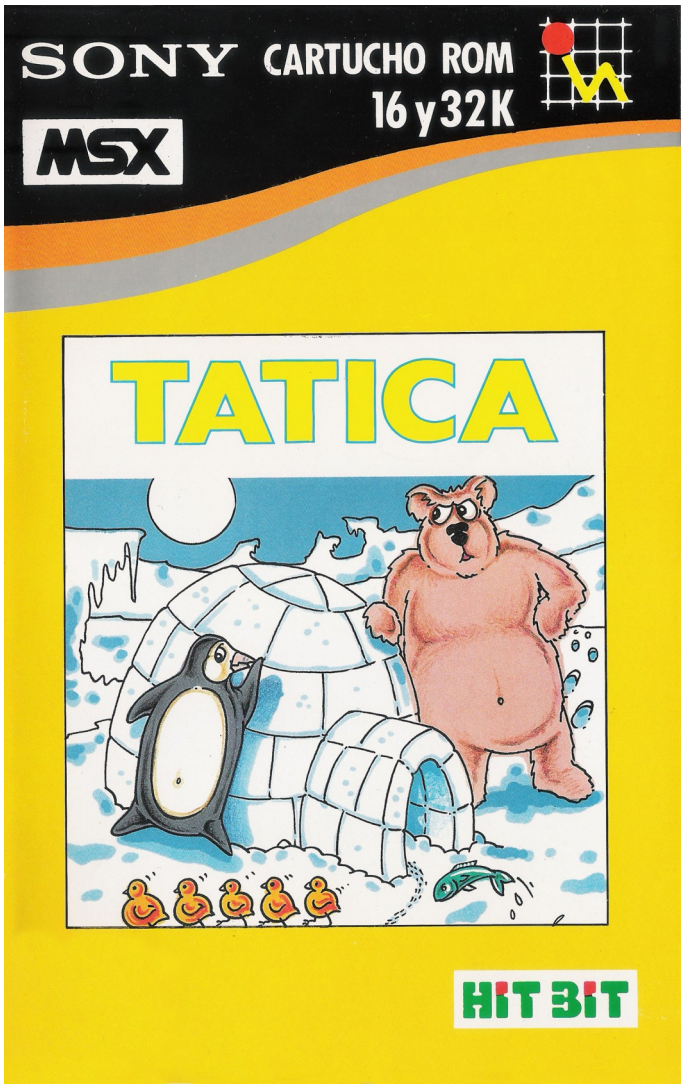
Actman

El mayor logro de **Actman** es el sistema de mástiles y cuerdas por el que se puede mover el personaje pese a ser algo lioso al principio, y aunque el control puede resultar un poco tosco al principio, en poco tiempo el jugador se hará con el dominio del personaje. No en vano, sigue la premisa de ofrecer un sistema de juego muy directo y fácilmente asimilable por el jugador.

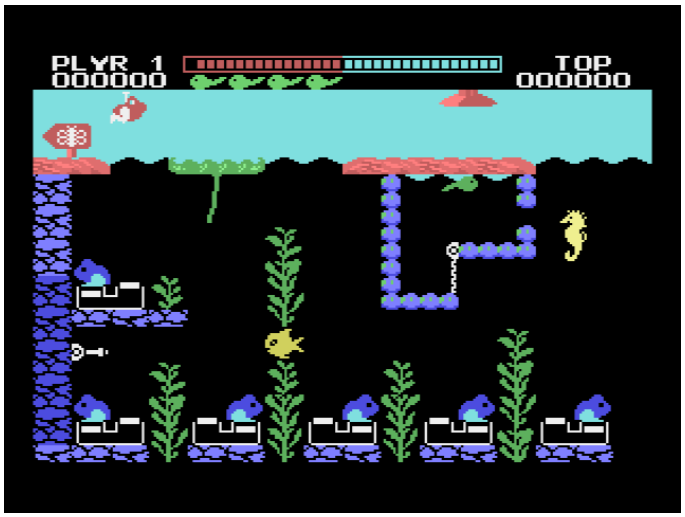
Angelo (アンジェロ) es todavía más sencillo, con unas mecánicas jugables que lo acercan a las pequeñas máquinas LCD de la época. Tres fases que se repiten constantemente, asociación de colores con zonas que parpadean que se convierten en el objetivo, todo simplificado al máximo para que el disfrute del jugador sea inmediato con el único fin de conseguir la puntuación más alta posible. Eso sí, se echaba de menos una melodía durante la partida para así amenizarla.



Angelo



Tatica, edición española



Robofrog, de lo mejor del catálogo de Mass Tael

Jump (ジャンプ) ofrecía una mejor calidad gráfica, pero no podía ocultar lo mucho que se basaba en el **Q*Bert** de **Gottlieb**. El sistema de movimiento y pintado de baldosas era el mismo, basado en los saltos del protagonista, el cambio consistía en que en lugar de una estructura de pirámide en **Jump** teníamos una mayor profundidad con varias zonas a distintas alturas por las que podíamos movernos arriba y abajo.

Pero **Jump** contenía bastantes novedades y variaciones respecto al original, no se quedaba únicamente en incorporar una nueva dimensión al juego, también ofrecía bastantes situaciones diferentes, como torretas disparando, baldosas móviles y otras que desaparecían, otras que sólo se podían pintar cuando una rejilla pasaba por encima de ellas. Todo esto hacía que **Jump** fuese un juego variado y bastante divertido, con una melodía agradable y buen colorido, pero también tremendamente complicado en cuanto avanzábamos unos pocos niveles.

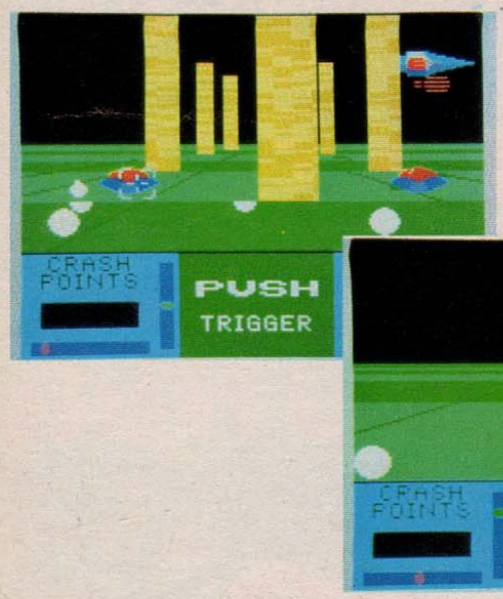
Tatica (タティカ) continúa con la fórmula mágica de **Mass Tael**: juegos de pantalla estática, aparentemente simples, pero con una buena variedad de situaciones. En este caso, el protagonista es un pingüino, aunque el *sprite* usado casi parece más un oso que un pingüino, y de nuevo estamos ante un juego frenético que exige muchos reflejos y estar atento a varias situaciones a la vez en la pantalla. Si en un nivel estábamos apagando fuegos, en el siguiente estaríamos tratando de alimentar crías o tratando de rescatarlas mientras caen asidas a un globo. Todo esto se va entremezclando al igual que los enemigos, con lo que con pocas situaciones y pocos enemigos el juego logra dar una sensación de mucha variedad.

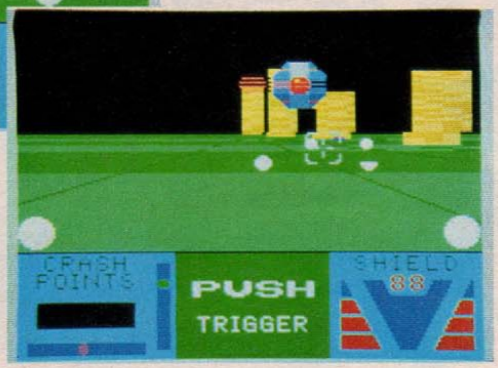
Aunque no disponemos de un orden cronológico, parece bastante lógico pensar que **Robofrog** fuese el último juego de **Mass Tael**. Primero por los aspectos técnicos del juego, gráficos y sonoros, que es de los mejores de la compañía, y segundo porque **Robofrog** no fue publicado por **ASCII**. Concretamente, no hay constancia de que el juego llegase tan siquiera a ser lanzado en Japón. Al contrario, la única edición conocida es en formato casete y distribuida por **Spectravideo**, posiblemente con el mercado británico como objetivo.

Robofrog era un frenético juego, original y divertido. Otro de **Mass Tael** en el que se exigía al jugador que estuviese atento a varias cosas al mismo tiempo. En este caso la acción se dividía en zonas, una primera donde capturar mosquitos para recargar la energía de nuestra "robo-rana", y una segunda donde había que insuflar aire a la zona del renacuajo atrapado para bajar el nivel del agua. Todo ello basado en trampolines, por lo que la rana estará constantemente saltando. Por todo esto, Japón se perdió uno de los mejores juegos de **Mass Tael**, una compañía que se hizo con un pequeño rincón dentro de la historia

ASCII SOFTWARE

夏休み一番のお楽しみ。宿題





RED ZONE レッドゾーン

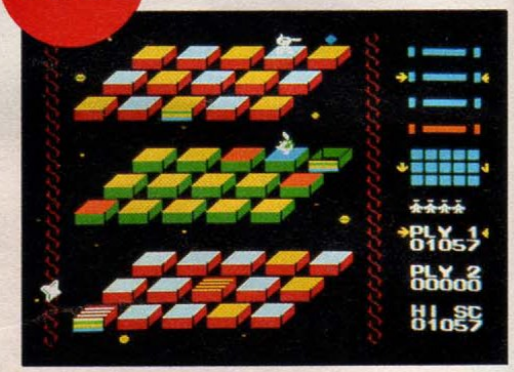
今やコンピュータに支配され、人を拒否する戦慄の要塞、RED ZONE。この地には「プロフェッサー」と呼ばれる監視システムが作動し、外部からの侵入を不可能なものとしている。そこでの君の任務は、二門のビームキャノン砲を装備した「コスモパンサー」を操り、「プロフェッサー」を破壊することだ。敵の攻撃や地表へのクラッシュによって変化するシールドの残量を確認しながら、敵機を撃墜して欲しい。MSXファン待望の3次元リアルタイム・アクションゲーム。変化に富んだ16エリアが君を興奮の彼方に誘う。

●ジョイスティック対応。●メモリ16K以上のMSXで遊べます。
●ROMカートリッジ　定価4,800円（送料500円）©イエローホーン



新発売

JUMP



宇宙空間の真中に2本のロープに支えられた4枚のスクリーンがあります。地球を離れること数万光年、ジャンプはこのスクリーン上のパネルを指定されたとおりに塗りかえるロボットです。ところがキャノン、キラースター、UFO、カラーチェンジャーといった異生物どもが作業の邪魔をするし、パネルの中には移動するものや、乗ると穴になってしまうもの、フィルターを通して踏まないと色が変わってくれない厄介なもの、それに踏むと死んでしまうパネルなど、まことに迷惑なパネルが次々と出現してきます。あなたはジャンプくんをたすけて、パネルの色を変えてあげてください。

●ジョイスティック対応●メモリ8K以上のMSXで遊べます。●ROMカートリッジ　定価4,800円（送料500円）©マスティール

アクトマン



新発売

その洞窟には太古の秘宝へ至る地図が隠されているという……君、アクトマンは不可能を可能にする冒険のプロフェッショナルだ。今回の使命はこの危険な洞窟内に散らばる地図の断片を集め、失われし秘宝の完全な地図を手に入れることにある。地を駆け、石柱をよじ登り、ロープをつたい地図を集めるアクトマンの前に、地図を守護する動物たちが襲いかかる。豚はキックでたおしたが、あっ鳥だ！蛇だ！巨大オレンジだ！とてもよけられない！えーい面倒だ、斧を投げつけてやれ！剣をふり斧を投げひた走るアクトマンの幸運を祈る。

●ジョイスティック対応　●メモリ8K以上のMSXで遊べます。
●ROMカートリッジ　定価4,800円（送料500円）©マスティール




COMPTIQ
1
1983
パソコンと遊ぶ本
コンプティーク
Comptiq
Una compañía importadora
サテレビジョン
380
yen
MSX大特集
人気ゲーム必勝法
ゼビウス エレベーターアクション プロサッカー
総額1,000万円
里見八犬伝
ソフトコンテスト
角川書店

Comptiq (コンプティーク) es una revista japonesa fruto de la unión entre la tienda Comptiq y la editorial Kadokawa Shoten. Inicialmente fue un extra de la revista **The Television** (ザテレビジョン) hasta que el 10 de noviembre de 1983 se publicó por primera vez como revista independiente, inicialmente enfocada a los ordenadores para terminar girando hacia su parte lúdica, los juegos. El nombre **Comptiq** venía de una mezcla entre *computer* y *boutique*.

Como en tantas otras compañías japonesas, es muy complicado encontrar referencias de su actividad, pero parece que en 1984 se convierte también en distribuidora y comienza a publicar juegos para el PC-88, FM-7 o X1, siendo títulos importados desde Norteamérica y convertidos para los ordenadores japoneses, algunos desde el Apple II. Incluso leyendo un especial de la propia revista, en la que se repasan los primeros 10 años de su existencia, no se encuentra referencia alguna a esta actividad.

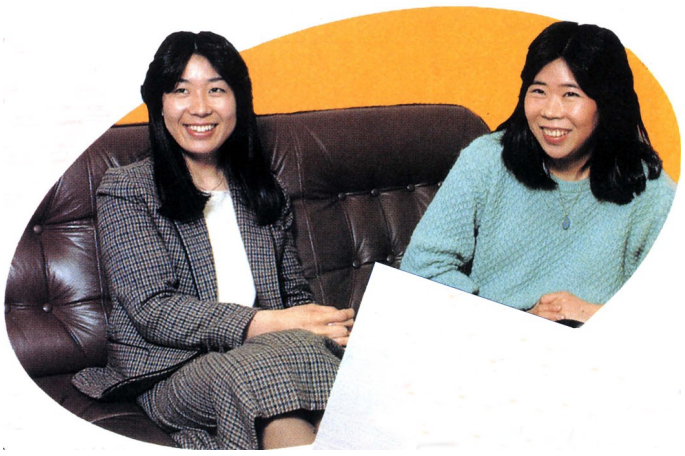
Hay que aclarar que **Comptiq** nunca tuvo un grupo de programación propio para crear sus juegos. En su lugar, subcontrataba siempre la tarea de convertir los títulos a los distintos ordenadores japoneses, y las encargadas de coordinar esta tarea, y testar posteriormente para comprobar que se había hecho un buen trabajo, eran tres mujeres: La jefa del equipo era Michiko Nakazawa (中澤身知子) y sus dos subordinadas eran Hiroko Koshida (越田ヒロ子) y Misako Arai (荒 井美佐子).

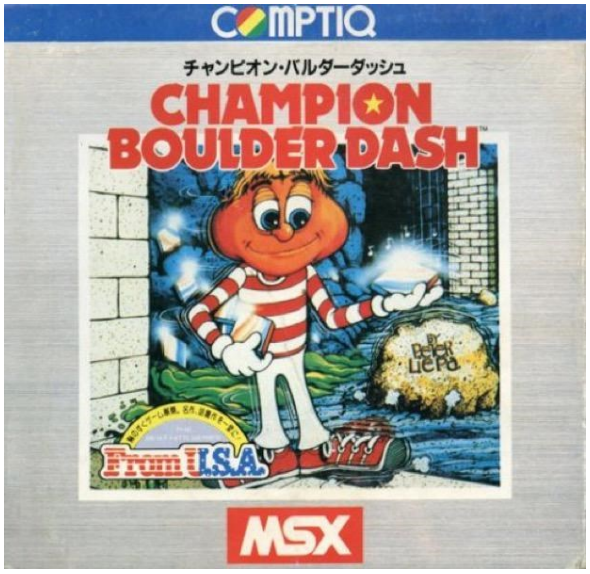
En 1985 **Comptiq** entra en el mundo del MSX y su relación es corta, unos cuatro meses, pero bastante productiva por la calidad de algunos de sus juegos. En sus cajas ponen especial énfasis en el origen de los juegos con un “From U.S.A.” bien grande que se puede ver en sus carátulas.

El primero de ellos es un caso bastante curioso y también con una historia por desentrañar, se trata del **Champion Boulder Dash** (チャンピオンバルダーダッシュ) que se publica el 20 de julio. Pese al título se trata del **Boulder Dash** original, el añadido de *Champion* parece provenir de la propia versión que **Comptiq** hizo para PC-88, en la que lanzó una primera versión y una segunda bajo el título **Champion Boulder Dash**. Pero antes de la salida en MSX de esta versión de **Comptiq**, en Reino Unido la compañía **Orpheus** lanzaba su propia conversión para MSX, realizada por Geoff M. Phillips, aproximadamente en el mes de mayo. La versión de **Comptiq** es idéntica en gráficos y sonido a la de **Orpheus**, aunque varían algunos niveles del juego. Ambas tienen su copyright, así que parece que **First Star**, la productora del juego, vendió los derechos a ambas. Recordemos que **Comptiq** inicialmente también era una tienda y concretamente de importación de software, por lo que parece que se hizo con la versión de **Orpheus** y la retocó.



Número 1 de la revista Comptiq


Hiroko Koshida y Misoko Arai, dos de las encargadas de gestionar y supervisar los juegos publicados por Comptiq



Champion Boulder Dash, la frase “from U.S.A.” bien a la vista


Peter Liepa, autor de Boulder Dash



Publicidad de The Heist

Boulder Dash fue creado para la gama de ordenadores de 8 bits de Atari por el canadiense Peter Liepa. Un año de trabajo que resultó ser un gran éxito tanto en Norteamérica como en Europa. En una entrevista concedida a la **Computer and Videogames** británica, Liepa decía que lo que más le molestaba de los ordenadores era el precio del software y que hubiese tantos modelos diferentes que fuesen incompatibles entre sí. Al menos, su obra llegó al MSX donde sí que se encontró con un estándar que quería paliar ese problema.

El protagonista es Rockford, que debe recoger diamantes en cuevas infestadas de enemigos y rocas que se derrumbarán sobre nosotros si no tenemos cuidado a la hora de excavar túneles. Cinco niveles de dificultad que modificarán el número de diamantes a recoger y el tiempo disponible, y 16 cuevas por delante para alcanzar el éxito de la misión.

El mismo día, 20 de julio, **Comptiq** publicaba **The Heist** (ハイスト), original de Apple II y realizado por Michael S. Livesay y Mike Mooney para **Livesay Computer Games**. A MSX llegaba una versión directamente portada desde Colecovision, publicada un año antes. El objetivo era guiar al ladrón para que pudiera robar todos los objetos de valor de cada nivel, evitando todos los dispositivos antirrobo repartidos por la casa.

Ya en septiembre es el turno de **Oil’s Well** (オイルズ・ウェル), originalmente programado para los ordenadores de 8 bits de Atari por Thomas J. Mitchell y publicado por **Sierra On-Line**. El nombre era un juego de palabras con *All’s Well* y su desarrollo estaba basado en el arcade **Anteater** de **Stern Electronics**, cambiando el oso hormiguero y su lengua por una excavadora con su pala. Pese a ser básicamente un clon, estamos ante uno de esos casos en el que la copia eclipsa al original y el legado de **Oil’s Well** fue mucho más relevante llegando a programarse versiones para 16 bits a principios de los 90.

En lo que respecta a MSX, de nuevo estamos ante una conversión desde Colecovision bien realizada. El juego se mueve de forma fluida y parte de su dificultad radica precisamente en la velocidad con la que dirigimos el brazo mecánico de la pala, exigiendo mucha precisión a la hora de girar por los túneles para perder el menor tiempo posible. En total, ocho niveles y todo un reto para poder ver el mensaje final, antes de volver a empezar en el primer nivel a mayor dificultad.

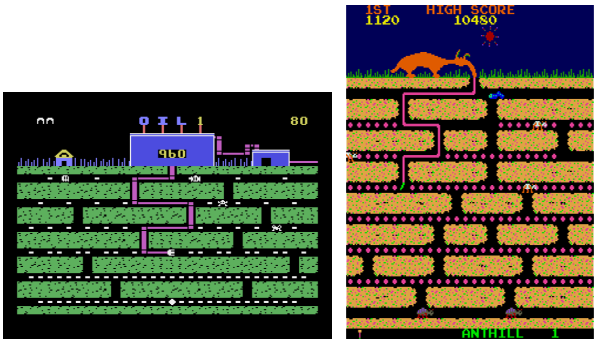
También en septiembre llegaba al MSX un famoso artista marcial, **Bruce Lee** (ブルース・リー). En este caso no llegaba portado desde Colecovision, ya que no existió para esta consola, pero sí que es una versión fiel al original para Atari 8-bit publicado en 1984 por **Datasoft**, programado por Ron J. Fortier, gráficos de Kelly Day y música de John A. Fitzpatrick. La versión de MSX corre a cargo, según los créditos, de Michael S. Livesay.

Bruce Lee combinaba el combate con las plataformas. La parte de combate era casi obligatoria por la licencia del personaje, y se notaba que era más un añadido por el hecho de disponer de pocos movimientos de ataque. No en vano, el motor del juego lo creó previamente Ron Fortier sin tener en mente la licencia de Bruce Lee que consiguieron posteriormente, además únicamente tendríamos enfrente a dos enemigos: el ninja y el luchador de sumo Yamo. La nota curiosa era el juego a dobles, en el que el segundo jugador podía controlar a los enemigos para tratar de evitar nuestro éxito.

Mucho más elaborada estaba la parte de las plataformas. Elaborada y bien diseñada para tener partes desafiantes, pero nunca excesivamente difíciles resultando en un juego bien nivelado y que invitaba a tratar de llegar un poco más lejos en cada partida. También tenía una buena variedad de situaciones con escaleras, cascadas, misteriosos rayos que recorrían el suelo y todos los saltos que debíamos dar para alcanzar todos los farolillos del juego, que eran los que nos iban garantizando el acceso a nuevas zonas. Todo con el fin último de infiltrarnos en el castillo del brujo para obtener sus riquezas y el secreto de la inmortalidad.

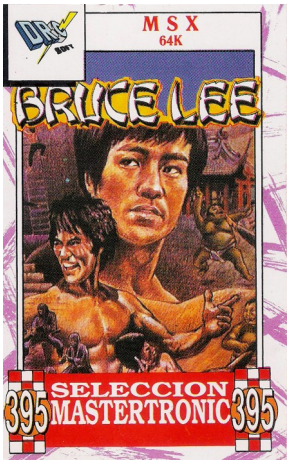
Datasoft llegó a crear dos juegos más muy similares a **Bruce Lee**, aunque potenciando los puzles, en el caso de **Zorro**, o el combate, en el caso de **Conan**, juego que no tenía nada que ver con la película de Schwarzenegger, aunque usase su imagen en la carátula. Formaban así una trilogía de personajes conocidos, pero ni **Zorro**, ni **Conan** tuvieron versión para MSX.

Escasa repercusión tuvo en las revistas de la época en lo que a la versión MSX se refiere. Hay que tener en cuenta que quitando la versión en cartucho de **Comptiq**, publicada en Japón, a Europa sólo consta su llegada a España mediante una edición de **Dro Soft** ya en 1988. Con este dato podríamos entender algo más el comentario de la española **MSX Club** que decía que "no debemos sorprendernos cuando nos encontremos con un programa bastante pobre en gráficos y sonidos y con un nivel de programación no muy elevado". La argentina **Load MSX** decía que Bruce Lee "se mezcla con un ninja y un aparente luchador de zumo (sic)". Ninguna aparición más salvo en la japonesa **MSX Magazine**, pero únicamente con la noticia de su salida y una descripción del juego.

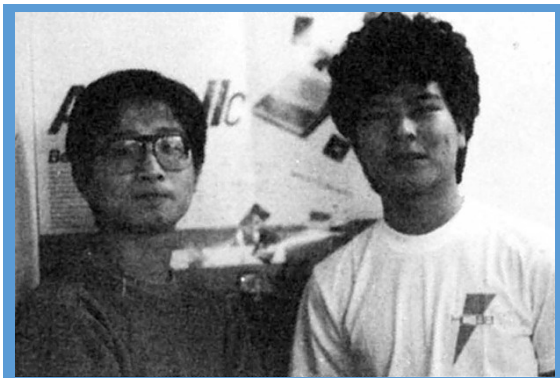


Oil's Well y Anteater, mismas mecánicas


Michael S. Livesay



Bruce Lee, edición española (y barata) de Dro Soft



EL DATO

Sabemos que Toshiyuki Matsuda (松田利之) y Kazuhisa Mitani (三谷和久) fueron los autores de las conversiones, respectivamente, de **Boulder Dash** y **Bruce Lee** para varios ordenadores japoneses como PC-8801 o FM-7. Es por eso que no sería de extrañar que estas mismas dos personas fuesen también los autores de sus conversiones a MSX.



Anuncio de B.C. II—Grog's Revenge



Duele sólo de verlo

El 25 de noviembre, **Comptiq** lanza otros dos juegos al mercado MSX. El primero es **The Dam Busters** (ダムバスター), basado en la Operación Chastise, un ataque por bombardeo del ejercito aliado contra las presas de la cuenca del Rühr en 1943, y que fue llevada al cine en la película **Los Destructores de Diques**, que en versión original se llamaba igualmente **The Dam Busters**. De nuevo, el juego para MSX es una conversión desde Colecovision, que en este caso fue la primera versión realizada por los canadienses **Sydney Development**. **The Dam Busters** era un temprano simulador de vuelo, que permitía escoger entre tres misiones diferentes y siete puntos de vista una vez en pleno vuelo.

También de **Sydney Development** y también portado desde Colecovision llegaba **B.C. II – Grog's Revenge** (グロッグス・リベンジ), basado en las tiras cómicas de Johnny Hart y cuya primera parte fue publicado este mismo 1985 pero por **Toshiba**. En esta segunda parte el protagonista, Thor, debía recoger almejas desde su monociclo de piedra con el objetivo de tener las suficientes para pagar la aduana y así pasar a la siguiente montaña. En total, en la versión MSX había únicamente 6 montañas por superar, mientras que en Commodore 64 y Coleco Adam la cifra subía a 15 montañas que teníamos por delante antes de conseguir el objetivo final: encontrar el sentido de la vida.

El origen en tiras cómicas de **B.C. II** se mostraba muy bien durante su desarrollo, con una serie de muertes cada cual más pintoresca y llenas de humor como podía ser estamparnos contra la pared, caer por un precipicio o que nuestro archienemigo, Grog, nos cazara y nos pegase un grito que nos expulsaba directamente de la montaña, perdiendo la partida inmediatamente. Otros obstáculos que nos encontraríamos en el camino serían estalagmitas y un dinosaurio verde con querencia por comerse nuestro monociclo, el tiredáctilo, juego de palabras entre *tire*, rueda, y pterodáctilo.

B.C. II era un juego notable en su versión para MSX, con unos gráficos grandes para representar a los personajes, una montaña bien definida, los ya mencionados momentos cómicos y un *scroll* muy suave que conseguía a base de redefinir continuamente la tabla de *tiles*. Además, nuestro personaje se controlaba perfectamente y el juego respondía inmediatamente a nuestras órdenes. Todo ello daba como resultado un juego muy divertido.

La gran pega que tenía este juego era que la versión de MSX heredaba de Colecovision un *bug* que impedía su finalización, en el juego podíamos también introducirnos en cuevas que unían diversos caminos, un fallo en la tabla que determinaba cómo se conectaban las cuevas con el camino de la montaña hacía que al salir de una cueva en el nivel F, el juego te enviase a un lugar erróneo e hiciese que la aduana fuese inaccesible y, por lo tanto, no podía superarse la fase. Este error estaba corregido en la versión canadiense de Colecovision, así que es fácil adivinar que la versión MSX procedía de la estadounidense.

Posteriormente, **U.S. Gold** adquirió los derechos del juego, pero en lo que respecta a la versión MSX, el mercado anglosajón aconsejaba que se vendiese en casete, así que tendrían que realizar un volcado. El encargado de esta tarea fue Colin Dooley, de quien hablaremos más adelante gracias a su labor en **Gremlin**.

Para la **Input MSX** el juego era sobresaliente, un 46 sobre 50 para "un juego dinámico, entretenido y absorbente, y uno de los mejores que han pasado por nuestras manos". **MSX Extra** ponía como única pega el sonido del juego, echando en falta alguna melodía. La española **MSX Magazine** también se deshacía en elogios, con notas como 9 en adicción y definiéndolo como "un juego sin igual". Para la argentina **Load MSX** "es realmente un divertido, gracioso y entretenido juego, en el que los gráficos (...) destacan notablemente".

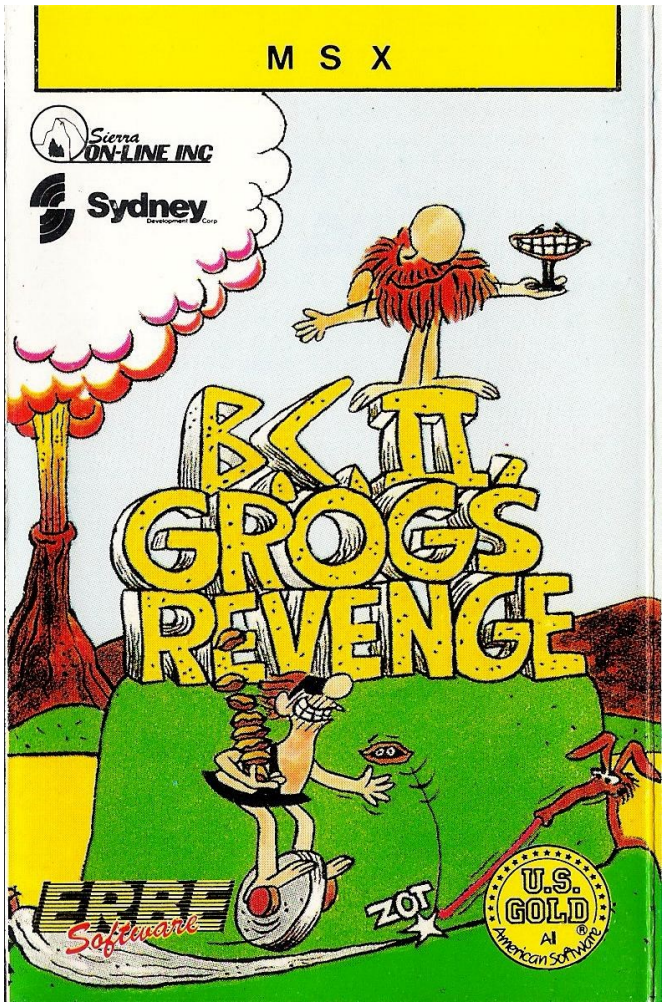
En cuanto a los Países Bajos, para la **MSX Computer** invitaba a jugar más y más, el mejor cumplido para un juego. Para la **MSX Gids** el juego merecía 5 estrellas en calidad global, manteniendo la unanimidad en cuanto a la calidad del juego, aunque se quejaba de incompatibilidades con algunos modelos de MSX2.

Hasta aquí el repaso a todos los títulos que trajo **Comptiq**, todos traídos desde Norteamérica y prácticamente todos los juegos conversiones realizadas desde otras máquinas. Un método rápido que podría dar más beneficios a la compañía, pero no parece que las ventas en Japón fuesen excepcionales, quizá entre otras cosas porque no parece que la **MSX Magazine** les diese demasiada relevancia a sus lanzamientos. Pero tampoco debemos fijarnos únicamente en MSX, porque **Comptiq** también cesó en el resto de los ordenadores con los que trabajaba, centrándose únicamente en su revista.





Johnny Hart



Edición española del juego


Taito
Dos personas a cargo
TAITO

Hiroshi Tsujino (辻野浩司) es otro de los niños japoneses cuya vida cambió al descubrir el **Space Invaders** (スペースインベーダー), pedirle una moneda de 100 yenes a su madre, y jugar una partida que duró un suspiro porque no entendía bien cómo funcionaba aquel invento. Pese a la fugacidad, aquella partida fue el inicio de su amor por los videojuegos, que compartía con algunos compañeros de la escuela infantil, entre ellos Akira, del que Tsujino no ha querido desvelar el nombre completo, con quien se reunió de nuevo dentro de la propia **Taito**.

Ambos pidieron entrar en la compañía con la idea de desarrollar arcades, pero **Taito** tenía otro plan para ellos y los derivó al nuevo departamento de MSX. Allí, ambos estuvieron encargados de portar juegos de arcade de la propia **Taito** al nuevo ordenador japonés, como ya hemos visto en 1984, y además podían crear nuevos juegos.

Es en este punto donde entra en juego una entrada en el blog de Beep Shop, realizada por el propio Tsujino y que relata su experiencia dentro del mundo de los videojuegos. Dentro de su historia en el MSX, parece algo confuso el relato de Tsujino ya que algunos datos no parecen cuadrar, algo también entendible por el paso de los años. Por un lado, Tsujino confirma la existencia del departamento de MSX y la creación de los juegos que ya hemos comentado en 1984, pero por otro lado dice que su primer juego original fue el **Xyzolog** (ザイゾログ). Esto choca con lo que sabemos, que **Xyzolog** fue finalmente realizado por **Compile**, aunque sí que es cierto que lo hicieron siguiendo las directrices de la propia **Taito**. De todas formas, el juego se publicaba en 1985, por lo que podríamos pensar que finalmente se encargó a **Compile** por la complejidad de crear el juego, principalmente por el movimiento de la bola, y por eso el desarrollo se alargó y se publicó en primer lugar otro juego original, **Sweet Acorn** (スイートアーコン), aunque también es más que probable que éste no fuese idea de Tsujino.

Otro punto algo conflictivo del relato de Tsujino sucede en este mismo 1985, cuando **Taito** decide entrar en la Famicom y mueven al propio Tsujino y a Akira al departamento de desarrollo de arcades. En este momento, Tsujino dice que **Taito** abandonó el MSX, pero de ser así esto haría preguntarnos ¿quién hizo los siguientes juegos de **Taito** en MSX? Ya hemos hablado brevemente sobre **Nidecom**, que parecía ser la distribuidora, quien parecía tener un acuerdo con **Carry Lab**, y quizá fuese esta compañía la que siguiese con la labor, aunque revisando sus juegos para la primera generación de MSX no parece posible, ya que no parece ser el mismo estilo ni parece que **Carry Lab** tenga la suficiente habilidad en el MSX como para realizar alguno de los juegos que vimos en años posteriores.

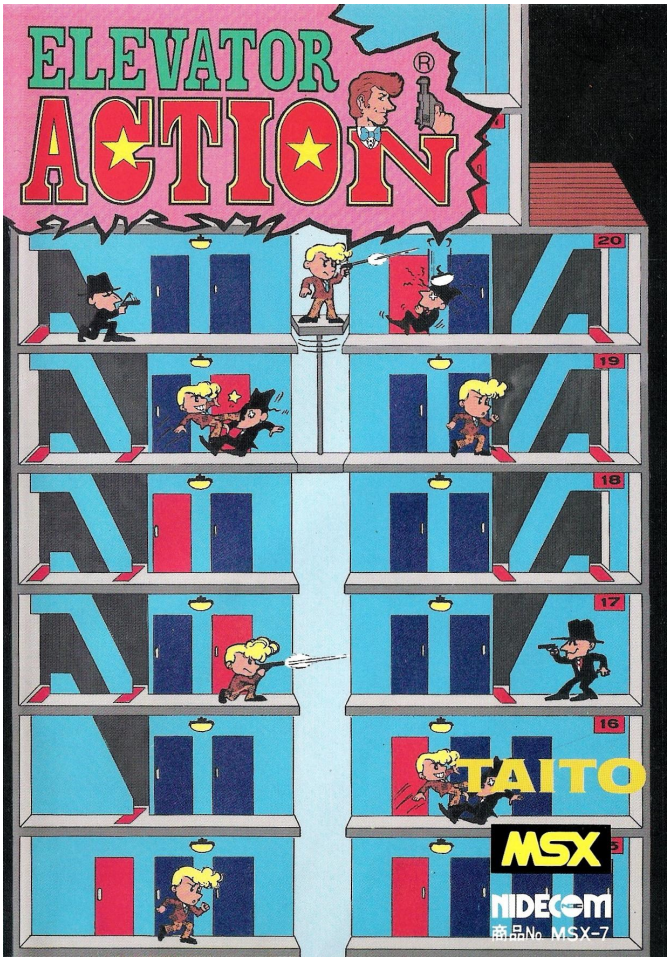


Apuntes del propio Tsujino, ideando nuevos juego



Hiroshi Tsujino en 1992

¿Quizá fue la propia **Nidecom** o se subcontrató a alguna compañía? Es posible, o también es probable que realmente **Taito** no abandonase el MSX, simplemente Tsujino se refiriese a un año posterior a su cambio de departamento. Al menos, parece claro que uno de los juegos ya lanzados este año no fue ya hecho por Tsujino, porque sería difícil pensar que no citase que él fue el autor de la conversión del **Space Invaders**, sabiendo la devoción que tenía por este juego. Además, veremos que **Space Invaders** ya no está hecho igual que los primeros juegos de la compañía en MSX.



Elevator Action

Uno de los que sí dice Tsujino ser autor es el **Elevator Action** (エレベーターアクション), conversión del arcade de 1983. Un juego muy fiel al original y en algunos apartados incluso demasiado, ya que el tosco movimiento del personaje principal, el agente 17 con nombre en código Otto, dificulta la acción sobre todo en lo que se refiere al movimiento de agacharse y levantarse, ya que no se realiza simplemente dejando de pulsar abajo, sino que hay que pulsar arriba para que Otto se levante.

El juego consiste en robar documentos de un edificio de 30 plantas, Otto llega al tejado para infiltrarse y, una vez dentro del edificio, puede usar escaleras y ascensores para ir descendiendo hasta la salida. Los documentos se encuentran siempre en las puertas rojas, y resulta fundamental hacerse con el control de los ascensores, de ahí el título del juego, pudiendo subir o bajar a voluntad una vez el personaje esté en su interior. Una vez conseguidos todos los documentos al llegar a la planta baja huiremos del edificio y pasaremos al siguiente, que será igual salvo en el color de fondo y la distribución de las puertas rojas. En total, cuatro colores distintos para los edificios.


Un coche de juguete Choro Q

En enero **Taito** publicaba un curioso juego de nombre **Choro Q** (チョロQ). Curioso porque en este caso no estábamos ante una conversión de arcade, y aunque sí que era un juego original estaba basado en los coches de juguete **Choro Q** fabricados por **Takara**, de ahí el copyright del menú principal. Los **Choro Q** comenzaron a fabricarse en 1978 y tenían bastante fama, su nombre venía de la expresión japonesa *choro-choro* que significa algo así como correr alrededor, mientras que la Q se escogió por que sonaba parecido a *cute*, para llamar la atención sobre lo bonitos que eran los coches.

Estos coches tenían un resorte, y si se les metía una moneda en la ranura el coche aceleraba levantando las ruedas delanteras. Este movimiento se traslada al videojuego, porque al recoger una moneda el coche cambiará de color, irá sobre las ruedas traseras y se hará invulnerable.

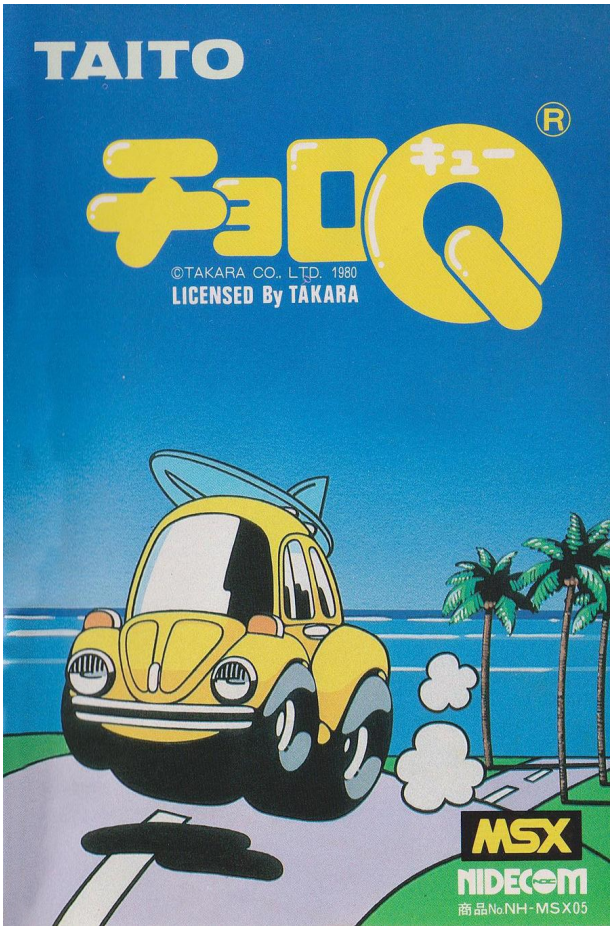
En un primer vistazo, el juego puede recordar al **City Connection** (シティコネクション) de **Jaleco**, pero hay que tener en cuenta que ese arcade se publicó después, en julio de este 1985, y aquí no tenemos que pintar la carretera, la similitud viene más por las plataformas a distintas alturas por las que se moverá nuestro coche y la forma de ascender a las distintas plataformas. **Choro Q** cuenta con un buen *scroll* suave, muy bien realizado, y la misión es construir un coche lanzando al suelo, por orden, las tres piezas distintas del coche. En cada nivel hay que ensamblar dos coches y al crear uno será cuando aparezca la moneda.

En total, ocho niveles distintos diferenciados por el color y por la distribución de las plataformas, aunque sin un final definido ya que el juego continúa subiendo la dificultad.

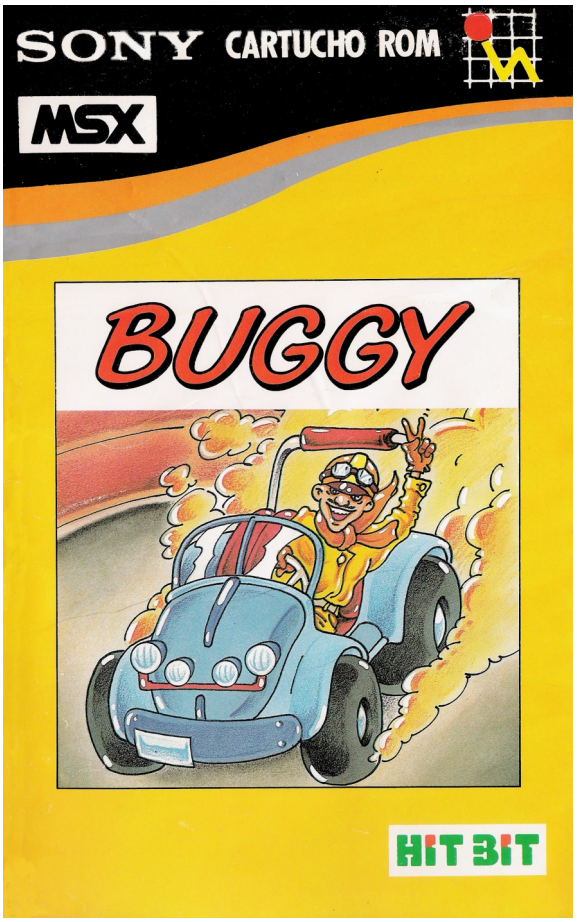
Choro Q, conocido como **Buggy** en España, no fue el último juego basado en estos juguetes, hubo que esperar a 1996 y a la Playstation para ver un nuevo juego, pero a partir de ahí la franquicia contó con numerosas entregas en las más diversas consolas.

También en este año **Taito** lanza **Mahjong Friend** (雀フレンド). De nuevo, un juego basado en el clásico juego de mesa japonés casi parecía obligatorio que cada compañía nipona tuviese su propio mahjong. No es de extrañar, las ventas de estos juegos eran buenos, no hace falta más que ver el número de versiones e incluso la ingente cantidad de máquinas arcades que crearon con esta temática, y parecía un valor seguro.

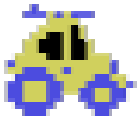
El 1 de abril se publica **Space Invaders**, un juego que en su versión arcade fue todo un hito siendo el más exitoso en Japón, con una estimación de 500.000 unidades instaladas en el país entre las oficiales, las de terceros con licencia y las no oficiales. Tsujino fue uno más de los cientos de programadores japoneses que tuvieron su primer contacto con los videojuegos mediante este juego, que vendría a ser algo así como el primer paso de los *shoot' em ups* y que marcaba el camino a seguir para decenas de juegos que copiaron su sistema de juego.

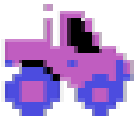


Choro Q



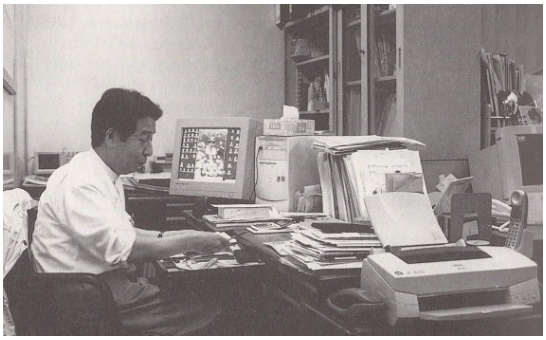
Choro Q, rebautizado como Buggy en España.
Un tipo de coche mucho más conocido en Europa







Space Invaders



Tomohiro Nishikado

Según palabras de su diseñador, Tomohiro Nishikado (西角 友宏), la inspiración para su realización llegó desde diversas fuentes. Una de ellas sería el **Breakout**, cambiando el bloque de ladrillos por un bloque de alienígenas que tratan de invadirnos. Otras serían películas como **La Guerra de los Mundos** o **Star Wars**, de ahí la inspiración alienígena, o la serie **Space Battleship Yamato** (宇宙戦艦ヤマト). Nishikado también cita un juego de la propia **Taito** de 1972, **Space Monsters**, y un sueño que tuvo en el que unos estudiantes son atacados por alienígenas mientras esperan la llegada de Papá Noel. Todo ello para crear un juego rompedor en la época, en la que los juegos de disparos solían ser más pausados y con un único objetivo en pantalla lo que lo hacía adecuado para todas las edades. La idea de **Space Invaders** era hacerlo mucho más competitivo y retar al jugador desde el primer nivel, inmerso contra una oleada continua de enemigos que irán acelerando su movimiento según vayan quedando menos unidades en pantalla.

Una curiosidad es que Tomohiro Nishikado era empleado de **Pacific Industries**, una subsidiaria de la propia **Taito**, por lo que en cierta manera al menos el diseño, trabajo de un año, no se hizo dentro de la propia **Taito**. En lo que respecta a la versión MSX, no es posible conocer a los autores de la conversión. Como ya hemos dicho, de haber sido el propio Tsujino sería extraño que no lo dijese en el blog de Beep Shop, además, el juego está hecho de una forma distinta a los juegos vistos hasta ahora de **Taito**. **Space Invaders** en MSX sigue usando *sprites* para nuestro cañón, los disparos y el ovni que aparece por la parte superior. Los alienígenas están hechos por *tiles*, lógico para evitar parpadeos, pero el juego redefine constantemente la tabla de patrones de *tiles* para redibujar lo que aparece en pantalla, funcionando en ese caso de forma muy similar a como lo haría una conversión directa de Spectrum, actuando como si fuese modo *bitmap*. Esta manera de dibujar en pantalla no se había utilizado en ningún juego anterior de **Taito** en MSX. En cuanto a la versión MSX, los alienígenas que representan un cangrejo, un pulpo y un calamar tienen color, simulando el filtro que se colocaba encima de las recreativas para hacer parecer que el juego disponía de colores.

Pese a la antigüedad del arcade, **Space Invaders** era prácticamente una obligación tenerlo en MSX. Es uno de esos juegos que ha sido copiado y homenajeado mil veces y una de las más clásicas opciones a la hora de programar tus primeros juegos, como el **Pong**, o el **Frogger**. Con toda justicia considerado uno de los videojuegos más importantes de la historia, su influencia se sigue pudiendo notar dentro de la cultura popular, con menciones o apariciones en series, películas o libros.



EL DATO



La sorpresa venía cuando se superaba el octavo nivel, en ese momento el juego nos devolvía a un menú principal, pero distinto al que veíamos inicialmente y se nos presentaba **Space Invaders II**. Efectivamente, la versión MSX tenía en su interior también la segunda parte oficial de **Space Invaders.** Era sencillo incluirla, ya que no contenía demasiadas novedades respecto al original, más allá de una pequeña escena entre niveles, alguna configuración distinta de las oleadas alienígenas, y algunos enemigos que se subdividían al dispararles.

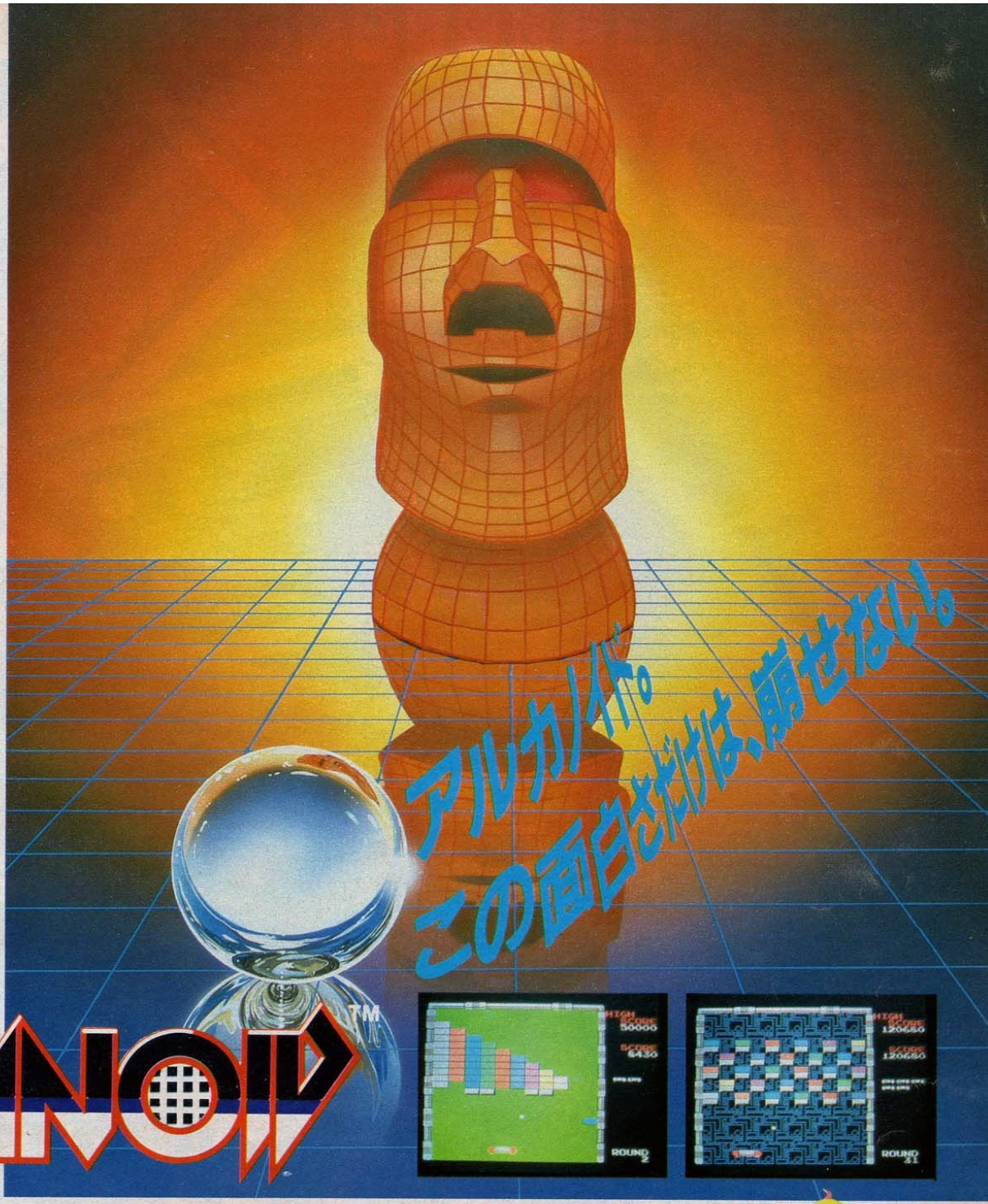
NIDECOM SOFT
for Better Computer-Living
TAITO



9年前、一大ブームを巻き起こしたブロック崩し。そして今、ブロック崩しに数々のフィーチャーを秘めたゲームが新登場。その名は「アルカノイド」。アイテムを取ればパワーアップ！楽しさもアップ！ジョイコントローラ付だから、バウスの動きも思いのまま。君の反射神経がゲームの行方を左右する。

■アルカノイド
定価 5,800円
MSX ROM版
新発売

ジョイコントローラ付！
（ボリューム方式）





■影の伝説
定価 4,900円
MSX ROM版
定価6,800円（5"FD版）
●X-Iターボ（FM音源対応）新発売



■ジャイロダイン
定価 4,900円
MSX ROM版
定価6,800円（5"2D）
●PC-8801mkIISR/FR/MR/TR
●X-Iシリーズ（X-IFは不可）



ELEVATOR ACTION™
SPACE INVADERS
Chack'n Pop



■エレベーターアクション
定価 4,900円
MSX ROM版



■スペースインベーダー/Part II
定価 4,800円
MSX ROM版



■ちゃっくんぽっぷ
定価 4,800円
MSX ROM版

■MSXで楽しむ「チョロQ」、「ザイソログ」、好評発売中!!
定価 各4,800円 MSX ROM版

MSX は16KB以上の機種でお楽しみください。
MSX はアスキーの商標です。

株式会社 ニデコ

〒101 東京都千代田区外神田1-3-7
■システムコンピュータ営業部 ☎03(253)0761㈹ FAX 03(253)0984
■コンピュータプラザ・ニデコ ☎03(251)8061㈹

●ニデコムソフトは全国の有名パソコンショップでお求めいただけます。

dB-SOFT
Un nuevo competidor



El 2 de mayo de 1980 se fundaba la **Computer Land Hokkaido** (に株式会社コンピューターランド), siendo su presidente Sadayuki Furuya (古谷貞行). Esta empresa usaba la marca *Seven Turkey* (セブンターキー) para publicar software para diversos ordenadores japoneses, cambiando su nombre a **dB-Soft** en 1984 y tomando la unidad del decibelio (dB) para su nombre. Antes de ese cambio ya había cosechado éxito con la publicación para el Sharp X1 de **Flappy** (フラッピー), que terminaría siendo su juego franquicia creando incluso secuelas para Sharp X68000 o Windows 95.

En 1984 **Flappy** era portado a Sharp MZ-800, PC-6001, PC-88, FM-7 y MSX. La versión MSX es algo inferior a la de Sharp X1 e incomprensiblemente sustituye la melodía original del juego por otra mucho más reconocible, *The Entertainer* de Scott Joplin, que forma parte de la banda sonora de **El Golpe**. Esta versión consta de 57 niveles.

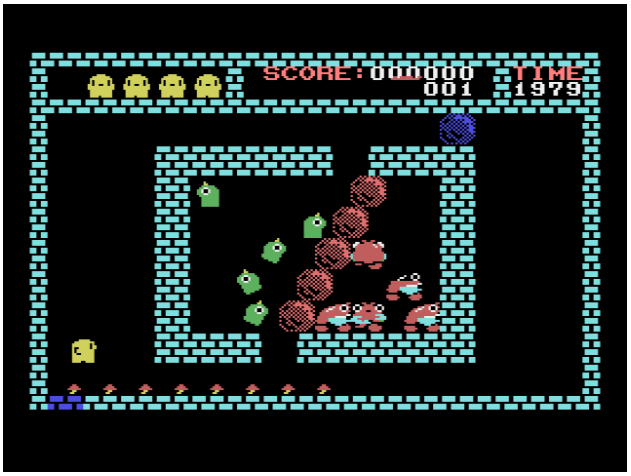
Ya en 1985, **Flappy** recibe una revisión en MSX y se lanza **Flappy Limited** (フラッピーリミテッド). La principal novedad es que se pasa de 57 a 100 niveles más uno extra, pero la jugabilidad permanece intacta y la melodía de fondo también. Siguen las aventuras de **Flappy**, el topo amarillo cuyo objetivo en cada nivel es mover la roca azul hasta el soporte del mismo color, teniendo en cuenta que sólo podemos empujarla desde un lateral y que, aunque nosotros podemos movernos como si flotásemos, la roca caerá por su propio peso y sólo podremos desplazarla en horizontal.

Evidentemente, esto sería muy sencillo si no hubiese más elementos en pantalla, así que habrá también otras rocas que podremos mover igual que la azul, pero estas podremos destruirlas si las empujamos contra un borde, y además tendremos a dos tipos de enemigos: unos son los unicornios, que son mucho más dóciles y no irán directamente a por nosotros, pero los otros, los cangrejos, serán mucho más belicosos y seremos su objetivo por lo que tratarán por todos los medios de llegar hasta nosotros. Para defendernos podemos aplastarles con una roca o podemos coger setas y lanzárselas, durmiéndolos durante un tiempo. En la versión MSX y anteriores no podemos tocar a los enemigos dormidos, nos quitarán una vida, algo que fue corregido en la posterior versión de Famicom. En general, podemos considerar que **Flappy** tiene una mecánica que podría asemejarse al clásico juego del *sokoban*.

En este mismo 1985, **Flappy** tuvo una tercera revisión de nombre **Flappy Limited'85**, cuyo único cambio será sustituir la melodía de *The Entertainer*. Tanto la versión **Limited** como la **Limited'85** se publican en formato cartucho, mientras que la primera, **Flappy**, fue lanzada en casete y Quick Disk.



Trabajadores de dB-Soft. De arriba a abajo y de izquierda a derecha: Kobayashi, Matsuno, Hayashi, Ishida, Yashima, Shibata y Akihiro Nishimura, autor de varias conversiones a MSX





Versiones MSX y X1 de Flappy



Flappy Limited

Aunque por lo que podemos comprobar por la prensa **Flappy** no tuvo casi repercusión en occidente, en Japón sí que se le puede considerar un juego exitoso y que algunos juegos es posible que siguiesen su estela y se inspirasen en él. Sí que tuvo presencia en la revista argentina **Load MSX**, que en su habitual generosidad le daba un 9 en atracción a **Flappy** y decía que "este juego merece un lugar de cierto privilegio en la biblioteca de los entretenimientos". La japonesa **MSX Magazine** le daba 4 estrellas, y lo consideraba un juego muy interesante para los amantes de los juegos de laberintos.

Algo similar a lo ocurrido con **Flappy** sucedió con **Zexas** (ゼクサス光速２０００光年). También se publicó inicialmente en 1983 para Sharp X1, y en 1984 recibió conversiones para múltiples modelos de ordenadores japoneses, incluido el MSX. Para terminar con los paralelismos, **Zexas Limited** (ゼクサスリミテッド) salía en 1985 para MSX.

En este caso, **Limited** más que una actualización de **Zexas** era una continuación exclusiva para MSX. Ambos eran *shoot'em ups* con efecto pseudo 3D, simulando profundidad y recibiendo sucesivas oleadas de enemigos, pero mientras que el original era muy limitado ya que siempre nos atacaban los mismos enemigos, y poniéndonos en una esquina evitábamos la casi totalidad de enemigos, en **Zexas Limited** se incluían varias oleadas distintas de enemigos, se mejoraban los gráficos y al menos se incluía una tonadilla de inicio de partida, además de una secuencia bastante espectacular de la salida de nuestra nave desde la plataforma de despegue de la nave nodriza.


200面クリアするともらえます
FLAPPY 終了認定証

移植機種も増え、〝FLAPPY〟は順調に売り上げを伸ばしている。今月の全国TOP20では第3位と好調だ。このソフトの売りは、〝驚異の200面〟。全面クリアするには、それなりに根気と努力と時間が必要だ。

デービーソフトでは、全200面をクリアした人に、「お勤めご苦労さん！」というわけで、右の写真のような認定証をプレゼントしてくれることになった（ただしMSX版は57面）。200面目をクリアすると出てくるキーワード（MSX版は57面目のパターン）を書いて同社に送れば、誰にでも認定書を送ってくれる。どうせゲームをやるのなら、くれるモノはもらわなきゃ損！

認定証を目指し、200面突破へ向かって、突撃開始！（期限なし）
宛て先：〒060 札幌市中央区北三条西2丁目カミヤマビルdBソフト認定証係



EL DATO

Si eras capaz de superar los 57 niveles de la versión MSX de **Flappy** (200 en el resto de las versiones), **dB-Soft** te obsequiaba con un certificado que daba credibilidad a tu hazaña. El proceso era sencillo, simplemente enviar la palabra clave que te daban al completar el último nivel y la empresa te daba el certificado.

Era un año de evolución y el contar en **Zexas Limited** con un equipo de seis personas bajo la batuta de Akihiro Nishimura (西村 昭宏), a quien vamos a poder encontrar en prácticamente todos los juegos de **dB-Soft** para MSX y es muy posible que estuviese también en la versión **Zexas**, aunque en ella no hemos encontrado el nombre de ningún autor. A cargo de la programación estaba, además del propio Nishimura, M. Ishida y S. Shibata, los gráficos eran de S. Matsuno y T. Kobayashi y el apartado sonoro para N. Yashima.

Aunque **Zexas Limited** era a todas luces un mejor juego, el que sufrió la picaresca de **Iber Soft** fue **Zexas**. En 1988, con su sello de programación **Genesis Soft**, lanzaron al mercado **Zond – The Final Combat**, que no era otro más que el **Zexas** al que le habían borrado el menú inicial y cambiados los gráficos, y afeados como era marca de la casa, para hacerlo pasar por propio.

También estaba Akihiro Nishimura a los mandos de la conversión a MSX de **Volguard** (ヴォルガード), de nuevo originario de Sharp X1. Un *shoot'em up* de *scroll* horizontal que disponía de auto disparo, pero más que una bendición era casi una trampa, porque si no disparábamos iba aumentando la barra de potencia. Según la íbamos llenando aparecería primero una nave supletoria, después otra y una vez completamente llena las tres naves se fusionaban en un robot con la potencia necesaria para poder derribar al enemigo final de fase.

El sistema lastra un poco el resultado, porque tendremos que hacer disparos de precisión o bien no disparar durante gran parte del juego. Si a eso le sumamos que no hay música durante la partida, tenemos como resultado un gran silencio durante buena parte del desarrollo debido a ese pacifismo impuesto por el juego. Además, muy pronto el nivel de dificultad subirá bastante, y ya la tercera misión se vuelve muy complicada.

El juego tuvo una segunda parte, pero ya exclusiva para Famicom, con gráficos mejorados y música durante el juego, aunque la jugabilidad seguía siendo muy similar a la primera parte.



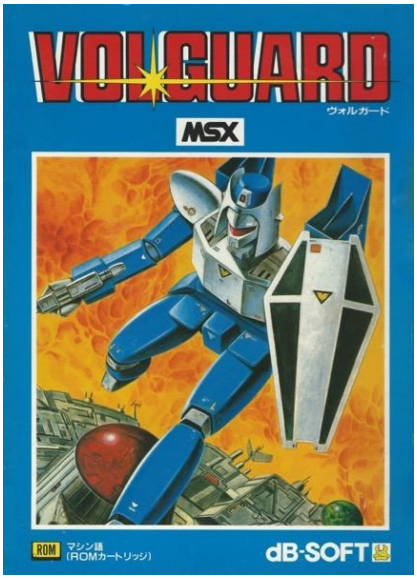
Zexas y Zexas Limited



Zexas Limited



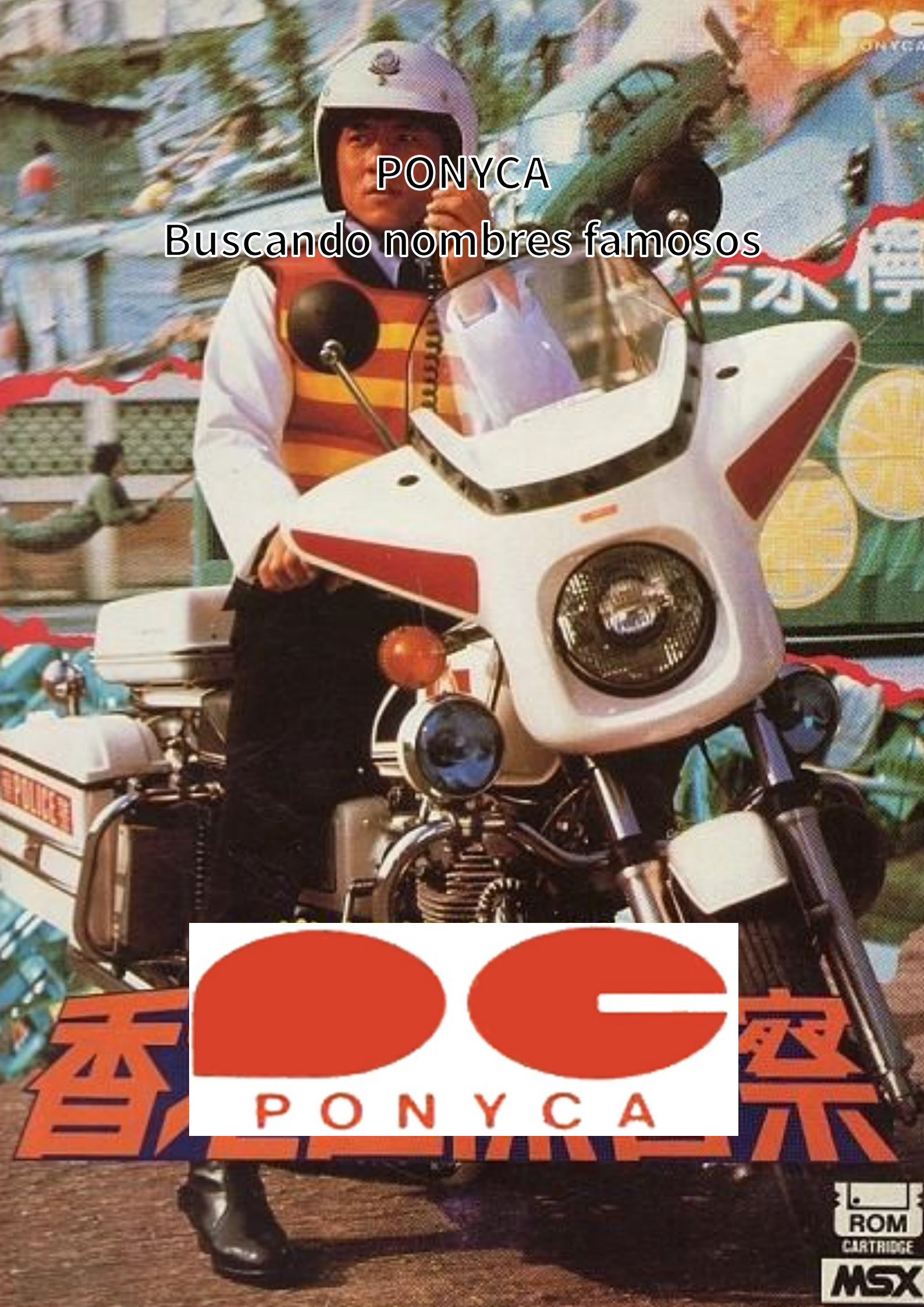
Zond, al rico refrito



Volguard

PONYCA

Buscando nombres famosos

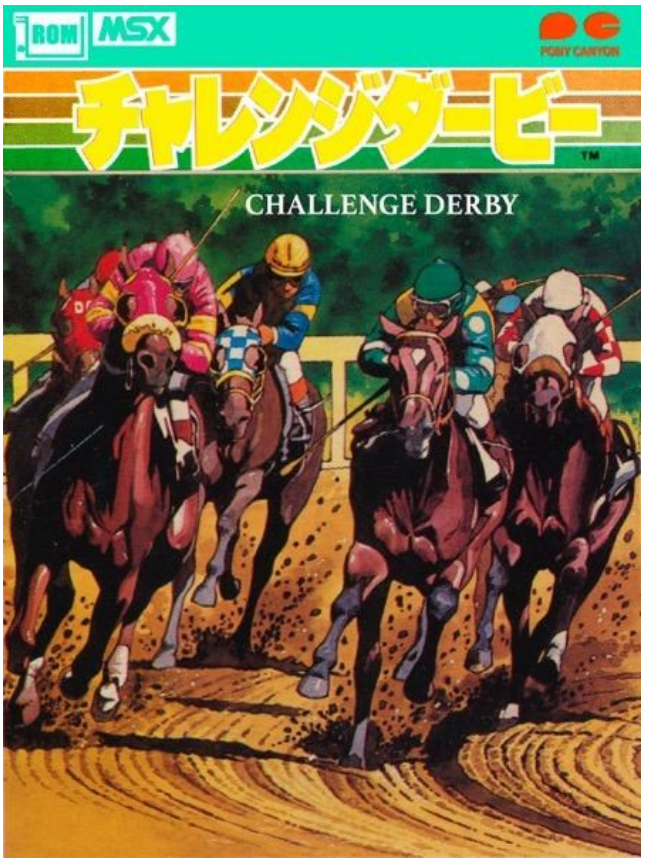


Diversificación puede ser la palabra clave para **Ponyca** en 1985. Ya hemos visto cómo licenciaba los juegos de **Activision** para poder convertirlos a MSX, y el resultado parece convencerles tanto que ahora deciden llegar a un nuevo acuerdo con otra importante empresa de videojuegos, **SEGA**. No sólo eso, sino que también se mete en las licencias cinematográficas y consigue varias para este año, por eso a MSX llega la figura de Jackie Chan y también tenemos la adaptación de **Regreso al Futuro**.

Es por eso que en este apartado vamos a centrarnos primero brevemente en los juegos más genéricos, por decirlo de alguna forma, después repasaremos las licencias cinematográficas y, por último, haremos una incursión en los juegos licenciados por **SEGA**.

Empezamos con la salida en abril de **Shōgi** (将棋), de nuevo una compañía completaba su cuota de mahjongs o shōgis para el mercado japonés, donde siempre era una apuesta segura. En la misma línea se publica en agosto **Renju & Ojama Dogs** (連珠), en este caso el juego representado era el go.

El 5 de diciembre es el turno de **Challenge Derby** (チャレンジダービー), un juego de carreras de caballos originalmente programado por **Tsukuda Original** en 1984 para la consola de **SEGA** SG-1000. Esta consola venía a ser otra más con una arquitectura tremendamente similar al MSX, por lo que las conversiones de consola a ordenador se podían realizar de manera bastante sencilla. **Ponyca** aprovecha para convertir este juego en el que competimos contra otros siete jinetes en diversas carreras.



Challenge Derby

Entramos ya en las licencias de películas que **Ponyca** transformó en videojuegos en este 1985, en el que trató de diversificar buscando a estrellas asiáticas, Jackie Chan, estrellas locales, Checkers, e incluso un éxito internacional como fue **Regreso al Futuro**.

El primero en aparecer, 5 de mayo, es el **Checkers in TanTan Tanuki** (CHECKERS IN TAN TAN たぬき), adaptación de la película homónima que a su vez era la primera aparición en la gran pantalla de los Checkers, una banda pop japonesa de enorme éxito en los 80 y que había comenzado su carrera oficial en 1983. El grupo había ganado la Yamaha Light Music Contest, por lo que pronto tuvieron a varias discográficas tratando de contratarlos. Quien se llevó el gato al agua fue **Pony Canyon**, adquirió todos los derechos y los convirtió en estrellas. Pese a ser una banda que componía sus propias canciones y creaba su música, se les considera como uno de los primeros grupos de *idol* masculinos, por ser pioneros en el aprovechamiento del marketing sobre la banda. Su creciente fama hizo que dieran el salto al cine con esta primera película que se estrenó el 27 de abril de 1985, pocos días antes de la salida del juego por lo que es fácil interpretar que se desarrolló al mismo tiempo y se lanzó estratégicamente para aprovechar el tirón de la película.



Publicidad de Checkers in TanTan Tanuki



Un Checker tanukizado



La portada española no ganaría un premio de arte

El argumento está puesto al servicio del lucimiento del grupo, no esperemos **Ciudadano Kane** ni nada parecido, y nos narra que sus integrantes son en realidad tanukis que han tomado forma humana. Siempre tienen que salir los envidiosos que quieran capturar a los Checkers, y estos son los "Operación Lamphun". A partir de ahí ya se puede imaginar uno lo que va a pasar: persecuciones, acción y canciones, muchas canciones. Si alguien quiere saber más sobre los tanukis y las cualidades que el folclore japonés les atribuye, mejor será que vea **Pompoko** (平成狸合戦ぽんぽこ) de los estudios **Ghibli**, y no sólo porque la película de los Checkers no parece posible encontrarla subtitulada en ningún idioma.

¿Y el juego? Pues no hicieron un mal trabajo la gente de **Ponyca**, aunque tiene un pequeño fallo que lo dificulta mucho y lo hace bastante frustrante. En el juego controlamos a uno de los Checkers y veremos un tanuki durmiente que será clave en el desarrollo, según caminamos dejaremos notas musicales y cuando toquemos al tanuki éste despertará y seguirá el camino de notas que hemos dejado, al llegar al final volverá a dormirse. La clave está en que con nuestro protagonista no podremos eliminar a los enemigos, pero el tanuki sí que acabará con ellos con un simple contacto cuando está despierto. Para lograr superar los 16 niveles de los que consta el juego tendremos que eliminar seis veces al enemigo de color amarillo ¿Cuál era el fallo? Que mientras creábamos el camino de notas, no podíamos retroceder sobre nuestros pasos, pudiendo llegar muchas veces a encerronas ya que los enemigos de color rojo nos perseguían de forma incansable.

Una lástima, porque por lo demás el juego no tenía malos gráficos y estaba amenizado con música de los propios Checkers, como no. Como ejemplo, cada vez que el tanuki se despertaba y andaba sonaba la canción principal de la película: *That Girl and Scandal* (あの娘とスキャンダル).

Entramos ahora en una peculiar trilogía de juegos dedicados a la figura de Jackie Chan, quien acabaría siendo la persona con más juegos protagonizados en MSX. El primero sería el **Spartan X** (スパルタンX), publicado en febrero, programado por Tomonori Otsuka (大塚友則) y que acabaría propiciando el cambio de nombre de la conversión de la recreativa **Spartan X** por **Seiken Acho**. Efectivamente, ambos juegos se basaban en la película que también se conocería como **Wheels on Meals** o **Los Supercamorristas**, con Barcelona como trasfondo y Lola Forner como Sylvia, la pareja de Thomas (Jackie Chan).

En este caso tenemos, sin duda, al juego más flojo de los tres que vamos a citar, con un dibujado del fondo al estilo BASIC y una acción bastante mejorable, todo heredado de la versión PC-88 a la que únicamente supera en el sonido pero, al mismo tiempo, se deja en el camino la escena introductoria en la que raptan a Sylvia. Cada vuelta al juego se compone de dos fases, en la primera batiremos todos los récords mundiales de atletismo corriendo en dirección a la Sagrada Familia mientras esquivamos motos, y es que ya en el primer nivel recorremos 10 kilómetros corriendo en apenas dos minutos. Las motos se desplazan hacia nosotros sin excesiva rapidez, con lo que es sencillo esquivarlas.

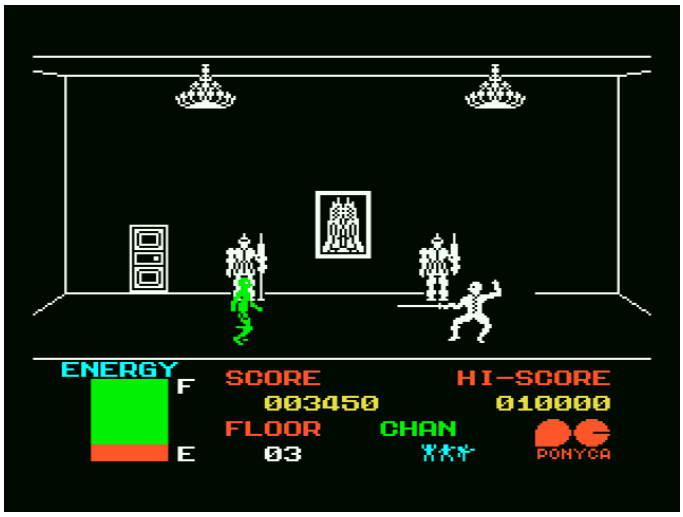
La segunda fase es más caótica, nos enfrentaremos a tres rivales en un juego de lucha uno contra uno, pero sin precisión alguna y bastante tosco. El primer rival simplemente nos lanzará puñetazos y patadas, el segundo también nos hará agarres y proyecciones y el tercero... ¡ay, el tercero! Nada menos que nos enfrentaremos a Pepe Sancho espada en ristre, dispuesto a ensartarnos como si fuésemos una aceituna. Durante esta segunda fase tendremos un nivel de energía que se consume tanto por los golpes recibidos como por lanzarlos nosotros, y además tendremos que rematar a los enemigos en el suelo, lo que también consume energía, por lo que se puede dar la paradoja que muramos porque hemos agotado nuestras fuerzas tratando de rematar al enemigo.

Pues sí, ni más ni menos que Pepe Sancho es el último obstáculo del juego y esto nos proporciona una divertida anécdota, y es que si nos adelantamos en el tiempo y vemos que **Arcadia** editó el juego **Curro Jiménez**, basado en la serie de TV en la que también aparecía Pepe Sancho en su papel de "El Estudiante", nos daremos cuenta que podríamos estar ante el español con más apariciones en juegos de MSX junto a Emilio Butragueño, ambos empatados con dos. Pero si somos más osados y recordamos el **Seiken Acho** de **ASCII**, basado también en **Los Supercamorristas**, también podríamos considerar que Mr. X, el enemigo final, tendría que ser Pepe Sancho y sería su tercera "aparición". Esto, evidentemente ya está muy cogido con pinzas ya que la inspiración de Mr. X dista mucho de ser el actor valenciano.

Mejor juego fue **The Protector** (プロテクター), publicado en noviembre y adaptación de la película homónima, que suponía el segundo intento por parte de Jackie Chan de adentrarse en el cine estadounidense, sin éxito. Dirigida por James Glickenhaus, diferencias creativas entre el director y el actor provocaron que se llegaran a estrenar dos versiones distintas. Una fue la versión del director, que es la que se pudo ver en Estados Unidos, la otra, para el mercado asiático, fue la versión de Jackie Chan, que incluía una subtrama adicional para tratar de darle más profundidad a la película.



La Sagrada Familia, meta de la primera parte del juego




Pepe Sancho, en el juego y en la película

JACKIE CHAN IN THE PROTECTOR

プロテクター



大好評のプロジェクトA、スパルタンXに続き、ポニカが贈る第三弾カンフーゲームです。従来のカンフーに思考的要素が加わって一段と楽しくなった。敵のキャラクターも魅力いっぱいで思わず「アチョー！」、壁を利用して「アチョ、アチョー！」。どんなアクションにも手を抜かないジャッキーとどんなプログラムにも手を抜かないポニカだから面白い。

ROM MSX 解説書付　R48 X 5086 ￥4,800
企画/東宝東和　製作/ポニー
コンピュータデザイン/大塚達治

※ビデオ、ポニーより発売中!!
VHS・ベータ共に￥14,800(96分)

発売中





第4面：まず上をやっつけよう



タケシくんもジュンイチくんも…
ポニカのパソコンでカンフーしよう！
アチョ、アチョー！



第10面：こんなにたくさんの敵が…







第17面：出たっ、ヘリコプター

ポリス・ストーリー
香港国際警察



12月14日全国一斉公開のポリスストーリーを正月ゲームでお届けします。今回ジャッキーは香港の特殊警察に扮し、麻薬シンジケートと対決する。ゲームでは、ジャッキーの警官が、フロアせましと暴れ回る。プロテクターとは全く別の角度のゲームで、ちょっぴりロールプレイングの要素もある。プロテクターとポリスストーリーの2つのゲームでジャッキーのカンフーの面白さを2倍に楽しんで下さい。

ROM MSX 解説書付　R49 X 5091 ￥4,900
企画/東宝東和　製作/ポニー
コンピュータデザイン/大塚達治

※ビデオ、ポニーより86年1月発売いたします。

PONYCA PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

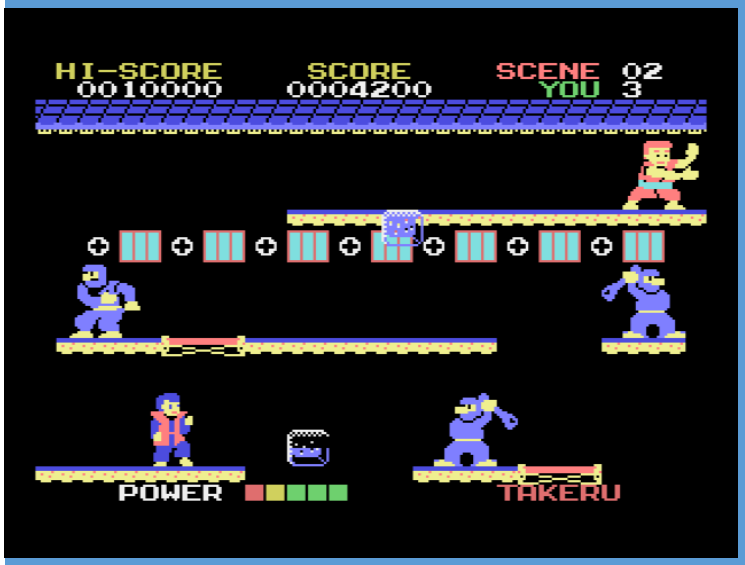
De nuevo, **Ponyca** actúa con celeridad y publica el juego cinco meses después del estreno en Hong Kong de la película, realizando en esta ocasión un curioso juego que mezclaba plataformas con artes marciales. También es Tomonori Otsuka el responsable de la programación, a quien en años posteriores encontraremos en **Konami**, pero la diferencia de calidad entre **Spartan X** y **The Protector** es notable. La parte plataformera era algo tosca, incluyendo inercia en el personaje y unos rebotes contra las paredes que podían llegar a desesperar en las primeras partidas. La parte de lucha tampoco estaba todo lo fina que debería, teniendo que precisar bastante para acertar al rival, pero **The Protector** podía ser uno de esos casos en los que el juego tenía un carisma difícilmente explicable, y aunque sus partes no fuesen nada destacadas la suma de ambas lo convertían en un programa especial.

En el apartado técnico, queda muy claro que el objetivo a la hora de crear el juego era llenarlo de colorido. Es por eso que el único personaje formado por *sprites* es el protagonista, mientras que los enemigos son meramente *tiles*, funcionando el juego como si fuese en modo *bitmap*. La melodía que acompaña el juego es bastante buena y de vez en cuando nos acompaña con algún grito digitalizado de nuestro personaje.

Al llegar a Europa, **The Protector** sufre unos cambios en su portada debido a que Jackie Chan no era un personaje conocido en aquellos años. Se elimina toda referencia al actor y la portada se sustituye por personas con rasgos occidentales. Incluso se modifica levemente el juego para cambiar el marcador de vidas, que en la versión japonesa son “Chan”, por una palabra más occidental como “Left”. También, en el menú inicial del juego vuelve a eliminarse el nombre de Jackie Chan y el de la productora de la película.



Más publicidad, Ponyca no escatimó a la hora de publicitarlo





EL DATO

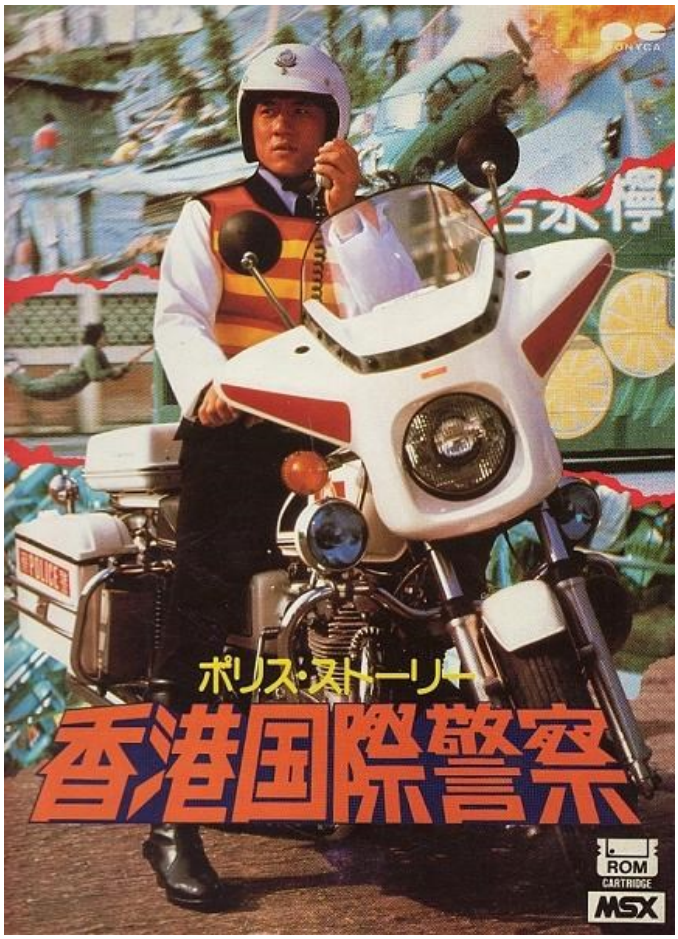
Un año después, Tomonori Otsuka retoma su **The Protector** para crear **Takeru Densetsu** (タケル伝説). Usa el mismo motor cambiando los gráficos, el diseño de niveles y añadiendo un enemigo final después de la fase 16 que te quita toda tu energía de un único impacto. Además, en la segunda vuelta también aparecerá un nuevo enemigo, pero en lugar de un helicóptero será un ninja volador.

No sólo el sistema de juego es idéntico, sino que también mantiene los efectos sonoros, cambiando la melodía. Con tanto trabajo ya hecho en **The Protector**, este **Takeru Densetsu** se realizó en apenas 25 días, entre el 18 de junio y el 7 de julio de 1986 tal y como dejó escrito su autor en el código. El juego se distribuyó exclusivamente en las máquinas expendedoras **Takeru**.





Portada europea y portada japonesa, busca las diferencias



The Police Story



Los enemigos se comportan como pollo sin cabeza

Si antes decíamos que hubo diferencias creativas entre el director y Jackie Chan, estas no sólo derivaron en que Chan realizó su propio montaje de la película, sino que también rodó una nueva como respuesta a ésta: **Police Story**. Otra vez **Ponyca** consigue la licencia y crea su propio juego, **The Police Story** (ポリスストーリー), que se estrena a la vez que la película en diciembre de 1985.

¿Cuál era el secreto para que a **Ponyca** le diese tiempo a publicar el juego al mismo tiempo? Pues contar de nuevo con Tomonori Otsuka, quien reutiliza buena parte de los gráficos, animaciones y sonidos digitalizados de **The Protector** para crear este nuevo juego. En este caso se olvida casi completamente de la parte plataformera, salvo algún momento en el que te puedes colgar de lámparas, le da profundidad al escenario y nos traslada a un edificio que tenemos que recorrer con el objetivo de llegar al ático, donde se encuentra la salida.

El juego se adereza con multitud de objetos que podemos recoger, algunos nos darán ventajas para nuestro personaje y otros serán imprescindibles para poder seguir avanzando. **The Police Story** peca en los mismos apartados que **The Protector**, su tosquedad en el control y el movimiento de los enemigos, carentes de toda inteligencia ya que únicamente seguirán un camino marcado como si no existiésemos. En **The Protector** esto podía tener un pase, por el ya mencionado componente de plataformas ya que es el comportamiento típico de los enemigos en un juego de ese estilo, pero **The Police Story** se acerca más a un juego de peleas, un *beat'em up*, y ahí ya es necesario otro tipo de patrones de movimiento.

Para terminar con los videojuegos basados en película, tenemos **Back to the Future** (バックトゥザフューチャー), programado por un viejo conocido como es Makoto Ichinoseki. El juego se publica el 21 de diciembre, casi coincidiendo con el estreno en Japón de la película, el 7 de diciembre, aprovechando así el tirón comercial. La licencia es únicamente para el mercado nipón, por lo que el juego no sale de sus fronteras.

De nuevo Ichinoseki demuestra su buen hacer, aunque en esta ocasión el nivel de dificultad se le va totalmente de las manos. **Back to the Future** es un frenético juego de habilidad, en el que controlando a Marty McFly debemos de esquivar a enemigos, pájaros, rayos y coches, pero todo sucede a una velocidad endiablada y, en niveles avanzados, es más que habitual que cuando ejecutamos un salto para esquivar a un enemigo, acabemos impactando contra otro sin tiempo alguno de reacción, lo que lo convierte en un juego frustrante. Además, a partir ya del tercer nivel la cantidad de enemigos y obstáculos es ingente, haciendo que sobrevivir sea una lotería.

Eso no tapa las virtudes del juego, que las tiene, como son los buenos gráficos, una melodía pegadiza y ese aroma de juego japonés de primeros de los 80. Además, los primeros niveles sí que son disfrutables.

El juego consiste en buscar en las ventanas de la ciudad hasta que topemos con los padres de Marty, momento en el que tendremos que guiarlos hasta el baile del encantamiento bajo el mar. Todo será exactamente igual hasta el noveno nivel, en el que tras hacer una vez más de celestinos de nuestros padres, tendremos que encontrar a Doc para llevarlo hasta la torre del reloj y así poder regresar a 1985.

Terminamos ya con los juegos basados en películas y es el momento de centrarnos en la nueva alianza de **Ponyca** con **SEGA**, quien ya era uno de los líderes en cuanto a producción de recreativas. Pero el acuerdo parece ceñirse a adaptar los juegos ya existentes en la consola SG-1000, y no parece que incluya nuevas conversiones de recreativas. Es por eso que los juegos que relataremos a continuación son siempre conversiones de SG-1000, en caso de que alguno de ellos no cumpla esta norma lo reseñaremos.

El 5 de mayo se publica **Champion Soccer** (チャンピオンサッカー) y no fue la mejor manera de empezar. El juego es un batiburrillo de *tiles*, el único *sprite* es la pelota, con lo que el movimiento de los jugadores es a golpes e incluso tenemos el famoso *colour clash*. La jugabilidad tampoco es nada buena, en ningún momento tenemos la sensación de controlar la pelota al no permitirnos hacer giros con ella y se convierte todo en un mero correcalles.

Mucho mejor es el **Champion Boxing** (チャンピオンボクシング), que se publica el 5 de junio, había sido diseñado por Yu Suzuki (鈴木 裕) y tras su paso por la SG-1000 había sido convertido a arcade, en una versión idéntica a la de consola con el único cambio de aumentar notablemente la dificultad. Un buen juego de boxeo, con varios golpes a nuestra disposición y cinco niveles a superar.

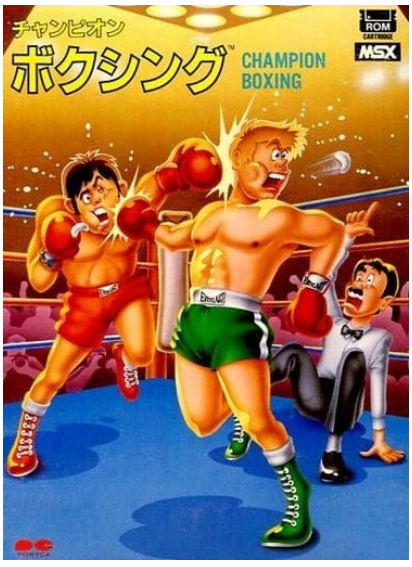
Para ofrecer unos gráficos coloridos, el juego opta por el uso de *tiles* salvo cuando los boxeadores golpean, momento en el que sus guantes pasan a ser *sprites*, una solución muy similar a la ofrecida por el **Konami's Soccer** aunque este juego de **Ponyca** es anterior. El aspecto de nuestro boxeador dista bastante de la de un boxeador profesional al uso, con una prominente panza asomando por encima del calzón, y si algo le falta sería que hubiese variedad de rivales, porque siempre nos enfrentamos al mismo rubio de bote con moreno de solárium.



Anuncio de Back to the Future y Challenge Derby



Marty guiando a sus padres al baile



Champion Boxing

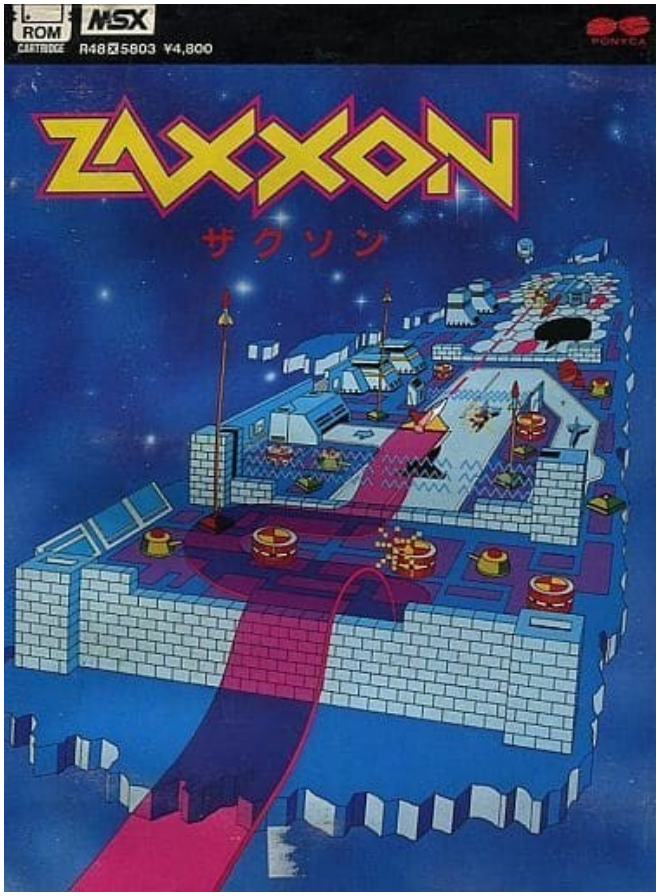


A nuestro boxeador le faltan horas de gimnasio





Versión arcade y versión MSX



Zaxxon

Prácticamente todo lo dicho con el anterior juego podríamos repetirlo con **Champion Pro Wrestling** (チャンピオンプロレス) ya que está cortado por el mismo patrón, trasladando su jugabilidad a la lucha libre. Mismo sistema para elegir y ejecutar los golpes o llaves y las mismas virtudes y defectos, para un juego que salía dos meses después, el 5 de agosto. Las novedades destacables eran la perspectiva usada que permitía ver mejor el ring, aunque después los luchadores se movían en dos dimensiones y no podían ir hacia el fondo, y la posibilidad de tener un combate por parejas.

G.P. World (G．P．ワールド) sí que resulta ya una novedad y se coloca entre los mejores juegos de coches realizados para MSX hasta su salida, el 5 de septiembre de 1985. La versión original en esta ocasión es la de arcade, que tiene que sufrir una importante rebaja gráfica antes de ser llevada a SG-1000, ya que usaba Laser-Disc para ofrecer imágenes reales de los circuitos. La versión MSX, como en el caso de los anteriores juegos citados, es exactamente igual que la de SG-1000.

El juego nos planteaba el reto de superar 10 circuitos de 10 países diferentes, empezando en Canadá y terminando en Italia, teniendo en cada uno un tiempo límite para superarlo. Tres niveles de dificultad y un aspecto técnico más que suficiente, el juego imita la perspectiva del original y añade algún detalle como el giro de las ruedas al ritmo que movemos nosotros el coche. El control responde a la perfección por lo que no podíamos echarle la culpa en caso de terminar estrellándonos.

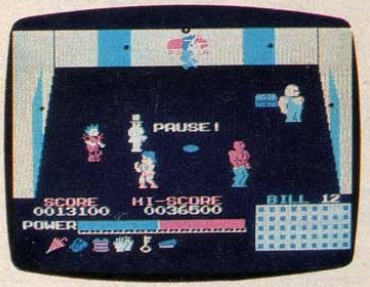
La representación de los circuitos, de cada curva, también es bastante notable y ayuda a crear una buena sensación de velocidad. Además, como guinda para el pastel, el juego incorporaba un editor de circuitos.

La llegada de **Zaxxon** (ザクソン) el 21 de septiembre a MSX significa la llegada de un arcade clásico. Un *shoot' em up* diferente por el uso de la perspectiva isométrica, aunque para facilitar el control del juego únicamente permite controlar la altura de la nave y desplazarse en horizontal por el fondo de la pantalla, no dando la oportunidad de avanzar hacia adelante. La novedad de la perspectiva hace que se diferencie del juego que imita, que no es otro que el **Scramble** de **Konami**, ya que si nos olvidamos de las tres dimensiones tenemos también un juego con misiles, torretas y el mismo método para recargar el combustible de la nave: a bombazo limpio sobre los depósitos. Pero no sería justo destacar también que su perspectiva isométrica era toda una novedad en el mundo de los videojuegos y era el primero en usarlo, de hecho, el título del juego, **Zaxxon**, venía de "proyección axonométrica isométrica" (AXONometric). También fue el primer juego arcade en tener un anuncio en televisión, del que se encargó **Paramount Pictures** por 150.000$.

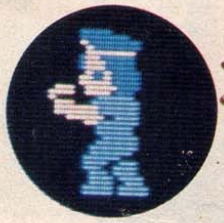
全国一斉公開中

ポリス・ストーリー

香港国際警察



全国一斉公開のポリス・ストーリーをゲームでお届けします。今回ジャッキーは香港の特殊警察に扮し、麻薬シンジケートと対決する。ゲームでは、ジャッキーの警官が、フロアせましと暴れ回る。プロテクターとは全く別の角度のゲームで、ちょっぴりロールプレイングの要素もある。プロテクターとポリス・ストーリーの2つのゲームでジャッキーのカンフーの面白さを2倍に楽しんで下さい。







堂々、二大功夫・芸夢一挙誌上公開。

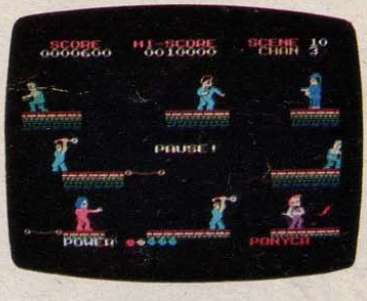
カンフー・ゲーム

2本共に発売中



JACKIE CHAN IN THE PROTECTOR

プロテクター



大好評のプロジェクトA、スパルタンXに続き、ポニカが贈る第三弾カンフーゲームです。従来のカンフーに思考的要素が加わって一段と楽しくなった。敵のキャラクターも魅力いっぱいで思わず「アチョー!」、壁を利用して「アチョ、アチョー!」。
どんなアクションにも手を抜かないジャッキーとどんなプログラムにも手を抜かないポニカだから面白い。

ROM MSX 解説書付　R48 X 5086 ¥4,800
企画/東宝東和　製作/ポニー　コンピュータデザイン/大塚達治
※ビデオ、ポニーより発売中!! VHS・ベータ共に¥14,800(96分)



©ゴールデン・ハーベスト・グループ

PONYCA PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

アクセル全開、栄光のゴールを目指せ！

G.Pワールド

9/5発売

© Sega Enterprises, Ltd.

ROM MSX 解説書付￥5,500

《8KB以上のRAMで作動します》

世界10カ国のサーキットが君の挑戦を待っている。リアルな音とスピード感は本物のレーサーになった気分だ。EDIT（エディット）機能でオリジナルコースも作れるのだ。

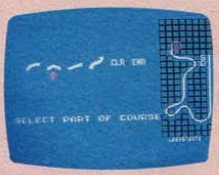




時速300kmの世界が君の挑戦を待っている。ローギアでマシンをひっぱり、ギアチェンジで一気に加速。直線コースをぶっとばせ。



ライバルのマシンを追い抜くにはテクニックが必要だ。ハンドル操作はもち論、ギアチェンジやブレーキのタイミングをおぼえよう。



これが噂のEDIT（エディット）機能。世界でただ一つ、君だけのコースを作れるのだ。自分で作ったコースを征服するのも快感だ。



右に左に飛び回り、超高層ビルを建てろ！

ちょっと知的なゲームを好きな君にぴったりのゲームだ。鉄骨をボルトで組合わせて、設計図通りに完成させよう。

発売中

ロックンボルト

© ACTIVISION, INC. Designed by ACTION GRAPHICS

ROM MSX 解説書付　R48X5511　￥4,800

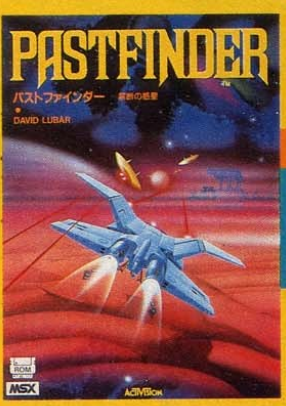
《8KB以上のRAMで作動します》



画面右下の設計図通りに鉄骨を組合わせよう。鉄骨から鉄骨へとび移りボルトで止める。簡単に見えてもホントはむずかしいのだ。



さらに進むと鉄骨の数が増えて来る。制限時間内に完成させるのは至難の技だ。おまけに画面も1面から2面、3面へと増えてくる。



果てしなく続く遺跡探険、遺跡は何を語るのか！

パストファインダーとは未来の遺跡探険家のこと。200以上もある地域を探険して宝物を見つけるのだ。擬似3Dがカッコいい。

発発中

パストファインダー

© ACTIVISION, INC. Designed by DAVID LUBAR

ROM MSX 解説書付　R48X5510　￥4,800

《8KB以上のRAMで作動します》



黄色い円型の物が宝物。これをたくさん拾い集めて基地まで運ぶ。遺跡の防衛システムや放射能汚染に気をつけろ。



超難関の移動型バリヤーだ。これをクリアするのは難しいが、これをクリアしないことには先に進めない。まだまだ探険は続くのだ。

PONYCA PERSONAL COMPUTER SOFTWARE

Hay una segunda conversión de **Zaxxon**, realizada en este mismo 1985 parece que por **Philips** y convertida y distribuida en Reino Unido por **Electric Software**, pero en la comparación sale vencedora la versión de **Ponyca** en todos los apartados: tiene mejores gráficos, mejor sonido e incluso el control es algo más suave. Además, la versión de **Ponyca** hereda la melodía de la edición para SG-1000, que era una novedad incluso respecto al arcade, en el que únicamente se escuchaban disparos, explosiones y un zumbido que cambiaba la intensidad según la altura de nuestra nave.

Saltamos al 5 de noviembre con motivo de la salida de **Zoom 909** (ズーム９０９), que es como se conoce en Japón al arcade **Buck Rogers: Planet of Zoom**. La versión MSX adapta las dos primeras fases del arcade, ambas son en pseudo 3D y viendo la nave desde la parte trasera, pero tanto la tercera como la cuarta son exclusivas de la versión doméstica. La tercera está muy basada en el clásico **Asteroids**, incluida la vista desde arriba, y en la cuarta volvemos a la vista trasera para introducirnos en una lluvia de meteoritos y tratar de derribar a la nave nodriza enemiga. El efecto de los meteoritos acercándose es muy efectivo, y también la nave nodriza tiene un tamaño más que respetable.

El arcade, pese a ser de 1982, tenía ya una cabinet dedicada bastante espectacular, pudiendo sentarte en su interior para controlar la nave. Como ya hemos dicho, fuera de Japón llevaba el nombre de la serie **Buck Rogers**, y casi que podemos considerar como una de las licencias más desaprovechadas que hemos podido ver, ya que se llamaba el juego **Buck Rogers** como se podía haber llamado de cualquier otra forma, porque en ningún momento aparecerá el propio Buck Rogers en pantalla.

Hay una segunda versión de este juego, también lanzada en 1985 y de nombre **Buck Rogers**, distribuida únicamente en Europa por **Philips**, siendo el autor de la conversión **Electric Software** al igual que la versión de **Philips** de **Zaxxon**, acorde con la información recogida en la revista británica **MSX User**. Podemos considerarla complementaria a la de **Ponyca**, ya que adapta únicamente la tercera y cuarta fase del arcade, precisamente las dos que faltaban en la otra versión.

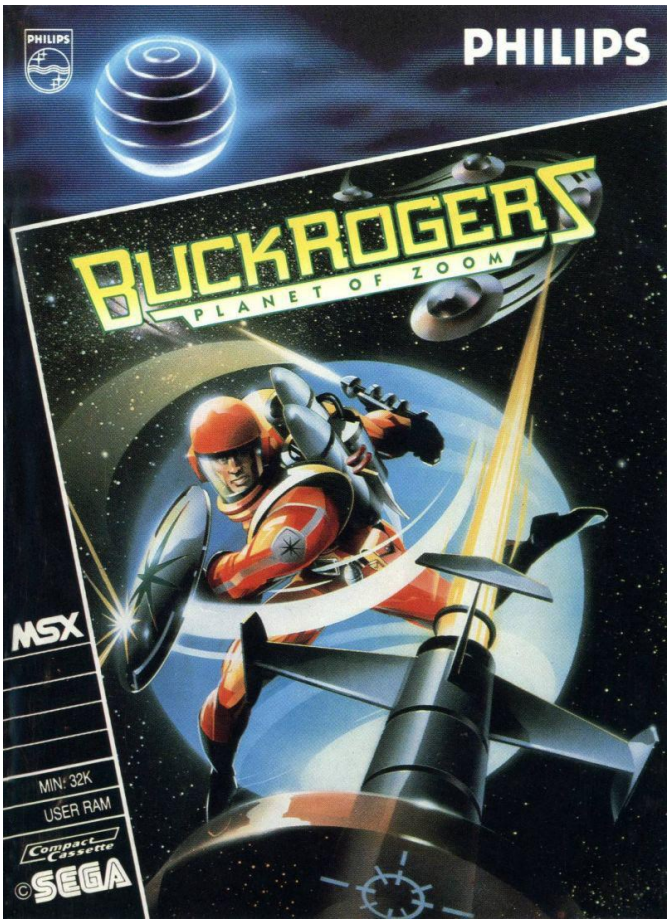




Zaxxon llegó a tener versión en juego de mesa, como muchos otros juegos como Frogger o Pac-Man



Zoom 909



Buck Rogers, la versión europea

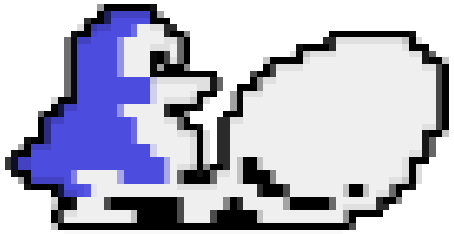

Hisao Oguchi en 2020

No es el único caso de un juego de **SEGA** que pasa por las manos de **Philips**, ya que adapta **Congo Bongo** y también se queda en el mercado europeo. Hay versión SG-1000, pero es notablemente diferente a la de MSX y no guarda relación alguna. Si alguien ve la versión arcade y encuentra paralelismos con el **Donkey Kong**, en lo que se refiere al primer nivel de ambos juegos, decirle que no está equivocado y que el parecido no es nada casual, ya que ambos arcades fueron desarrollados por una pequeña compañía tokiota: **Ikegami Tsushinki**, quienes también fueron autores de la recreativa **Zaxxon**. En los tres casos, los nombres de compañías mayores, **Nintendo** y **SEGA**, acabaron sepultando su autoría.

En ambos casos, **Buck Rogers** y **Congo Bongo**, previamente habían sido distribuidos para Commodore 64 y Spectrum en el mercado británico por **U.S. Gold**, dentro de un acuerdo entre la compañía y **SEGA**, que propició la conversión de más recreativas como **Tapper**, **Spy Hunter** o **Zaxxon**. Por este motivo, tampoco sería descartable que la versión de MSX tuviese a programadores británicos como autores.

Terminamos con **Doki Doki Penguin Land** (どきどきペンギンランド), también aparecido el 5 de noviembre como **Zoom 909**, diseñado por Hisao Oguchi (小口 久雄) en el que fue su primer juego. Oguchi tuvo una exitosa carrera e incluso llegó a presidir **SEGA**, siendo actualmente presidente de **SEGA Sammy Creation**. Esta empresa se creó en 2004 tras la fusión de **SEGA** con **Sammy**, una compañía dedicada a la creación de pachinkos.

El argumento nos presenta al pingüino Adelie, que tiene el objetivo de llevar un huevo hasta el fondo de cada nivel donde le espera su esposa. El nombre, Adelie, es cogido del pingüino de Adelia, una de las especies más numerosas de pingüinos. En este caso, el juego se centra en el huevo, ya que el movimiento de la pantalla se hará en función de su posición en la misma y no en la de nuestro Adelie. Incluso si nos adelantamos demasiado y desaparecemos por la parte inferior de la pantalla, el juego automáticamente nos devuelve a la parte superior de la misma. En este caso es benévolo con el jugador y no aplica la típica muerte por salirse de la pantalla.



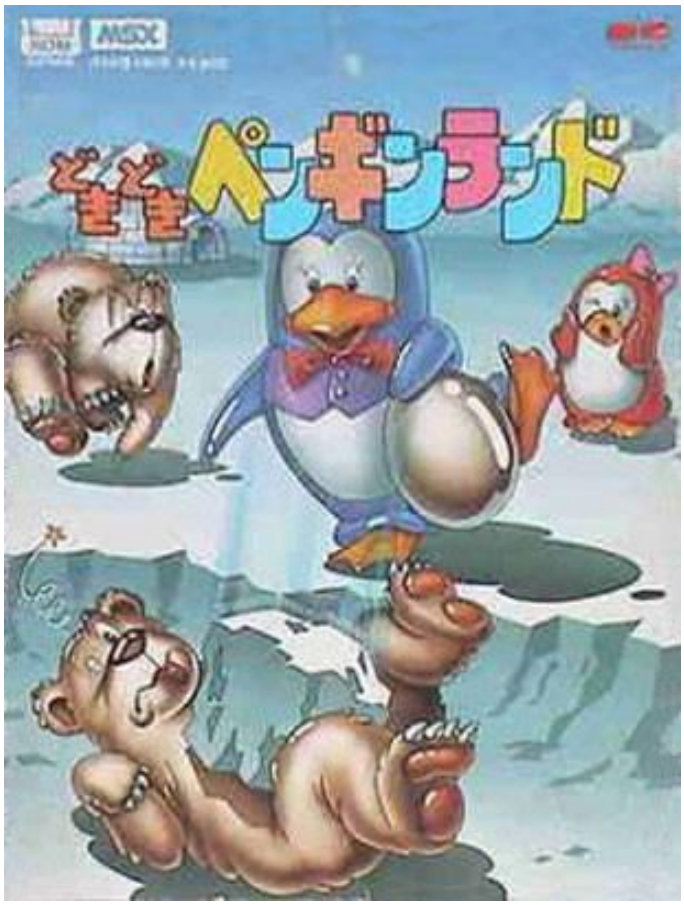
La dificultad radica en crear un camino viable para que el huevo pueda llegar al final, ya que podemos cavar eliminando piedras del camino, pero si lo hacemos caer desde una altura excesiva, marcada por una línea azul, el huevo se romperá al chocar con el suelo. Además, algunos animales nos podrán en apuros, como osos polares que se entretendrán pegándole puñetazos al huevo, o topos, que si nos alejamos mucho del huevo aprovecharán para acercarse a él. Sí, el rigor a la hora de colocar especies de animales de distinto hábitat no era el punto fuerte del juego.

Por suerte, nuestro pingüino no es tan frágil como el huevo, y simplemente quedará aturdido si es atacado por un enemigo. Pero, pese a esa ventaja, los 25 niveles del juego serán todo un reto a superar y exigirán que el jugador se devane los sesos en muchas ocasiones. Lo curioso es que al llevar el huevo a su destino final, la señora pingüino lo romperá y de su interior saldrán diversos objetos, incluida una jarra de cerveza o diamantes. Con esto, ya no sabemos si el objetivo es salvaguardar al retoño o traficar con objetos pasándolos por delante de los osos.

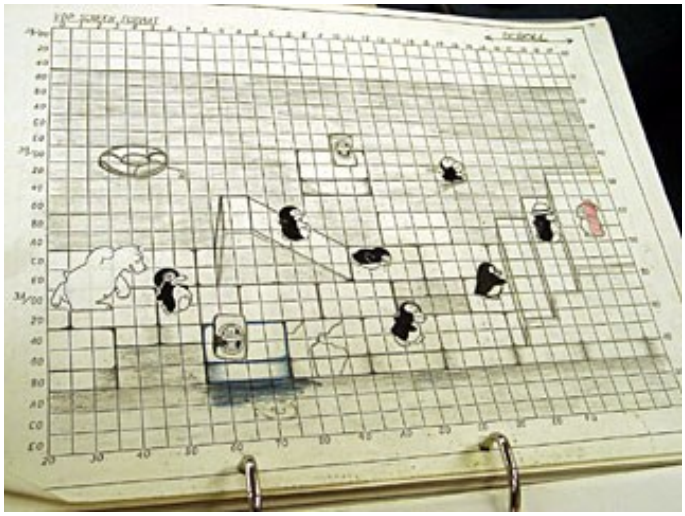
La idea inicial de **Doki Doki Penguin Land** era un poco diferente, en lugar de una caída eterna el juego se iba a plantear con un movimiento lateral de la pantalla, pareciendo más una carrera de obstáculos con pendientes y escalones. Además, el nombre iba a ser **Penguin Mura wa Love Sensou!**

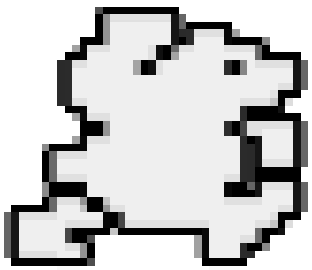
Además de un buen diseño de niveles, **Doki Doki Penguin Land** destacaba también en el apartado sonoro con una deliciosa melodía que nos acompañaba durante toda la partida. No se quedaba atrás el apartado gráfico, menos lucido al tener que representar los animales en un reducido tamaño, pero cumpliendo sobradamente.

Posteriormente a las versiones SG-1000 y MSX, **SEGA** creó la versión arcade, aunque ésta venía a ser con un hardware como el de la SG-1000, por lo que no tenía ventaja alguna sobre las versiones domésticas. El juego se convirtió en una de las primeras franquicias de **SEGA**, teniendo continuaciones para Master System y Megadrive. Por último, en 1990 **Ponyca** volvió a aprovechar la licencia del juego para crear una versión para Gameboy.



Doki Doki Penguin Land


Boceto original de Doki Doki Penguin Land



COLPAX

Conversiones oficiales y no oficiales



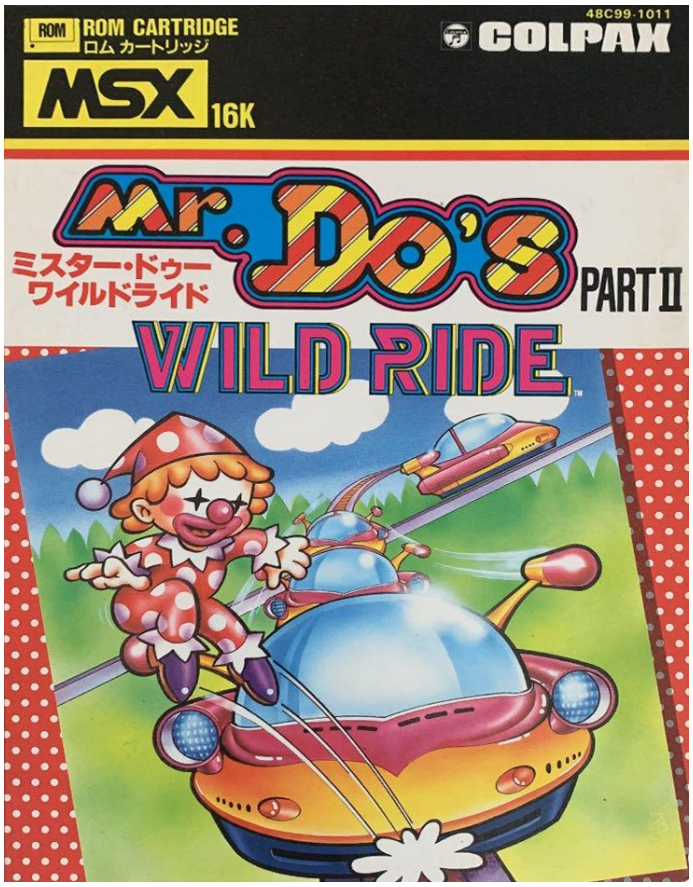
La andadura de **Colpax**, marca de **Nippon Columbia**, en el MSX no fue todo lo exitosa que esperaban. Ya hemos visto sus inicios en 1984, y ahora, en 1985, nos toca ya decirles adiós con sus últimos títulos. Un final prematuro y más sabiendo que tenía una gran compañía detrás, pero, como ya hemos visto en 1984 y veremos ahora, la calidad de sus títulos nunca fue muy alta y acumulaba juegos que rozaban la mediocridad.

Quizá haya otra razón, más allá de la calidad de los juegos, y para abordarla primero hemos de señalar que más de la mitad de los juegos lanzados por la compañía en 1985 hoy en día no están preservados. Hablamos de **The Koikoi and Hanawase** (ＴＨＥこいこいＡＮＤ花合わせ), **W-ing** (対決！合体ロボ), **Data Baseball** (データベースポール), **Dial Number** (ダイヤルナンバー), **Matarou** (またろう), **Miracle Machine** (ミラクルマシーン) y **Ostrich** (オストリッチ) ¿Qué tienen en común todos estos títulos? Que todos ellos salieron en formato casete.

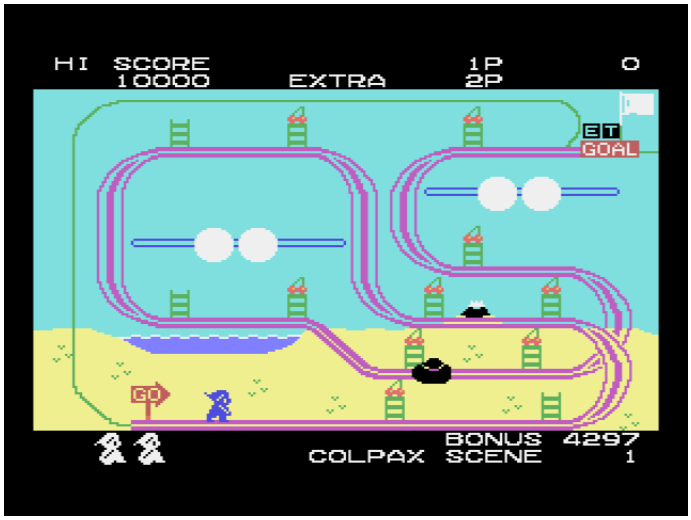
Hay que recordar que el principal negocio de **Nippon Columbia** era el de la música, y por ello estaban más familiarizados con el casete que con los cartuchos, muy similar a lo que ocurría con **Ponyca**. Pero el mercado japonés estaba dictando sentencia, y aunque es cierto que en los dos primeros años bastantes juegos de diversas compañías sí que aparecieron en formato casete, para 1985 el cartucho se había impuesto definitivamente pese a la diferencia de precio. La comodidad e inmediatez del cartucho era vital para los japoneses, además la Famicom estaba ganando el mercado lúdico y el poder adquisitivo del japonés medio hacía que no fuese un excesivo problema decantarse por los cartuchos.

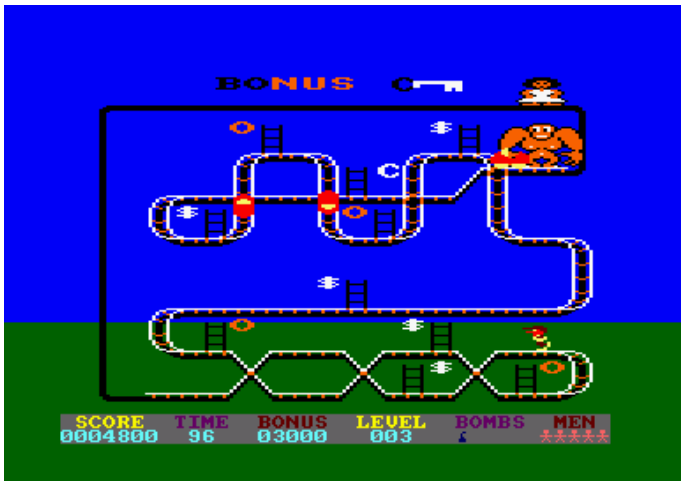
El mejor título de la compañía podría ser el **Mr. Do's Wild Ride** (ミスタードゥワイルドライド), de nuevo adaptación del arcade original de **Universal** y segunda vez que **Colpax** traía a MSX al payaso Mr. Do, aunque realmente era la tercera vez que aparecía el personaje en MSX ya que la segunda entrega, como ya hemos contado, corrió a cargo de **Sony** y esta tercera volvía a manos de **Colpax**, seguramente por eso en la portada de este juego se leía Mr. Do Part II. El arcade podría ser una evolución de otra recreativa de **Universal**, el **Go! Go! Coaster**, pero esto tampoco es posible afirmarlo con rotundidad ya que esta recreativa no se encuentra preservada y sólo se conserva material promocional de la misma.

De nuevo, volvemos a ver todos los elementos de las anteriores conversiones de **Colpax**, tenemos un *sprite* para cada personaje y no muy definidos, por lo que serán de un único color, y tenemos una versión recortada respecto al original, pasando de seis a únicamente tres niveles distintos. Además, se eliminan todos los objetos que se pueden coger durante el juego salvo las cerezas.



Mr. Do's Wild Ride, con su "Part II"perfectamente visible en la carátula, no vaya a ser que la gente se confunda

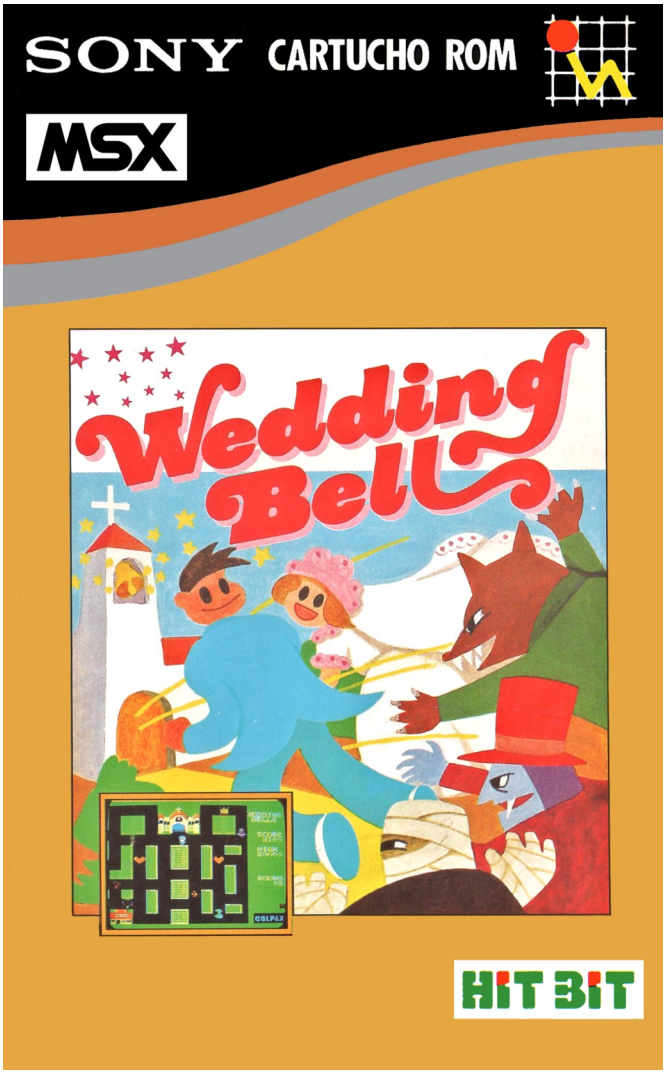




Kong sacándose un sobresueldo como vigilante en la versión CPC



Miau



Wedding Bells, a casarse para hacer la declaración conjunta

La conversión se la podemos asignar a Masamitsu Kobayashi (小林 成光), de Tokio, gracias a que dejó su firma dentro del código del juego. Loable trabajo el suyo, ya que, aunque quizá se encuentra un punto por debajo de la conversión de **Sony** de **Mr. Do's vs. Unicorns**, dejó un juego desafiante y bastante divertido, al necesitar estar siempre atento a nuestros movimientos y el de los coches de la atracción que tenemos que esquivar.

Aunque la de MSX fue la única conversión oficial en formato doméstico, sí que existió una conversión no oficial por parte de **Ocean** de nombre **Kong Strikes Back** para Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64. Sí, la compañía puso a Kong al mando de la montaña rusa dejando un juego bastante olvidable.

Sobre la prensa, lo más destacado que se puede decir es que no dijeron absolutamente nada. El mayor de los silencios para este juego que no fue analizado en ninguna revista. Únicamente apareció en **MSX Magazine**, en el número 1985-12, dando la noticia de su aparición.

Wild Cat (ワイルドキャット) es un juego que destaca por su simpatía, una especie de **Galaga** gatuno en la que en nuestra aeronave dispararemos desde el fondo de la pantalla con el objetivo de derribar el crucero enemigo. En algunas fases no podremos movernos de la parte inferior, pero cuando los enemigos sean cangrejos o mantas raya entonces sí, ya que estos nos intentarán también rodear y atacar desde atrás. Sus gráficos son coloridos y es la parte más agradable del juego, que quizá estaba falto de algún aliciente más para ser publicado en 1985, como podrían ser la posibilidad de conseguir más velocidad para nuestro avión o poder potenciar su disparo.

Wedding Bells (ウェディングベル) merece como mínimo un vistazo por su originalidad ¿Cuántas veces tendremos la oportunidad de jugar llevando a una pareja al altar para su boda? Quizá con los juegos actuales sea más común y exista alguno por ahí perdido con tal objetivo, algo así como "imagina tu boda", pero en 1985 no era un argumento muy trillado que se diga.

La originalidad no era la única virtud de **Wedding Bells**, por fin **Colpax** nos ofrecía unos protagonistas con dos colores, *sprite* sobre *sprite*, aunque los enemigos siguieran siendo monocromo se les perdonaba por la diversión que el juego ofrecía, sólo empañado por la rigidez de los protagonistas a la hora de girar las esquinas, muy típico en la época, y los traicioneros bordes de pantalla. El juego tenía *scroll*, pero sólo cuando alcanzábamos el límite de la pantalla ésta se desplazaba para volver a dejarnos en el centro, el problema es que podía aparecer en el mismo borde algún enemigo y quitarnos una vida sin poder hacer nada para remediarlo.

Quitando esos dos problemas, el juego era disfrutable y nuestro objetivo era llevar a la pareja hasta la iglesia. Primero a la novia y después al novio, se ve que en Japón no se estila eso de que la novia siempre llegue la última al altar con el novio esperando en la puerta.

Gyro Adventure (ジャイロアドベンチャー) parece ser la adaptación no oficial de **Sky Army**, arcade de 1982 creado por **Shoeisha**. Ni en la caja, ni en ninguna parte del juego se ve absolutamente ningún copyright distinto al de **Colpax**, por lo que podemos entender que la compañía se basó en el arcade, de forma descarada, pero sin pagar derechos por ello. Gráficamente suficiente, aunque se nota que el arcade era del 82, sí que se echa en falta más sonidos y música durante el juego, quizá podían haber copiado también la música del arcade, con el único problema que la melodía era el tema principal de **El Puente sobre el Río Kwai**.



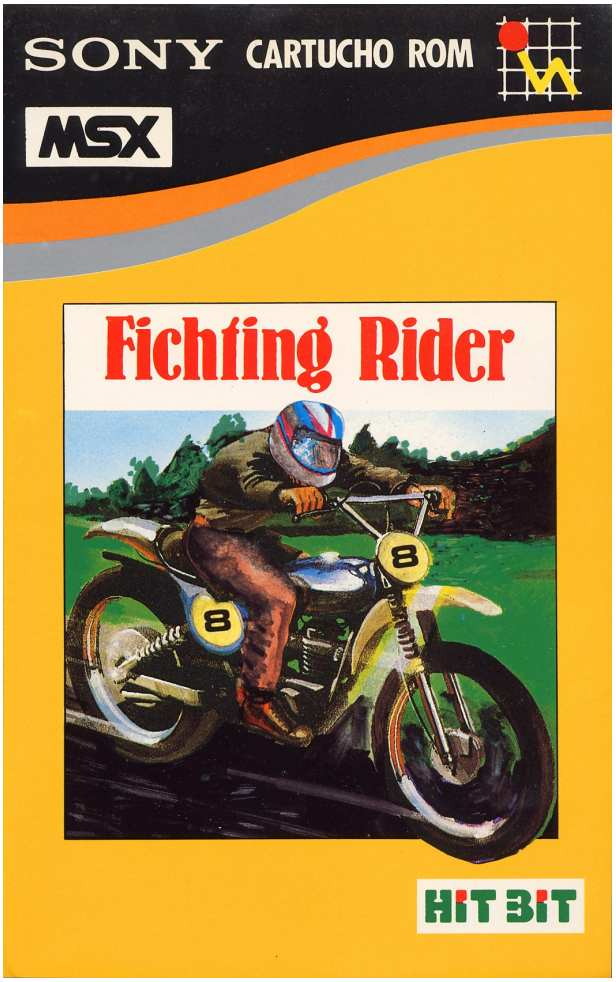
Gyro Adventure y Sky Army



Fighting Rider y Fighting Roller

Fighting Rider (ファイティングライダー) tenía una perspectiva igual que la de **Hyper Rally**, pero parecía el hermano pobre. Para encontrar más parecidos nos podemos fijar en **Fighting Roller** (ファイティング・ローラー), arcade de **Kaneko** licenciado por **Taito** en 1983. Simplemente tendremos que cambiar al patinador por un motorista y tendremos el **Fighting Rider** con la carretera vallada, los obstáculos, la fase nocturna y prácticamente todo el juego.

El juego, sin ser un dechado de virtudes, resultaba entretenido y resultón en todos los aspectos técnicos. Una primera fase a modo de entrenamiento, y después tres fases de día, noche y atardecer, que se irán repitiendo indefinidamente. En España fue rebautizado como **Fichting Rider**, pero por una cuestión de error de transcripción.



Renombrado como Fichting Rider en España.
Al menos no lo cambiaron por Fisting

Jump Land (ジャンプランド) era un juego de plataformas en el que teníamos que coger los alimentos del nivel, constando cada fase de una única pantalla. Gráficamente resultón, musicalmente excesivamente repetitivo y unas mecánicas de juego suficientemente entretenidas, daba como resultado un juego del montón que no destacaba en ninguno de sus apartados y se limitaba a conseguir un suficiente. Eso sí, era otro juego más en el que aunque se nos ocultase el copyright podríamos adivinar que era de **Colpax**, el marcador en la parte derecha en azul era ya marca de la casa, y muchos de sus juegos parecían creados con el mismo molde.

Otros dos juegos lanzados por la compañía en este 1985 fueron **Pinball Maker** (ピンボールメーカー) y **Super Pachinko** (スーパーパチンコ). El primero era un editor de máquinas de pinball, programado por H. Isamu, que, aunque como novedad quedaba muy bien, era bastante esquemático y requería bastante paciencia para crear una tabla en condiciones. Eso sí, venía una tabla de inicio, pero sin mucho aliciente y además en algunos momentos la bola podía incluso salirse por los límites del tablero demostrando que el programa no estaba todo lo pulido que debería. El segundo era un simulador de pachinko, como su nombre indica, un juego japonés en el que apuestan con bolas en lugar de con dinero ya que está prohibido. Programado por M. Kanayama, quien ya había hecho el **Computer Othello** (コンピューターオセロ) para **Sony**.


ZAP CORPORATION
La vida del camionero
158

Para 1985, **Zap Corporation** pasaría de tener como distribuidora a **ASCII** a estar bajo el paraguas de **Sony**. Este cambio propició que **Zap** tuviera la oportunidad de participar en la trilogía de Bungeling, aunque haciendo el que seguramente es el juego menos conocido y reconocido de los tres.

Antes de cambiar a **Sony**, **Zap** creó para **ASCII** el **Glider** (グライダー), un original juego que mezclaba simulación y habilidad para el manejo del planeador. Simulación en pequeñas dosis, adecuado para un ordenador de 8 bits y cuatro pruebas que consistían en pasar por unas marcas en el sentido adecuado, practicar la puntería, aterrizar en las cuatro pistas disponibles por orden y, por último, tratar de mantener el avión el mayor tiempo posible en el aire.

Posteriormente, ya con **Sony**, **Zap** repite la fórmula de **Glider** y la traslada al espacio con **Cosmo Explorer** (コスモエクスプローラ). Aumenta la complejidad con un inventario para nuestra nave que sólo puede trasladar un objeto de cada vez, y el mapa es mucho más extenso con la misión de que colonicemos el espacio explorando y buscando los seis lugares donde colocar nuestras bases. La dificultad radica en la durabilidad de nuestra nave ante los impactos enemigos y un tanque de combustible que se antoja más que reducido para la enorme tarea que tenemos ante nosotros.

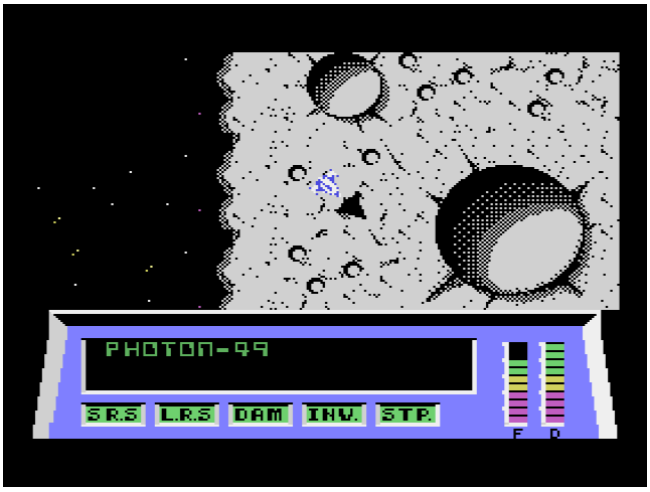
Pero antes, en febrero, publicó otro juego para **ASCII**, el **Fairy** (フェアリー), que posiblemente sea uno de sus mejores juegos por su variedad y simpatía. El juego tiene una escena inicial para introducirnos en el juego, colorista y muy acorde con el tono general del juego. Consta de cuatro fases distintas, cada una con una inspiración distinta. La primera es la de la fumigación, los gusanos, los *kemunva*, han invadido la casa y el objetivo es poner veneno en las hojas para que los gusanos las coman y mueran. La segunda es para expulsar a los ratones, los *chu chu*, de casa a base de zapatillazos, la habitación está a oscuras y usa un sistema de iluminación que recuerda a su juego de 1984, el **Midnight Building** (ミッドナイトビルディング). La tercera está inspirada en el juego japonés *amida*, hay que eliminar las arañas, las *kumotchi*, también con la zapatilla e inicialmente hay sólo hilos verticales por los que suben y bajan, pero con el tiempo las arañas tejerán conexiones horizontales entre los hilos, cuando nuestro personaje sube tendrá que seguir las reglas del *amida*. Por último, en la cuarta nos toca limpiar la casa pasando por encima de los restos que nos dejan los *cabitcho*. Una vez pasadas las cuatro fases el juego vuelve a empezar, tiene además cuatro mapas distintos en la segunda y cuarta fase, por lo que tras dar cuatro vueltas al juego, dieciséis fases, entonces sí que se repetirá completamente el juego.



Glider, surcando los cielos



Cosmo Explorer. El piloto no transmite mucha alegría



Parece que me he equivocado al girar en la rotonda



Fairy, la limpieza es fundamental



Raid on Bungeling Bay. Punto final a una trilogía

Fairy es un juego muy bien realizado y muy divertido, muy en la línea de los primeros juegos de los 80 consistentes en fases diferenciadas y sin un final definido. Además, tanto los coloristas gráficos como el sonido, con esa música que suena al ritmo de nuestro movimiento, están también a un buen nivel.

El 21 de julio es cuando se publica **Raid on Bungeling Bay** (バンゲリングベイ), tercera parte de la trilogía de Bungeling. El juego fue la primera creación de Will Wright, quien lo programó en un Apple II para ser publicado en Commodore 64, ya que creía que ya había mucha gente con experiencia en el Apple II y serían más capaces de exprimir la máquina que él, que era un novato, por eso escogió el Commodore 64 que llevaba menos tiempo en el mercado. Wright tenía pasión por los helicópteros desde los 5 años, cuando tuvo su primer viaje en uno, y por eso decidió que su juego debería tener helicópteros como elementos principales y para ello creó dos herramientas, Chedid y Wedit para crear personajes y los fondos respectivamente, y Wright se lo pasaba mejor moviéndose por el mapa que creando la acción del juego en sí.

Una vez terminado y ofrecido a varias empresas, fue **Broderbund** la que se hizo con él y lo convirtió en la tercera parte de la trilogía Bungeling. Sin embargo, aquella primera experiencia de Wright daría un fruto inesperado muchos años más tarde, porque todo lo que había disfrutado viajando por el mapa del juego, con esa perspectiva cenital, acabo siendo el germen del archiconocido **Sim City**.

El objetivo en el juego es destruir las seis fábricas del imperio Bungeling, al igual que ya ocurría en el **Chopper**, con el que guarda más de un paralelismo, según avanzamos los ataques enemigos se hacen más incesantes. Tenemos un portaaviones como base, en el que podemos recargar bombas y reparar el avión, y también hay zonas de aterrizaje en algunas islas, pero ahí sólo recargamos bombas. Seis fábricas no parecen muchas, pero al ser cada vez más resistentes a los impactos de nuestras bombas el juego se alargaba considerablemente.

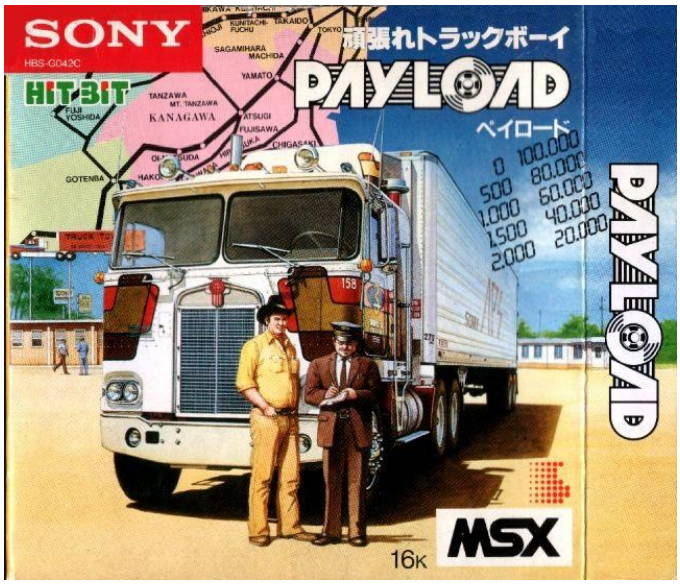
Dentro de los aspectos técnicos, el control era muy similar al del **Glider** y tenía el defecto de no aceptar diagonales, por lo que no se podía acelerar y girar al mismo tiempo. El *scroll* era el habitual del MSX, pero el juego tenía un efecto por el cual cuando comenzábamos a acelerar el helicóptero retrasaba su posición en pantalla, unido al movimiento del *scroll* se producía un efecto un poco brusco y al principio hasta confuso porque llegaba a dar la sensación de estar frenando en lugar de acelerando.

El 21 de noviembre se publica **Payload** (頑張れトラックボーイペイロード) o Esfuérzate Camionero Payload como sería el título completo en japonés. Una rara avis, un juego diferente en el que se entraba en el terreno de la simulación con el objetivo de conducir un camión a lo largo y ancho de Japón con el objetivo de ganar un millón y convertirnos en los dueños de la empresa. **Zap** se adelantaba así en más de 30 años a los actuales simuladores de conducción de camiones, porque en el juego no faltaba casi ningún detalle: diferentes paisajes, zonas de carga y descarga, conducción nocturna, autopistas, carreteras nacionales, conducción por ciudad, necesidad de repostar en gasolineras y de descansar. Hasta podíamos tener algún encontronazo con la policía por exceso de velocidad o exceso de carga, o si el conductor se cansaba demasiado no podría ni girar el volante, y si golpeábamos a otro coche tendríamos que pagar los desperfectos. Un juego tremendamente completo para 1985.



Will Wright

Más que correcto en el apartado gráfico, con bastante buen uso del color, en lo que se refiere al sonido usaba bien el PSG para los efectos sonoros, pero flojeaba con la melodía que se hacía muy repetitiva.

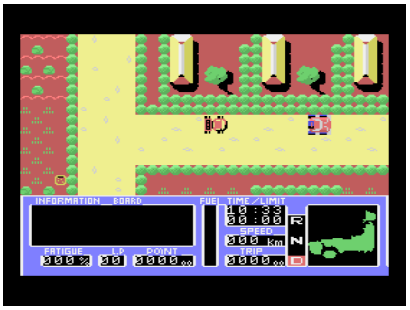


Payload, originalidad ante todo

Cuando se trata de juegos tan originales como **Payload**, siempre es interesante repasar su paso por las revistas para ver cómo lo trataron, ya que en ocasiones estos juegos pueden no ser entendidos y recibir peores críticas de las que merecen. No parece el caso de **Payload**, en España, la **Input MSX** no lo puntuaba, pero decía que era un juego "entretenido, divertido y completo". En Argentina, para la **Load MSX** estábamos ante un juego "realmente excelente".

Por su parte, la japonesa **MSX Magazine** le dedicaba un artículo en profundidad, explicando todos los pormenores del juego e incluyendo el mapa de las carreteras. Para la **MSX Club Magazine** de los Países Bajos, el juego merecía un 88 aunque señalaba algo bastante obvio, que el conducir por el lado izquierdo de la carretera se nos hacía bastante complicado a la mayoría de los conductores europeos. También en Francia la **Tilt** lo calificaba como un "muy buen juego", y le concedía 5 estrellas sobre 6 en interés.

Como se puede ver, el juego no fue analizado en muchas revistas, pero hubo unanimidad a la hora de destacar sus bondades y su innovación.

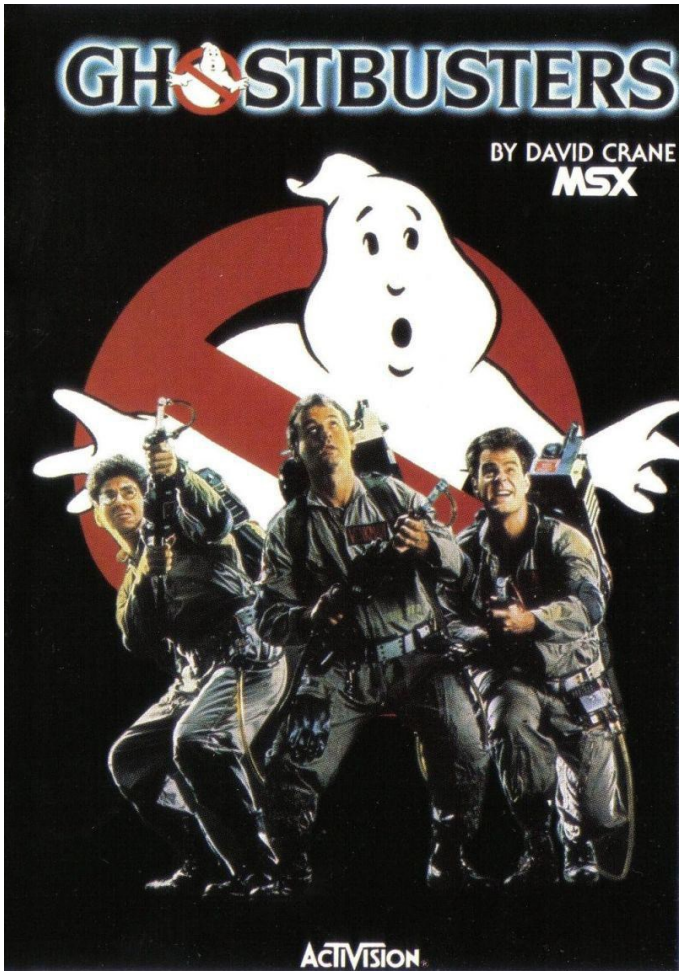



ACTIVISION
¿A quién vas a llamar?
TM
ACTIVISION

1985 suponía el fin de una etapa de **Activision** en el MSX, la etapa en la que sus juegos eran portados a MSX por medio de **Ponyca**, principalmente provenientes de Colecovision y, por lo tanto, con un mayor aprovechamiento de las posibilidades que ofrecía el hardware del MSX. Cierto que todavía saldrían más juegos realizados por **Ponyca**, pero ya mucho más espaciados en el tiempo, sin esta avalancha de títulos del principio. Además, es como si **Activision** se subdividiera y en MSX terminaríamos teniendo los juegos realizados en Europa, casi todos provenientes directamente del Spectrum, algunos realizados en Gran Bretaña y otros convertidos en España.

El año comienza fuerte con dos lanzamientos de relumbrón en marzo. Primero el **Ghostbusters** (ゴーストバスターズ) basado en la película del mismo nombre, diseñado por David Crane y, según los créditos, estaría portado a MSX por Robert Rutkowsky. En este caso no había versión de Colecovision, aunque Rutkowsky hizo la versión para Tandy 1000 por lo que podría estar basada en ella la versión de MSX.

Una licencia como la de la película **Cazafantasmas** era muy jugosa, por eso **Activision** aceptó las exigencias de **Columbia** para hacerse con los derechos: debían hacer el juego en un escaso margen de tiempo para aprovechar al máximo la popularidad de la película. Seis semanas era el tiempo estipulado mientras que un juego solía llevar varios meses para completarse dentro de los estándares de calidad de Activision ¿Cómo consiguieron obrar el milagro? Pues lo que podría haberse convertido en otra historia como la del juego **E.T.** terminó por ser un éxito gracias a que David Crane tenía un as en la manga que se llamaba **Car Wars**. Crane llevaba tiempo trabajando en un juego de conducción con ese nombre, que también incluiría armamento para los vehículos. Cuando Crane vio la película, quedó encantado y quiso inmediatamente hacer un juego basado en ella, por lo que fue casi un paso instantáneo el cambiar las metralletas y los misiles que aparecerían en su **Car Wars**, por uno más apropiado para los cazafantasmas. Así, en el resultado final todo lo que sería la adquisición de equipaje, compra del coche y la escena de la carretera, eran todos del juego original de Crane, únicamente faltaba incluir el mapa de la ciudad, meter unos cuantos fantasmas y los *sprites* de los cazafantasmas para las escenas de captura de fantasmas. Claro está, también se añadió el karaoke para la canción de *Ghostbusters* de Ray Parker Jr.



Ghostbusters



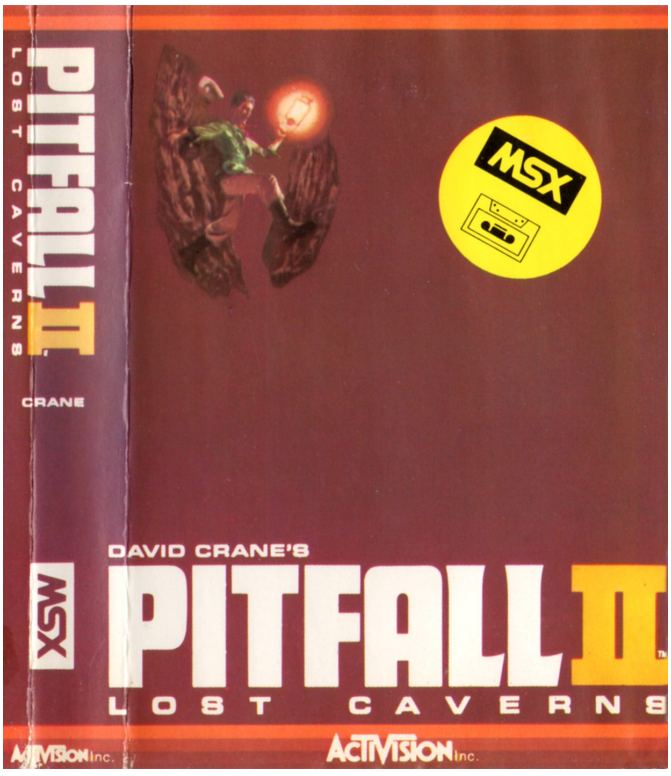
La fase del coche provenía del inédito Car Wars



Imagen promocional de la película



Marshmallow, el último obstáculo



Pitfall II, el regreso de Pitfall Harry

El juego seguía fielmente el argumento de la película teniendo en cuenta las limitaciones de la máquina, convirtiéndose en un título con parte de estrategia y parte de acción, una mezcla que lo hacía bastante más complejo que la media de los juegos de su época. El objetivo es recaudar dinero para poder devolver el préstamo inicial de 10.000$ antes de que el medidor de actividad paranormal llegue al máximo, momento en el que aparecerá el marshmallow gigante e iremos al enfrentamiento final. **Ghostbusters** era uno de esos juegos que le pedía algo más al jugador, una primera impresión podría ser negativa si no nos habíamos empapado del manual y comprendíamos que teníamos que saber qué elementos comprar y qué estrategia seguir.

Un título tan conocido debía tener un paso notable por las revistas, aunque sólo fuese en número de críticas, y así fue empezando por Francia, donde **Tilt** le daba 5 estrellas sobre 6 para una súper adaptación a MSX. En Gran Bretaña, **What MSX?** era de las menos generosas, pero aun así le daba un 7 al juego, poniéndole como pega que era un poco complicado en un principio, aun así reconocía que era original y lleno de variedad. **MSX Computing** lo colocaba como el 17º mejor juego para MSX hasta la fecha, finales de 1985, y terminaba el análisis con un guiño a una de las frases más conocidas de la película: "¿A qué vas a jugar? ¡Cazafantasmas!"

Respecto a la **Load MSX** argentina ya sabemos que era muy generosa en sus puntuaciones, pero con **Ghostbusters** lo fue todavía más rozando el 10 de media en todas sus valoraciones. En España, **MSX Magazine** también le concedía un 9 en adicción y lo ponía como ejemplo de "los avances conseguidos en colores, gráficos y sonido de nuestro ordenador", seguramente un poco exagerado el comentario. **MSX Extra** destacaba las posibilidades que ofrecía el juego, ya que "no sólo depende de tu capacidad de reflejos, sino también de tu habilidad para administrar las finanzas y desarrollar una estrategia". Para **Input MSX** el juego merecía 44 sobre 50, una nota muy alta para los baremos de la revista.

Para la neerlandesa **MSX Computer Magazine** el juego era "fascinante", aunque echaba en falta que el juego no tuviese voces digitalizadas como otras versiones, y es que esa voz era una de las características más notables de la versión original, la de Commodore 64. La japonesa **MSX Magazine** le dedicaba una noticia sin análisis alguno, algo bastante común en la revista.

El segundo lanzamiento de marzo es **Pitfall II Lost Caverns** (ピットフォールII 失われた洞窟), continuación de las aventuras de Pitfall Harry y también obra de David Crane, estando acreditado en la versión MSX, de nuevo, Robert Rutkowski, quien realizó la versión de Colecovision y siendo esta versión MSX una conversión directa de ésta, siendo por eso que aparece su nombre en los créditos.

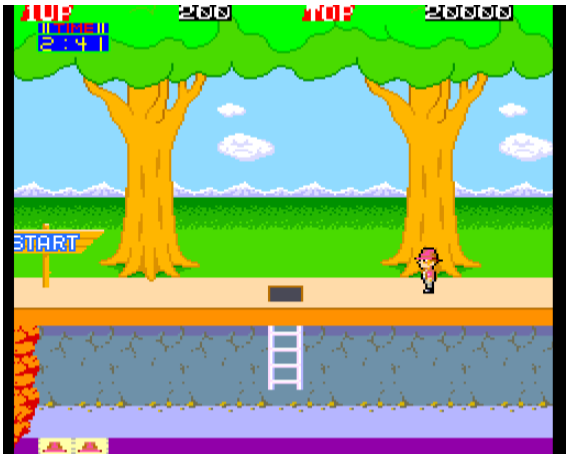
En esta segunda parte la experiencia se expandía respecto a la primera, el juego añadía pantallas de *scroll* vertical, zonas en las que nadar y globos para ascender por las cuevas, todo ello con la música del *Vals sobre las Olas* de Juventino Rosas como fondo. Se eliminaba el tiempo límite y ahora el reto era conseguir la mayor puntuación posible, teniendo en cuenta que los fallos restaban, pudiéndose conseguir un máximo de 199.000 puntos. El juego terminaba cuando conseguíamos el diamante Raj, rescatábamos a Rhonda, la sobrina de Pitfall Harry, y encontrábamos a Quickclaw, el temeroso puma del protagonista. Además, se podía buscar a la rata cavernaria para un extra de puntos y así poder conseguir el máximo.

Técnicamente resulta difícil reprocharle algo, se notaba que venía de Colecovision ya que aun siendo los gráficos bastante esquemáticos eran coloridos, el juego era original de Atari 2600, buen movimiento, *scroll* suave y música agradable. Dentro de los defectos, el principal era algún problema con la respuesta al teclado en algunas diagonales. Aun así, la japonesa **MSX Magazine** no parecía muy impresionada, le daba 3 estrellas y decía que le faltaba emoción. Recordemos que estamos en un juego en el que realmente no puedes morir, un concepto bastante más actual y que en 1985 resultaba hasta extraño. Evidentemente, en su posterior paso a arcade eso cambió, con unos gráficos y sonido muy mejorados y una aventura más acorde para una recreativa.



Quickclaw, el temeroso puma esperando por nosotros

La neerlandesa **MSX Computer Magazine** definía el juego como "fascinante", adjetivo que hacía extensible a todas las obras de David Crane, y lo definía como "uno de los mejores juegos para ordenadores MSX". En lo que respecta a Francia, la **MSX Magazine** lo calificaba de "aventura apasionante" y le daba cuatro estrellas, mientras que **Tilt** sólo le daba tres estrellas sobre seis por haber "envejecido" demasiado, la revista era de julio de 1985. La británica **What MSX?** decía que juegos de aventuras había pocos en MSX y que **Pitfall II** marcaba un listón alto para los siguientes que vinieran, pese a eso le daba un 7.

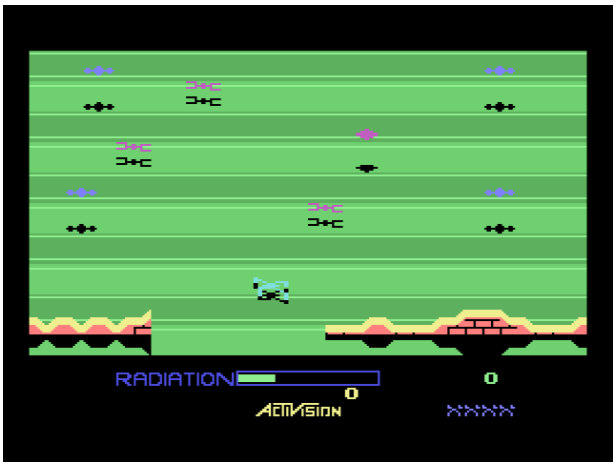


Pitfall II, notables mejoras en la versión arcade

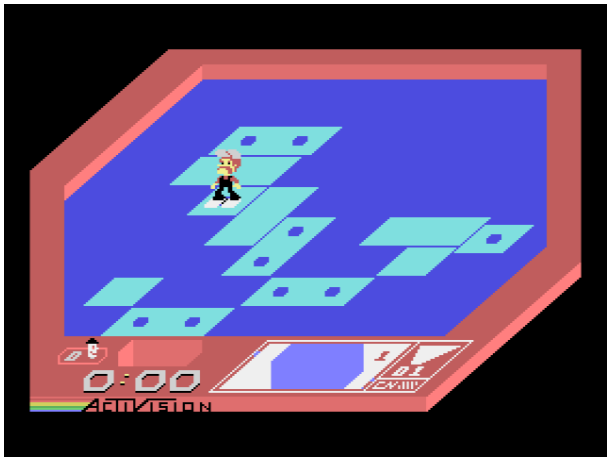
En cuanto a las revistas españolas, **MSX Magazine** le concedía un 8 en todos los apartados menos en rapidez, que bajaba a 6, una de las consecuencias de jugar en formato PAL. La **MSX Extra** solía ser parca en sus análisis, y con **Pitfall II** no era una excepción ya que su artículo valía casi más como instrucciones del juego que como crítica casi limitándose a decir que era "un juego entretenido y que además crea afición". Por último, en **Input MSX** recibía 37 sobre 50, para esta revista el juego tenía "una total vigencia" en claro contraste con la **Tilt** pese a ser la edición de abril de 1986, analizando el juego casi un año después de la revista francesa. También es cierto que el panorama del videojuego en España era muy diferente al de Francia.



Pastfinder



Pastfinder, luchando contra la radiación



Rockn' Bolt, puzles con tornillos

El 5 de julio se publica **Pastfinder** (パストファインダー) siendo creado originalmente para Atari 8-bit por David Lubar y portado a MSX por **Ponyca**, como el resto de los juegos de **Activision**. El propio Lubar contaba que **Pastfinder** fue un juego ensombrecido por **Ghostbusters**, publicado en las mismas fechas y siendo David Crane el autor, que además era presidente de **Activision**, se entiende que los esfuerzos en publicidad fueran a parar al **Ghostbusters**, además un juego basado en una película de éxito siempre tendría más tirón. Lubar quería llamar al juego **Shadow Walker**, pero recibió la negativa de la compañía y acabó llamándose como lo conocemos.

En sus primeras etapas de desarrollo el juego se veía en vista cenital, pero Lubar recibió la sugerencia de hacerlo girando la perspectiva unos 45 grados para darle mayor espectacularidad. Este cambio suponía un problema que muchos programadores no solían tener en cuenta, que es la colisión entre *sprites* en el eje Z. Es muy habitual ver juegos que usan perspectivas de profundidad y la consecuencia es que *sprites* que están a diferente altura acaban colisionando pese a que vemos claramente que no debería ser así. Lubar lo solucionó haciendo que el juego comprobara la colisión tomando como referencia las sombras de los personajes, por lo que se evitaba que el jugador se desesperara al recibir daño por contacto con enemigos que están en otros planos de profundidad.

La base del juego era la exploración, un nuevo mundo en el que luchar contra la radiación imperante y el sistema de defensa a base de robots, que sobrevive a una civilización ya extinta. Al igual que **Ghostbusters**, **Pastfinder** era un juego curioso para la época demostrando que **Activision** quería seguir innovando.

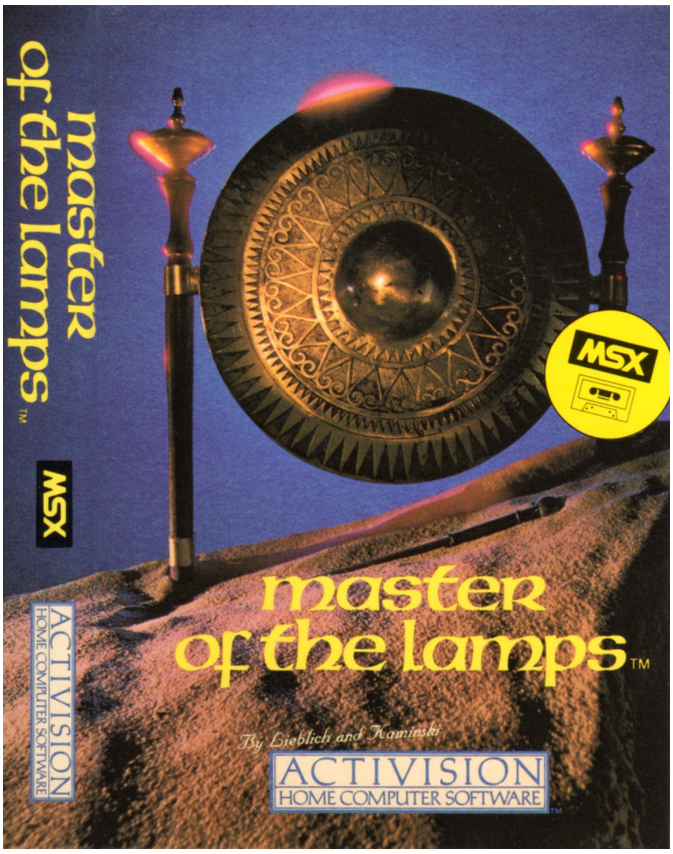
Justo un mes más tarde, 5 de agosto, es el turno de **Rockn' Bolt** (ロックンボルト), de nuevo una conversión de Colecovision que a su vez había sido realizada por **Action Graphics**. Un juego de puzle en perspectiva isométrica que pasó bastante desapercibido, pero con unas buenas mecánicas jugables. El juego consistía en conseguir fijar las plataformas móviles, en algunos niveles simplemente podíamos fijarlas donde quisiésemos mientras nos garantizásemos un camino de vuelta, mientras que en otras nos ofrecían un pequeño mapa en la parte inferior derecha para que supiéramos dónde teníamos que fijar cada plataforma.

Siguiendo por la vía de la originalidad, el 10 de octubre aparece el **Master of the Lamps** (マスターオブザランプ), posiblemente uno de los primeros videojuegos musicales de la historia. En este original juego el protagonista era un príncipe árabe que tenía la misión de pasar las pruebas de tres genios. Cada uno de los genios ponía siete pruebas, todas divididas primero en un viaje en alfombra, en el que con una convincente perspectiva había que atravesar los rombos que marcaban el camino, y una segunda en la que el príncipe está frente a ocho gongs cada uno con una tonalidad y un color diferente y es aquí donde aparece el juego musical, el genio fumará de una cachimba y las volutas de humo generarán notas musicales, entre 2 y 8 según el nivel, y serán las que tengamos que replicar antes de que lleguen hasta nosotros quitándonos una vida.

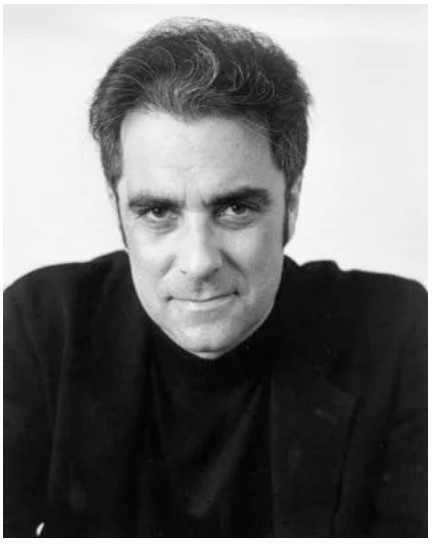
Cada uno de los tres genios pondrá unas pequeñas variaciones a la prueba musical, el primero dejará oír la nota y se verá también el color para poder identificarla con su gong. Con el segundo la nota no sonará, pero seguirá viéndose el color de la nota. El tercero será ya el más complicado para los que no tengan oído musical, porque no se verá el color y habrá que guiarse únicamente por el sonido.

Siendo un juego con temática musical lo lógico es que la banda sonora del juego acompañase, y en MSX no defraudaba con un buen uso del PSG y melodías variadas. Era su punto fuerte, pero el apartado gráfico tampoco estaba nada mal, no había que representar muchos personajes en pantalla, de hecho únicamente nuestro príncipe y los genios, pero los fondos estaban bien conseguidos y el viaje en la alfombra, como ya hemos dicho, resultaba fascinante las primeras veces por esa sensación de profundidad conseguida de forma tan simple y eficaz. Todo ello era heredado de la versión original para Atari 8-bits, diseñada por Peter Kaminski y programada por Russell Lieblich, quien se notaba que además de programador era músico. Una pena que si el jugador conseguía llegar al final en la versión MSX, tarea nada sencilla, lo que vería sería una imagen corrompida por algún error al realizar la conversión.

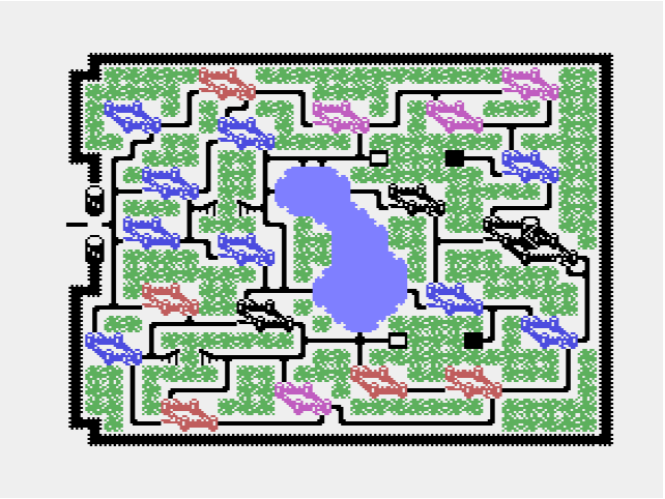
Para cerrar 1985, en noviembre es el turno de **Alcazar: The Forgotten Fortress** (アルカザール), de nuevo portado desde Colecovision del original de Tom Loughry. Una aventura en un mapa en el que tendremos que escoger el camino que nos lleve hasta el Alcázar y allí sentarnos en el trono para obtener sus riquezas. Desperdigados por el mapa habrá 22 castillos, no siendo necesario atravesarlos todos.



Master of the Lamps


Russell Lieblich


Peter Kaminski



Alcazar, aquí vemos todas las fortalezas que podremos atravesar

Quizá un punto por debajo en cuanto a nivel gráfico, pero mantiene la intención de **Activision** de darle mayor profundidad a sus juegos teniendo que escoger cuidadosamente el camino que vamos a recorrer, ya que en cada castillo podremos conseguir distintos objetos y también nos enfrentaremos a distintos enemigos.

Otra vez **Activision** le pedía al jugador una lectura concienzuda de las instrucciones para poder jugar a **Alcazar** en condiciones. Cada objeto que se podía coger tenía su utilidad determinada, bien para superar un obstáculo o bien para eliminar a algún enemigo, y no conocerla suponía fracasar en la misión de forma casi automática. Para aumentar su vida útil, el juego ofrecía cuatro niveles de dificultad variando el número y la velocidad de los enemigos, el número de vidas con las que iniciábamos la partida, y la manera en la que podremos conseguir las llaves.

Curiosamente, con este juego ocurrió lo mismo que con **Pitfall!** y fue publicado en Japón, en formato cartucho, y nunca llegó a Europa ni tuvo versión en casete. La excepción, en este caso, sería una edición en cartucho de **Al Alamiah** publicada en los países árabes.



今、いちばん新しい、
アクティビジョンの
ロールプレイングゲーム。

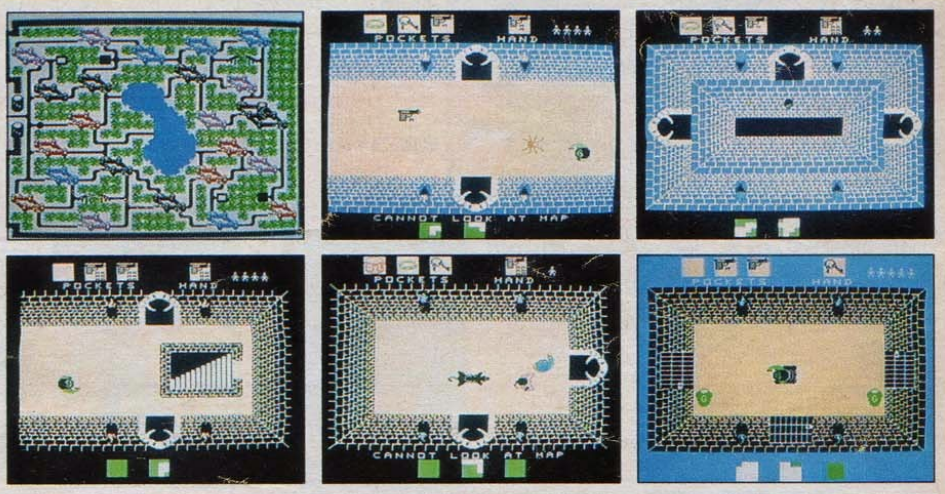
ALCAZAR
アルカザール



いままでに何人もの探検家がアルカザール城の謎を解き明かそうとしては消えていった。君は一枚の地図をたよりに、数々の古城の中を探検しながらアルカザール城をめざして進まなければならない。そして、アルカザール城の中に入り、王位の部屋を見つけ出し、伝説の王位の座につくのだ。

© ACTIVISION, INC.
Designed by TOM LOUGHRY
ROM MSX 解説書付　R48X5513￥4,800

アルカザール城の周りは、森に囲まれ、いくつもの古城がたちならび、湖がゆくてをはばんでいる。そして、それらの古城にはたくさんの部屋がある。君はその全てを探検し、アルカザール城へたどり着くためのいくつかの物を手に入れなければならない。しかも、古城の中には、虎や毒グモ、グリフィン、魔人などの恐しい敵が待ちかまえている。それらの敵をやっつけるための物が古城の中にはあるのだが、その使い方が全く不明なのだ。君に与えられた物は一枚の地図とピストルだけだ。この悪条件の下で、果して君はアルカザール城の王位の座につくことができるだろうか!?



アクションロール
プレイングゲーム登場!

クルセーダー
発売中

十字軍戦士ザーバックは、魔王にさらわれた王女ティアリーを救うべく魔城へ向かった。ドラゴンナイトなど数ある敵をくぐり抜ける度に彼はパワーを増してゆく。そして最強の敵魔王との対決だ。MSXのアクションゲームの中で最高といっていいグラフィックの中、君はザーバックになり思う存分戦ってくれ。



ROM MSX 解説書付
R49X5083￥4,900

100 MSX
ひろがるMSXなかま100万台。

TOSHIBA-EMI

Siguen atrayendo multinacionales

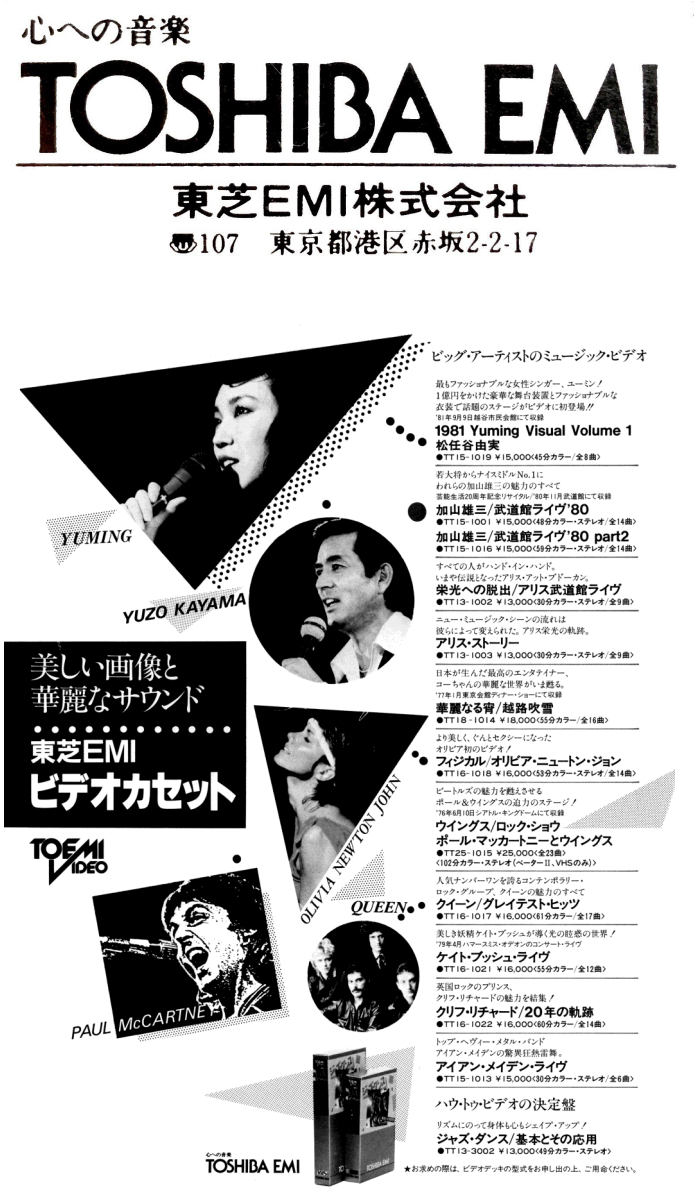


Toshiba se funda en 1939 bajo el nombre **Tokyo Shibaura Denki K.K.**, fruto de la unión de dos compañías: **Shibaura Seikaku-sho** (株式会社芝浦製) y **Tokyo Denki** (東京電気株式会). La primera, **Shibaura**, se inició bajo el nombre de **Tanaka Seisakusho** (田中製造所) en julio de 1875 y fue la primera compañía japonesa en manufacturar equipamiento telegráfico, trabajando también con otros componentes eléctricos. La empresa tuvo su mejor momento comercial en 1881, cuando, por petición de la armada japonesa, comenzaron a fabricar minas y torpedos. Sin embargo, cuando la armada comenzó a fabricar su propio armamento, la empresa entró rápidamente en crisis y fue finalmente absorbida por el banco **Mitsui**, su principal acreedor, pasando a llamarse **Shibaura Seisakusho** (芝浦製作).

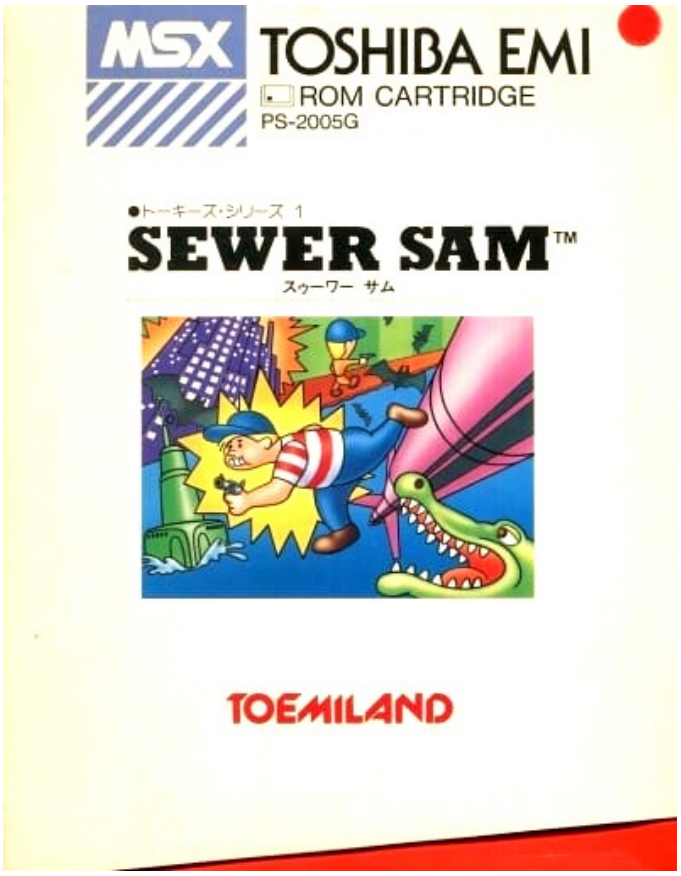
Por otro lado, **Tokyo Denki** se creó bajo el nombre de **Hakunetsusha** (白熱 舎) en 1890, especializado en la fabricación de bombillas. Debido a una situación económica bastante precaria, en 1905 es cuando cambia su nombre a **Tokyo Denki** y la compañía estadounidense **General Electric** adquiere el 51% de la empresa, brindándole apoyo logístico y financiero.

Finalmente, en 1939 ambas compañías, **Tokyo Denki** y **Shibaura Seisakusho**, se unen formando **Toshiba** (東芝), abreviatura de **To**kyo **Shiba**ura Denki. La unión es fructífera y poco a poco la empresa va expandiendo sus frentes de negocio, hasta que el 1 de octubre de 1960 crea **Toshiba Musical Industries**, llegando posteriormente a un acuerdo con **Columbia** para que la compañía británica pudiese lanzar sus discos en Japón a través de **Toshiba**. En octubre de 1973 **Capitol EMI** inyecta capital a **Toshiba** y adquiere el 50% de la compañía, cambiando su nombre a **Toshiba-EMI**.

Es ya con este nombre, y siendo una importante empresa musical, cuando decide entrar en el mundo del software para ordenadores personales creando su sello **Toemiland**. Con una imagen fácilmente reconocible, cajas blancas con una franja inferior roja y la portada en un pequeño recuadro central, cartuchos blancos que mostraban poco más que el título del juego y el manual en rojo, **Toshiba** entra en 1984 como distribuidora, aunque pronto trata de ofrecer sus propios juegos. Para hacer una rápida entrada como desarrolladora, llega a la misma conclusión que otras compañías y busca un acuerdo para poder convertir juegos desde otras plataformas a MSX, como puede ser Colecovision, y es por ello por lo que inicia una colaboración con la empresa canadiense **Interphase Technologies**, propiedad de Stephen Willey y que tenía su centro de operaciones en su propia casa en Vancouver.



Anuncio de Toshiba con algunos de los artistas que distribuía en Japón



Sewer Sam en una de las características cajas de Toemiland



Submarinos soviéticos en las alcantarillas


Johnny Hart

Por establecer un paralelismo, **Toshiba** realiza una maniobra muy similar a la realizada entre **Ponyca** y **Activision**, teniendo así a su disposición unos cuantos títulos de Colecovision que puede convertir de forma rápida y bastante sencilla a MSX obteniendo un buen rendimiento económico, aunque en este caso parece que **Interphase** sí que es quien se ocupa de hacer las conversiones desde Canadá, y no lo hace ningún grupo de programación japonés de **Toshiba**. Al menos, eso es lo que se desprende tras echar un vistazo al código del juego, firmados todos desde Vancouver, y teniendo en cuenta que algunos de estos juegos no habían sido obra de la propia **Interphase** en Colecovision.

Ya en 1984 llegan los primeros títulos de **Interphase** a MSX, **Sewer Sam** (スゥーワーサム) nos introduce en la red de alcantarillado de Nueva York, donde se han colado tres submarinos soviéticos y nuestra misión es eliminarlos con la única ayuda de un revólver de seis balas. Tal argumento, hijo de la guerra fría y del cine de acción preponderante de la época, nos dejaba un juego con una interesante perspectiva tridimensional al recorrer las alcantarillas, con un protagonista que podía correr, nadar y subirse por las paredes, y un par de voces digitalizadas que, aunque en MSX hay bastantes ejemplos de juegos que las usan, en Colecovision, plataforma de origen del juego, era muy raro verlo.

También en 1984 se publicaba **Aquattack** (アクゥアタック), un émulo de 007 llamado Capitán Blitztek que viajaba en lancha motora y en ala delta esquivando y derribando a sus enemigos. Un juego consistente en tres fases distintas que se repetía indefinidamente. Obviamente, también se trataba de una conversión de Colecovision.

Ya en 1985, **Toshiba** lanza **B.C.'s Quest for Tires** (クエスト -太古の恋物語-) siendo uno de esos casos en los que **Interphase** no ha hecho la versión para Colecovision, pero sí que se ocupa de la conversión directa a MSX, concretamente la firma N.R. Dick. Aunque no disponemos de fecha exacta de salida de este juego, por las fechas en las que fue publicado en la **MSX Magazine**, es muy posible que se diese la curiosidad de que este **B.C.'s** apareciese en el mercado posteriormente a su segunda parte, cuya conversión corrió a cargo de **Comptiq** y nada tenía que ver con **Toshiba**.

B.C.'s era adaptación de las tiras cómicas de Johnny Hart, cuya publicación había iniciado el 17 de febrero de 1958 y que ha seguido su andadura de forma regular hasta nuestros días, aún tras el fallecimiento de su autor el 7 de abril de 2007. Los hermanos Mick y Mason Mastroianni, colaboradores, y su propia hija, Perri Hart, como rotulista y colorista, han continuado su obra.

El protagonista de la aventura es Thor, que ha de rescatar a Cute Chick montado en su monociclo de piedra. El desarrollo del juego recuerda mucho en algunas partes al arcade **Jungle Hunt**, y en otras también se pueden ver reminiscencias del también arcade **Moon Patrol**, con unas mecánicas de salta y esquiva que también nos puede recordar sobre manera a las maquinas estilo **Game & Watch**.

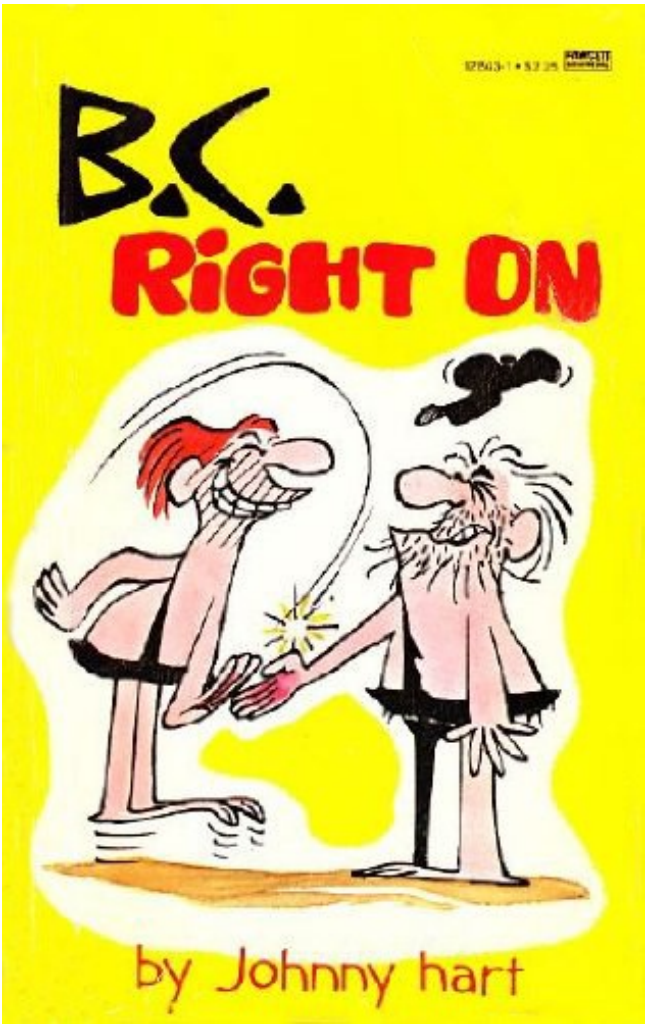
Cuatro niveles de dificultad y variedad de situaciones a lo largo de sus 9 fases que se repiten indefinidamente, para un juego que oficialmente se publicó únicamente en Japón, con la ya mencionada marca **Toemiland**, y sólo llegó a Europa por cauces poco legales como podían ser las revistas italianas recopilatorias, en una de las cuales este juego fue publicado bajo el nombre de **Ruote e Cavernicoli**.

Técnicamente irreprochable para su época, al igual que en su segunda parte el juego ofrece un *scroll* suave y personajes de gran tamaño y colorido, además de un buen repertorio de situaciones cómicas, acordes a las historietas en las que se basa.

Blockade Runner (ブロッケードランナー) seguía las mismas pautas en lo que respecta a los juegos de **Interphase** para MSX: conversión de Colecovision. En este caso, bastante menos destacable este *shoot'em up* en tres dimensiones por lo repetitivo de su desarrollo, zona de meteoritos y una única nave enemiga al mismo tiempo, y el hecho de tener que estar continuamente ahorrando disparos para poder llegar al final de la travesía. Estas características convertían al juego más en uno de supervivencia que de acción, ya que el objetivo real era minimizar daños para que el escudo no sufriese demasiado, y al ser niveles bastante largos la poca acción que ofrecía podía hacerlo bastante aburrido.

Fathom (人魚伝説) o **Ningyo Densetsu** era originalmente de la compañía **Imagic**, de nuevo **Interphase** realizaba una conversión desde Colecovision para MSX de un juego que no era suyo. Respetando todas las características del original, lo único que se podía echar en falta era el sorteo que había en las ediciones para Coleco y Atari 2600, que consistía en tratar de contar los tridentes que aparecían en un póster que venía con el juego. Se desconoce si hubo ganador del premio de 1.000 dólares.

La misión es rescatar a Neptina, hija de Neptuno, y para ello controlaremos a un delfín con la misión de encontrar antes el tridente de Neptuno. Este corto juego de habilidad podría llegar a recordarnos a un juego bastante posterior, **Ecco the Dolphin**, ya que no han sido muchas las ocasiones en las que hemos podido controlar a un delfín y también por la parte mística de la historia, en la que llegaremos a transformarnos en un ave para seguir recogiendo objetos en el cielo.



Cómic de B.C.



B.C.'s Quest for Tires



Una señora nos invita amablemente a saltar



Encuentra los tridentes y gana 1.000 dólares



Anuncio de Kung Fu Taikun

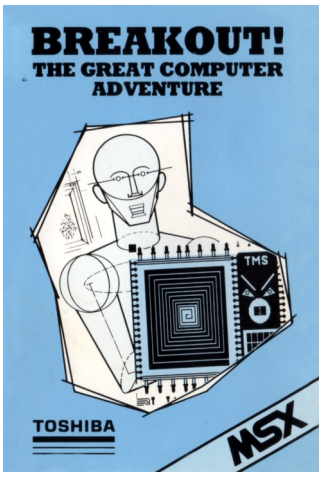
Para terminar con los juegos de **Interphase** tenemos el **Moonsweeper** (宇宙戦士「隼」), de nuevo original de **Imagic** para Colecovision y también de desarrollo bastante simple, alternando el aproximamiento al planeta con el recorrido sobre cada planeta y repitiéndose constantemente sin un final definido.

Dejando a un lado **Interphase**, el resto de la producción de **Toshiba** en 1985 para MSX fue bastante escasa aunque destacaba el **Kung Fu Taikun** (功夫大君) que era adaptación del arcade del mismo nombre de **Seibu Kaihatsu**. El juego consistía en hacer parejas descubriendo los objetos que estaban tras las puertas de cada nivel y por una vez, la versión doméstica mejoraba aspectos de jugabilidad de la versión arcade. No sólo el control era más fino en MSX, sino que en las puertas añadían un farolillo encima de cada uno los cuales se apagaban cada vez que se conseguía hacer la correspondiente pareja, mientras que en el arcade no había señalización de ningún tipo lo que hacía que el jugador pudiera equivocarse y abrir puertas que ya no era necesario comprobar. Otra ventaja, aunque más para el jugador occidental, era que en MSX los objetos a emparentar eran frutas, llaves y monedas, mientras que en el arcade eran kanjis.

Cada nivel tenía tres alturas con cinco puertas cada una lo que hacen quince, catorce objetos a emparejar y una bomba a esquivar, y para movernos entre las distintas alturas había que llamar a una nube que en el arcade se conseguía gritándole a un micrófono, sustituido en MSX por la pulsación del botón de disparo o la barra espaciadora. No terminaban ahí las diferencias, obviando las inevitables diferencias gráficas, ya que en MSX se incluía un bonus después de cada fase con una máquina tragaperras que nos podía dar suculentas cantidades de puntos. Sin embargo, en MSX no se adaptó la fase del caballo alado que era la última antes de darle una vuelta al juego.

Destacable era la opción de dos jugadores controlando a Chen y Kimpo, algo muy poco habitual hasta la fecha en producciones que no fuesen deportivos y que añadía mucha diversión al juego, permitiendo que ambos jugadores colaborasen abriendo puertas en busca de completar las siete parejas de cada nivel. Sin embargo, no era imprescindible realizar las parejas, ya que si pasábamos suficiente tiempo en un nivel terminaría por aparecer un demonio, que al ser derrotado también supondría el avanzar a la siguiente fase.

Otros juegos de **Toshiba** de este 1985 fueron el **Lightly Roller** (すいすいローラー), un juego educativo con bastantes similitudes con **Antarctic Adventure** y música de *El Cascanueces*, y **Pachicom** (パチコン), para completar el cupo de juegos basados en pachinko. También lanzó **Breakout! The Great Computer Adventure**, aunque este fue realizado por la división británica de **Toshiba** para acompañar la salida del kit del Toshiba HX-10 en Reino Unido, pero se trataba de un original juego de plataformas en el que nuestro personaje se introducía en el ordenador, recorriendo los distintos chips que lo conforman, con el objetivo de colocar en la posición correcta varios de los *flags* del Z80. El protagonista, Blueprint Man, también fue usado por Toshiba en sus anuncios televisivos.



Breakout!, un juego británico




SX
ノクロ〉
ープ版
HUDSON SOFT
Pisando el freno
HUDSON

El ritmo de producción de **Hudson** para MSX en 1984 era prácticamente imposible continuarlo, por lo que es normal que llegados a 1985 haya un drástico descenso de títulos por parte de la compañía. Seguramente los títulos de 1984 estaban muy influenciados por otras máquinas a la hora de ser trasladados al MSX, y eso sí que cambia en 1985 porque de la compañía que nunca usaba *sprites* en sus juegos, pasamos a una que parece que aprovecha un punto más la máquina.

Pero un mayor aprovechamiento técnico no tiene por qué suponer una mejora en la jugabilidad de sus títulos. Es evidente que un juego con mejores gráficos entrará mejor por los ojos, pero a la hora de ponerse manos a la obra se necesitan también otras cosas y el uso de *sprites* siempre te dará una mayor suavidad a la hora de mover a los personajes, algo de lo que solía adolecer **Hudson** en su primer año con movimientos bastante bruscos. Veremos cómo pese a esta mejora técnica algunos juegos tendrán pegas que les dejarán atrás respecto a la competencia.

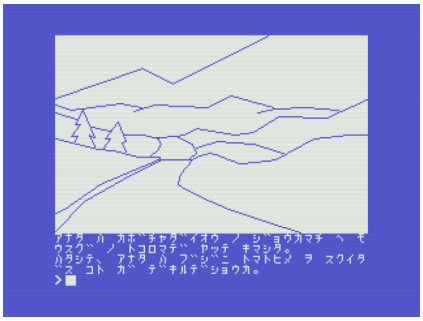
El primero no ha sido posible analizarlo suficientemente, ya que hablamos de **Princess Tomato in Salad Kingdom** (サラダの国のトマト姫) y no es un juego preservado en su versión MSX. Al menos, sí que es un juego que tiene múltiples versiones para los ordenadores japoneses más populares, y gracias a eso sí que podemos hacernos alguna idea de cómo era este juego en casete para MSX. Lo primero es que estamos ante una aventura conversacional con gráficos monocromo, pese a que en ordenadores de potencia equivalente a la del MSX tenía gráficos a color, pero esto no era una novedad, ya que la propia **Hudson** había hecho lo mismo en 1984 con **Dezeni Land** (デゼニランド).

Una de las variaciones de **Princess Tomato in Salad Kingdom** era la entrada de comandos en katakana, en lugar de lo habitual por entonces que era el usar el inglés, algo que agradeció el público japonés haciéndolo accesible a un mayor número de personas en Japón, pero no disminuía su dificultad por la necesidad de tener que buscar la palabra exacta en cada momento para poder avanzar. Esto fue paliado en la posterior versión de 1988 para Famicom, al no haber teclado se sustituyó la entrada de texto por varios iconos con las distintas órdenes que podían introducirse, facilitando enormemente la aventura.

El juego era bastante curioso ya que los protagonistas eran frutas y hortalizas antropomórficas. La Princesa Tomate ha sido secuestrada por el malvado Ministro Calabaza, y el Rey Brócoli ordena al bravo caballero Sir Pepino que la rescate, contando con la ayuda de Percy, un bebé caqui. Sin duda, el argumento prometía una gran aventura.



Princess Tomato in Salad Kingdom


Versión MSX con sus gráficos en monocromo





Baseball Craze publicado en formato Bee Card



Baseball Craze (野球狂) era la incursión de **Hudson** en uno de los deportes más populares de Japón. Sí, contaba con *sprites* para los jugadores, pero también con un parpadeo que no parecía demasiado justificado y resultaba molesto. Además, tanto el sistema de bateo como de lanzamiento eran excesivamente rígidos, no podías mover ni al bateador ni al pitcher con lo que se perdía la sensación de estar dominando la situación. Quedaba lejos de los mejores juegos de béisbol.

Sin embargo, el juego llegaba a MSX tras un notable éxito en otros ordenadores japoneses, copando la lista de éxitos de la revista **LOGiN** durante varios meses. Todas las versiones (MSX, X1, PC-88, FM-7) eran tremendamente similares entre sí, sin destacar ninguna por encima de la otra.

El 25 de junio publica **Star Force** (スターフォース), conversión realizada por Yasushi Mitamura () de la recreativa de **Tehkan** de 1984. La historia de este arcade es bastante curiosa y está relacionada con otro juego que también pudimos ver en MSX, el **Senjyo** (センジョウ), que parece que no tuvo el éxito esperado y en **Tehkan** comenzaron a recibir quejas de algunos salones por su baja rentabilidad. La idea entonces fue hacer otro juego que corriese bajo la misma placa que **Senjyo** y así poder hacer una sustitución rápida sin necesidad de cambiar el mueble entero. Así se creó **Star Force** y por eso sus beneficios tampoco fueron demasiado grandes porque la mayoría de las ventas venían de las roms que se usaban para sustituir a las de **Senjyo**, pero sí que consiguieron bastante más dinero por las licencias para las versiones domésticas y no sólo la de MSX, sino también para SG-1000, Famicom y, años después, X68000.

Dentro de lo que son las posibilidades del MSX el juego queda bastante fiel al original, pero tiene el problema del *scroll* carácter a carácter típico del MSX que en este juego se agrava porque además del desplazamiento vertical, también podremos mover la pantalla horizontalmente al llegar a los bordes, agravando la sensación de brusquedad. Además, la versión MSX es más difícil que la de arcade, más enemigos, más balas y además en algunas zonas se distinguen con algo de dificultad respecto al fondo. Si a eso sumamos que el juego es largo, porque las fases toman el nombre del alfabeto griego y tenemos que pasar del alfa al omega para llegar a la última fase, *infinity*, que se repite indefinidamente, tenemos como resultado un juego tremendamente difícil.

La música también se hace excesivamente repetitiva, algo heredado del arcade siendo Tsukasa Masuko (増子司) el autor de la melodía. En arcade queda algo mejor ya que está a un tempo mayor que en MSX, aunque de todas formas todo esto queda paliado ya que al conseguir el disparo turbo el juego cambia a otra melodía.

Pese a todos estos defectos, **Star Force** no era un mal juego en MSX, aunque se hubiera agradecido una conversión más similar a la realizada en SG-1000, donde colocaban el marcador en la parte derecha para dejar el área de juego más reducido y simular un 3:4, que suele ser mejor para juegos de *scroll* vertical para evitar que el jugador tenga que desplazarse en exceso de derecha a izquierda.

El 20 de julio **Hudson** publicaba su propia versión de **Jet Set Willy** (ジェットセットウィリー), inferior a la publicada por **Software Projects** un año antes. Cambia la melodía, aquí suena *If I were a Richman*, dan el doble de vidas, elimina el nombre de las habitaciones, no incluyen la escena de muerte inspirada en los Monty Python y, lo peor de todo, el juego está hecho completamente por *tiles* y repintando continuamente la tabla de patrones resultando en un juego más lento que el de **Software Projects**.

En lo único que superaba la versión japonesa a la británica era en la velocidad de carga, porque el juego, como todos los de este año de **Hudson**, también fue publicado en la Bee Card de la compañía. Un sistema creado para abaratar costes respecto al cartucho, del grosor de una tarjeta de crédito que necesitaba de un adaptador para poder conectarlo al MSX.



Star Force en MSX y arcade


Tsukasa Masuko



REMAKE

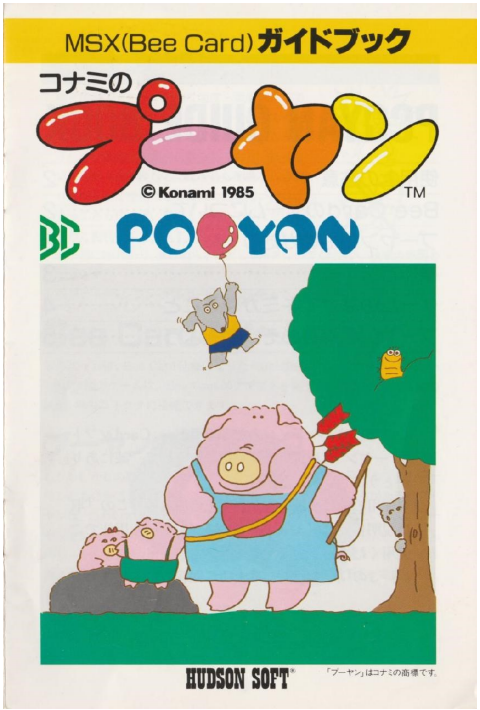
El usuario Kaizou Kaikai publicó en 2022 un parche para el **Star Force**. A cambio de exigir un MSX2 o superior, el parche ofrecía un *scroll* multidireccional muy suave, lo que suponía una mejora sustancial.

No era la única mejora, también se incluían nuevos diseños para el menú inicial, basado en las versiones de Famicom y SG-1000, añadía compatibilidad con el modo Turbo, se apagaba el molesto clic de las teclas y cambios en la paleta de colores aprovechando el MSX2.





Jet Set Willy en Bee Card



Konami's Pooyan



Un fondo negro seguro que se hubiera agradecido más

Ya en los últimos meses de 1985, **Hudson** publicaba un nuevo juego adjuntándole en el título el nombre de la compañía autora del arcade original, el **Konami's Pooyan** (コナミのプーヤン). Quizá el añadir el nombre de **Konami** en el título fue una exigencia de la propia compañía al vender la licencia, o quizá **Hudson** aprovechó la más que merecida fama de **Konami** en MSX para tratar de conseguir más ventas. En cualquier caso, **Konami** únicamente vendió la licencia y **Hudson** realizó la versión MSX y resulta muy llamativo que **Konami** no hubiese aprovechado la oportunidad de hacer ellos mismos la conversión de su propio arcade, más sabiendo que había sido un éxito en los salones. Tal vez el motivo fuese que estábamos ante un arcade de 1982 y estas alturas, en 1985, **Konami** lo descartó por haber pasado ya demasiado tiempo, viendo lo que lanzó **Konami** este año no parece demasiado descabellado pensarlo.

En lo que respecta al trabajo de **Hudson** en la conversión, hay que calificarlo como bueno y quizá una de las pegas que se le podría poner es el color del fondo escogido, quizá un fondo negro le hubiese quedado mejor y más relajante para los ojos del jugador. En cuanto a recortes que se le hicieron respecto al arcade se eliminó una de las dos fases de bonus, también se eliminaron todas las escenas entre fases y algún detalle más como el lobo que tira fresas. Además, en el arcade había globos a los que había que acertar varias veces para pincharlos, en MSX esto se sustituye por una mayor insistencia de los lobos a la hora de detener nuestras flechas defendiéndose con sus palos.

Lo que no varía es la música, respeta todas las melodías del arcade y además, como era habitual en **Konami** a principios de los 80, no habían sido compuestas para el juego sino que eran todas copiadas de otras existentes. Al inicio del juego se escucha la canción infantil *The Other Day I Met a Bear*, durante los niveles la melodía está tomada de *Humoresque* de Antonín Dvořák y entre fase y fase escucharemos el *Oh! Susanna* de Stephen Foster.

En lo que a la jugabilidad se refiere, **Konami's Pooyan** trasladaba bien la diversión del original cuando el jugador controlaba a Mama, con el objetivo de rescatar a los cerditos secuestrados por los lobos. El juego no salió oficialmente de Japón, aunque al menos en Argentina sí que fue publicado por los cauces habituales en el país, que viene a ser la distribución sin permiso. De ello daba fe la revista argentina **Load MSX** que no calificaba el juego, pero sí que dejaba escrito que la distribuidora del juego era **Real Time**.

Para la japonesa **MSX Magazine** el juego se quedaba en una puntuación de 3 estrellas, y lo curioso es que ellos también se preguntaban por qué **Konami** no hizo la conversión directamente.

人気ゲームがカードでスラリ。

カードで遊ぼ。

ハドソンのカードソフト

BEE CARD®

MSX

打率や守備率データが
自由に入力できる
超ベストセラーの野球ゲーム。

野球狂

©HUDSON SOFT



悪の浮遊大陸ゴーデス相手に戦闘開始！
全面スクロールのスペースアクション。

スターフォース

©1985 TEHKAN LTD. and HUDSON SOFT



悲鳴を上げるほどの難しさ、面白さ。
ヨーロッパで大人気のアクションゲーム。

ジェットセットウィリー

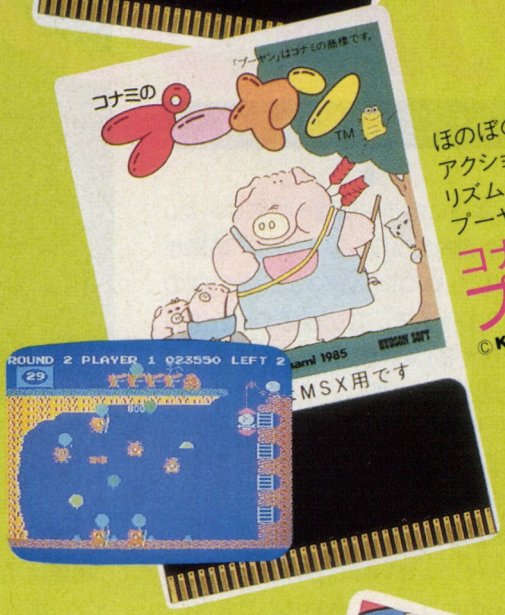
©HUDSON SOFT



ほのぼの気分の
アクションゲーム。
リズムに乗って
プーヤンを助け出せ！

コナミのプーヤン

©Konami 1985 HUDSON SOFT



あのファミコンの名作がカードになった！
心臓どっきん！のダイナマイトゲーム。

ボンバーマン・スペシャル

©HUDSON SOFT







BEE PACK
980円

BEE CARD® が新しい。

スリムでハンディなゲームソフトBEE CARD。
専用のBEE PACKが1つあれば、あとはカードを差し込みパソコン(MSX)につなぐだけ。話題の人気ソフトが、思うぞんぶん楽しめる。遊びに行く時は、忘れずに——BEE CARDで友だちに差をつけろ！

ハドソンのカードソフト
BEE CARD® 続々登場！
ご期待ください。

適応機種 MSX
価格 各4,800円
MSXはマイクロソフト社の商標です。

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社/〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル ☎011-841-4623
東京/〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1-1 ハドソンビル ☎03-260-4622
大阪/〒556 大阪市浪速区下寺2丁目3-2 ☎06-644-4622


JUEGOS EN VHD
Siguiendo el camino del Laser Disc
TIME GAL

El VHD (Video High Density) fue un formato analógico basado en los discos de vinilo y que fue comercializado principalmente en Japón por **JVC** (Japan Victor Company). El formato fue presentado el 21 de abril de 1983, con la idea de competir con los *Laser Disc* y con los dominantes formatos de vídeo doméstico, el VHS y el Betamax.

Es uno de los formatos que nacieron casi derrotados, debido principalmente a que **JVC** finalmente no quiso exportarlo a Estados Unidos, y en Reino Unido tampoco tuvo una entrada convincente ya que únicamente tuvo algo de repercusión como herramienta para la enseñanza. Así que el único país en el que verdaderamente trató de tener una cuota importante de mercado fue en su Japón natal. Los discos permitían almacenar unos 60 minutos de vídeo por cada cara, con lo que ya nos podemos imaginar que películas como **Lo que el Viento se Llevó** iba a necesitar más de un disco para poder ser reproducida en su totalidad, algo bastante engorroso. Venían también protegidos por una carcasa, que se introducía en el reproductor y éste se encargaba de retirar el disco de la carcasa y leerlo mediante un pequeño cabezal de diamante, tratando de reducir al mínimo el rozamiento y aumentar así su durabilidad.

Evidentemente, si este formato no tuviese relación con el MSX no tendría cabida en estas páginas, **JVC** lanzó un adaptador denominado **VHDpc** para ordenadores MSX y Sharp X1. Al tratarse también de un disco interactivo, todo lo que ya hemos tratado en la sección de juegos en *Laser Disc* podemos repetirlo aquí punto por punto. Las mismas ventajas y los mismos inconvenientes. Por resumirlo de una forma rápida, la ventaja sería la calidad de imagen que podríamos conseguir en nuestros MSX, y la desventaja es la dificultad de traducir esta calidad en algo interactivo y que realmente tenga una importancia capital en el desarrollo del juego. Una de las pocas diferencias entre el VHD y el *Laser Disc*, es que en VHD siempre era necesario que fuesen acompañados por un casete que contuviese el programa para ejecutar el juego, no tenía la posibilidad de que estuviese incluido en una pista de audio como en el *Laser Disc*.

Uno de los juegos que podría usar mejor el formato VHD podría ser el **Legends of Star Arthur – Planet Mephius** (惑星メフィウス), asimilando el VHD como un soporte para la aventura, sólo dándole protagonismo a la hora de mostrar imágenes para reforzar la narrativa, dejando toda la carga jugable al típico sistema de menús para la introducción de comandos.



Un disco VHD con la película italiana La Chica con la Maleta



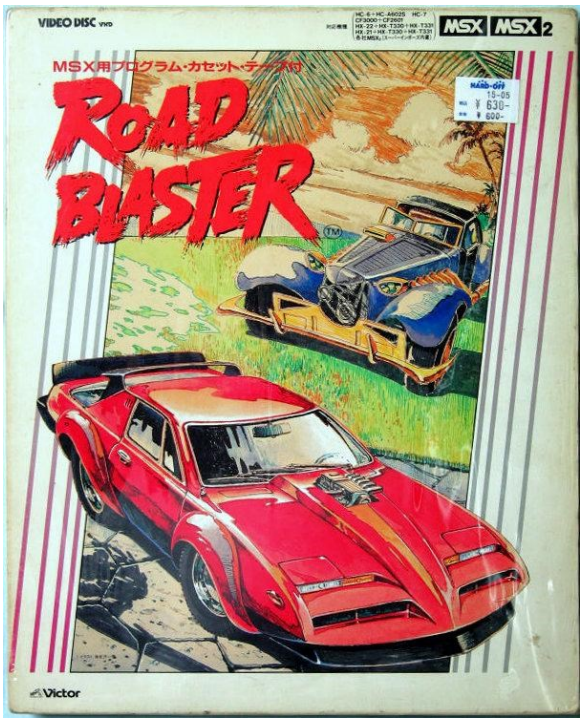
Capturas de Vroom publicadas en Technopolis

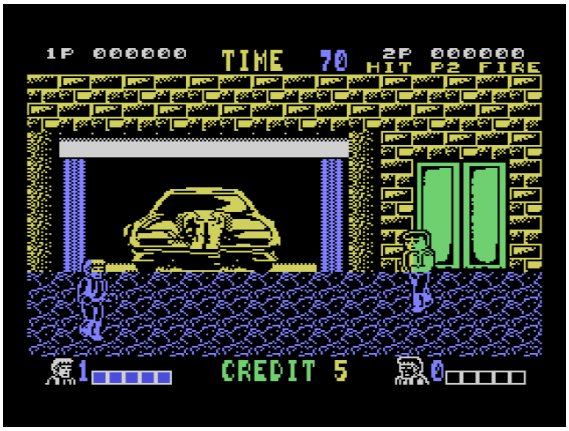


Varios de los juegos publicaso en VHD para MSX



Time Gal





El pobre coche del Road Blaster tuvo que pasar por las zarpas de Xortrapa

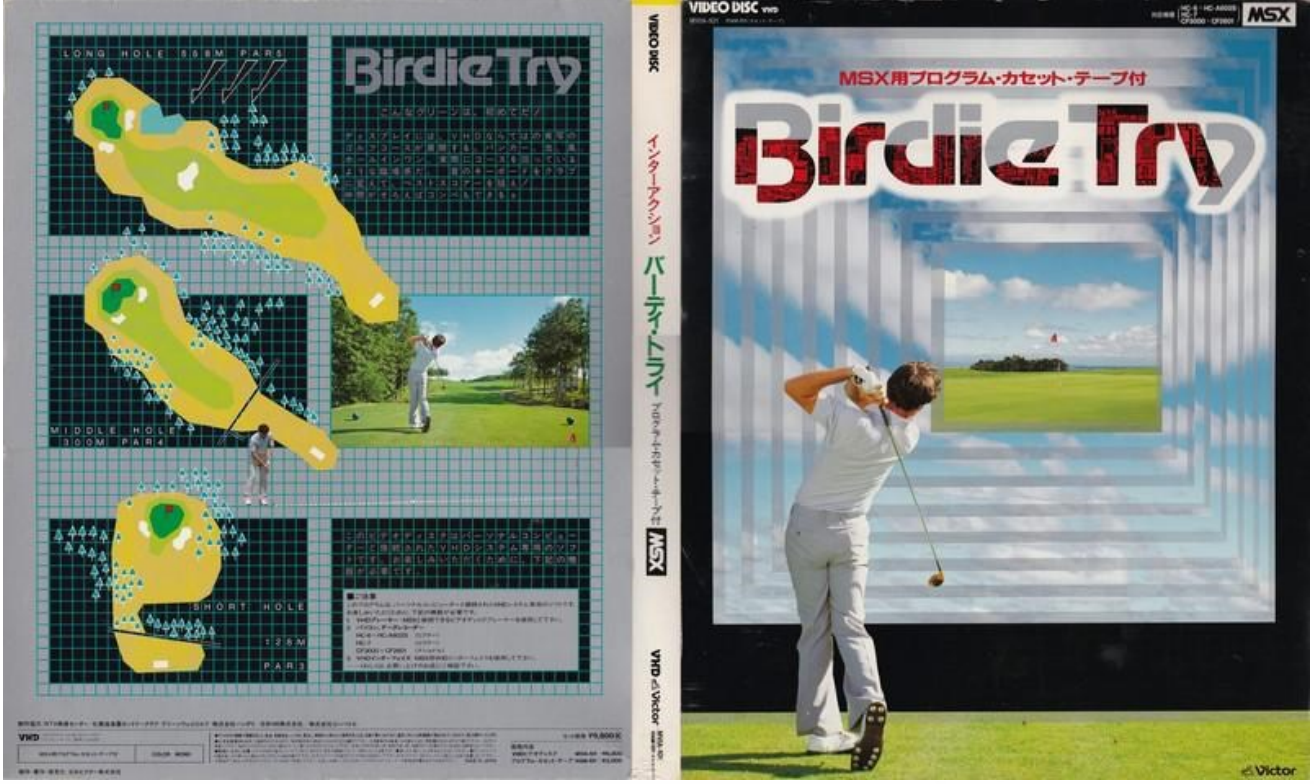
Debido a su escaso éxito y a no haber salido de Japón, al menos en el momento de escribir estas líneas el VHD todavía es un formato que no está emulado de ninguna forma, por lo que sus juegos no están preservados y son caros objetos de coleccionistas. Es una lástima, porque dentro de los juegos de estilo **Dragon's Lair** que tiene el MSX, los dos mejores se encuentran, precisamente, en el formato de la compañía **JVC: Time Gal** y **Road Blaster**.

Time Gal (タイムギャル) era una colaboración entre **Taito** y **Toei Company**, el objetivo era viajar en el tiempo con la protagonista, Reika, persiguiendo al ladrón Luda para evitar que altere el curso de la historia. Al igual que ocurría en otros juegos del estilo FMV (Full Motion Video), algunas fases se suceden en orden aleatorio e incluso se pueden reproducir en modo espejo, para tratar de dar algo de variedad al desarrollo. Por lo demás, el modo de juego es igual de simple que siempre, joystick y un botón, teniendo que pulsar la dirección correcta o el botón en el momento oportuno, adelantarse o hacerlo demasiado tarde supondría la pérdida de una vida.

Muy similar era **Road Blaster** (ロードブラスター), pero con la peculiaridad de trasladar la acción a un coche. La nota curiosa es que si queríamos ver el coche protagonista de **Road Blaster** teníamos dos opciones para conseguirlo: o adquirir el VHD y el adaptador, o bien jugar con el **Double Dragon** de **Xortrapa**, ya que el coche que aparece en el garaje justo al principio del juego es el mismo del **Road Blaster**. Sí, el creador del **Road Blaster** era el mismo del **Double Dragon**, Yoshihisha Kishimoto (岸本 良久), y lo puso a modo de cameo. Donde no lo podremos encontrar es en el **Double Dragon** de **Zemina**, ahí se lo ahorraron.

Un caso muy curioso es el **Birdie Try** (バーディトライ) realizado por **Compile**, ya que el título no engaña y estamos ante un juego de golf. La pregunta es ¿cómo aprovechar el VHD para un juego así? Pues evidentemente puedes incluir imágenes reales para el campo de golf, pero claro, a cada golpe de nuestro golfista la pelota debería tener la posibilidad de caer en un número casi infinito de lugares, debido a la diferencia en la fuerza del golpe y la dirección. Pero aquí no ocurre eso, ya que sólo habría que imaginarse las horas de vídeo que supondría filmar el campo desde los suficientes ángulos y lugares como para dar sensación de variedad.

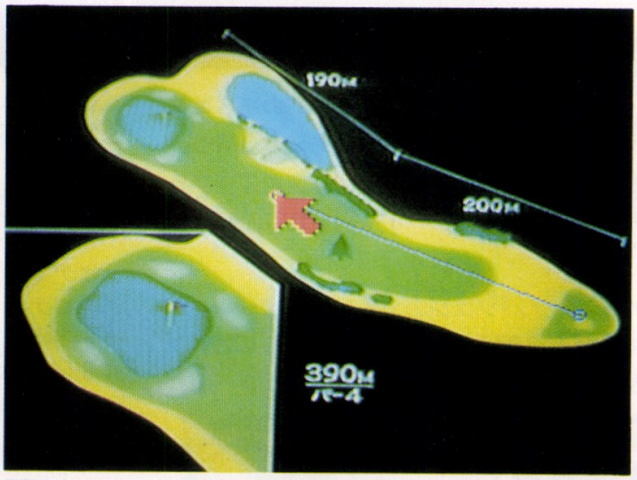
En lugar de todo esto, lo que hay son tres hoyos para jugar y todo está muy dirigido para que la pelota caiga siempre en unos pocos sitios predefinidos. Dicho de otro modo: uno de los juegos de golf con menos opciones que podías echarte a la cara.



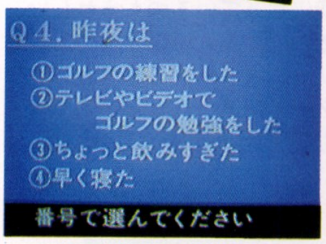
●ニューメディア時代のゴルフは パソコンでプロと対決!







◀昨年のエレクトロニクスショーにデモ用に出品された「ゴルフゲーム」は、会場でも一番人気。現在でも各方面からの問い合わせが多いという。中島常幸プロ（美津濃）が相手をしてくれる。

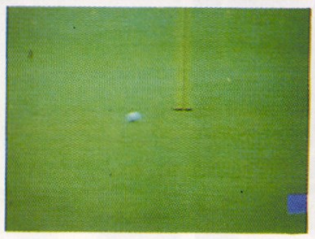




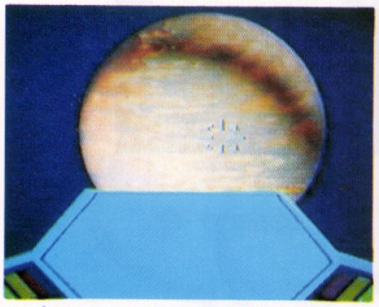


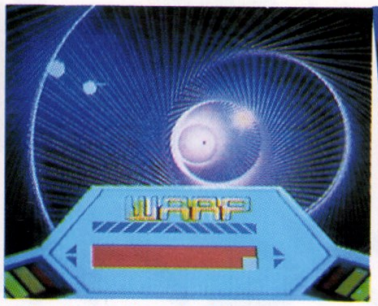












▲パソコンとビデオを組み合わせれば、リアルタイムゲームも充実。デモ用のゲーム「スペースシューティング」。バックのCGはJCGLの製作による。



松下電器のMSXマシンとビデオディスクインターフェース、ビデオディスクコントローラー。あとの2者は参考品。

MÁS SOFTWARE JAPONÉS

Un filón inagotable



Llegados al final del resumen de 1985, en este último apartado aglutinaremos juegos japoneses que bien por su importancia, por su calidad o por tener alguna historia interesante detrás, merecen tener como mínimo una mención. Pese a la ya gran cantidad de juegos referenciados, hay que tener en cuenta que 1985 es uno de los años más prolíficos para MSX, además de ser un año que empieza a marcar una clara evolución en sus juegos mejorando poco a poco su apartado artístico, gráficos y música, pero sin olvidarse de la experiencia del jugador, algo que es casi cultural en Japón.

Empezamos con estos "olvidados" con una producción de **Bandai** basada en un manga y anime de éxito: **Kinnikuman Colosseum Deathmatch** (キン肉マンコロシアムデスマッチ). La serie, también conocida como **Muscleman**, narra la historia de Kinnikuman, cuyo nombre real es Suguru, perteneciente al planeta Kinniku (músculo). Muscleman llega a la Tierra para defenderla de los monstruos liderados por Kinkotsuman. Según avanza la trama, ésta se centrará totalmente en combates de lucha libre contra los más pintorescos personajes. El manga era obra de Yudetamago, nombre artístico del dúo formado por Takashi Simada (嶋田 隆司) como guionista y Yoshinori Nakai (中井 義則) como dibujante. El manga nació como una parodia de **Ultraman** y los enemigos son a menudo parodias de luchadores reales, superhéroes japoneses o incluso animales típicos de algún país e incluso objetos estrafalarios como un plato de curry.

En el juego se representan estos combates en luchas uno contra uno, incluyendo puñetazos, patadas, llaves de lucha libre y algunos ataques especiales. Un **Street Fighter** primigenio en toda regla, y un juego que podemos considerarlo como uno de los mejores dentro de este género para MSX. No tiene una gran variedad de rivales, sólo tres, pero sí que da una suficiente libertad de movimientos al jugador y no es tan exigente a la hora de contar como golpe los impactos contra el rival como lo era el **Yie Ar Kung-Fu** de **Konami**. En el apartado negativo estaría el parón que hay tras cada golpe, pasando un par de segundos hasta que podamos volver a atacar al rival por mucho que nos pueda gustar recibir los vítores del público.

Tres son los enemigos a batir en el juego. El primero es Sunshine (サンシャイン), originario de Nazca, Perú, y tiene la capacidad de cambiar su forma al estar hecho de arena. El segundo es Ashuraman (アシュラマン), proviene de la India y tiene seis brazos y tres caras que cambia según su estado de ánimo. El último obstáculo es español y se llama Buffaloman (バッファローマン), aunque realmente se basa en un toro, algo más lógico para su origen.



Kinnikuman, portada de Yoshinori Nakai




Sunshine



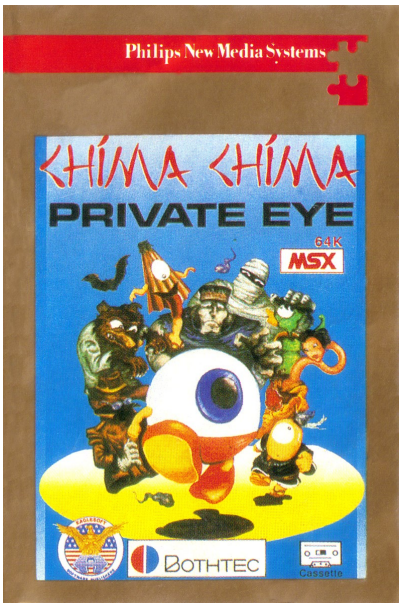

Ashuraman




Buffaloman



Ryuichi Yamaki en la MSX Magazine



Chima Chima en la edición oro de Philips



Koichi Muneishi y Yoshitaka Oura, autores originales de Chima Chima, posando para Technopolis. La odontología en Japón se veía de otra forma

A principio de los 80 era común que en Japón se celebrasen concursos de programación organizados por revistas o por casas de software, con jugosos premios económicos y la posibilidad de que los mejores juegos fuesen finalmente comercializados. La compañía **Bothtec** fue una de ellas, y su concurso se celebró casi al mismo tiempo de su fundación, febrero de 1984, por parte del presidente Ryuichi Yamaki (八巻龍一社), quien había renunciado a la empresa dirigida por su padre para poder fundar la suya propia en Nishinippori. Yamaki también tuvo la oportunidad de formar parte de **ASCII**, pero de nuevo rechazó el ofrecimiento y, curiosamente, un año después de fundar **Bothtec** se muda a Aoyama, siendo así "vecino" de **ASCII**.

El ganador de su primer concurso fue **Chima Chima Private Eye** (妖怪探偵ちまちま) o **Yōkai Tantei Chima Chima**, programado originalmente para el Sony SMC-777. La conversión a MSX la realizan los propios **Alex Bros**, quien a partir de finales de este 1985 cambiaría su nombre a **Roman-Tech.** La versión MSX es fiel a la original, aunque con la inevitable rebaja en el nivel de los gráficos.

Alex Bros fue fundada por dos amigos: Kôichi Muneishi (宗石浩一) y Yoshitaka Oura (大浦由貴). Trabajaban en **Stratford Computer Center**, que por entonces era una compañía centrada en software educativo. Muneishi y Oura no parecían contentos con hacer juegos bajo mandato de terceros, querían independizarse y ganarse la vida creando sus propios juegos. En cuanto salieron de **Stratford** tomaron el nombre de **Alex Bros**, que tomaban prestado del protagonista de la película **La Naranja Mecánica** (The Clockworck Orange) de Stanley Kubrick, Alex DeLarge. Así, tras una salida escalonada de **Stratford** (decidieron no marcharse a la vez para no causarle demasiados problemas a la empresa) y tras cinco meses de trabajo, en julio de 1984 presentaron **Chima Chima**, ganaron el concurso y eso les abrió las puertas a una relación estrecha con **Bothtec.**

BOTHTEC

El argumento de **Chima Chima** os cuenta que Sayuri -chan, estrella de cine, ha sido secuestrada por monstruos mientras se encontraba en el rodaje de su última película. Para rescatarla, la productora llama a Chima Chima, detective especialista en yōkai, monstruos en japonés. La única arma con que cuenta Chima son sus bolas de fuego, una especie de lágrima que surge de su ojo y que podemos mover por el nivel a nuestra voluntad, ya que los mismos controles con los que dirigimos a Chima sirven al mismo tiempo para manejar la bola. Con el botón de disparo haremos explotar la bola, pero, tal y como sucede en el **Bomberman**, su onda expansiva también nos eliminará a nosotros si nos alcanza. El objetivo es superar 21 niveles, y para eso tendremos que derrotar a 20 enemigos en cada uno, o conseguir matar a tres de una sola explosión, si lo hacemos aparecerá un cochecito que nos dirigirá hasta el siguiente nivel.

Los enemigos a los que nos enfrentamos son de lo más variopinto, no sólo veremos a monstruos del folclore japonés, como pueden ser los karakasa o los kappa, sino que se mezclarán con seres más propios de las leyendas y relatos occidentales, como el hombre lobo o el monstruo de Frankenstein.

Alex Bros recibió el encargo de realizar **Macross Countdown** (マクロスカウントダウン), basado en el conocido anime **Macross** (マクロス). Una gran oportunidad a nivel comercial, aunque de nuevo se vieron un poco atados por ser un proyecto ajeno. Quizá por eso tardaron un poco más de lo esperado para finalizar el juego, seis meses, y poco antes de poder lanzarlo se encontraron con un rival inesperado del que ya hablaremos más adelante: **Thexder** (テクザー).

En el desarrollo del juego se prestó especial atención a las animaciones de los robots a la hora de transformarse, una de las características más recordadas del anime, aunque, para ser sinceros, no estuvieron tan finos a la hora de ajustar otros aspectos, como incluir una melodía mucho mejor, ya que la del juego es tremendamente machacona, o tratar de darle algo más de variedad al juego. El resultado final era un *shoot'em up* un poco soso.

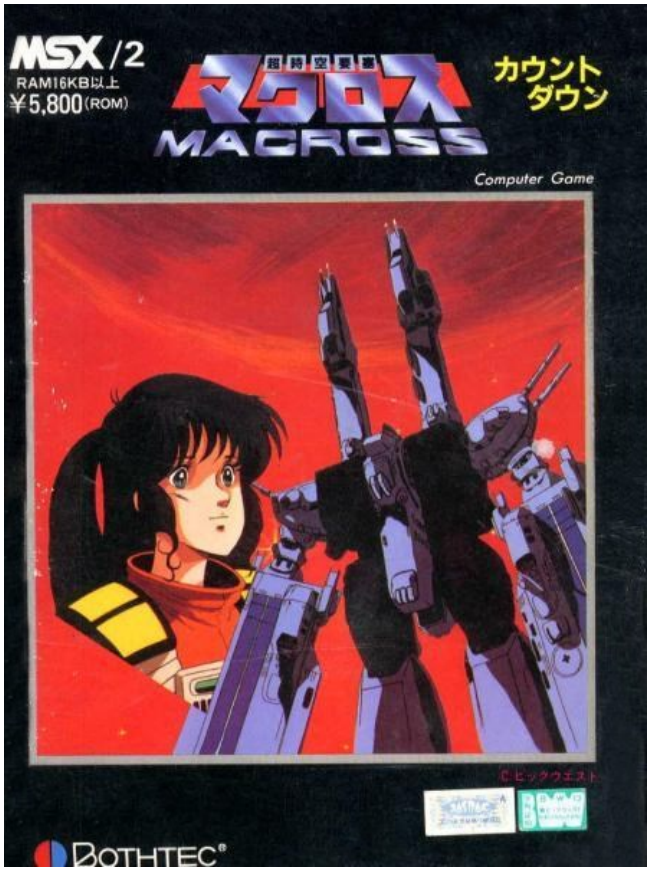
En la misma edición del concurso en el que se presentó **Chima Chima**, el ganador del premio a la excelencia recayó en un juego para PC-6001: **EGGY** (ＥＧＧＹ), programado por Atsushi Aoki (青木 篤志) con gráficos de Koichi Azuma (東 浩一). El juego estaba muy basado en **Choplifter** y usaba el sistema de mapa del **Defender**, tanto por el radar como por disponer de un *scroll* infinito de derecha a izquierda en el que daríamos vueltas continuas al planeta.



Empleados de Bothtec posando para LOGiN



Chima Chima, versión iOS, tal cual la versión MSX



Macross Countdown



El aspecto técnico no era la mayor virtud de Eggy


En el tercer piso de este edificio de Tachikawa se encontraban las oficinas de Falcom. Foto de la revista LOGiN


Masayuki Kato celebrando algo. Se puede ver cerveza de importación, se dice que en su tienda y despacho nunca faltaban cervezas de varios países

El argumento nos sitúa en el año 2039 a los mandos de un robot con el que tenemos que eliminar a los Zorms, al mismo tiempo que tratamos de recoger los paquetes de suministros que nos lanzan desde el aire. También habrá tanques enemigos y habrá que tener cuidado con los civiles, que deambularán por el terreno y si los pisamos se convertirán en Zorms. El problema radica en que nuestro robot únicamente puede disparar cuando está en el aire, y además tiene un sistema de salto poco intuitivo, ya que saltamos pulsando abajo durante unos segundos, para que el robot se agache y coja impulso, y al soltar la dirección será cuando el robot salte a una altura que dependerá del tiempo que hemos dejado pulsada la dirección.

También tendremos que vigilar el nivel de combustible, que actúa como la vida del robot y sólo podremos recargarlo después de abatir a un Zorm, momento en el que parpadeará y tendremos que aprovechar para tocarlo antes de que explote definitivamente, consiguiendo así una valiosa recarga.

En el aspecto técnico, **Eggy** podría pasar perfectamente por una conversión de Spectrum, y no sólo porque la zona de juego sea en blanco y negro, sino porque funciona como si de modo *bitmap* se tratará, redefiniendo constantemente la tabla de patrones.

Nuestro robot se llama Ena, siendo Eggy realmente el nombre del planeta. Sin embargo, el robot acabó adquiriendo el nombre de Eggy cuando se convirtió en la mascota del **Project EGG** (Engrossing Game Gallery), un servicio para miembros iniciado por la propia **Bothtec** el 24 de noviembre de 2001 y que consiste en adaptar videojuegos de ordenadores antiguos a los PC actuales. En ocasiones no sólo los adapta, sino que también pule algún aspecto de su jugabilidad, como puede ser el usar diagonales en juegos que no lo permitían.

Saltamos ahora a **Nihom Falcom** (日本ファルコム), una empresa que en 1985 tenía un corto bagaje ya que había sido fundada en marzo de 1981 por Masayuki Katō (加藤正幸), tomando su nombre del Halcón Milenario, la nave de Han Solo en *La Guerra de las Galaxias*. Masayuki era un ingeniero de sistemas de Hino Motors, y quedó deslumbrado por las posibilidades que ofrecía el Apple II, ordenador que descubrió mientras trabajaba en Tailandia, donde asistió a una feria en un hotel local donde se hacía una demostración del ordenador. Gracias a su nuevo descubrimiento, Masayuki se vio impulsado a fundar su propia tienda y casa de software en el barrio tokiota de Tachikawa.

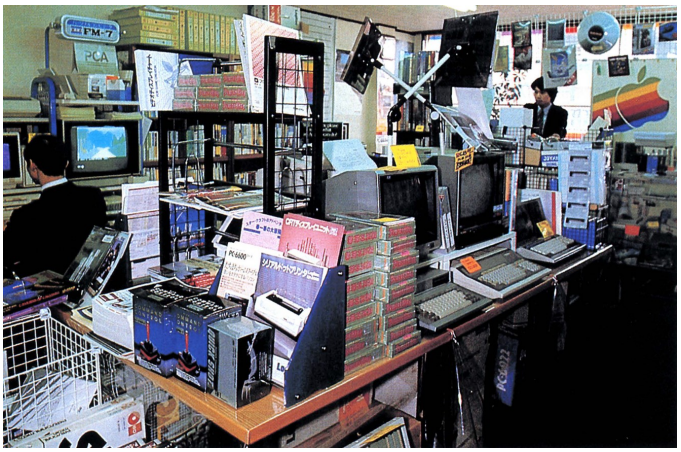
El primer gran éxito de la compañía fue **Panorama Toh** (ぱのらま島), publicado en diciembre de 1983 y suponiendo una auténtica revolución dentro del panorama japonés, tanto por ser un juego de rol como por representar las mazmorras con una perspectiva tridimensional en primera persona. Lanzado para PC-88, no tuvimos la oportunidad de verlo en MSX.

Saltamos ahora a **Dragon Slayer** (ドラゴンスレイヤー), quien por pocas semanas no se convirtió en el primer ARPG japonés, adelantándose el **Hydlide**. Pero no ser el primero no significa que no haya tenido influencia sobre todos los ARPG que vinieron después. Su salida fue en septiembre de 1984 para ordenadores PC-88, y poco después llegarían versiones también para PC-98, Sharp X1 y Fujitsu FM-7. La versión para MSX llega el 15 de julio de 1985 y no es **Falcom** quien realiza la conversión, sino que se encarga de ella **Square**, en uno de sus primeros trabajos, y concretamente es Keiji Ueoka (上岡圭司) el autor.

Volviendo a la versión original, en **Falcom** retaron a dos de sus empleados a ver quién podía realizar la mejor versión de **Dragon Slayer**, quien ganase vería su juego publicado. Uno de los retados fue Inoue Tadanobu (井上忠信), quien realizó su juego para Sharp X1 y PC-88, pero al perder su versión tuvo que esperar a ser publicada como listado, tiempo después, en la revista **Login** de octubre del 85. El otro contendiente, y por tanto el ganador, fue Yoshio Kiya (木屋善夫), quien ya había participado en el desarrollo de **Panorama Toh**.

Yoshio Kiya entró a formar parte de **Falcom** debido a que era un asiduo visitante de su tienda. En una ocasión, se quedó mirando el ordenador Casio FP-1100 ya que estaba en oferta, y comenzó a jugar con él. Al verle, el jefe de la tienda le preguntó si querría programar juegos, y ante su respuesta afirmativa fue reclutado para la compañía. Así fue cómo pasó de ser mecánico de automóviles a convertirse en programador de videojuegos.





La tienda de Falcom, con mucho material de Apple



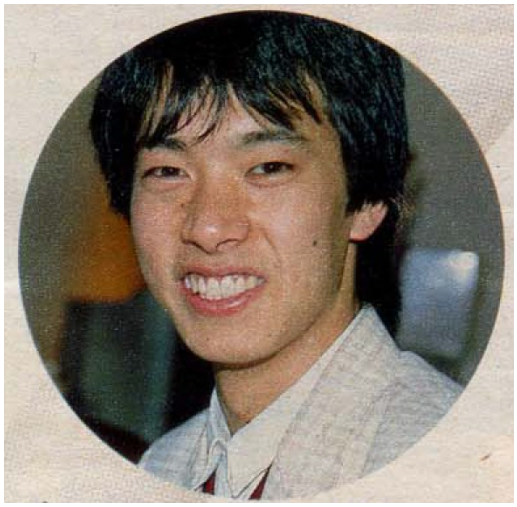
Yoshio Kiya, posando sonriente para PC Game 80 Chronicles



Yoshio Kiya, cansado de posar



La portada en MSX no era espectacular


Kenji Ueoka, autor de la versión MSX



Anuncio de Dragon Slayer, con la portada original

Volviendo a **Dragon Slayer**, el juego nos sitúa en una mazmorra en la que tenemos que encontrar cuatro coronas para matar un dragón. El problema está en que la dificultad de **Dragon Slayer** era la de los primeros RPG japoneses, muy elevada al principio, en el que nos sueltan literalmente con las manos desnudas, con un personaje que es un alfeñique al que cualquier enemigo, literalmente cualquiera, puede derrotarle sin demasiada dificultad. Así que la base del juego es recorrer una y otra vez la mazmorra tratando de conseguir dinero, experiencia y fuerza para poder acometer la titánica tarea. La única manera de aumentar la fuerza es recuperando piedras de poder y trasladándolas a nuestra casa, y mientras estemos en niveles bajos el juego casi se convertirá en un comecocos, porque pasaremos más tiempo esquivando que atacando. El sistema para recuperar salud también es un poco peculiar, hay que coger monedas y también llevarlas a casa, será para pagar al médico.

Uno de los problemas del juego es que sólo podemos transportar un objeto de cada vez. Esto no cuenta con las monedas, que podemos coger las que queramos, salvo que llevemos encima cualquier otro objeto porque entonces tampoco nos dejará recoger monedas. Esto se puede convertir en un auténtico tedio cuando encuentras una zona con piedras de poder y tienes que irlas transportando una a una.

Dragon Slayer usa el sistema de experiencia, pero todavía no es el tiempo en el que los japoneses lo usen para aumentar de nivel. Como ya hemos visto, la fuerza se consigue mediante piedras, y la recuperación de vida mediante monedas, en el caso de la experiencia aquí se usa como medidor para determinar nuestro nivel máximo de salud o HP.

También incorporaba un sistema de magia, lo que le da algo más de variedad, pero no esperemos los típicos hechizos de fuego o hielo para dañar a los enemigos. Al contrario, los hechizos aquí afectan al mapeado, pudiendo mover muros, guardar la partida o abrir un mapa, para conseguir magia debemos recoger frascos.

La inteligencia de los enemigos es muy primitiva, se dedican únicamente a dirigirse hacia ti, sin piedad. Si recordamos que somos unos alfeñiques, y que los pasillos de las mazmorras suelen ser bastante angostos, tenemos como resultado que será bastante sencillo quedar rodeado por dos o tres enemigos sin posibilidad de escapatoria, salvo que guardemos magia para poder escapar a través de los muros.

Una lástima la portada de la versión MSX, ya que la original tenía una ilustración impactante y en la conversión de **Square** queda reducida a un rincón.

En la prensa, muy poca aparición en Japón y nula en el resto del mundo. En la **MSX Magazine** japonesa apareció en la edición de febrero de 1986, dentro de un reportaje especial sobre RPG.

Pasamos a **Koei**, empresa fundada en julio de 1978 por Yōichi (襟川陽一) y Keiko Erikawa (襟川 恵子) para continuar el negocio familiar de tintes industriales, estableciéndose en el barrio de Imafuku en Ashikaga. El 26 de octubre de 1980, Yōichi recibe de su mujer como regalo de cumpleaños un Sharp MZ-80K, para que le ayudase en la gestión de su negocio de ventas de bolsas de plástico. Sin embargo, lo que provoca ese regalo es que Yōichi se obsesione con los videojuegos, y le lleva a crear una división de software en su empresa. En octubre de 1981 lanzan su primer juego, **Simulation Wargame Kawanakajima Battle** (シミュレーションウォーゲーム 川中島の合戦), y las ventas triplican los beneficios anuales del tinte, por lo que el rumbo a tomar era evidente.

En junio de 1983 publican **Danchi Tsuma no Yūwaku** (団地妻の誘惑), precursora de lo que después sería el sello **Strawberry Porno Game Series** (ストロベリーポルノシリーズ) de la compañía para aglutinar una serie de juegos eróticos, pioneros en Japón. El primer juego de este sello es **Night Life** (ナイトライフ), y llega a MSX junto al propio **Danchi Tsuma no Yūwaku** o **Temptation of Housing Complex Wives**, creado originalmente para PC-8801 y convertido a MSX en 1985.

Tomamos el papel de un vendedor de preservativos en un edificio de siete plantas compuesto por apartamentos. Tendremos que alcanzar el objetivo de ventas yendo puerta por puerta, pero ya de paso que entramos y charlamos con las mujeres, si las negociaciones van muy bien y llenamos la barra de energía, tendremos relaciones sexuales con las mujeres para tener una demostración del producto en vivo. Los enemigos en el edificio serán matones, fantasmas y transexuales, que podrán violar al personaje.

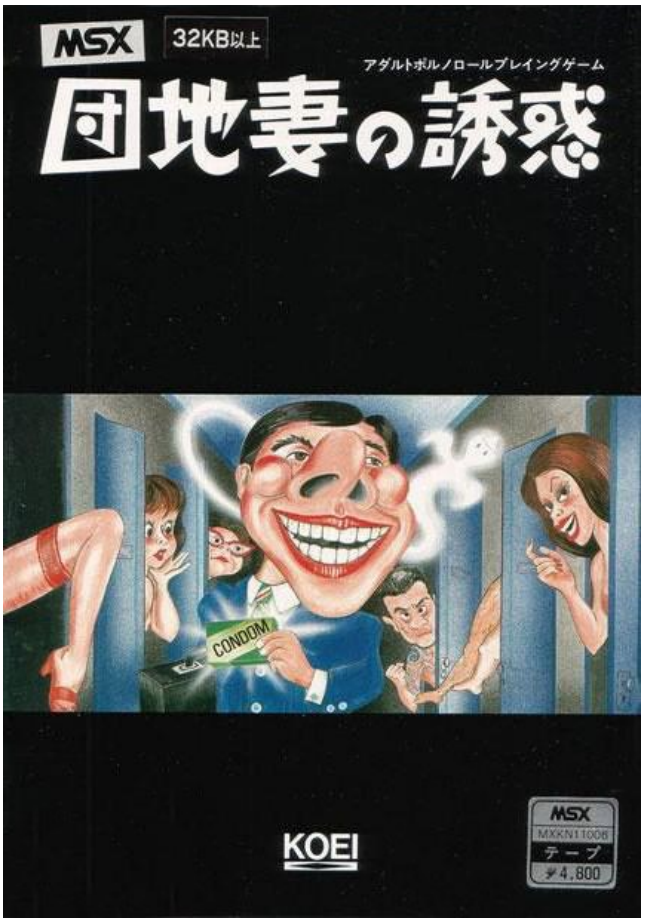
El juego está representado en primera persona con una vista tridimensional muy al estilo de juegos como **Wizardry**. Las escenas sexuales se tapan con un cartel, aunque se sigue notando el meneo de los dos implicados.

Mucho más explícito era **Night Life** (ナイトライフ), aunque más que un juego era una supuesta guía para parejas, ya que incluía un catálogo de posturas sexuales y un calendario para poder hacer seguimiento del periodo de la mujer. La versión original fue publicada en abril de 1982 para PC-8801.

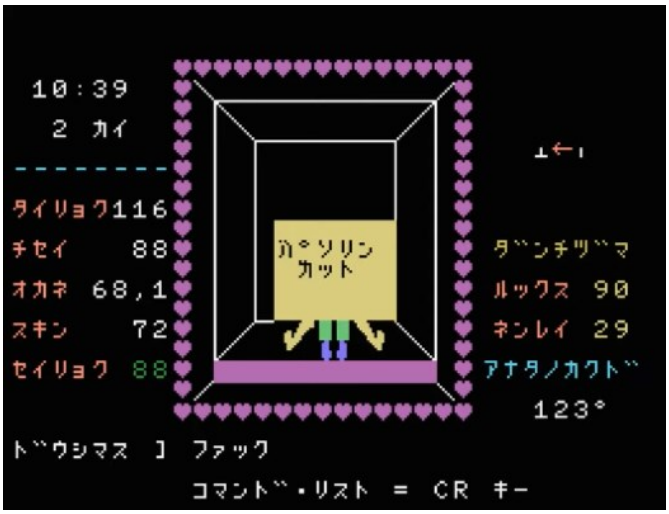
Nobunaga no Yabō (信長の野望) también llega a MSX, y podemos considerarlo como el título más importante de **Koei** e iniciador de toda una saga de juegos. También es el primero en el género de simulación histórica dentro de Japón, por lo que su aparición el 30 de marzo de 1983 supuso toda una revolución en el país.



Yoichi Erikawa



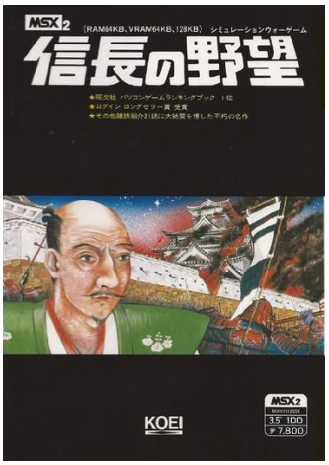
Danchi Tsuma no Yuwaku



Danchizuma no Yuwaku. Las negociaciones van viento en popa



Publicidad de Koei, con Nobunaga no Yabō, Khufu-Oh no Himitsu y Danchi Tsuma no Yuwaku




Nobunaga no Yabō, la portada y su inspiración

La versión MSX es de 1985, también realizada en BASIC como el original por lo que era bastante sencillo que se pudiese desbordar alguna variable si lográbamos que nuestro ejército se volviese muy poderoso. La portada estaba basada en el retrato del auténtico Oda Nobunaga (織田信長) pintado por Kanô Motohide (狩野元秀), un tesoro nacional que se guarda en el templo Chokoji de la prefectura de Aichi.

Oda Nobunaga (織田 信長) fue una figura histórica que nació en 1534 y además de sus numerosas victorias militares se le considera en Japón como uno de los tres grandes unificadores de Japón. En su juventud tuvo que luchar contra otros miembros de su familia para tomar el control del clan, llegando incluso a matar a un hermano menor en el proceso. Una vez tomado el poder, Nobunaga comenzó a ser reconocido por sus innovadoras estrategias en el campo de batalla, llegando a vencer a 40.000 samuráis con un ejército de únicamente 3.000 soldados gracias a un ataque sorpresa. Otro logro fue su victoria sobre el clan Takeda, famoso por su caballería, gracias a la táctica de usar a sus arcabuceros de forma escalonada, y no disparando al unísono como hasta entonces se había hecho. En el momento de su muerte, Nobunaga dominaba ya toda la parte central del país y tenía planes de seguir expandiéndose hacia el oeste.

Este primer juego de la serie no sale de Japón, habría que esperar a su continuación, y en 1986 tendría una nueva versión para MSX2, aunque sin aprovechar en demasía la potencia del nuevo ordenador. Durante el desarrollo de la partida, el jugador tenía que administrar y potenciar sus ciudades, abastecerlas y tratar de que su ejército creciese en número y en armamento, para así avanzar en la conquista del país.

Tanto por la representación del contexto histórico, como por la implementación de gestión de conceptos económicos, en 1986 fue designado como adecuado para ser usado en las escuelas de primaria de la prefectura de Kumamoto.

Nobunaga no Yabō también permitía que dos jugadores compitiesen entre sí, el primero llevaría al daimyō, señor feudal en Japón, Oda Nobunaga, mientras que el segundo jugador tomaría el control de otra figura histórica: Takeda Shingen.

La acción se inicia en 1560, momento de la batalla contra los 40.000 samuráis que lo situaba como el daimyō más poderoso del país. En el tablero de juego se situarán otros 16 daimyō que serán nuestro obstáculo en la conquista de Japón.

Nos centramos ahora en **Kogado Studio** (工画堂), otra empresa japonesa centenaria ya que su fundación fue en 1916 como **Zuan to Hanga Tani Kōgadō**, algo así como Diseños e Impresiones Tani Kogado. Es en 1960 cuando se establece como **Kogado Studio Co., Ltd** y comienza a trabajar haciendo diseños para juegos de mesa. A principios de los 80 toma la misma dirección que otras empresas dedicadas al mundo del juguete y en 1982 crea su propia división de software, con ordenadores Sharp MZ-80 y NEC PC-8001. Aunque su primer juego, **Slot Crazy** (スロットクレイジー) sale en 1983, es en agosto de 1985 cuando estrena su propio sello de software, **KGD Soft**, con la salida de **Cosmic Soldier** (コズミックソルジャー) para MSX2.

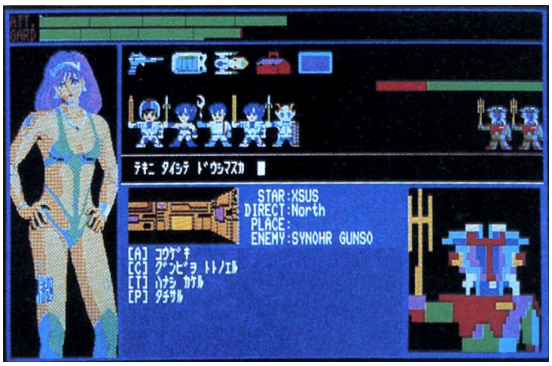
El juego se distanciaba de la ambientación medieval que dominaba en los primeros RPG japoneses, la ambientación futurista era una novedad y un incentivo para el jugador. Todavía muestra su inspiración en **Wizardry** o **Ultima** por la perspectiva en primera persona, en lugar de la vista aérea que terminaría por imponerse, y un sistema de juego basado en turnos con una interfaz que resulta casi una aberración por su diseño, muy poco práctica y con la zona de juego excesivamente reducida, dejando más espacio a la androide en un lateral, para que luzca, la zona con el inventario, los mensajes... y lo que haga falta menos lo más importante: la vista en primera persona.

Estamos en el 3530 y el imperio KGD ha caído en manos de los malvados Quila. Nuestra misión será la búsqueda y activación de tres tarjetas y cuatro filtros, en esta ocasión no tendremos que derrotar a un gran enemigo final, simplemente completar la misión gracias al uso de una contraseña. La androide Mary, ataviada con el siempre útil "bikini armadura", nos acompañará en la aventura, ella no puede morir ni recibir daño alguno y su misión será apoyarnos cargando con dispositivos necesarios para avanzar en el juego.

La androide, además, podrá adquirir nuevas habilidades según los objetos o adornos que le demos. Una de sus nuevas cualidades consiste en poder pasar de androide a "sexadroide", aquí es donde definitivamente nos damos cuenta de que estamos ante un juego japonés porque podremos tener sexo con la androide cuando esté en modo "sexadroide" y lo deseemos, pasando así a una pequeña escena de desnudo, donde el bikini armadura desaparecerá. Evidentemente, el resto de las habilidades que podemos adquirir son mucho más útiles para el desarrollo de la aventura, pero parece que los programadores quisieron aportar aquí el toque picante.



Cosmic Soldier

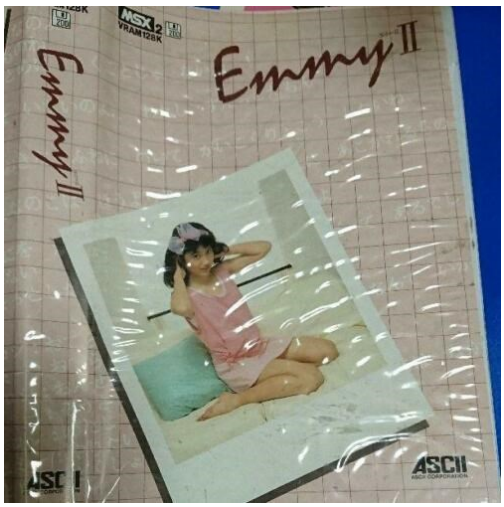


La zona de juego es eso que está a la altura del ombligo de la androide



En el centro vemos a Nobuhiro Aga (阿賀伸宏), diseñador y planificador de Cosmic Soldier. En los extremos el programador Nagai (永井) y Shirakazawa (白木沢), otro de los diseñadores de Kogado





Portada de Emmy II para PC-8801 y MSX2



Ninja-Kun: Majou no Bouken

Pocas opciones tendremos en los turnos de batalla, aunque lo más destacado es que podremos decirles a nuestros guerreros con qué potencia han de atacar. Esto es debido a que algunos enemigos se rendirán cuando estén débiles, pudiendo adquirir de esta manera dinero o información valiosa. Además, terminando el combate de esta forma aumentará nuestro ataque, mientras que terminar con los enemigos aumentará nuestra defensa.

Kogado Studios había lanzado en 1984 **Emmy**, un juego en el que teníamos que dialogar con una chica para conseguir que se fuese quitando la ropa. Bastante estricto en cuanto al uso del lenguaje, al mínimo error la chica se podía enfadar y perder automáticamente la partida, en pocos meses llegó la segunda versión: **Emmy II** (エミーII). Esta continuación daba un margen mucho mayor en las conversaciones y se mostraba algo más natural en su desarrollo. Realizada originalmente para PC-8801, en diciembre de 1985 llega la versión para MSX2, con un aspecto gráfico muy mejorado debido a que emplea digitalizaciones de una chica japonesa real.

El uso de fotografías reales también implica que la versión de MSX tiene que "relajarse" y elimina todas las partes eróticas y adultas. Esto no ocurría en la citada versión de PC-8801 y aunque en la portada mostraba una chica occidental, en el juego eran únicamente gráficos y en ningún momento veríamos chicas reales.

Entramos ahora en una conversión de un arcade de **UPL**, realizada para MSX por **Jaleco** y distribuida por **Nippon Dexter** bajo su sello **Dexter Soft**. Estamos hablando de **Ninja-Kun: Majō no Bōken** (忍者くん魔城の冒険), que sería el inicio de una prolífica serie de juegos dedicados al personaje, curiosamente ésta se desarrolló en dos vertientes ya que por un lado **UPL** creó más juegos para arcade y **Jaleco** también hizo sus propios juegos para formatos domésticos.

Ryuichi Nishizawa (西澤 龍一), autor del arcade, se había basado en **Mappy** para crear su **Ninja-kun**, era un juego que amaba y al que solía jugar para tratar de batir sus récords. Sin embargo, le resultaba estresante que los enemigos pudiesen matar al jugador únicamente tocándole. Por eso, cuando jugamos a **Ninja-kun** podemos impactar contra los enemigos, y casi debemos hacerlos porque así podemos dejarles aturdidos y serán un blanco fácil.

También le gustaba el concepto de personajes simpáticos y agradables a la vista, y lo siguió a rajatabla en su juego porque no sólo el ninja protagonista tiene ese aspecto de dibujo animado, también los enemigos causan bastante simpatía. Entre ellos están los daruma, figuras sin brazos ni piernas que Nishizawa eligió porque serían sencillas de llevar al videojuego y animarlas.

Para la conversión a MSX el juego sufre un importante recorte, dejando el número de escenarios únicamente en dos. Los gráficos son bastante simples, pero cumplen bien su cometido, donde cometen un error es en el *scroll*, que es únicamente en vertical. Lo que ocurre es que cuando saltamos y movemos la pantalla, los *sprites* de los enemigos no se ajustan bien a su nueva posición y parece que van flotando hasta que dejamos de subir o bajar. Es un fallo que no es únicamente achacable a este **Ninja-kun**, ya que es un problema que puede surgir cuando unos elementos se mueven en bloques de 8 píxeles, los *tiles*, y otros se desplazan al píxel, los *sprites*.

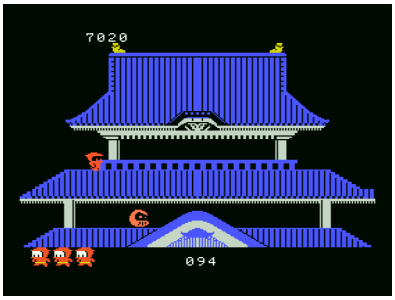
También cuesta un poco acostumbrarse al salto ya que tenemos tres maneras de accionarlo, podemos dar un ligero toque para que el ninja salte sin llegar a la altura superior, podemos dejarlo más tiempo pulsado y entonces alcanzaremos el siguiente piso, o podemos pulsar el salto y abajo y entonces descenderemos. Además, hay que tener en cuenta que únicamente podremos realizar saltos en movimiento, nuestro ninja tiene prohibido realizar un salto vertical, por lo que si estamos parados no podremos saltar.

Si la portada japonesa destilaba simpatía, la elegida en Europa para su distribución también... pero por otros motivos, porque alguien pensó que sería una buena idea coger la foto de un hombre asiático y pintar de negro toda la imagen salvo la zona de los ojos, como si se tratase de un ninja con su traje típico. En cuanto nos fijamos un poco, vemos que ni el pintado está realizado en el ángulo correcto y se nota que es un auténtico remiendo. De paso, el juego pasa a llamarse simplemente **Ninja**, para que no nos cueste recordarlo.

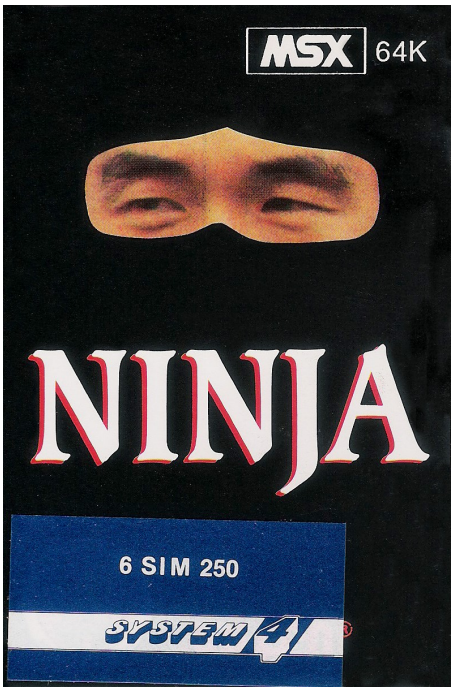
Vamos ahora a fijarnos en otra licencia cinematográfica aparecida el 5 de diciembre de 1985, un año y un mes en el que se juntaba con la salida de **The Goonies** y **Back to the Future**, todo un giro para el software japonés que comenzaba a fijarse en éxitos internacionales y no únicamente locales. Estamos hablando de **Rambo** (ランボー) de **Pack-in-Video**, una empresa creada en 1970 y que hasta entonces se había dedicado al mundo del cine y la televisión, creando software para vídeo. Con este **Rambo** se introducía por primera vez en el software lúdico.



Ryuichi Nishizawa en 1989

Daruma real y en el juego



Parecía una buena idea... y no lo era



El juego adapta la segunda parte de la franquicia, **Rambo Acorralado Parte II**, en un juego con bastante componente de aventura, gracias a las múltiples armas y objetos que podemos coger por el mapeado, el cual es bastante reducido por lo que todos los objetos se encuentran bastante cercanos entre sí. Precisamente, uno de los aspectos negativos del juego es su muy escasa duración ya que sin necesidad de ir demasiado rápido se puede terminar en 10 minutos, y yendo a toda velocidad no se tarda más de 2 minutos. Cierto es que hay dos finales, según si cogemos todos los objetos necesarios o nos saltamos alguno, lo que provocará que derriben nuestro helicóptero cuando tratemos de huir, pero ni aun así se justifica que sea tan corto.

Tanto en lo corto que es el juego, como en los gráficos, los sonidos y el control se nota la inexperiencia de **Pack-in-Video.** No es que **Rambo** sea un mal juego, ya que la idea y el desarrollo son buenos, pero con más títulos a sus espaldas seguro que hubiesen ofrecido un producto mejor en todos los aspectos. Por cierto, la misión es rescatar a un único soldado, y no a varios como en la película. Eso sí, en las instrucciones se especifica que es un soldado VIP.

Como adaptación parece incomprensible que no aprovechasen la banda sonora de la película, al igual que, como ya hemos visto, tampoco explotan el argumento, pudiendo haber incluido más zonas y más soldados a rescatar, alargando así la duración del juego.





EL DATO

Suponemos que debido a un tema de licencias, lo más seguro es que la productora la vendiese únicamente para el mercado japonés o asiático, el juego no tiene distribución oficial ni en Europa ni en América, aunque termina llegando por importación y por otros cauces no legales como en Taiwán, donde podemos intuir que tardó bastante en llegar ya que usaron la imagen de la portada de la película **Rambo III** para el cartucho. Una pena, la simple figura de John Rambo hubiera sido un buen incentivo para sus ventas, como lo fue para la versión realizada por **Ocean** para Spectrum, CPC y Commodore 64, muy basada en el juego de **Capcom Commando**.

Panasoft, marca de software de **Matsushita** (**Panasonic**) nos proponía hacer deporte con **MSX Rugby** (パナソフトのラグビー) y **MSX Soccer** (パナソフトのサッカー). Ambos cortados por el mismo patrón, con marcadores idénticos, gráficos iguales salvo las lógicas diferencias por ser dos deportes distintos, e incluso mecánicas de juego calcadas. **MSX Soccer** se publica en mayo, y lo más probable es que **MSX Rugby** se hubiese publicado antes, ya que su *scroll* tenía la deficiencia de exigirnos que nuestro jugador llegase hasta el extremo de la pantalla para que se moviese el campo y tuviésemos más amplitud de vista. Algo que en **MSX Soccer** está corregido, ofreciendo un *scroll* suave destacable.

Pese a ese problema, **MSX Rugby** sería el juego más destacable de los dos. En calidad son muy parejos, pero juegos de fútbol hay muchos y el trasladar el deporte del rugby al MSX era toda una novedad. Además, lo adapta correctamente según las reglas de 1985, cuando el ensayo valía 4 puntos porque hasta 1992 no se cambió su valor a 5. Además, están todos los elementos característicos de este deporte: la melé, la touch, ensayos, transformaciones, drops y hasta el bote irregular del ovalado, como debe ser.

Ambos tienen un sistema de dos botones realmente cómodo, en ataque uno para disparar o lanzar a palos, y otro para hacer un pase que irá al compañero que esté destacado con otro color. En defensa el botón para tratar de hacer una entrada o un placaje, y el otro para cambiar de jugador. Un buen sistema para dos juegos que pecan de no ofrecer opciones a la hora de configurar cada partido, algo habitual en 1985. De nuevo, tenemos que citar un referente para ambos juegos, y es que el **Exciting Soccer** de **Alpha Denshi** es el padre de ambos. Misma perspectiva, mismo sistema de pase y, en el caso del **MSX Soccer**, la misma flecha para apuntar en el disparo a puerta.

Telenet Japan (株式会社日本テレネット) era una compañía de reciente creación, fue fundada por Kazuyuki Fukushima (福島和行) el 27 de octubre de 1983, tras nueve años de experiencia trabajando en la creación de ordenadores. Pronto incorporó a su hermano Yuji Fukushima (福島雄二) como director de ventas, contraviniendo a sus padres quienes querían que fuese calígrafo. El siguiente miembro de la familia en entrar fue el padre, Jiro Fukushima (福島次郎), como presidente de la junta. Por último y para completar el clan, Chuichi Fukushima (福島忠一) como jefe del departamento de desarrollo y Takanori Fukushima (福島孝) en relaciones comerciales.



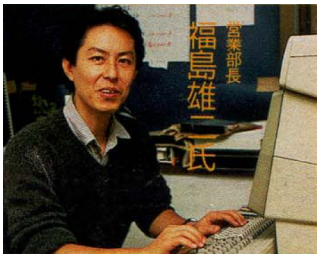
MSX Rugby, uno de los pocos juegos sobre este deporte en 8 bits





Exciting Soccer, influencia de varios juegos en los 80











La familia Fukushima: Kazuyuki (director). Yuji (jefe de ventas), Jiro (presidente de la junta), Chuichi (jefe del departamento de desarrollo) y Takanori (relaciones comerciales)

Su primer juego es **American Truck** (アメリカントラック) publicado en marzo para PC-88 y en diciembre llega la conversión a MSX. En el juego tenemos que transportar unos documentos secretos de la NASA, y para eso nada mejor que un robusto camión americano con el que podremos pasar por encima de casi cualquier vehículo. Efectivamente, en **American Truck** no importa el tiempo o la velocidad, lo que cuenta es únicamente llegar vivo a la meta para cumplir con nuestra tarea.

En nuestro recorrido nos pondrán obstáculos y trampas para dañar nuestro camión, además de que nos atacarán con vehículos blindados y también recibiremos daño saliéndonos de la carretera o chocando con otros vehículos, pero en ningún momento podremos ver el daño acumulado ni, por lo tanto, sabremos cuántos impactos más puede aguantar nuestro camión. El decorado es muy colorido y destaca la representación de nuestro camión girando la carga de forma distinta a la cabina, además el juego tiene una buena sensación de velocidad, no es tan agraciado el apartado sonoro, en el que sólo escucharemos el motor de nuestro camión y los choques.

American Truck no tiene final, nos ofrece 8 fases distintas que se irán repitiendo, aunque cambiando el orden para darnos una mayor sensación de variedad.

TELENET



EL DATO





AMERICAN TRACKで
GOLD LICENCECARDをもらおう

(株)日本テレネットの『アメリカントラック』で、ゴールドライセンスカードがもらえるんですよお。

パッケージの中に入っている"運転免許証"と、100万点を超えましたっていう証明画面写真を日本テレネットまで送ると、これがなんとまあ、あなたのお名前と免許証ナンバーが入った、プラスチック製のゴールドライセンスカードをいただけるって寸法なのだ。パソコンの機種はどれでもOK。とりあえずいつまで、という期間もない長期戦のかまえを日本テレネットさんは示しているので、ここはひとつじっくりとプレイして、もらえるものはもらってしまおう。下記の住所まで、どーぞ。

お申し込み先
〒162 東京都新宿区下宮比町 8
グランドメゾン飯田橋209
(株)日本テレネット
ゴールドライセンスカード係まで

¿Eres capaz de superar el millón de puntos en **American Truck**? Pues si la respuesta es afirmativa, **Telenet** te recompensaba con una tarjeta conmemorativa. Había que enviar una foto del carné de conducir y otra donde se viese el millón de puntos, **Telenet** te enviaría de vuelta una tarjeta personalizada con tu nombre y el número de tu carné de conducir. La promoción valía para cualquiera de las versiones del juego.

Dentro de los juegos publicados en 1985 por **Micro Cabin** destacaremos **Happy Fret** (ハッピーフレット), un juego de aventuras que provenía del PC-8801 en el que teníamos que hacer uso de múltiples objetos. El objetivo era adentrarnos en el castillo de Tinterdel en busca del tesoro del rey Mark, para ello manejábamos al aventurero Fret y durante las más de 50 pantallas de las que constaba el juego nos enfrentaríamos a múltiples peligros.

La resolución de la aventura no era nada sencilla, ya que casi ninguno de los objetos que podremos coger tendrán un uso intuitivo, y nuestro mejor aliado será el ensayo y error hasta acertar con el punto exacto en el que podremos usar ese objeto que lleva tanto tiempo en nuestro inventario.

No solo eso, sino que también el sistema de saltos será un verdadero dolor de muelas. Primero porque el salto no es direccionable, y segundo porque Fret rebotará cuando choque con los bordes y en más de una ocasión será imprescindible calcular la trayectoria del salto teniendo en cuenta el rebote para llegar a esa plataforma inaccesible de otro modo, como si estuviésemos jugando al billar a tres bandas. Todo esto teniendo en cuenta, además, que en cuanto nos acerquemos al borde de una plataforma nuestro personaje se caerá, haciendo muy difícil calcular hasta dónde podemos pisar, y que las caídas en el agua nos quitarán una vida completa.

Para terminar de dificultar el juego, al poco tiempo de permanecer en una misma pantalla hará acto de aparición un molesto murciélago que se unirá al resto de enemigos. Así que tenemos que aunar velocidad con precisión.

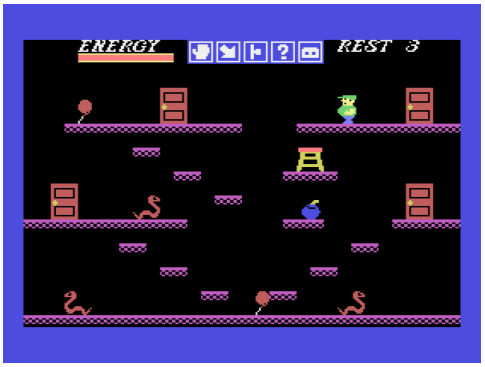
En el aspecto positivo estarían los gráficos, coloristas, y el desarrollo en sí del juego. Haberlo hecho más asequible le hubiera hecho ganar unos cuantos enteros.

El juego llegaría a Europa por medio de **Philips**, pero aunque en la pantalla de presentación nos aseguraba que estaba traducido, esto no era así ya que seguía estando en japonés, por lo que las pistas que el juego nos daba en algunas pantallas serían totalmente inútiles para la inmensa mayoría de jugadores europeos.

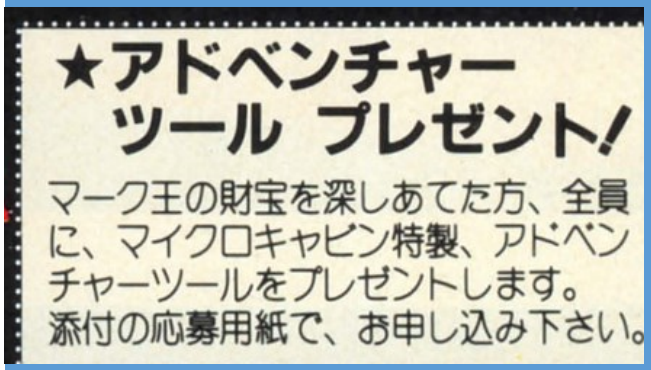
マイクロキャビン



Anuncio de Happy Fret para PC-8801, en el recuadro de la parte inferior derecha se anuncia el regalo de una "herramienta" rellenando un cuestionario



No veas la aventura que teníamos por delante





EL DATO

Tal y como podemos ver en la publicidad del juego, al menos en las versiones para PC-88 de NEC se podía solicitar que **Micro Cabin** te enviase una "herramienta", aunque no hemos conseguido saber a qué se refería exactamente, suponemos que se tratará de algunos de los objetos que se podían conseguir durante el juego.

ULTIMATE

Sabreman llega a MSX



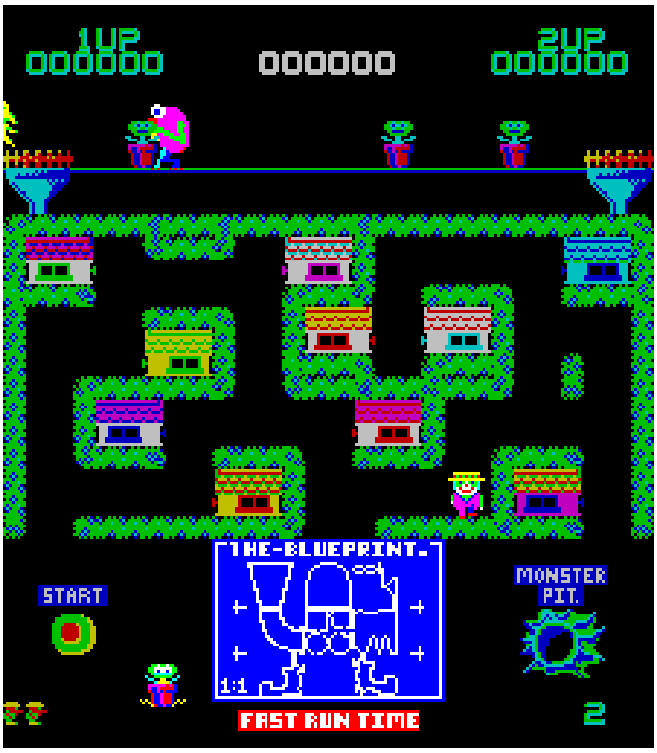
Chris Stamper, nacido en 1958, mostró un temprano interés por todo lo relacionado con la electrónica. Ya en su época universitaria construyó una pequeña computadora con un procesador de 8 bits, usándolo para crear un programa que controlaba las luces de un semáforo. Tal era su interés y su determinación que en 1981 abandonó la universidad convirtiéndose en autodidacta, convenció a su hermano Tim para que se uniese en su aventura y junto a un amigo del colegio, John Lathbury, fundaron **Zilec Electronics**. El trabajo de la empresa consistía en la creación de máquinas recreativas y, según la revista **Commodore User** número 22, estuvieron detrás de la adaptación de **Gyruss** de **Konami** a otras placas arcade, además de ser responsables de algunos juegos propios para **Jaleco** como **Blue Print**, distribuido también por **Bally Midway**. El número total de arcades creados por **Zilec** ronda los 12, aunque la mayoría se guarda su nombre en secreto quizá por acuerdos de confidencialidad. Pero en el caso de los Stamper también tenemos su característico hermetismo con la prensa, raramente concedieron entrevistas y nunca adelantaban información sobre sus futuros juegos, lo que les hizo ganarse más de una antipatía entre las revistas de videojuegos.

Pioneros desde sus inicios, ya que podemos considerar a **Zilec** como la primera compañía británica exitosa dedicada a máquinas recreativas. Esta relación con compañías como **Konami**, **Jaleco** o **SEGA**, suponía que Chris y Tim Stamper tuviesen que viajar periódicamente a Japón, lo que aprovechó Chris para conseguir un chip Z80 y aprender a programarlo.

En 1982, Chris, Tim y John fundan **Ultimate Play the Game** en la pequeña localidad de Ashby-de-la-Zouch junto a la novia de Tim, Carole Ward (posteriormente Carole Stamper al casarse con Tim en 1985), usando como nombre de empresa **Ashby Computer and Graphics Limited**. Es en este momento cuando los Stamper dan su primer giro en su carrera, abandonan la creación de arcades y fijan sus ojos en el nuevo ZX Spectrum, viendo que su número de usuarios en Gran Bretaña crecía a un gran ritmo. Los Stamper ven ahí la oportunidad de hacer sus propios juegos y distribuirlos, con la ventaja de los conocimientos ya adquiridos por Chris a la hora de programar el Z80. En esta primera época de **Ultimate**, Chris y John se encargaban de la programación y Tim y Carole del diseño de los gráficos y de la parte artística. No están solos, ya que siempre trabajan con ellos uno o dos programadores más, pero esto también quedaba en secreto y nunca se revelaban sus nombres ni se acreditaban en sus juegos. De todas formas, era personal de apoyo y quienes decidían siempre cómo serían los juegos eran los hermanos Stamper.


ブループリント
いろんな障害乗り越えて、JJは彼女を助けにかけつける！
(ジャパンレジャー)

Reseña sobre Blue Print publicada en la revista Amusement Life. Destaca la música y lo divertido que es el juego



Blue Print, la mano de los Stamper comenzaba a darse a conocer



Ultimate en 1988 en la revista Crash. A la izquierda Tim, Carole y Chris, a continuación Rachel Edwards, David Wise, Mark Betteridge, Paul Byford, Stephen Stamper y Kevin Bayliss



Knight Lore, edición de Erbe Software

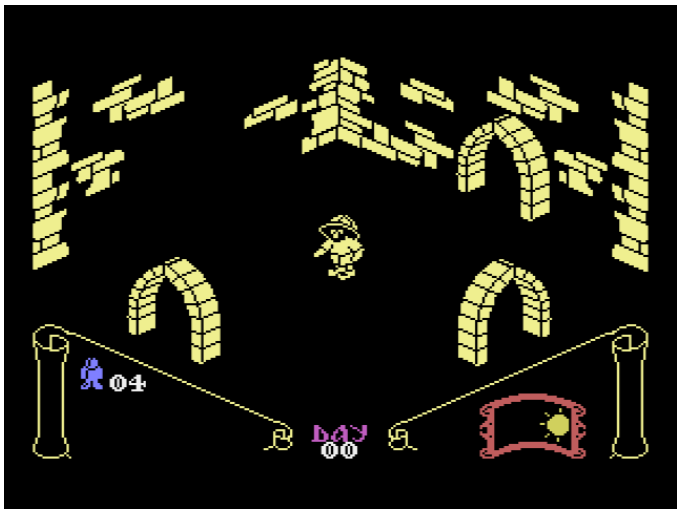
Pronto comienzan a destacar con su primera creación para Spectrum, **Jetpac**. Ya en este primer juego se ve claramente lo que decían los Stamper en una entrevista para **Crash**: "Básicamente, somos jugadores de arcades y somos adictos a los arcades". Efectivamente, **Jetpac** podría pasar perfectamente por un arcade realizado en Japón por su cuidada jugabilidad, esto era algo que rápidamente les iba a diferenciar de la competencia, ya que **Ultimate** mezclaba la jugabilidad japonesa con un aspecto visual más cercano al europeo. Volvemos a recordar que en los 80 los europeos solían ver los juegos japoneses y pensar que estaban demasiado infantilizados, y en numerosas ocasiones esto les acabó penalizando a la hora de las críticas en las revistas. **Ultimate** era la unión entre dos mundos y esto también lo explicaba perfectamente Tim Stamper en 1988: "Hay diferencia en el estilo y hay diferencia en lo que hace bueno a un juego para EE. UU. y Japón. Creo que nosotros entendimos esa diferencia y nuestro éxito es prueba de ello. Los juegos japoneses se venden muy bien en EE. UU. y los estadounidenses se venden bien en Japón y en Inglaterra, pero los juegos ingleses no se venden bien ni en EE. UU. ni en Japón".

Ultimate tenía una visión privilegiada a la hora de diseñar un juego y también a la hora de crearlo y probarlo. Desde el primer momento tenían clara la importancia de que cada juego saliese al mercado tras ser testeado lo más profundamente posible, por eso invitaban a amigos y familiares, preferentemente más jóvenes que ellos, para que probasen sus juegos, pudiendo así tomar notas y pulir los defectos que cada juego pudiese tener. Con esta obsesión por los detalles continúan llegando más éxitos como **Pssst**, **Tranz Am** y **Cookie**, todos ellos para la versión de 16 KB de Spectrum. Su siguiente juego es **Lunar Jetman**, ya para 48 KB, siendo una versión renovada y mejorada del **Jetpac**. Posteriormente llegan **Atic Atac** y el inicio de la saga Sabreman con **Sabre Wulf** y **Underwulde**, que se convierten en éxitos absolutos en Gran Bretaña. Pero lo mejor estaba todavía por llegar.

Hasta este punto, **Ultimate** no había prestado atención al MSX y ninguno de estos juegos vio la luz en el estándar japonés. Una pena, ya que sería interesante haber visto la reacción de los usuarios japoneses si alguno de estos juegos les hubiese llegado en 1984 o 1985, porque su jugabilidad, como ya hemos dicho, era tremendamente cercana a los estándares japoneses. Sí que llegarían los siguientes juegos, entre los que está el que nos ocupa en este apartado: **Knight Lore**.

Primero hemos de dar un pequeño salto temporal y situarnos a finales de 1985, cuando comienza a publicitarse la próxima salida del propio **Knight Lore** y también de **Alien 8** y **Nightshade**. Finalmente, **Alien 8** y **Nightshade** retrasan su salida hasta principios de 1986, pero **Knight Lore** sí que se publica en navidades de 1985. Hay que tener claro que en este punto ya nos encontramos con otra **Ultimate**, los hermanos Stamper han vendido la mitad de la compañía a la distribuidora **U.S. Gold** y ellos ya han puesto su punto de mira en el mercado japonés y en la Famicom. Chris, mediante ingeniería inversa, se encuentra desentrañando los secretos de la máquina con el fin de poder presentar un juego a Nintendo y convertirse así en la primera compañía occidental que firme un contrato para poder desarrollar para Famicom bajo el nombre de **Rare Ltd.**

Entonces ¿quién realiza la conversión a MSX? Pues lo único que tenemos claro es que los Stamper no, ya que ellos únicamente se preocupaban de la versión original y dejaban la tarea de la conversión a otros ordenadores a terceras compañías, para así poder centrarse en la creación de su próximo juego. Además, en 1985 estaban preparando **Gunfrigth**, el que sería el último juego para Spectrum en el que trabajasen los hermanos Stamper.



Comienza la tercera aventura de Sabreman


SOFTWARE REVIEW
このソフトの面白さは？ 問題点は？ 独自の視点で鋭く迫るソフト批評です

宮森栄一の、ひねもすのたりゲームかな

KNIGHT LORE ナイト・ロアー

●ホラーもの元祖
英国的主人公被虐
タイプ狼男迷宮踏
破アクションRPG

女王陛下の国から、超強力な迷宮が、MSXのROMカートリッジに込められて、ジャパニーズ・ゲーム・キッズの元に届けられた。"ナイト・ロアー"は狼男の物語。さすが英国、狼男をやっつけるなんていう単純な設定ではない。あなたが苦悩する狼男を演じなくてはならないのだ。いじわるな魔法使いの無理難題を聞かないと、真人間に戻れない。

"ザナドゥ"の作者、木屋さんも、思わずうなった!

日米だけがゲーム王国ではなかった。怪奇と幻想の故郷、イギリスにもすごいゲームがあったのだ。

このページに載っている画面写真を見て、カルチャー・ショックを感じたあなたはするどい。今までのゲームとノリがまったく異なっている。

まず第一に主人公が醜い。なんの因果かこのゲームでは、プレイヤーは、狼男にされてしまった兵士を演じなくてはならないのだ。呪いを解く道はただひとつ。128も部屋があるというナイト・ロアー城の魔法使いのデクスタに会い、彼の命じたとおりの品物(オブジェクト)14個を、城中くまなくさがしまわって渡さなければならない。それも期限はたったの40日という厳しさ。

第2に、ことものげに3Dしちゃってること。それも疑似立体表現でなく、滑り

に凝りまくっている。鉄格子の隙間から、しっかり手を出せたりするのにはおどろいてしまった。

第3にモノクロームの部屋のなんともいえないくらーい感じ。総カラーに慣れた目には、なんとも新鮮だ。

あと、敵キャラのシュールさ。風船、光、火(のようなもの)など、そこはかとなく抽象してしまっている。

イギリス的時さについて行けるか?

ルールはいたって簡単。カーソルキーで移動。スペース・バーでジャンプ。ゼロを押すと品物を拾ったり置けたりできる。これだけ。

ところが、ゲームに勝利を収めるのは、ひょっとすると不可能ではないかと思えるほど、高度なキー操作と、思考が要求される。

なにせ狼男のジャンプ力は天地、前後とも2ブロック分しかないのに、3ブロック以上の距離に置いてある踏み石や品物がごろごろ。机、宝の箱、品物を踏み台にしたり、ときには敵の頭を踏んづけて、はずみをつけてジャンプするなど、頭と指を相当に使わせられるようにできている。

真夜中の変身

16 LOGiN / 1986 No. 5

EL DATO



"Japón y Estados Unidos no fueron los únicos reinos del juego. Inglaterra, el hogar del misterio y la fantasía, también tuvo un juego asombroso."

Así presentaba la revista **LOGiN** el **Knight Lore**. Es curioso ver cómo hablaban del Reino Unido como la cuna del terror, del hombre lobo, del monstruo de Frankenstein o de Drácula.

El artículo no tiene desperdicio alguno, les da tiempo a escribir sobre Oliver Reed, sobre David Bowie en **El Hombre que cayó a la Tierra**, también cita **El Hombre Elefante** de David Lynch… y hasta te recomienda jugar a **Knight Lore** con la canción *Bark at the Moon* de Ozzy Osbourne de fondo.

Por su parte, **POPCOM** en su edición de marzo de 1986 también reseñaba el juego y decía que "hemos presentado varios títulos de software británico en la sección "This one too: .....", pero es la primera vez que lo destacamos de forma importante", y también que "el juego es un gran logro en la historia de los juegos de ordenador".

Retrocedemos ahora y nos situamos a finales de 1984, cuando **Knight Lore** se publica en su versión Spectrum. Es realmente complicado explicar el impacto que supuso **Knight Lore** en el mercado europeo, pero de alguna forma es como si se rompiesen los límites de los 8 bits ofreciendo un mundo en 3-D isométrico donde parecías tener más libertad que nunca. Es cierto que **Knight Lore** no fue el primero en usar la perspectiva isométrica, mismamente Sandy White había creado el **Ant Attack** en agosto de 1983, pero la novedad era el poder coger y mover objetos por toda el área de juego, la posibilidad de saltar entre las plataformas desde distintos ángulos e incluso de pasar entre ellas. Todo esto se definía con un nombre: Filmation, el nombre que le dieron los Stamper a su técnica para recrear mundos tridimensionales. Quizá una buena forma de representar lo que supuso sería leyendo entrevistas a programadores de la época, en los que la ante la pregunta de qué juego les hubiese gustado haber realizado, la mayoría respondía: "**Knight Lore**".



Anuncio en Japón de Knight Lore

De nuevo, los Stamper iban varios pasos por delante y sabían perfectamente lo que tenían entre manos y lo que supondría su salida al mercado. **Knight Lore** estaba finalizado meses antes de su publicación definitiva, antes incluso de la salida de **Sabre** Wulf, pero los Stamper sabían que publicarlo supondría disminuir las ventas de sus otros juegos, por lo que deciden guardarlo hasta la salida de **Underwurlde**. No sólo **Knight Lore** estaba creado, sino que también **Alien 8** estaba a la mitad de su desarrollo.

Volvemos a finales de 1985 y al MSX, **Knight Lore** también se publica en Japón bajo el sello de **Jaleco** ¿Cuál fue la recepción? Pues las revistas no nos dan muchas pistas, ya que no hay ninguna donde se puntúe el juego. Lo primero que debemos tener en cuenta es que **Knight Lore** era, seguramente, el juego con menos jugabilidad japonesa realizado hasta la fecha por **Ultimate**, era mucho más del gusto europeo y, como ya hemos dicho, los títulos anteriores de la compañía habrían tenido una entrada más sencilla en Japón. Datos de ventas no tenemos tampoco, pero sí que podemos fijarnos en la revista japonesa **PC Game 80 Chronicles** que hacía un repaso a los juegos de la década de los 80, y le dedicaba un pequeño apartado a **Knight Lore** dentro de los destacados de 1985.



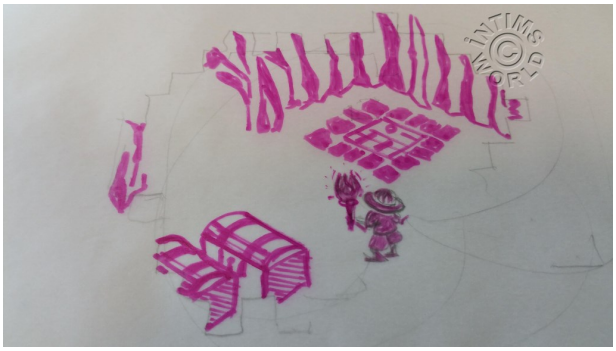
La minúscula reseña en PC Game 80 Chronicles



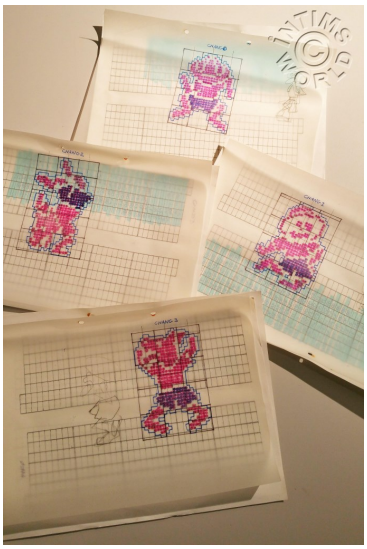


A MSX llega portado directamente desde Spectrum, no era sencillo realizar un juego de este estilo aprovechando los *sprites* del MSX y tampoco parece que **U.S. Gold** tuviese especial interés en trabajar la versión. Pese a eso, el juego va por lo general bastante bien, aunque sí que hay pantallas en las que se nota una excesiva ralentización y puede resultar un poco desesperante. Otra de las pegas que podrían ponerle los jugadores era la dificultad de adaptarse a un juego de plataformas en 3-D sin una sombra del personaje como referencia para situarlo con precisión. Ésta era una de las dificultades que finalmente se superaban más por insistencia que porque el juego las solucionase, de hecho, esto sería un problema común a todos los juegos de este estilo que llegarían después, pero es que no era nada sencillo implementar sombras con personajes que se movían a varias alturas para los limitados micros de 8 bits.

En esta tercera parte de las aventuras de Sabreman, nuestro héroe sufre una maldición que lo convierte en hombre lobo por las noches. La única manera de curarse es visitar al mago Melkhior, evidente referencia al mundo de la Tierra Media de Tolkien, entregarle los ingredientes que nos solicité y confeccionar así la pócima salvadora. Curiosa pócima, ya que entre sus ingredientes encontraremos botas usadas, diamantes, veneno y otros objetos de aspecto no demasiado sabroso.



Boceto original del juego. Parece que en algún momento se planteó el uso de antorchas para iluminar el camino



Bocetos de las animaciones del personaje principal

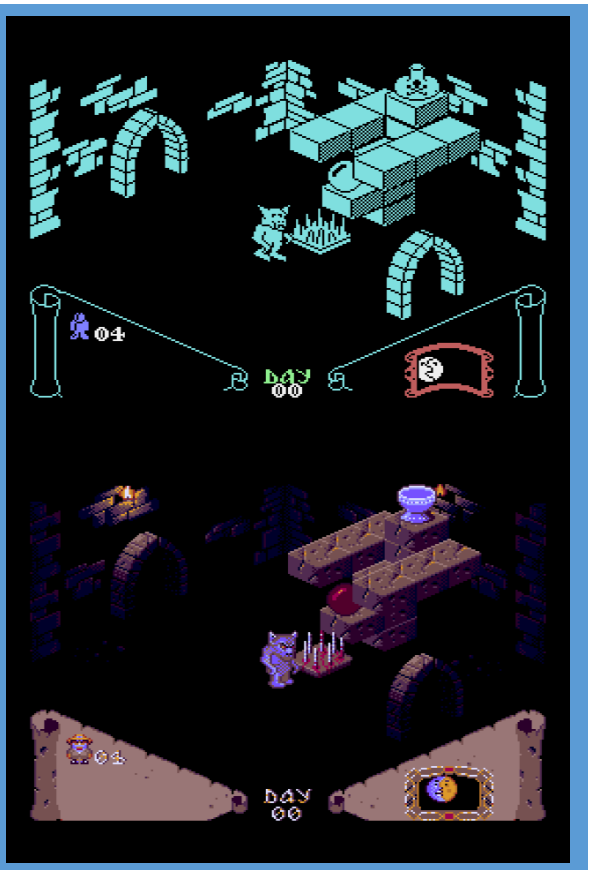


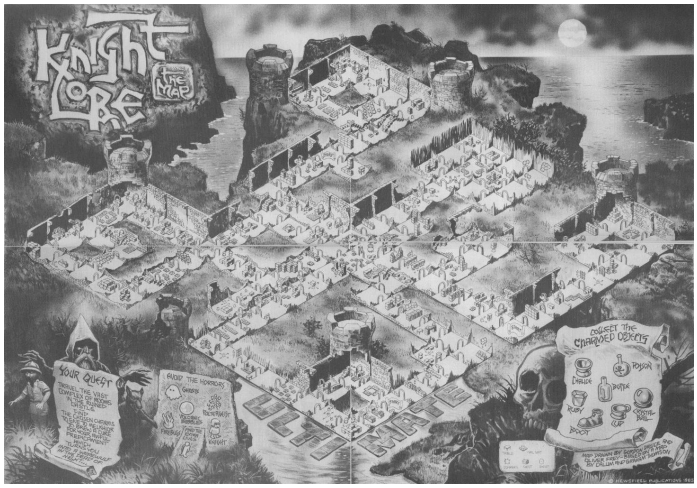
REMAKE

Bajo el sello **Retroworks**, en 2009 apareció un *remake* de **Knight Lore** para MSX2. La programación corrió a cargo de Manuel Pazos y los gráficos fueron obra de Daniel Celemín.

De un simple vistazo se hace evidente la mejora gráfica que le dio Celemín al juego, ahora repletos de color gracias a las superiores capacidades del VDP del MSX2, lo que facilitaba hacer juegos isométricos pudiendo solventar mejor el problema de la superposición de los *sprites* respecto a los *tiles* del MSX1. El trabajo de Celemín es notable, y merece la pena ver cualquiera de sus otras obras para ver de lo que es capaz este artista del píxel.

También se nota la mano de Pazos a la hora de adaptar el juego a MSX2 y mejorarlo, incluyendo un utilísimo mapa en el que podremos ver en todo momento tanto nuestra posición como la situación de los distintos objetos que nos irá pidiendo el caldero.





Espectacular mapa realizado por Oliver Frey para la Crash Magazine



Ilustración original de la portada

Catorce son los ingredientes a entregar y el caldero de Melkhior los irá pidiendo por orden, pudiendo variar cada vez que jugábamos, así como el punto de partida de la aventura. Este factor de aleatoriedad se implementaba para tratar de alargar la vida útil del juego, tanto porque aumentaba la dificultad como porque hacía que hubiese múltiples posibilidades a la hora de afrontar la partida. El objetivo debía de cumplirse en el plazo máximo de 40 días, teniendo en cuenta la transformación nocturna en hombre lobo de Sabreman. Éste no es un tema baladí, sino que incorporaba novedades jugables a lo largo de la partida, ya que algunos enemigos serían pasivos si nos veían como Sabreman, pero irían a por nosotros sin piedad si estábamos transformados en hombre-lobo. El mismo caldero de Melkhior no aceptaría los objetos del hombre-lobo, e incluso le atacaría al entrar en la estancia.

La dificultad del juego era elevada, ya hemos ahondado en lo que suponía hacer saltos precisos con escasas referencias espaciales, pero también debemos tener en cuenta un mapeado bastante extenso y el no poder llevar más que tres objetos al mismo tiempo, lo que suponía tener que dar varias vueltas por las mismas habitaciones recogiendo lo que encontremos en nuestro camino.

Técnicamente es difícil reprocharle algo estando ante un juego que marcó una época, pese a que a MSX nos llegase en monocromo, y en cuanto al apartado sonoro tiene una melodía resultona en el menú inicial y durante el juego casi que únicamente oiremos los pasos de nuestro personaje y de los enemigos. Esto también marcaría tendencia en próximos juegos, el "musicalizar" los pasos de nuestro personaje.

En la revista española **Micromanía**, el análisis de la versión MSX está claramente influenciado por la versión original de Spectrum, tienen claro que están ante todo un clásico de la programación y su nota es de 9. Aparentemente, la **Input MSX** no es tan elogiosa concediéndole 39 sobre 50, pero la nota está mermada por su calificación de 6 en color y de 7 en sonido, algo totalmente lógico, obteniendo 9 en interés y 8 en gráficos. En Gran Bretaña, **MSX Computing** le da unas puntuaciones bastante tibias, dos estrellas sobre tres, sin destacar ninguno de sus apartados y quejándose del precio, 9.95 libras, para un juego que ya tiene más de un año en el mercado aunque para MSX fuese novedad.



En Francia, **Tilt** destaca que es idéntico a la versión Spectrum pero le da 5 estrellas sobre 6. **Micros MSX** aprovecha para comentar conjuntamente **Knight Lore** y **Alien 8**, y por una vez entierra su hacha de guerra y se rinde ante ambos con 17 y 18 sobre 20 respectivamente. Sorprendente después de verle atizar incluso a algunos de los mejores juegos de **Konami**. En la **MSX Magazine** japonesa el juego aparece en una pequeña reseña, sin puntuar, y destaca que el juego ha desatado una fiebre en Europa.

El legado de **Knight Lore** es uno de los más importantes en 8 bits, y **Ultimate**, ya bajo el nombre de **Rare**, no se olvidó de **Sabreman** en algunos juegos posteriores. Así, en **Killer Instinct** uno de los personajes seleccionables era **Sabrewulf**. También pudimos ver al propio Sabreman apareciendo de forma recurrente en **Banjo-Tooie**, inicialmente lo encontraríamos congelado, permaneciendo en ese estado desde 1984. Por último, volveríamos a verle en **Sabre Wulf**, un juego para Game Boy Advance.

Knight Lore fue el primer juego de **Ultimate** para MSX, una compañía de vida alargada artificialmente después del abandono de los hermanos Stamper. Aún así, en pocos años con los Stamper al frente pudo recoger enormes beneficios con sus juegos, tal y como evidenciaba Tim Stamper al presentar su Lamborghini personalizado.





Sabrewulf en Killer Instinct

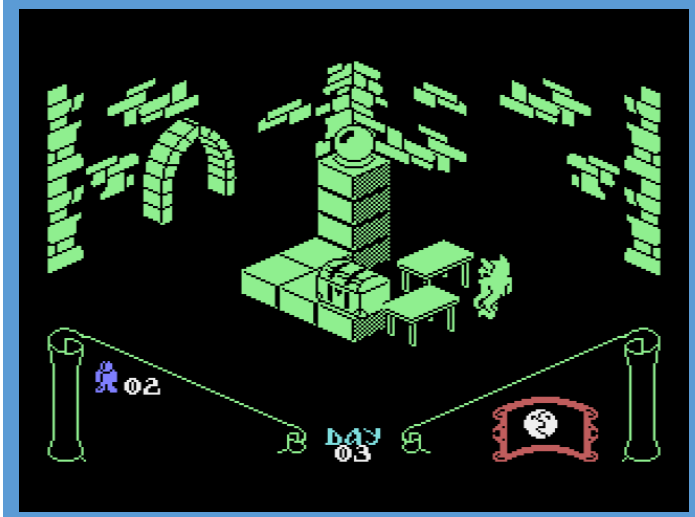

Sabre Wulf para Gameboy Advance



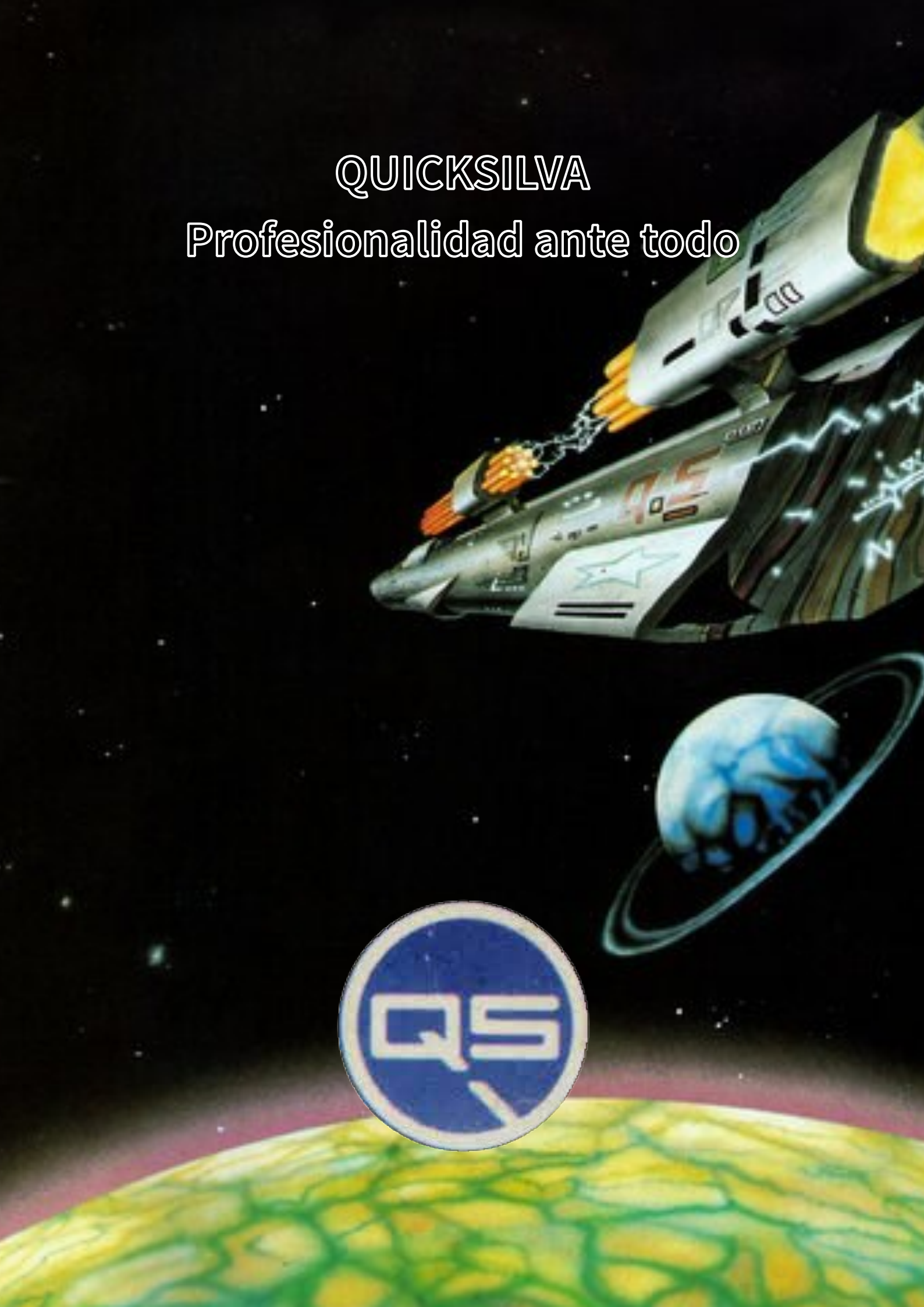
Sabreman en Banjo-Tooie



EL DATO



La creación de un motor que pudiese mover este mundo isométrico no era nada sencillo. El juego pintaba en pantalla constantemente todos los elementos, y eso a veces provocaba conflictos. En la imagen podemos ver dos mesas, aunque no lo parezca una está encima de la otra, pero el juego no pinta una de las patas de la mesa superior por encima de la inferior, sino que al estar cerca también del baúl, el juego falla a la hora de decidir qué objeto ha de pintar primero.

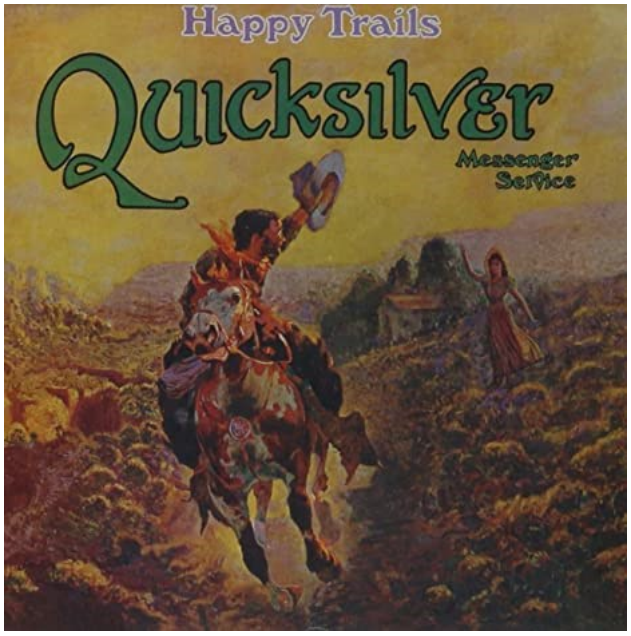

QUICKSILVA
Profesionalidad ante todo
QS

Quicksilva fue fundada en 1979 por Nick Lambert. El nombre surgió mientras Nick escuchaba el álbum *Happy Trails* de la banda de rock psicodélico **Quicksilver Messenger Service**, alguno de los solos de esta obra de 1969 fue el que hizo saltar la chispa en Nick y bautizar en su honor a su recién creada empresa.

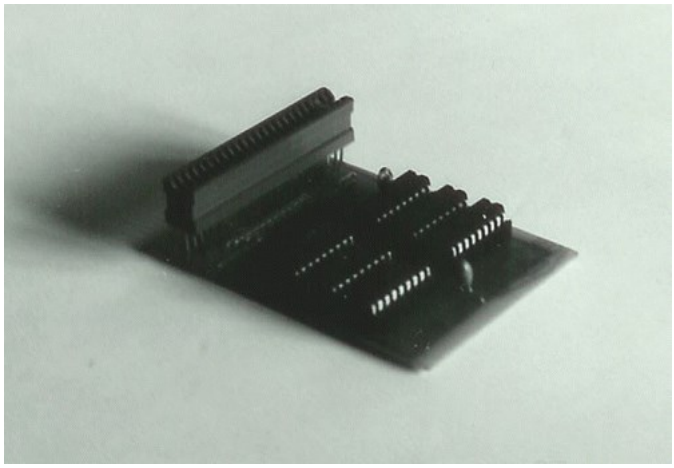
El primer producto de **Quicksilva** es una expansión de 3KB de RAM para el ZX-80, recordemos que este ordenador contaba únicamente con 1KB de RAM. Esta misma tarjeta era necesaria para poder ejecutar el que fue el primer juego lanzado por **Quicksilva: QS Defenda.** Creado por el propio Nick Lambert con la ayuda de su amigo John Hollis. Posteriormente, ambos trabajaron en adaptar el juego para el nuevo ZX-81, aunque de nuevo se requería la misma tarjeta de expansión para hacer correr el juego en la computadora, por lo que también tuvieron que adaptar la tarjeta. John Hollis era mucho más hábil diseñando hardware que creando juegos, su capacidad era tal que fue capaz de crear un prototipo del Spectrum antes de su salida al mercado, permitiendo a **Quicksilva** tomar la delantera a la competencia diseñando juegos para la nueva máquina antes que nadie.

Eran tiempos muy artesanales, Nick Lambert ensamblaba personalmente las tarjetas y las vendía y enviaba por correo. La creciente industria alrededor de los ordenadores hace que en 1981 Nick contrate al primer empleado de **Quicksilva** a tiempo completo, Mark Eyles, para que le ayudase en la tarea de soldar las tarjetas. La prueba de Mark no salió excesivamente bien, como reconoce él mismo en su blog, pero Nick decidió darle una segunda oportunidad y enseñarle cómo realizar la tarea de forma correcta.

En una industria incipiente en la que lo que predominaba eran títulos con carátulas hechas por amateurs, en blanco y negro, y reproducidas a base de fotocopias, **Quicksilva** aporta una nueva dimensión y es la primera en ofrecer una imagen totalmente profesional. Nick Lambert contacta con un amigo, Steinar Lund, para ofrecerle entrar en el negocio creando las portadas de sus juegos, lo que le permitiría destacar frente a sus competidores ofreciendo ilustraciones a color. No solo se encarga de las primeras carátulas de la compañía, sino que también diseña el logo que le da aún más un aura de profesionalidad. Todas las portadas de los primeros juegos de **Quicksilva** llevan la firma de Steinar, salvo el **QS Scramble**, que fue realizada por otro amigo de Nick Lambert, Richard Shenfield, ya que Steinar no estaba disponible en aquel momento.



El álbum que inspiró el nombre de la compañía


La tarjeta de 3KB de RAM


Nick Lambert en ZX Computing



Mark Eyles en 1981, en pleno trabajo de soldadura



Steinar Lund en 2016, foto de Lynne Milton

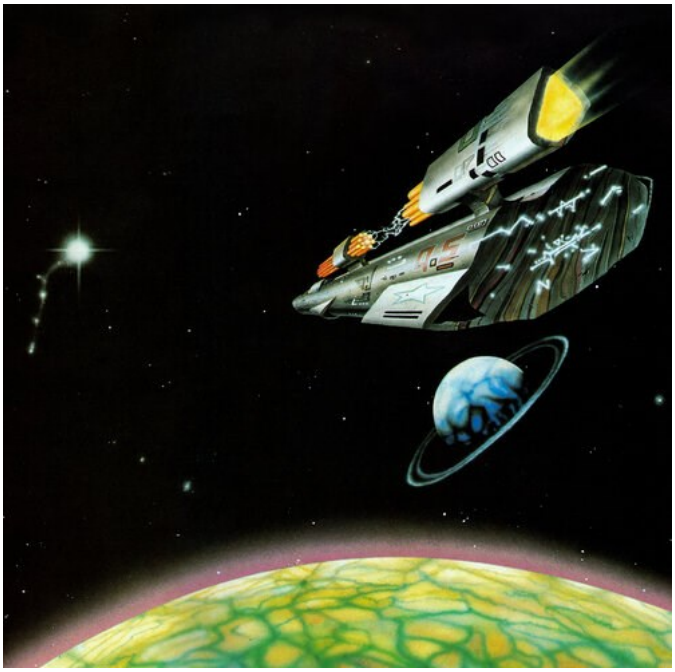


Ilustración de QS Defenda, publicada en el blog de Steinar

La labor de Steinar Lund ayuda a normalizar la contratación de ilustradores profesionales, la imagen de marca de **Quicksilva** se convierte en el camino a seguir por parte del resto de compañías, y Steinar Lund, que nunca fue empleado de **Quicksilva**, sino que siempre actuó como freelance, acabaría recibiendo encargos de otras empresas como **Melbourne House**. La ilustración no era el único arte que Steinar cultivaba, también era un amante de la música y se le puede escuchar como miembro del grupo **Liminal 8**, o también en solitario con su álbum *Tao – Music for Relaxation*.

Pero no es Steinar el único ilustrador con el que contaría **Quicksilva**, según van creciendo su producción también aumenta, y creen que es buena idea contar con otro profesional para darle más variedad a las portadas de sus juegos. El elegido es David John Rowe, quien hace su primer trabajo en **The Chess Player** tras numerosos bocetos desechados por él mismo, fruto de las ganas de agradar en su primera ilustración.

Otro momento fundamental para la evolución de **Quicksilva** es la incorporación en 1981 de Rod Cousens, un hombre de negocios que aporta una visión más empresarial desde su puesto de director gerente. Rod consigue firmar los mejores acuerdos para **Quicksilva**, crea relaciones profesionales que favorecen su crecimiento y el desarrollo de la industria. Rod Cousens se muestra como un jefe ejemplar, hace y deja hacer y se gana el favor de los empleados.

El último pilar de estos primeros años de **Quicksilva** es Caroline Hayon, a la postre Caroline Eyles, quien entró para ayudar en la parte de gestión. Ella, junto a Mark Eyles, sería responsable de la logística de la empresa, respondiendo a correos y realizando los envíos necesarios, una tarea que ocupa buena parte de su día a día.

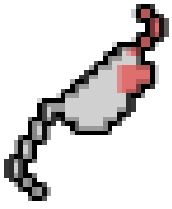
El año 1983 trae más éxitos para **Quicksilva**, es el año de **Ant Attack** y de un juego traído de España: **Bugaboo**. La posición de la compañía es envidiable, tanto que se pone en el punto de mira de la editorial británica **Argus Press**, que trataba de entrar en el mercado del software y ya se sabe que es mucho más sencillo comprar una empresa exitosa que tratar de crear una desde cero, por mucho músculo económico que se tenga. Así que por 1,25 millones de libras **Argus Press** compró **Quicksilva** en el verano de 1984, en un primer paso que continuaría con la compra de **Bug Byte** y **MC Lothlorien**, y acabaría derivando en la creación de la conocida **Grandslam** años más tarde.

Así que llegamos a 1985 y es el momento en el que podemos relacionar a **Quicksilva** con el MSX, pero lo que nos encontramos es con una compañía que está perdiendo su esencia, Rod Cousens se fue al poco de materializarse la venta a **Argus Press** y la irrupción de **Ultimate** y otras compañías les hacen ir perdiendo poco a poco su posición privilegiada.

El juego que marca la entrada en el MSX es **Bugaboo**, rebautizada como **Booga-Boo (The Flea)**, el que también suponía el inicio del software español en los ordenadores de 8 bits cuando apareció para ZX Spectrum, no es que fuese el primero, pero sí que se le puede considerar como el que da el pistoletazo de salida. El origen de este juego hay que buscarlo en 1983, cuando el extremeño Paco Suárez viaja a Madrid, a la sede de **Indescomp**, para mostrar dos programas para ZX-81. La esperanza de Paco residía en un programa sobre astrología realizado en Basic, pero la gente de **Indescomp** no parece estar demasiado interesada en él. No ocurre lo mismo con el segundo, para sorpresa de Paco un juego en el que tenemos que hacer saltar un asterisco para que escape de un pozo capta la atención de **Indescomp**.

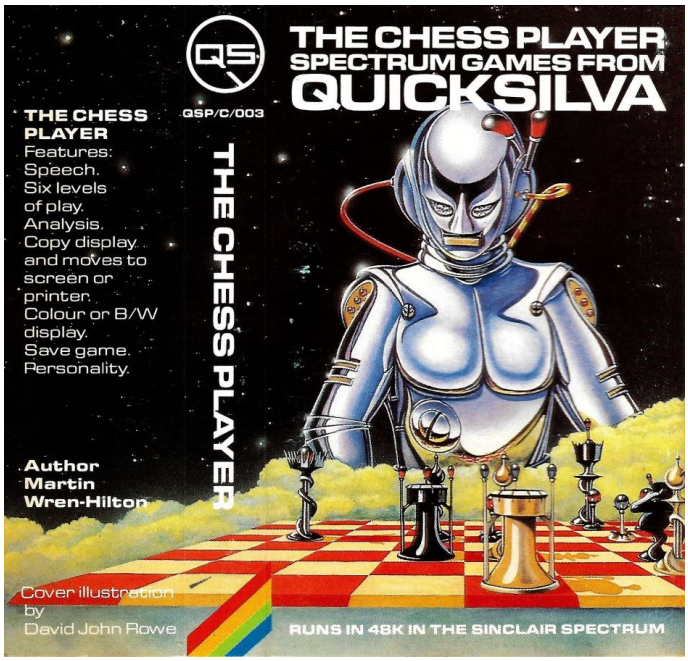
Sí, aquel rudimentario juego era **La Pulga**, creado por Paco casi de casualidad mientras intentaba explicar a su hermano qué era una parábola, programando fórmulas del tiro parabólico en su ZX-81. A partir de este punto, una vez definidas las ecuaciones, Paco tuvo la idea de que ese asterisco que saltaba con distintas trayectorias, dependiendo de la fuerza del salto, podría transformarse en un personaje con la misión de conseguir llegar a la parte superior del foso.

Volviendo a su visita a **Indescomp**, como ya hemos relatado estaban interesados en **La Pulga**, pero consideraban que el mercado del ZX-81 no era el adecuado, en Gran Bretaña el ZX Spectrum ya llevaba un año en el mercado y pronto llegaría a España, por lo que pensaron que lo más adecuado era portar el juego para el nuevo ordenador. Paco Suárez tenía una misión encomendada, pero no la acometió solo, ya que en julio de 1983 un amigo suyo, otro programador extremeño, llegaba a **Indescomp**: Paco Portalo.





David John Rowe en 2019



The Chess Player, primera ilustración de David John Rowe



Rod Cousens en la revista Crash



Caroline Hayon junto a Mark Eyles



Booga-Boo, edición española y portada de Rowe



Presentación de Booga-Boo en Spectrum. Según Paco Portalo, con las estrellas del cielo de Madrid el 7 de julio de 1983

Juntos, los dos Pacos comienzan a trabajar en una nueva versión de **La Pulga**, mientras que la de ZX-81 queda finalmente en el olvido y nunca es publicada. La capacidad del nuevo ZX Spectrum permitía mejorar mucho el juego, y mientras que Paco Suárez le daba un profundo lavado de cara al juego, Paco Portalo realizaba una de sus principales aportaciones: la secuencia introductoria. Sí, muy rudimentaria, pero estamos ante una de las primeras secuencias de introducción que se podía ver en un juego para ordenadores personales. Ahora estábamos en el planeta Cebolla-X7, homenaje a un amigo conocido como El Cebolla por su afición a las bebidas alcohólicas, y de fondo se podían ver unas estrellas, las mismas que se podían ver el 7 de julio de 1983, día que comienza el viaje de Paco Portalo de Badajoz a Madrid.

El nombre de **La Pulga** no parecía lo suficientemente atractivo para el mercado británico, **Indescomp** ya tenía el acuerdo con **Quicksilva** para publicarlo allí, y es idea de José Luis Domínguez, fundador de **Indescomp**, y su hermano el cambiarlo por **Bugaboo.**

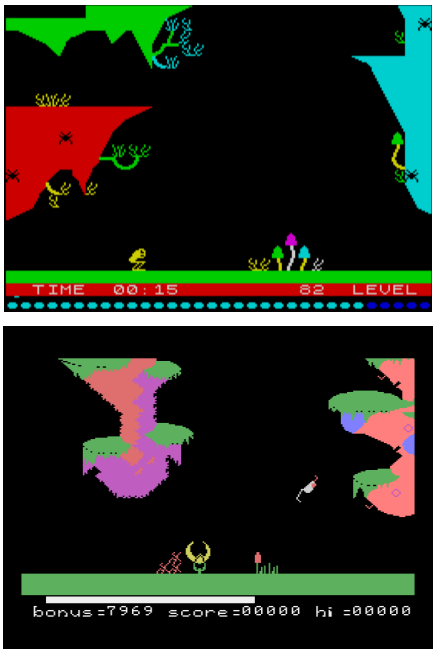
Tres meses de duro trabajo y **Bugaboo** para Spectrum es una realidad. Se publica primero en Gran Bretaña, en noviembre de 1983, bajo el sello de **Quicksilva,** es por eso por lo que la portada corre a cargo de David John Rowe, y en diciembre en España, donde comenzaba el Spectrum su andadura. El juego es un éxito y llega a conseguir el número uno en Reino Unido, aunque esto no redunda en mayores ingresos para los autores ya que no habían negociado por royalties. Posteriormente sería convertido en 1984 a Amstrad CPC, bajo el nombre de **Roland in the Caves**. Pero la versión MSX es la más tardía y es la única que no es realizada en España, sino que estamos ante una versión británica.

Si originalmente el juego se firmaba por Paco & Paco, la versión MSX podía haber sido firmada por Haigh & Haigh, ya que son Steve y Ann Haigh, dos *freelancers,* los autores de la conversión. Un trabajo notable, la caverna cambia respecto a la original al igual que ya lo hacía en la versión CPC, y también cambian el aspecto de nuestra pulga. Pero lo más notable es el sistema para darle fuerza a los saltos de la pulga, pasamos del original por sectores a una barra de fuerza que permite una precisión mayor a la hora de poder escoger la distancia a la que saltará nuestra pulga.

La versión MSX cumple técnicamente, usa *sprites* y curiosamente usa sólo la página 0 del mapa de *tiles,* algo que es posible realizar en MSX, pero que no es nada habitual verlo, y en un juego como **Booga-Boo**, con tan pocos *tiles* necesarios, es perfectamente realizable. Sin embargo, el autor de la versión original, Paco Suárez, expresaba en la revista **Amstrad User** su malestar por el resultado de esta versión MSX: "Di que la versión de La pulga en MSX no tiene nada que ver con nosotros."

El juego, de nuevo, se publica inicialmente en Reino Unido bajo sello **Quicksilva**, y posteriormente llega a lo que sería su país de origen, España, publicado por **Mind Games España**, filial de la **Mind Games** británica que a su vez es filial de **Argus Press** y que fue creada en 1985 y presentada en sociedad en el SONIMAG de Barcelona. También es publicado por **Sony** y en dos formatos: casete y cartucho.

Booga-Boo no era el único juego español que **Quicksilva** había importado para el mercado británico, en 1984 había hecho lo propio con el **Fred** y ambos acabaron convirtiéndose en una extraña saga de títulos, por decirlo de alguna manera, al ser convertidos a Amstrad CPC y regalados por **Indescomp** a la propia **Amstrad**, para conseguir la distribución de sus ordenadores en España, y convirtiéndose en los primeros juegos para el nuevo ordenador tras ser rebautizados como **Roland in the Caves** y **Roland on the Ropes**. Este cambio de nombre venía ideado por la propia **Amstrad**, Alan Sugar quería dotar a su ordenador de una mascota y se le ocurrió crear a Roland y renombrar algunos juegos, aunque no tuvieran nada que ver unos con otros.

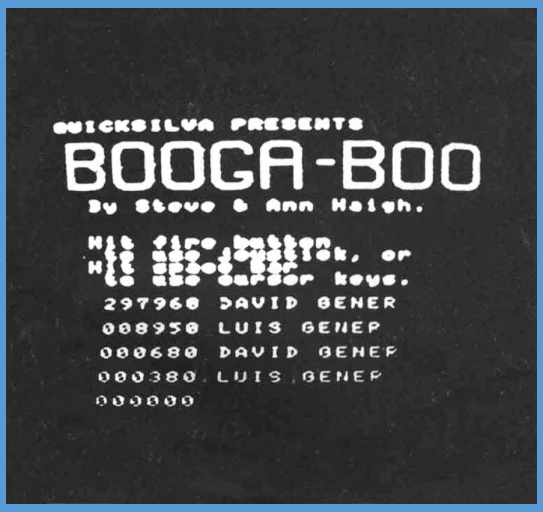


En Spectrum (arriba) la fuerza se escogía por sectores y era complicado acertar. En MSX (abajo) la barra permite mayor precisión



EL DATO

Para promocionar el juego en España, **Manhattan Transfer** y **Mind Games España** organizan un concurso para premiar al que consiguiera terminar el juego y además obtuviera la mayor puntuación de entre los participantes. El concurso se inició en la revista MSX Club de diciembre de 1985 y la fecha límite para enviar las fotos con el final del juego y la tabla de récords era enero de 1986. 125.000 pesetas en premios esperaban al ganador de este concurso, sin duda creado para tratar de no quedarse atrás respecto a **Dinamic** y su concurso sobre el **Abu Simbel Profanation**.



Seguramente el plazo para el concurso es demasiado optimista, de forma que en agosto del 86 se publica de nuevo una convocatoria, esta vez sin plazo, buscando que apareciese alguien capaz de ganar el concurso. Hubo que esperar hasta enero de 1987 para que finalmente David Gener ganase el premio. Eso sí, para mayor recochineo en la tabla de récords primero se preocupa de poner a su hermano y después coloca una puntuación que supone que tendría que haberle dado fácilmente más de 30 vueltas al juego.


GRAN CONCURSO
BOOGA BOO

¡Haz saltar la pulga hasta lo más alto y podrás ganar hasta 125.000 pts. en premios!

MSX CLUB DE PROGRAMAS y MIND GAMES ESPAÑA, S.A. te desafían a que juegues con Booga Boo y ganes. Booga Boo es una simpática pulga saltarina que cierto día cae a las profundidades de una cueva habitada por un peligroso dragón y plantas carnívoras. Tú, no sólo tienes que sortear estos obstáculos, sino llevar a Booga Boo a la superficie superando los 80 niveles de que consta el juego y logrando la máxima puntuación. ¿Te animas?

Bases

1. Para participar remítenos:
   a) Una fotografía de la última pantalla de Booga Boo.
   b) Una fotografía del tablero de puntuación con tu nombre en el primer lugar.
   c) Al dorso de ambas fotos coloca tu nombre, dirección, teléfono y el número de referencia de Mind Games España, S.A., editor autorizado de Booga Boo en versión MSX para España, que figura en la carátula original.
2. El ganador será el que obtenga mayor puntuación.
3. En caso de haber más de un concursante con la máxima puntuación, el ganador se sorteará entre ellos.
4. El premio al ganador consistirá en 125.000 pts. en software de Mind Games España S.A. y material didáctico de informática MSX.
5. Todos los concursantes recibirán un regalo por su participación.
6. El concurso caduca el día 31 de enero de 1986.
7. Quedan excluidos de participar en este concurso los empleados, agentes y familiares de los mismos de Quicksilva Ltd., Argus Specialist Publications, Alabaster Passmore & Sons, Mind Games España, S.A., Ivex Films, S.A. y Manhattan Transfer, S.A.
8. La participación implica la aceptación de las presentes reglas.
9. Las decisiones de MSX CLUB DE PROGRAMAS serán inapelables y no se mantendrá correspondencia con los concursantes.
10. Remite el sobre a:
    MSX CLUB DE PROGRAMAS
    CONCURSO
    BOOGA BOO
    Roca i Batlle 10-12
    Barcelona 08023

¡¡GANA 125.000 pts.!!



Portadas de Ant Attack y Fred
extraídas de un catálogo italiano



En la portada ya advertían que la versión MSX
venía coja, con un juego menos

Pero aquí la temática es el MSX, y no parece tener sentido hablar de este **Fred**, si no fuese porque hay pruebas de que la versión MSX como mínimo estuvo en proyecto de ser realizada. No sólo **Fred**, sino que otro título emblemático de **Quicksilva** también estuvo anunciado: el **Ant Attack**. En el caso de ambos juegos hemos podido encontrar pruebas y evidencias en varios países, empezando por la noticia de su salida en Gran Bretaña y el encontrarlos en anuncios de tiendas del país, así como también hemos podido encontrarlos en tiendas francesas, en un catálogo italiano y entre papeles de **Sony España**.

Todas estas serían pruebas suficientes de que fueron proyectos muy avanzados y quizá hasta terminados, sin embargo, y pese a todas las evidencias, parece muy aventurado asegurar que fuesen finalmente publicados. No sería ni la primera ni la última vez que un juego es incluso listado en tiendas y finalmente no sale al mercado. Un punto en contra de la existencia del **Fred** para MSX sería la publicación en 1989 del pack **Made in Spain 5 Estrellas**, que en su versión MSX para ser justos tendrían que haberlo llamado **Made in Spain 4 Estrellas**, ya que eran cuatro los juegos que ofrecía a los usuarios del estándar japonés al faltar, precisamente, el **Fred**.

Sería extraño que no incluyesen el **Fred** de haber existido, aunque también estaría la posibilidad de que no pudiesen incluirlo por haber sido creado por **Quicksilva**. De todas formas, tras haber podido comprobar cómo realizaron la versión MSX de **Booga-Boo**, es interesante especular que podrían haberse encargado también los Heigh y haber realizado una buena versión del **Fred**, y ya de paso haber podido contar en el catálogo con un juego tan importante como lo fue el **Ant Attack** de Sandy White.

Si hasta ahora hemos hablado sobre **Booga-Boo**, un juego español que iba al mercado británico, en este 1985 parece que ya tenemos un título que hizo el camino contrario: **Glass**. Inicialmente programado por un quinceañero, como era por entonces Paul Hargreaves, y con portada de David John Rowe, la versión MSX parece difícil ubicarla temporalmente, pero no es hasta octubre de 1987 que aparece en la revista española **MSX Extra**. De hecho, la única versión que se puede encontrar está en castellano, por lo que parece que estaríamos ante el primer ejemplo de algo que en el futuro veremos que se convertiría en algo habitual: juego británico de Spectrum que se porta directamente a MSX en España.

Efectivamente, **Glass** es una versión portada de Spectrum sin aprovechar las cualidades del MSX. Como este tipo de conversiones se harán más "populares" en los años venideros, dejaremos para más adelante una pequeña explicación de cómo se hacían estas conversiones y lo que eso suponía.

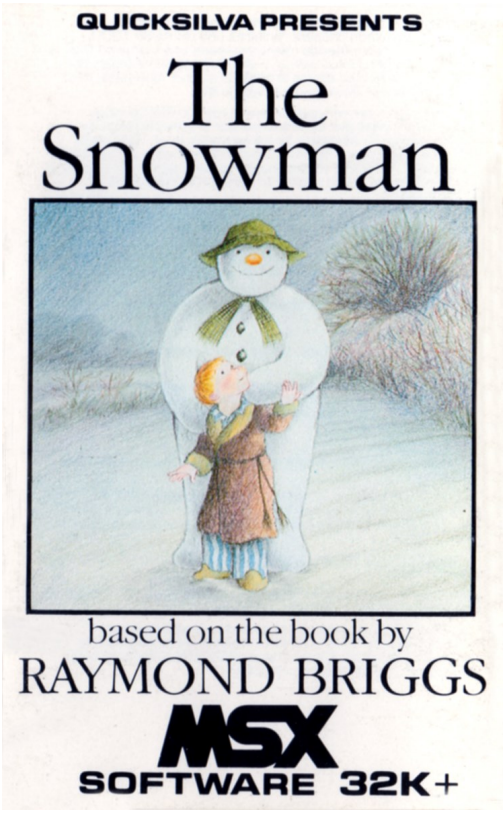
Podríamos estar ante uno de los primeros casos de este tipo de conversiones, pero ya hemos relatado que es complicado afirmar cuándo sale **Glass** para MSX. Un vistazo a la edición física y a su depósito legal podría hacer que afirmásemos que fue en 1985, pero esto no es para nada seguro y es que no se creaba un depósito legal para cada versión o edición del juego. Es decir, es cierto que marca 1985, pero esto es debido a que en ese año se publicó la versión para Spectrum y es perfectamente factible que la de MSX fuese de 1987, pero conservaría el depósito legal de la primera versión publicada.

Por lo tanto, pasamos de puntillas por este **Glass**, aunque nos haya servido para explicar brevemente esta particularidad del depósito legal y las dificultades que hemos tenido durante el proceso de investigación para la confección de este libro. También, ya de paso, **Glass** nos ha servido para comenzar a introducirnos en un tema tan manido y farragoso como es el de las conversiones directas de Spectrum.

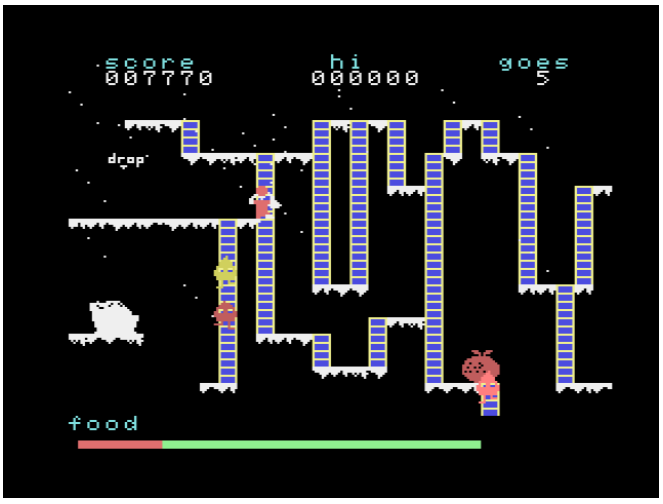
Del que sí estamos seguros es de **The Snowman**, suponía la primera licencia adquirida por **Quicksilva** para poder adaptar el cuento infantil de Raymond Briggs, animados por el éxito de la adaptación cinematográfica de Dianne Jackson, nominada al Oscar como mejor corto de animación. Siguiendo el relato, el objetivo es construir un muñeco de nieve en sucesivas fases, aunque nunca llegará a cobrar vida como ocurría en la historia original.

Las primeras versiones se publican en 1984 y la de MSX en 1985, de nuevo adaptada por Steve y Ann Haigh. Como ocurría en **Booga-Boo**, técnicamente tiene poco reproche en el uso de *sprites*, incluida la nieve que cae perpetuamente, y sonoramente también cumple con varias de las tonadillas navideñas más conocidas, pero el juego tiene dos problemas fundamentales. El primero es el más liviano, los enemigos son excesivamente persistentes persiguiéndonos y en ocasiones no nos dejarán ni el más mínimo resquicio para superarlos y en un juego con unos niveles tan esquemáticos y tan pocos lugares que recorrer, puede ser un problema bastante grave. En esta ocasión se alivia un poco porque al menos en la primera vuelta los enemigos son algo más permisivos, a partir de la segunda son ya un dolor.

El segundo problema es el verdaderamente grave y atañe al control, que no es nada preciso. La mayor dificultad la encontraremos en las escaleras, cuando queramos simplemente subir o bajar de extremo a extremo de la escalera no habrá problema, pero sí lo habrá cuando tengamos que acceder a una plataforma que se encuentra a mitad de altura de la escalera. En ese momento, tendremos que realizar un baile arriba y abajo hasta que acertemos con el píxel exacto en el que el juego nos dejará continuar nuestro camino por la nueva plataforma, y todo por no permitir el uso de diagonales.



The Snowman



Las plataformas a media altura, nuestro enemigo mortal

Si a estas imprecisiones le sumamos la ya comentada insistencia de los enemigos, tenemos como resultado un juego excesivamente difícil, que cuenta con cuatro estructuras diferentes de plataformas, pero que ya superar la segunda entra dentro del terreno casi de la heroicidad.

Ambos problemas no son exclusivos de la versión MSX, son desafortunadas decisiones de control que ya se tomaron en las precedentes versiones de Spectrum y de Commodore 64. Es por eso que la labor de Steve y Ann es más que correcta mientras que los problemas del juego son ya de concepto, quizá algo demasiado habitual en la época, pero no deja por ello de ser excesivamente molesto.



MARTECH

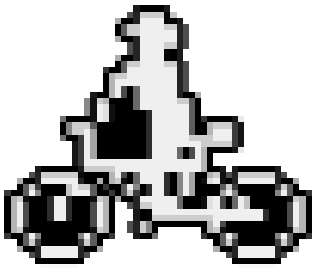
Dando tumbos desde el principio

martech

Otro de los ejemplos de la explosión que tuvo el mercado del software en Reino Unido en los primeros años de la década de los 80, fue la creación en 1982 de **Martech Games** (**Software Communications Ltd.**) por parte de dos amigos que habían estudiado juntos en la universidad de Surrey: David Martin y John Barry. La afición de David por los juegos venía de años atrás, ya llevaba años compaginando su trabajo como profesor de química con la creación de juegos de mesa, con bastante éxito. John Barry era su cuñado y amigo, y se había involucrado en la afición de su amigo pese a que él ni era jugador ni tenía especial interés por esos productos, pero era abogado y su experiencia en cuestiones legales fue fundamental para el buen funcionamiento de la empresa.

Todo cambió cuando David entró en contacto con los ordenadores en la universidad, le entró el gusanillo de la programación y vio en esos nuevos aparatos un futuro esplendoroso. Dejó de ser profesor de química, dejó su afición por los juegos de mesa y pasó a dedicarse a tiempo completo a su recién creada empresa **Software Communications**, de la cual nació el sello **Martech**. Como tantas otras empresas británicas, los primeros meses se caracterizaban por el trabajo artesanal, la duplicación de las cintas en casa y el envío desde la oficina de correo más cercana. Día, noche y fines de semana de trabajo continuo, hasta que el nivel de pedidos fue tal que vieron que necesitaban subcontratar al menos las tareas de duplicación. Un rápido incremento de negocio que justificaba la dura decisión de abandonar la docencia.

Su experiencia en los juegos de mesa se plasmó en los primeros videojuegos de la compañía, pero David pronto entendió que sus habilidades como programador no eran las suficientes como para conseguir que **Martech** siguiera evolucionando, y además algunos juegos de mesa podían ser excesivamente complejos para él a la hora de trasladarlos a un ordenador de 8 bits. Es por eso que deciden contratar a Ian McArdle, cuya primera tarea consiste en programar un juego de saltos acrobáticos en motocicleta. En un paso bastante novedoso en el mercado británico, David Martin decide que un nombre famoso sería un respaldo importante para el juego y potenciaría las ventas. Sí, en Atari 2600 teníamos por ejemplo el **Pelé's Soccer**, pero en el mercado europeo de ordenadores de 8 bits el tema de las licencias no estaba ni empezando a ser explotado.





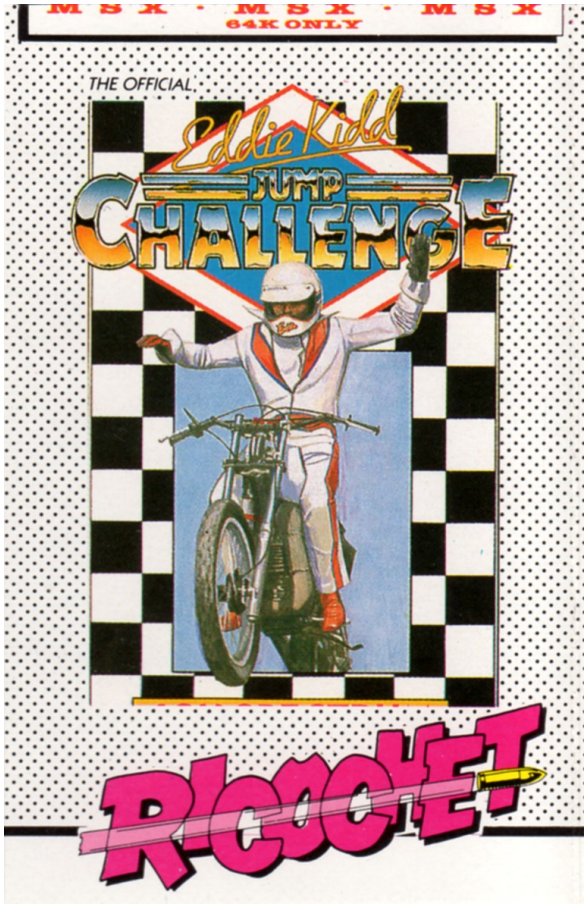
Ian McArdie, John Wilson, David Martin, Malcolm Smith y John Barry



Eddie Kidd saltando la muralla china,
no sabía que al otro lado le esperaba Martech

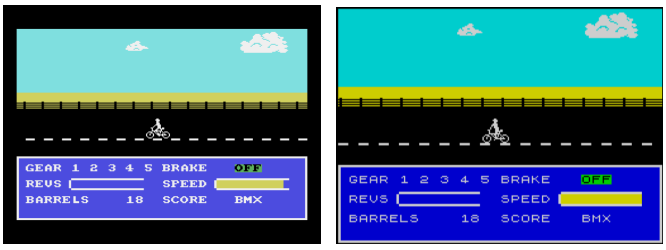


El elegido estaba bastante claro: Eddie Kidd, por entonces poseedor de varios récords de saltos sobre autobuses y automóviles. Así nació el **Eddie Kidd Jump Challenge**, con el asesoramiento técnico del propio protagonista del título. Quizá el juego no fuese un dechado de virtudes, en realidad iremos viendo que **Martech** no se va a caracterizar por una excesiva calidad de sus juegos, pero marca el camino a seguir por la compañía debido al gran éxito de ventas que tienen en su versión Spectrum, publicada en 1984. En **Martech** entienden rápidamente que un buen nombre puede vender más que un buen juego, y también tapar las carencias de un juego no tan bueno, y desde entonces la adquisición de licencias será algo habitual en la compañía.



Eddie Kidd, versión posterior a precio rebajado

La versión MSX se publica en octubre de 1985, no es Ian McArdle el encargado de realizarla, sino que la tarea recae en Chris Fayers, quien será el autor habitual de las versiones de MSX de los juegos de **Martech**. Estamos ante un juego portado directamente de Spectrum, algo que hasta ahora en este repaso temporal de los videojuegos del MSX no habíamos casi visto. Si vemos en perspectiva los juegos que portó Chris Fayers, quizá podríamos darle el oficioso título del "portador primigenio", el primer programador que usó el método de la conversión de Spectrum a MSX sin reparar en ninguna de las ventajas que tenía la máquina japonesa respecto a la británica. El bueno de Chris Fayers seguro que ni se imaginaba el camino que estaba abriendo y los "discípulos" que iba a tener sobre todo en España.



La versión MSX tratando de huir de la de Spectrum para no ser un port. Spoiler: no lo consigue

En este caso, además tenemos un port tremendamente lento en comparación con Spectrum, lo que denota que no se le puso el más mínimo mimo. Esta lentitud no ayuda nada a un juego que debería ser mucho más dinámico, recordemos que nuestro objetivo es coger velocidad y saltar obstáculos, pero aunque no tuviese este problema la verdad es que el juego se vuelve repetitivo desde el mismo principio. La mecánica es siempre la misma, retroceder, tomar velocidad y saltar, un obstáculo más de cada vez hasta que resulta totalmente imposible superar los obstáculos que nos plantea el juego.

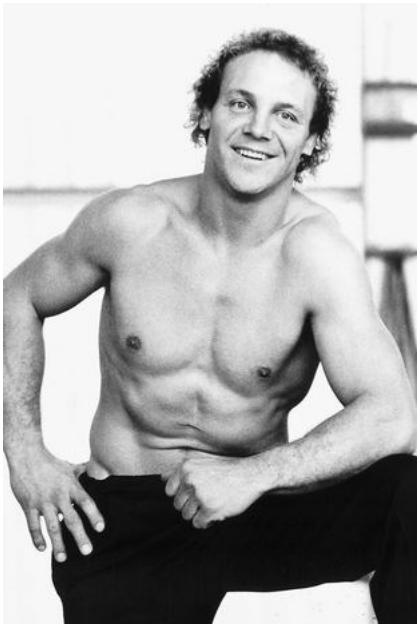
En definitiva, en MSX el juego tuvo un aterrizaje forzoso por establecer un símil con la vida del bueno de Eddie Kidd, que tuvo un grave accidente que le condenó a una silla de ruedas de por vida.



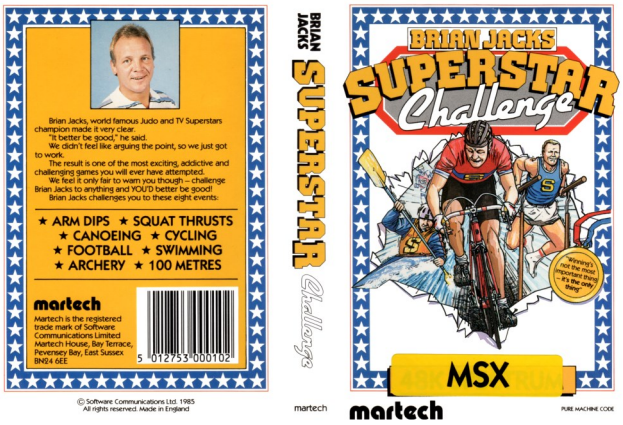
Otra licencia fue la de Brian Jacks, judoka británico que había logrado conquistar una medalla de bronce en un mundial y en la olimpiada de Múnich, todo un logro en un país con nula tradición en este deporte. Sí, todos conocemos la relación que tiene **Martech** con el mundo del judo, pero este primer contacto con Brian se producía más bien porque por entonces se había convertido en una celebridad por su aparición en el programa de la **BBC Superstars**, que consistía en enfrentar a deportistas de diversas disciplinas en pruebas físicas diversas. Brian Jacks había conseguido ganar tanto la edición europea como la internacional. **Martech** y Brian Jacks cruzaron sus caminos por mediación de Eddie Kidd, amigo personal de Brian y quien debió de contarle que se podían conseguir suculentos ingresos extra vendiendo los derechos de imagen para la realización de un videojuego.

Así que **Brian Jacks Superstar Challenge** era una recreación del concurso televisivo. Nótese cómo incluían el nombre del programa de la **BBC** pero en singular, para jugar al despiste y así evitar tener que adquirir una licencia para el uso del título, pero al mismo tiempo la gente lo asociaría fácilmente y de nuevo lo comprarían en masa.

Si nos fijamos en la contraportada del juego, veremos que el propio Brian Jacks dice que cuando habló con **Martech** les dijo que "mejor que sea bueno" el juego que estaban haciendo con su nombre. Visto el resultado, podríamos suponer que los programadores de **Martech** todavía siguen corriendo para escapar de la furia de Brian Jacks, pero nada más lejos de la realidad, parece que el hombre quedó bastante contento con el resultado, por lo que ya sabemos que a sus habilidades de judoka no podríamos haber sumado aptitudes para ser crítico de videojuegos.



Estaba el Brian Jacks como para regatearle en la licencia



No es el programa Superstars...
pero es el desafío de un superstar



EL DATO



Martech organizó un concurso con las versiones Spectrum y BBC Micro de **Eddie Kidd Jump Challenge**. Los ganadores (en la imagen) fueron Craig Billingthon y Jason Ellis que lograron saltar 25 y 33 coches respectivamente. Como podemos ver, su premio consistió en sendos Toshiba HX-10 y recibieron sus ordenadores de manos del mismísimo Eddie Kidd.



Geoff Capes Strong Man, como se puede ver, anunciado para MSX


El Zoid Ultrasaurus

De nuevo, Chris Fayers realiza la conversión para MSX y sí, otro port directo de Spectrum para otro juego que sale en octubre de 1985. Aunque en este caso no empeora en demasía el juego original, que ya de por sí era bastante malo. Las pruebas son variopintas, carrera de 100 metros como la del **Decathlon**, tiro con arco como el del **Hyper Sports** pero disparando de izquierda a derecha en lugar de derecha a izquierda como para disimular, una prueba de natación que parece un simulador de Eric Moussambani por la exasperante lentitud de los nadadores, una prueba de ciclismo que parece de bicicletas estáticas porque el fondo nunca se mueve... mientras que en Spectrum sí que lo hace. En resumen: un auténtico desastre.

Si estos dos juegos salieron, como ya hemos dicho, en octubre de 1985, estaba previsto que saliese un tercer juego para MSX ese mismo mes, y posiblemente sería conversión también de Chris Fayers. Quizá tener que convertir tres juegos para salir en la misma fecha fue demasiado, pero finalmente parece que **Geoff Capes Strong Man** no fue publicado para MSX. La urgencia que pudo haber tenido Chris Fayers para convertir tres títulos a MSX es una de las razones para entender por qué escogió el camino más fácil e hizo conversión directa de Spectrum.

Por hablar brevemente de lo que nos perdimos en MSX, Geoff Capes era un lanzador de peso que se pasó a los concursos de fuerza donde adquirió más relevancia que en el estadio de atletismo. Por lo visto, era particularmente impactante su facilidad para rasgar guías telefónicas. En lo que se refiere al juego así, se centraba en su faceta de participante en concursos de el hombre más fuerte, pero en lugar de ser un machacateclas el juego incorporaba una serie de iconos que teníamos que accionar para activar distintas partes de la musculatura de Geoff. Según el tipo de prueba a la que nos enfrentábamos, nos interesaría más potenciar unos músculos u otros. No nos engañemos, el juego no era gran cosa y viendo los precedentes la versión MSX no pintaba demasiado bien.

¿Hemos dicho que serían tres juegos para MSX en octubre? Pues no, eran cuatro y el que nos toca ahora también fue convertido al estándar por obra y gracia del "portador primigenio". Sí, Chris Fayers también tuvo que encargarse del **Zoids**, que tiene la curiosidad de ser el primer juego que fue creado por un grupo externo a la propia **Martech**.

De nuevo, **Zoids** es una licencia y la idea de adquirirla es de David Martin. Los **Zoids** son dinosaurios robotizados de la juguetera japonesa **Tomy**, que en 1984 comenzaban a comercializarse en Europa con gran éxito. Es por eso que David Martin decide que **Martech** tiene que comprar la licencia cuando ve a sus hijos jugando en la alfombra con los **Zoids**.

Para la realización del juego, **Martech** contrata al grupo **Electronic Pencil Company**. Nuestro ya amigo Chris Fayers no sólo se encarga de la versión MSX, otra vez, sino que en esta ocasión también parece colaborar en la versión Spectrum, al menos realizando la pantalla de carga. Podemos estar seguros de que estamos ante el juego más elaborado de los que hemos visto de **Martech** en este año, pero eso tampoco significa que estemos ante un buen juego, estar por encima de los anteriores no debería contar como un gran logro.

Sobre la versión MSX podríamos decir dos cosas: Chris Fayers. Con eso ya podríamos resumir lo que nos vamos a encontrar en ella, y es que, aunque ya pases de los 40 y te estés quedando calvo, posiblemente te lo vas a pasar mejor jugando con los juguetes de los Zoids que con el juego de **Martech**.



Desde la izquierda: Paul Norris, Rupert Bowater y Benni Notarianni de Electric Pencil Company.

A la derecha, nuestro nuevo ídolo Chris Fayers



KUMA COMPUTERS

Querer y no poder



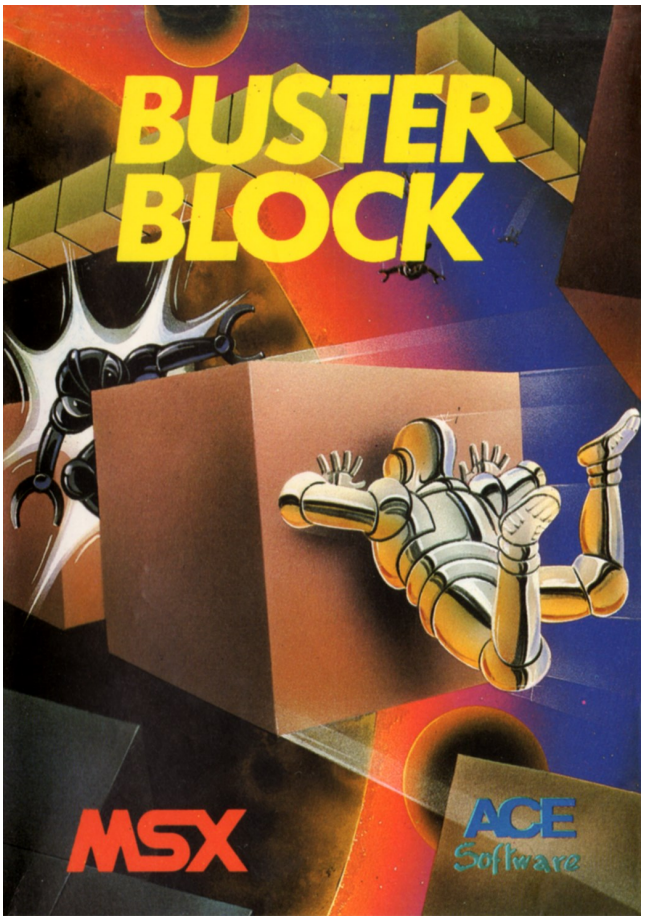
1985 suponía la despedida de **Kuma Computers**, tanto del MSX como del mundo de la informática en general. Si en 1984 ya veíamos que la calidad de sus juegos no alcanzaba una media lo suficientemente aceptable como para hacerse un hueco, en 1985 vamos a reafirmar esta apreciación. Pese a todo, el ser de las pocas compañías británicas que trataron de aprovechar el MSX le hace merecedor de este hueco, pese a que las intenciones fueran mejores que los resultados.

No se abandona el BASIC, tal y como atestigua **Hunter Killer**, un simulador de submarino realizado por los hermanos Amies. Aunque en honor a la verdad la palabra simulador se le queda bastante grande y el lenguaje de programación usado hace que el juego se pueda volver eterno. Muy similar es **North Sea Bullion Adventure**, también de los hermanos Amies, también simulando viajes por el mar y también en BASIC con una mezcla de conversacional y juego de estrategia que resulta bastante confuso. El juego también sale para Amstrad CPC y la **Computer and Videogames** le da un 1.5 sobre 10. Tampoco era un dechado de virtudes **Shadow of the Bear**, donde encarnábamos a un piloto que acababa de estrellarse en Siberia y estábamos frente a una aventura conversacional bastante simple.



Leven anclas con North Sea Bullion Adventure

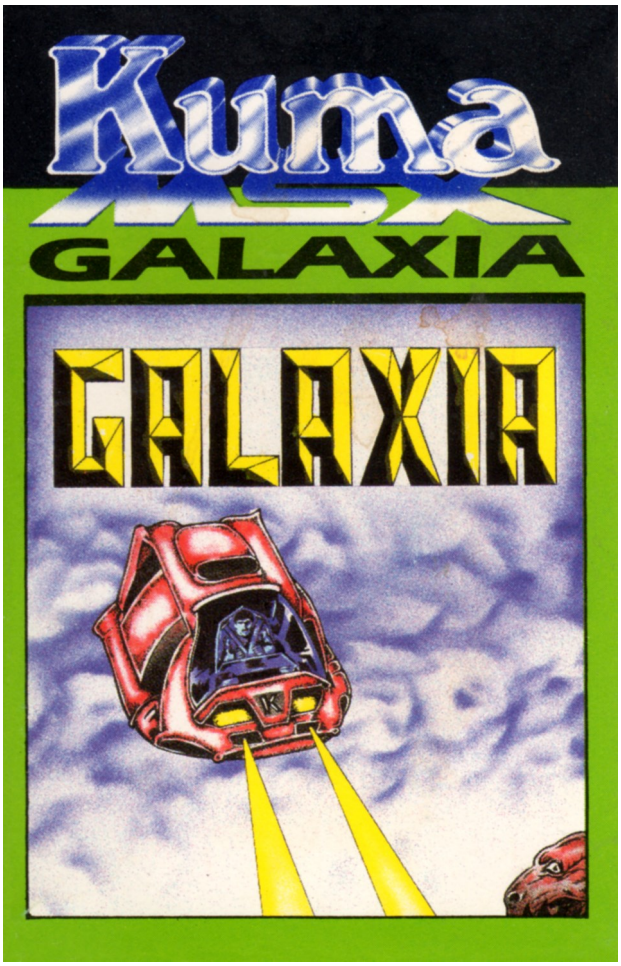
El nivel de calidad subía cuando eran otros hermanos los que se encargaban de realizar el juego: Steven y Sean Wallis. Normalmente Steven programaba y Sean se encargaba de los gráficos, aunque en el caso de **Buster Block** Sean únicamente se encargó de redefinir los caracteres ASCII y los logos del menú inicial. Steven consideraba que para crear gráficos en MSX se requería a alguien menos artístico que su hermano, y por eso se encargó él mismo de los *sprites* de esta versión algo descafeinada del **Pengu** y de **Rubble Trouble** de BBC Micro.



Buster Block, van mejorando con las portadas

Aunque Steven tenía esa curiosa percepción sobre los gráficos en MSX, al mismo tiempo creía que el Amstrad CPC tenía una memoria más limitada (la diferencia reside en que CPC no tiene VRAM y cuando realizó el juego no había salido el 6128), por lo que tuvo que sacrificar parte de la memoria de la pantalla para datos, provocando alguna ralentización en pantallas con muchos enemigos.

Por su parte, **Zipper** estaba realizado por David Woods y nos ofrecía una original carrera por una cremallera, tratando de que no la cierren sobre nosotros y evitando caer en los huecos. La lucha diaria de subirse la cremallera hecha videojuego. No daba pie a demasiados alardes gráficos, más allá de algún dedal que aparecía por ahí, pero al menos se movía correctamente aunque en algunos momentos podíamos llegar a caer cuando saltábamos de un extremo a otro, sin saber muy bien por qué. Más allá del impacto inicial, el juego tampoco ofrecía excesiva diversión.



Galaxia, esta portada ya es más Kuma



Kubus, ni una compañía británica sin su isométrico

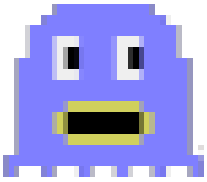
Entrando ya en el verano de 1985, de nuevo los hermanos Wallis ofrecían un juego: **Galaxia**. En este caso fue Sean el que diseñó el juego para Amstrad CPC, aunque Steven se encargó de portarlo a MSX. Pese a que el nombre nos pudiese hacer temer por otro clon del **Galaxian**, no era así. El nombre realmente fue tomado del libro de Isaac Asimov **Los Límites de la Fundación**, donde se hablaba de la entidad Galaxia.

El juego era un *shoot'em up* de *scroll* horizontal, en el que nuestra nave permanecía en la parte izquierda, podíamos avanzar pero la inercia nos acabaría devolviendo al extremo izquierdo. De nuevo, los hermanos Wallis se mostraban como los mejores programadores de **Kuma**. No es que fuese una maravilla, pero al menos se dejaba jugar enfrentándonos a continuas oleadas de enemigos.

Años más tarde, Steven recuperó el nombre de Galaxia para crear una banda de música socialista revolucionaria. Pero sobre las inquietudes musicales de Steven Wallis hablaremos brevemente con un juego posterior.

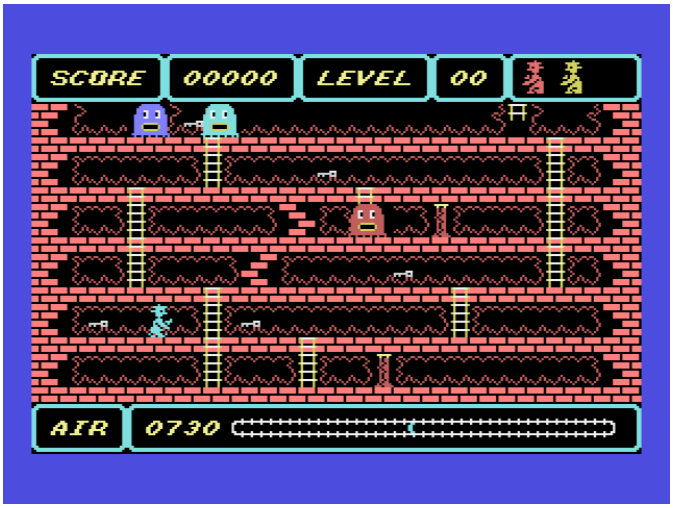
Entramos ya en la recta final de la compañía y aproximadamente en octubre llegan los últimos juegos para MSX. **Shnax**, de Jon Sawyer, un comecocos donde lo más destacable es el colorido de los muros, usando todos los colores posibles del MSX ¿Lo malo? Prácticamente todo lo demás, el juego trata de ser original en la disposición del laberinto, llenándolo de recovecos y diagonales. Si a este diseño del nivel le sumamos que el juego no es nada permisivo con los giros y el jugador tiene que pulsar la dirección exacta en el momento preciso, tenemos como resultado un comecocos muy frustrante. Por supuesto, los enemigos tampoco harán gala de una inteligencia demasiado desarrollada.

Kubus de Simon K. Overy, que aunque ofrecía una perspectiva isométrica, **Knight Lore** hizo estragos, nos enfrentaba a otra especie de comecocos, con caminos más anchos y la necesidad de saltar para llegar a nuevas zonas, pero el espíritu seguía siendo esquivar a los enemigos y coger las cápsulas desperdigadas por el nivel. Eso sí, su nivel gráfico y técnico estaba bastante por encima de lo habitual en **Kuma**, buen uso del color y de los *sprites*, y con dos niveles de dificultad ¿Lo malo? Tiempo límite en forma de barra de oxígeno que no parecía que estuviese demasiado bien medida como para permitir que al jugador le diese tiempo de terminar el nivel sin que se agotase.



Retomamos a los hermanos Wallis con **Spooks & Ladders**, de lo mejor de la compañía. Estamos frente a una curiosa mezcla entre **Manic Miner**, por el medidor de oxígeno, y el **Lode Runner**, que ya nos iba faltando otro juego más basado en el archipopular **Lode Runner**. Del juego de **Broderbound** coge la mecánica de excavar para poder hacer que los fantasmas caigan en los agujeros y eliminarlos tapándolos. Sí, en este juego los fantasmas no son intangibles y además son los del **Pac-Man** tras haber pasado por una operación de estética para aumentarse los labios.

Spooks & Ladders representa una mejora en la técnica de programación de los hermanos, el personaje principal es un *sprite*, algo lógico, mientras que el cuerpo de los fantasmas también son *sprites*, mientras que ojos y boca son *tiles* para poder tener más color en pantalla y evitar parpadeos. Pero aunque son *tiles*, en todo momento el movimiento se coordina con el cuerpo del fantasma y no es para nada brusco, ya que el juego define grupos de *tiles* desplazados cada uno un píxel para representar un desplazamiento suave de los enemigos. Muy resultón.



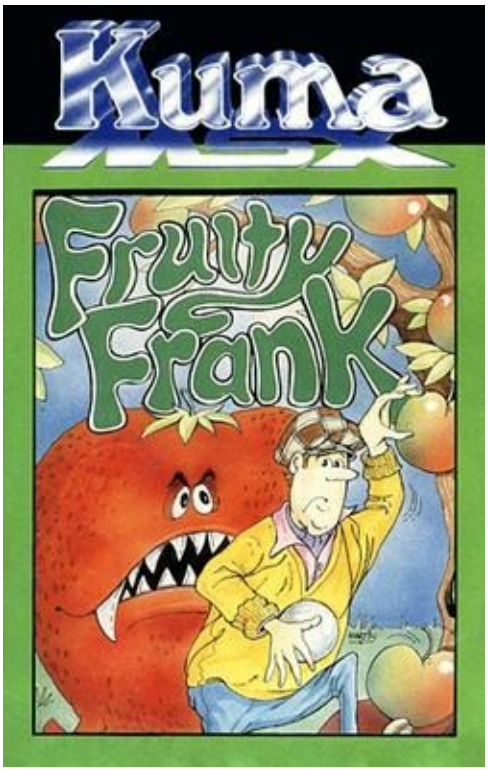
Spooks & Ladders. Estos fantasmas daban auténtico miedo

Aunque los fantasmas eran de distintos colores, realmente los únicos diferentes eran los blancos al ser más rápidos que el resto. Por eso, al dar una vuelta al juego superando el nivel 9 volvíamos a empezar y en cada nivel tendríamos enfrente más fantasmas de color blanco. Como nota final, al principio de cada nivel sonará el *Oh, My Darlin' Clementine*.


Juego de tiles del Spooks & Ladders

Terminamos, ahora sí, con **Fruity Frank**, también de los hermanos Wallis y un clon descarado de **Mr. Do**. En esta ocasión, no se molestan ni en disimularlo y no aporta ninguna novedad jugable al título original. Siete niveles diferentes, con siete canciones populares como *A Life on the Ocean Wave* o *Where Have You Been All the Day*, con lo que en poco tiempo podremos darle una vuelta completa al juego. La única diferencia en la dificultad reside en la velocidad con la que todo se moverá en pantalla, incluido nuestro personaje.

La de MSX es una versión muy similar a la original de Amstrad CPC, manejábamos al granjero Frank con el propósito de defender su huerto del ataque de monstruos ávidos de frutas y verduras. De nuevo, el juego se sitúa entre lo mejor de **Kuma** y la prensa es algo más generosa en sus valoraciones, dándole **MSX Computing** una calificación de 2 estrellas sobre 3. En honor a la verdad, también hay que decir que esa nota subió porque el redactor no conocía el **Mr. Do** y dijo que **Fruity Frank** estaba basado en **Boulderdash** pero con un encanto propio.



Fruity Frank



Steve Wallis en 2013

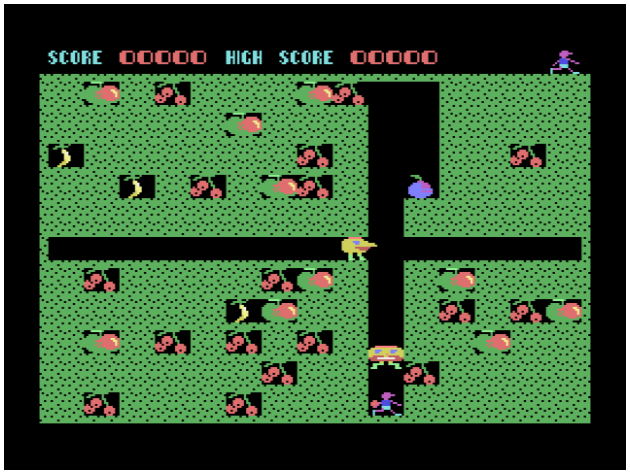


Sean Wallis en la actualidad

Aprovechamos en este punto para hacer reseña de la carátula, obra de un tal Martin que es quien se encarga de absolutamente todas las portadas de **Kuma Computers**. Un simple vistazo a las portadas nos hará darnos cuenta de esta peculiaridad y es otro claro signo de la forma de trabajo tan familiar que tenía **Kuma**, con esa impronta tanto en la programación como en el sonido, en la jugabilidad o en las portadas, de ser una compañía muy humilde.

¿Qué podríamos destacar de **Fruity Frank**? Pues algo de cariño sí que le tenía Steve Wallis al juego ya que usó de nuevo el nombre para su grupo musical **Fruity Frank & the Frisky Freaks**, en el que Steve dejaba bien claro sus ideas políticas como activista de izquierdas. Si alguno siente curiosidad puede buscar en Youtube "*Austerity Kills by Fruity Frank & the Frisky Freaks*". Eso sí, advertimos encarecidamente que el bueno de Steve era bastante mejor programador que cantante o guitarrista, y ya hemos visto que tampoco era un genio de la programación. Sí, usamos el tiempo verbal en pasado ya que Steven Kim Wallis falleció el 14 de septiembre de 2014 a la edad de 48 años, sólo un año después de haberse embarcado en un nuevo proyecto que le había llevado a fundar el partido político **Left Unity**. Su hermano, Sean, trabaja actualmente en el proyecto *Englicious*, una plataforma gratuita que ofrece recursos online para la enseñanza del inglés.

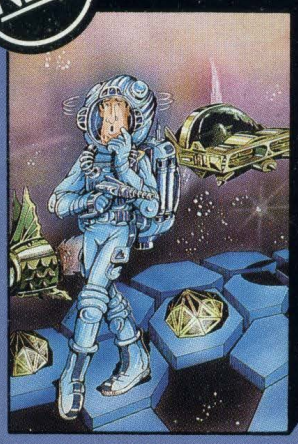
Ambos abandonaron **Kuma Computers** antes del final de la compañía, era el momento de entrar en la universidad y la exigencia en los estudios hacía que fuese incompatible continuar con la programación de videojuegos. Siempre los quedó un sabor agridulce con el trato recibido en las revistas de MSX, ya hemos visto que en general solían vapulear a los juegos de **Kuma**, mientras que en CPC parecían ser bastante más amables y receptivos a sus producciones.



the first choice

Kuma MSX

NEW



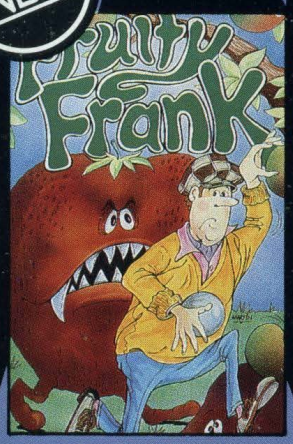
Kubus

NEW



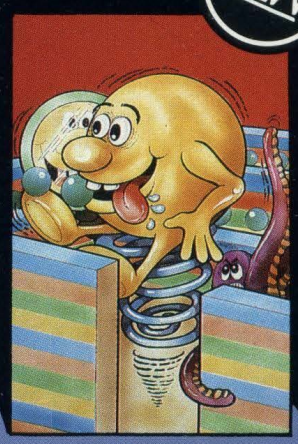
Spooks and Ladders

NEW



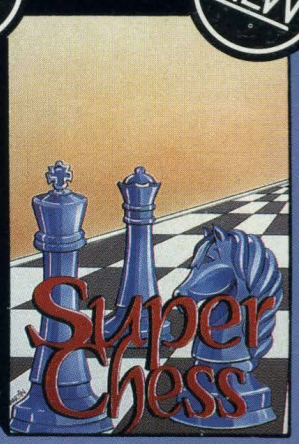
Fruity Frank

NEW

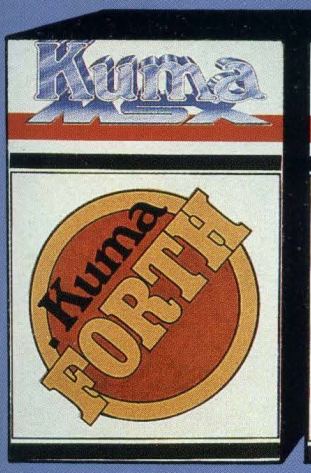


Shnax

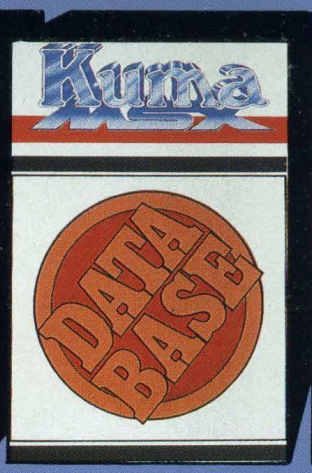
NEW



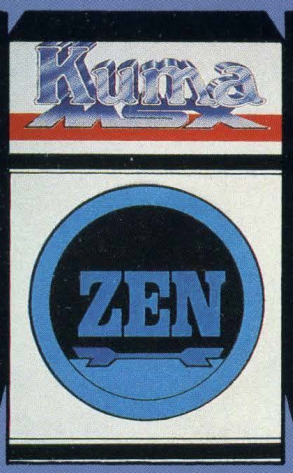
Superchess



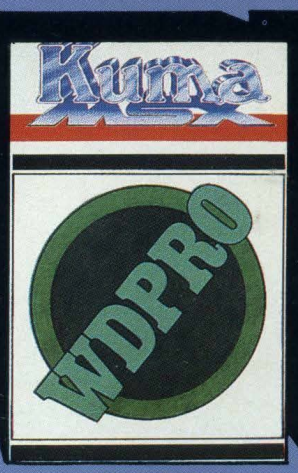
Kuma FORTH



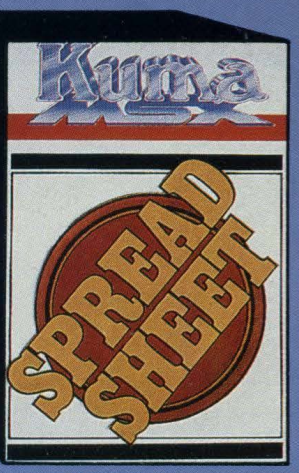
Database



Zen Assembler



WDPRO



Spreadsheet

An outstanding selection from Kuma's rapidly expanding range of Entertainment and Application Software for the MSX Micro-computer.

BOOKS

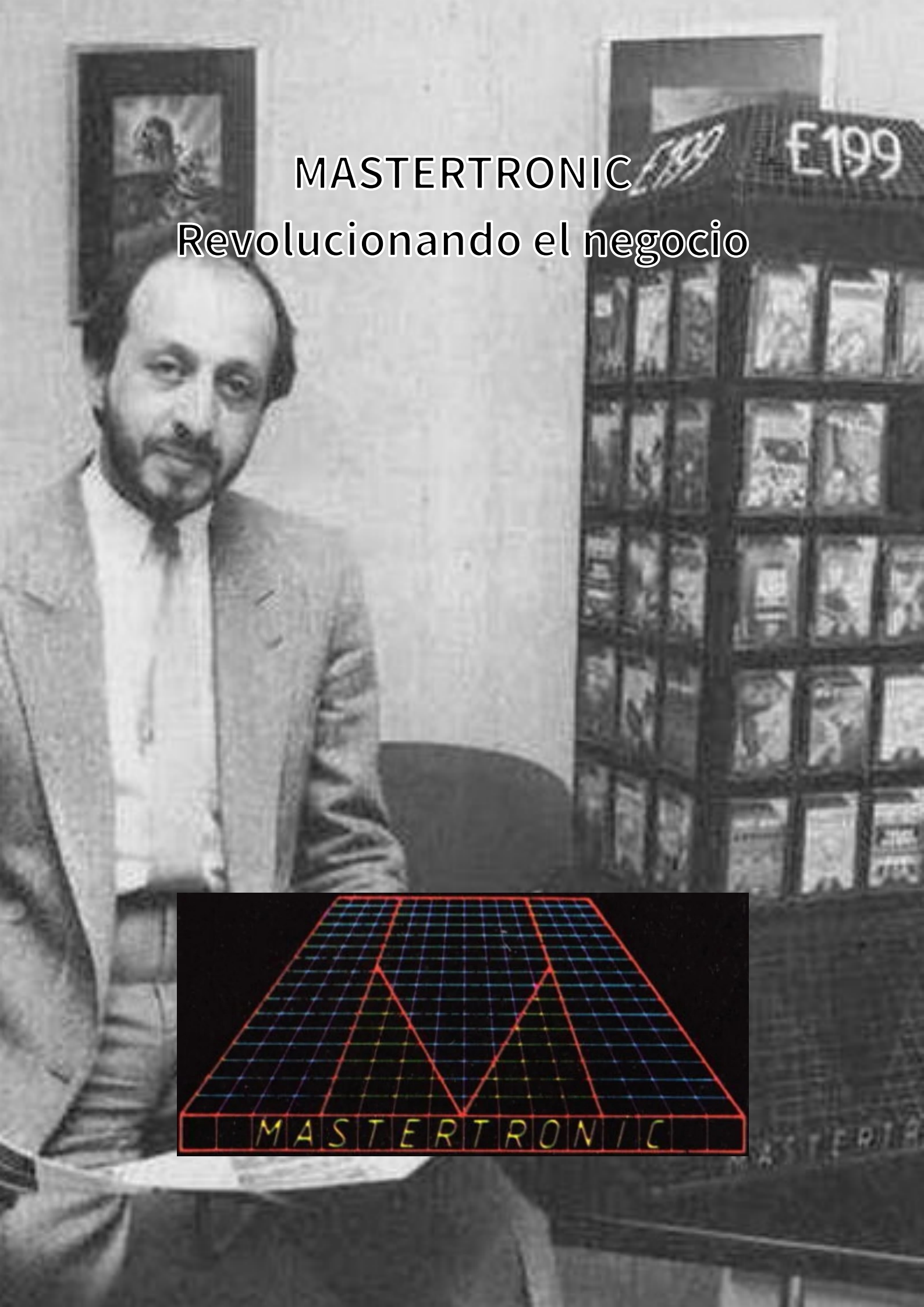
- ***Behind the Screens of the MSX***
- ***Starting with the MSX***
- ***Starting Machine Code on the MSX***
- ***Programming in MSX Basic for serious and not-so-serious applications.***
- ***Ideas for MSX***

NEW TITLES

Visitors wishing to call at our Pangbourne Manufacturing and Distribution Centre are advised to phone 07357-4335 first for an early appointment.

ACCESSORIES

MASTERTRONIC
Revolucionando el negocio



Mastertronic fue fundada en Londres a finales de 1983 por cuatro hombres de negocios: Frank Herman, Martin Alper, Terry Medway y Alan Sharam. Ninguno era programador, ninguno tenía nada que ver con el mundo del software, ninguno jugaba a videojuegos y no tenían ningún interés en ellos salvo el puramente comercial. Se vanagloriaban de ello, de no jugar, lo que les hacía ver todo aquel mundo desde el punto de vista mercantilista, con lo que su objetivo fue el trato con los creadores de software y con los minoristas y mayoristas que venderían sus productos.

Antes de todo esto, Frank Herman tenía un negocio de distribución de vídeos estadounidenses, mientras que Martin Alper y Terry Medway eran dueñas de una tienda de venta de reproductores de vídeo, **Video Tapes International**. Herman conocía a Alper y Medway porque les distribuía su línea de vídeos, mientras que Alan Sharam era socio de Hirshfields, quien era gerente del edificio en el que se ubicaba la tienda de Alper y Medway.

Los cuatro decidieron fundar **Mastertronic** y fijaron su objetivo en el software barato, tratando de operar por debajo de las 3 libras como precio final al consumidor. Frank Herman tenía experiencia en la duplicación de cintas de vídeo, lo que podía trasladar a los casetes de ordenador pudiendo así conocer el precio de la fabricación de cada unidad. A ese coste habría que sumar el precio de la ilustración, impuestos, el beneficio del minorista que vendería el juego y el pago al autor que sería por una cantidad inicial de 2.000 libras y 10 peniques por cada unidad vendida. Todo resultaba en un precio revolucionario de 1,99 libras que resultaría rentable siempre que se superasen las 10.000 unidades vendidas.

La empresa comenzó a funcionar en abril de 1984 un bajo de George Street, empaquetando juegos para Commodore 64, Vic y Spectrum, dominadores por entonces del mercado británico. El nombre se decidió por la fuerza de la palabra **Master**, la idea era que el negocio tuviese otras ramas como **Mastersound** o **Mastervision**, para la venta de aparatos de música y vídeo, pero los otros negocios no prosperaron y se quedaron únicamente con **Mastertronic** para la distribución de software.

Lo que **Mastertronic** tenía que conseguir para alcanzar ese mínimo de 10.000 unidades vendidas era que sus juegos se vendiesen, literalmente, en cualquier parte. Facilitar al minorista que tuviese un pequeño estante con juegos de **Mastertronic** para su venta, y hablamos de cualquier tipo de tienda incluido quioscos, hasta entonces no habían entrado en el negocio, jugueterías, tiendas de comestibles... cualquiera estaba dentro del objetivo de **Mastertronic**.



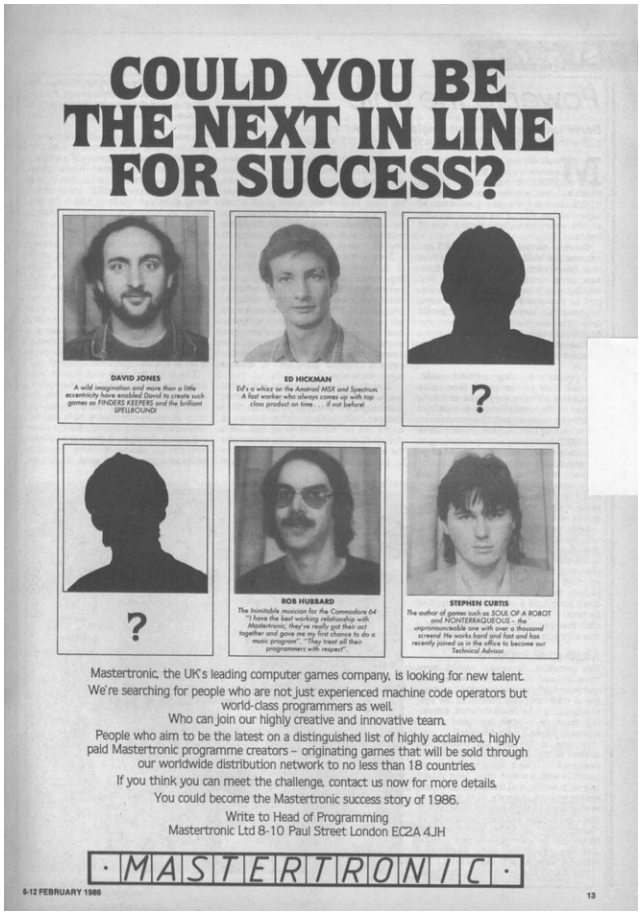
Frank Herman



Terry Medway, parece que disfrutando de la jubilación



Martin Alpert posando para Popular Computing Weekly junto a uno de sus estantes


COULD YOU BE THE NEXT IN LINE FOR SUCCESS?

DAVID JONES

ED HICKMAN

?

?

ROB HUBBARD

STEPHEN CURTIS

Mastertronic, the UK's leading computer games company, is looking for new talent.
We're searching for people who are not just experienced machine code operators but world-class programmers as well.
Who can join our highly creative and innovative team.
People who aim to be the latest on a distinguished list of highly acclaimed, highly paid Mastertronic programme creators – originating games that will be sold through our worldwide distribution network to no less than 18 countries.
If you think you can meet the challenge, contact us now for more details.
You could become the Mastertronic success story of 1986.
Write to Head of Programming
Mastertronic Ltd 8-10 Paul Street London EC2A 4JH

·MASTERTRONIC·

6-12 FEBRUARY 1986

13

Publicidad de Mastertronic, con algunos de los autores más exitosos que llegaron a publicar

Pero claro, eso implicaba que el vendedor no sería un experto en software y no tendría unos conocimientos mínimos, además algunas grandes superficies recelaban de un negocio en el que no tuviesen la facilidad de devolver el producto si era defectuoso, no era lógico tener que hacer una demostración en la que el juego tardaba en cargar 5 minutos, más el tiempo que el cliente pasase jugando para finalmente decidir que no lo compraba. Así que **Mastertronic** quiso facilitar la vida a los minoristas y fue el primero en implementar los códigos de colores en las portadas para identificar de un vistazo para qué ordenador era cada juego. Así, el hombre que vendía golosinas ya no tendría dificultades si le entraba un niño en la tienda y le pedía un juego para MSX, con decirle "dame el de la etiqueta blanca" estaba todo solucionado.

El tema de la garantía de devolución era algo más complejo, los minoristas temían que el nuevo negocio del software para ordenadores fuese otro más que estaba experimentando un gran crecimiento y que caería igual de rápido, por lo que no confiaban en que las empresas durasen mucho tiempo, y si éstas iban a la quiebra no habría a quién devolverle los juegos. Esto se solucionó poco a poco por el espectacular crecimiento de **Mastertronic**, cuyo volumen de ventas poco a poco le fue situando como la distribuidora número uno del Reino Unido. En España su distribución se llevó a cargo de **Dro Soft**, quien mantendría la política de precios bajos siendo así la primera en ofrecer una rebaja en el país, bastante antes de la famosa bajada de precios liderada por **Erbe Software**, aunque es cierto que la bajada de **Dro Soft** no fue generalizada en toda su gama de productos. De hecho, la relación comercial con **Dro Soft** fue especialmente fructífera en lo que al MSX se refiere, y en años posteriores la producción de **Mastertronic** para el sistema japonés estaría enfocada casi únicamente para su comercialización en España.

En cuanto a los juegos, como ya hemos dicho **Mastertronic** no se había formado por entusiastas programadores e incluso sus creadores renegaban de esa parte del negocio, por lo que no establecieron un grupo de programación interno y se dedicaron exclusivamente a la compra de juegos a terceros. En algunos casos compraban juegos ya descatalogados para una segunda comercialización, pero también compraban juegos nuevos y recibían programas de programadores noveles que tenían la ilusión de ver su juego publicado y abrirse así un hueco en el panorama británico.

Llegamos a 1985 y es el momento en el que **Mastertronic** comienza a fijar sus ojos también en el nuevo MSX. En este año la expansión de la compañía es ya imparable y fundan un nuevo sello: **MAD** (Mastertronic's Added Dimension), con el que distribuirán juegos a un precio algo más elevado y, supuestamente, también de mayor calidad.

Primero tenemos a **Splash**, de Ed Hickman, un juego que es una "adaptación" del **Super Pipeline** de Commodore 64, concretamente de su segunda parte. Cambia un poco el planteamiento ya que en el juego de Hickman tendremos herramientas limitadas, que son nuestros disparos, mientras que en el original podíamos disparar sin cesar. A parte de ese detalle, tenemos que guiar igualmente a nuestro compañero para que llegue a las llaves de paso que un despiadado ratón ha ido cerrando por el camino.

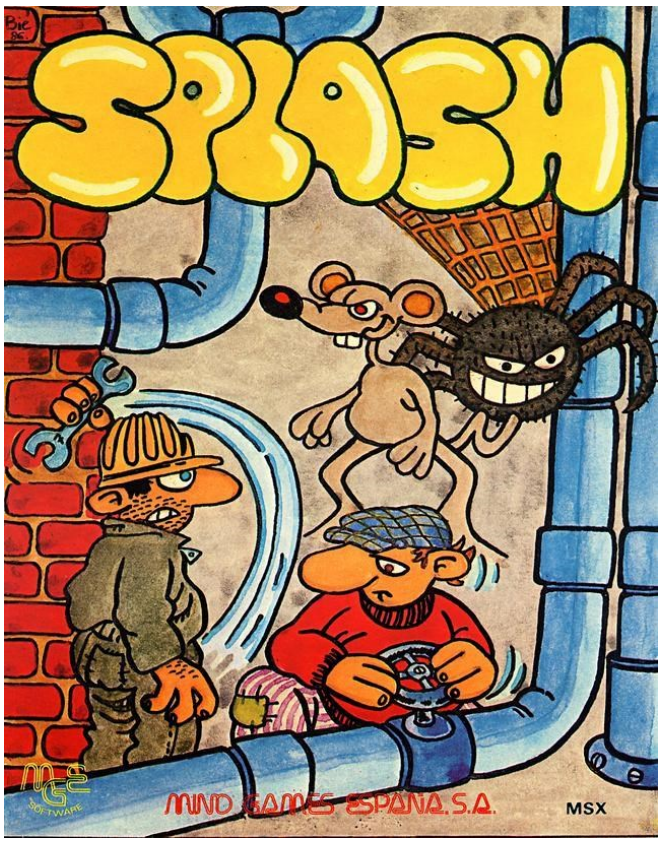
El objetivo es conseguir que lleguen 1.000 litros al bidón que está al final de la tubería, al conseguirlo pasaremos de fase y nuestro fontanero se dirigirá hacia un nuevo trabajo. En total, ocho trabajos distintos tendrá que superar, momento en el que regresará al primer nivel. Aunque el fondo es totalmente negro, lo que le resta vistosidad, el juego hace buen uso de los *sprites* del MSX para la creación del fontanero, su compañero y las arañas que estarán por el decorado. Sin embargo, el ratón es un *tile* ya que es el único enemigo que se puede desplazar verticalmente, así que de este modo se evita un posible parpadeo. El juego es extremadamente simple, pero tanto la música, como el incesante movimiento de nuestros personajes y los enemigos, aumentarán la tensión por los continuos cortes en las tuberías que tendremos que solucionar.

Este **Splash** no fue distribuido todavía en España por **Dro Soft**, sino por **Mind Games España** y la edición original británica de **Mastertronic** es extremadamente rara. Pero existe, tal y como atestigua la revista **What MSX?** en su edición de verano de 1985, donde publicitaba la salida del juego por 1,99 libras. Hablando de ediciones extrañas, en Italia fue distribuido en una de tantas revistas del país bajo el curioso nombre de **Attilio Tubicini**, no hace falta decir que de manera no legal.

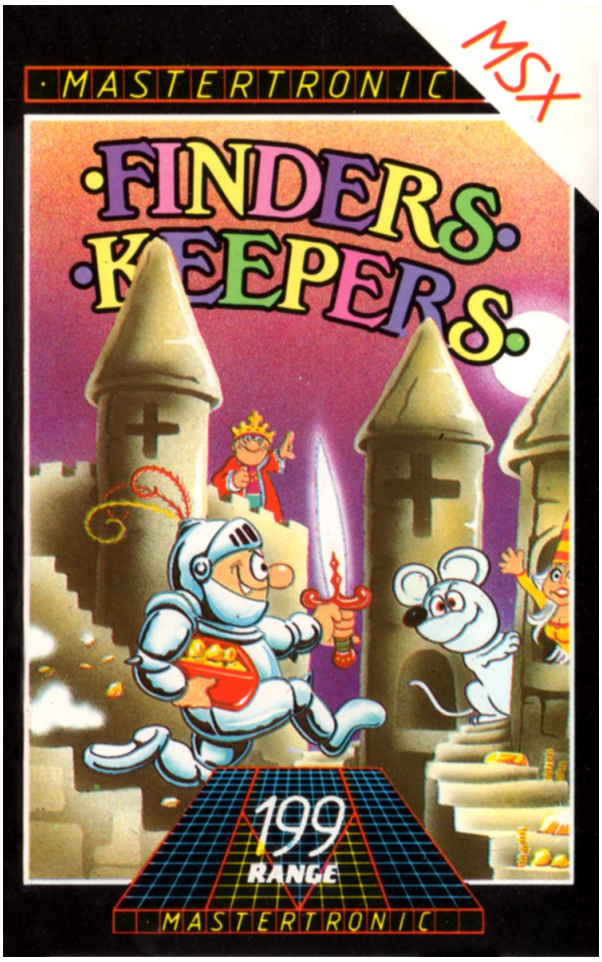
También es protagonista Ed Hickman en la salida de **Finders Keepers**. El juego es original de David Jones, con gráficos de Ray Owens y portada de John Smyth, pero la versión MSX fue realizada por Ed Hickman. El juego es el primero de la serie Magic Knight, y de hecho ése iba a ser su título, así como también iba a ser otro juego más de plataformas hasta que David Jones presentó el juego en **Mastertronic** y allí Robert Maxwell y los hermanos Darling (Richard y David, posteriormente fundadores de **Codemasters**) dieron su aprobación, pero insistieron en que quizá pudiese añadirle algún factor educativo al juego, ya que tenían intención de probar con ese tipo de videojuegos. La solución fue añadir el sistema de valores de los distintos objetos que se podían coger durante el juego, por lo que había que negociar para conseguir el valor más alto posible.



Ed Hickman



Splash, en su edición española de Mind Games España



Finders Keepers, un gran éxito



Finders Keepers hacía gala de un buen uso de las capacidades del MSX

Así, lo que inicialmente iba a ser un clon más de **Manic Miner** se transformó en una aventura gráfica con un fuerte componente de plataformas, aunque se añadieron dos laberintos para que ese componente tuviese menos peso en el juego: "Cold Upper Maze" y "Slimey Lower Maze", siendo todo realizado en apenas tres meses de trabajo. La historia nos cuenta que el rey de Isbisima está disgustado porque no es capaz de encontrar un regalo adecuado para el cumpleaños de su hija, la princesa Germintrude, por eso encomienda al Magic Knight, miembro de la tabla poligonal (la redonda ya era muy clásica, y la cuadrada se la habían agenciado los Monty Python), a que se dirija al castillo de Spriteland para allí recoger objetos y mercadear con ellos. No sólo se pueden intercambiar objetos del mismo valor, sino que uniendo dos se puede hasta conseguir un objeto de más valor. Supuestamente debería haber dos finales para el juego, uno en el que se entrega lo conseguido al rey y mantenemos el puesto en la tabla poligonal, y otro en el que, tras chamuscar al gran gato sin botas, logramos escapar del castillo y nos quedamos con todo el dinero, haciendo bueno el nombre del juego: "Quien encuentra se lo queda". En la práctica, únicamente parece posible conseguir el segundo final, ya que por mucho que aumentemos el valor de nuestros objetos no parece que se puede llegar nunca a conseguir un regalo que el rey considere adecuado, al menos en las versiones de Spectrum y MSX.

En lo que se refiere a la conversión a MSX desde Spectrum, de nuevo Hickman hace uso de los *sprites* del MSX, dejando un juego que se mueve con soltura, aunque el salto del personaje principal es bastante tosco, costando hacerse a él. Donde renquea más el juego es en ambos laberintos, ahí el *scroll* es bastante brusco y en general los personajes se mueven con más lentitud en esta parte.

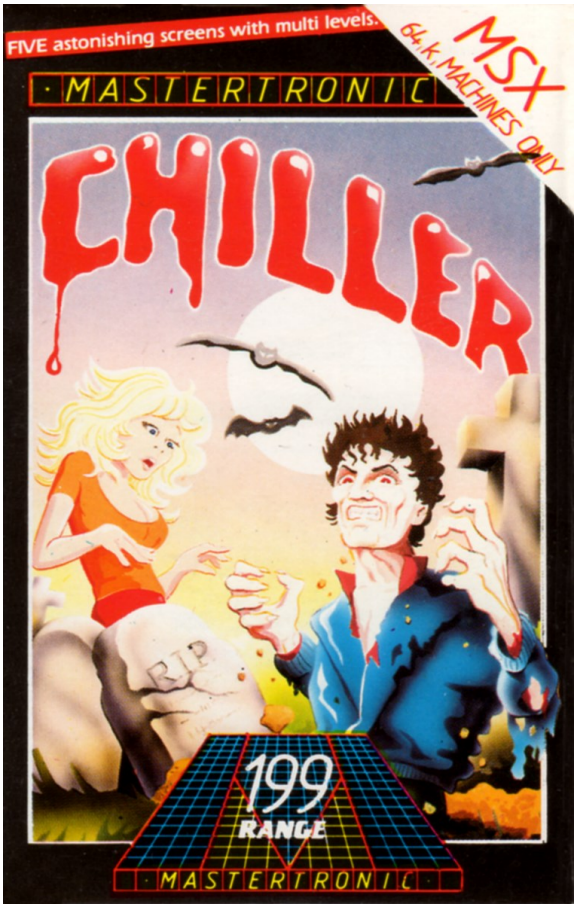
La reacción de la prensa es más que positiva, en España la **Input MSX** le da una nota de 39 sobre 50, 8 en todos los apartados menos un 7 en sonido. Para la **MSX Extra** el grafismo es, ojo, "muy real" y su conclusión es que "es un buen juego", no solían explayarse mucho en la revista. En la **MSX Magazine** española la nota media se sitúa en el 7,5 entre todos los apartados. Si miramos en Reino Unido, la **MSX Computing** hace gala de su carácter británico al señalar que el juego merece mucho la pena por 1,99 libras, y en similares términos se muestra la **Computer and Videogames** en una de esas raras ocasiones en las que evalúa un juego en su versión MSX, y además con una nota altísima de 10 en jugabilidad y valor (se refiere a relación calidad/precio) y un 9 en gráficos y sonido. Por último, en Francia la **Tilt** es la nota discordante: tres estrellas sobre seis y la queja de que hay pocos tesoros en el juego, señal de que no profundizaron demasiado en **Finders Keepers**.

Seguimos con Ed Hickman, porque también es el encargado de convertir a MSX **Chiller**. La versión original era la de Commodore 64 y fue programada por los hermanos Darling, con portada, de nuevo, de John Smyth. El juego estaba claramente inspirado en el videoclip de Michael Jackson **Thriller**, empezando por la tipografía del título en el menú, siguiendo por las distintas escenas que íbamos superando que recordaban a situaciones del mismo videoclip, como la llegada en coche al bosque, la posterior escena en el cine en donde los protagonistas veían la escena inicial del bosque como si de una película se tratase, el posterior paseo por el gueto de la ciudad, absolutamente todo. Pero lo que realmente dio problemas a **Mastertronic** fueron las primeras copias que salieron a la venta en 1984 para Commodore 64 y que incluían en el menú de inicio una melodía que recordaba mucho a la propia **Thriller**.

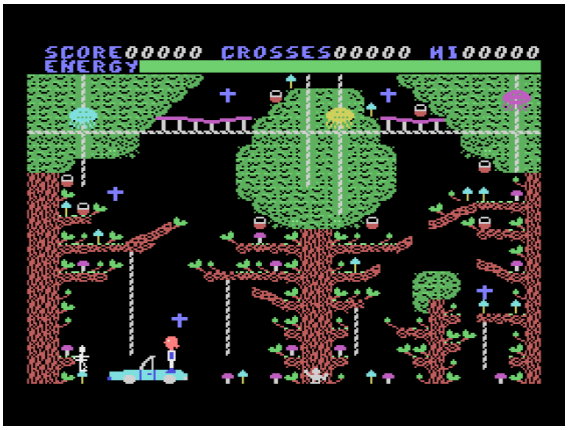
Fue en ese momento cuando Roc Ksoft, compañía creada para la protección del copyright de los editores musicales, solicitó la retirada del juego por parte de **Mastertronic**. Finalmente parece que llegaron a un acuerdo, según **Mastertronic** se pagaron royalties por las unidades vendidas y se comercializó una segunda versión sin esa melodía inicial.

En cuanto a la versión MSX, podemos decir que Hickman realiza al mismo tiempo su mejor y su peor trabajo. Su mejor trabajo por cómo está realizado el juego aprovechando perfectamente las características del MSX, de nuevo usa *sprites* para los personajes del juego, pero esta vez también hace un uso correcto de los *tiles*, en ese sentido el juego es irreprochable.

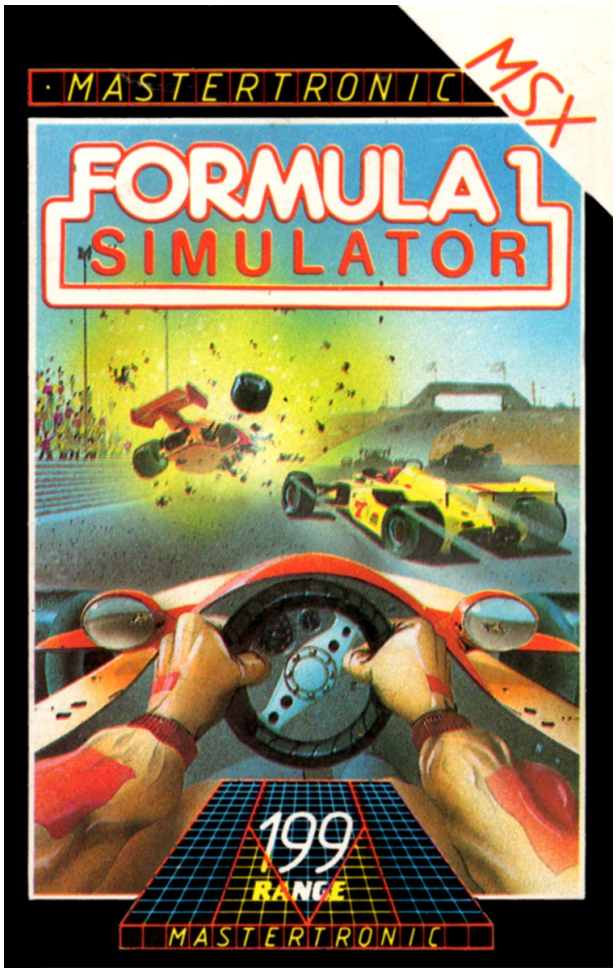
¿Por qué entonces su peor trabajo? Pues hay varias razones, por desgracia, para poder asegurarlo. En primer lugar, al adaptar el juego a MSX se descompensa totalmente y resulta ya una proeza llegar a la tercera fase y parece totalmente imposible pasar de la cuarta, esto sucede porque durante el juego habrá dos tipos de champiñones, los violetas nos darán vida y los azules nos la quitarán. Como se puede adivinar, hay demasiados champiñones azules y puestos en sitios muy complicados y hasta a veces demasiado cerca de uno violeta y esto es un problema, porque el salto no se puede dirigir y en algunas situaciones durante el salto irremediablemente cogeremos uno violeta y después uno azul, y esto no significa que se contrarresten y quedemos igual, sino que al coger un champiñón la barra sube o baja durante un corto espacio de tiempo, proceso que se interrumpe si cogemos otro champiñón. Así que si cogemos uno violeta comenzará a aumentar la barra de vida, pero al coger el azul se detiene el efecto de subir vida y comienza a bajar, así que realmente es como si cogiésemos sólo el azul.



Chiller, generando polémica




La llegada en coche al bosque, en Chiller y en Thriller



Formula 1 Simulator,
el juego más vendido de Mastertronic



Para ser conductor de primera...

Pero esto no acaba aquí, el objetivo en cada nivel es recoger todas las cruces y si llegamos a la quinta fase con algún truco de energía infinita o similar, nos encontraremos con la desagradable sorpresa que una de las cruces es imposible recogerla, porque Hickman diseñó un árbol con una rama demasiada pequeña y por lo tanto no llegamos hasta esa cruz, que además está situada sobre un tejado que Hickman lo incluyó como intangible, por lo que si hubiésemos llegado hasta él nos caeríamos y seguiríamos sin poder coger la cruz. Pero aún quedaba la sorpresa final, si leemos las instrucciones veremos que tras completar las cinco fases con el chico tendríamos que superar otra vez esas cinco fases, pero en orden inverso, esta vez con la chica. Pues bien, en el hipotético caso de que consiguiésemos coger esa cruz imposible, descubriríamos que las fases de la chica no están implementadas, en ninguna parte del código hay nada que nos permita controlar a la chica, por lo que es evidente que Hickman dejó el trabajo a medias.

Después el juego tiene otros puntos negativos que son ya comunes a todas las versiones, y es que es un juego de plataformas bastante confuso, en el que la mayoría de las veces no sabes muy bien sobre qué puedes apoyarte, o cómo saltar para poder agarrarte a esa cuerda que está atada a la rama del árbol. En definitiva, un buen envoltorio para un juego que falla precisamente en la parte de la jugabilidad.

También se publica este año **Formula 1 Simulator**, juego que originalmente había publicado **Spirit Software** para Spectrum incluyendo un volante fabricado por la misma compañía, el Spirit Steering Wheel. Cuando **Mastertronic** compra el juego evidentemente el volante desaparece, no parece muy compatible ese alarde de hardware con la política de sacar el juego por 1,99 libras.

En MSX el juego es prácticamente una versión directa de Spectrum ya que, aunque no son exactamente los mismos gráficos y podemos ver diferencias en el monoplaza, el juego está realizado como tal, lo que quiere decir que nada de *sprites* y la tabla de patrones se redefine continuamente actuando como si fuese en modo *bitmap* tal y como trabajan los Spectrum. Más allá de la gracia de la vista en primera persona, y de ver cómo se movía el volante y las ruedas el juego no ofrecía mucho más.

Pero debemos tener en cuenta cuándo sale este juego, seguramente no tenía mucha competencia en el mercado y para su año llamaba la atención el poder jugar con esa vista en primera persona. Así, **Formula 1 Simulator** se convirtió en el juego más vendido de la historia de **Mastertronic**. Estamos hablando de 568.013 copias entre todas sus versiones, según la **Retrogamer** británica, siendo además también el más vendido en MSX

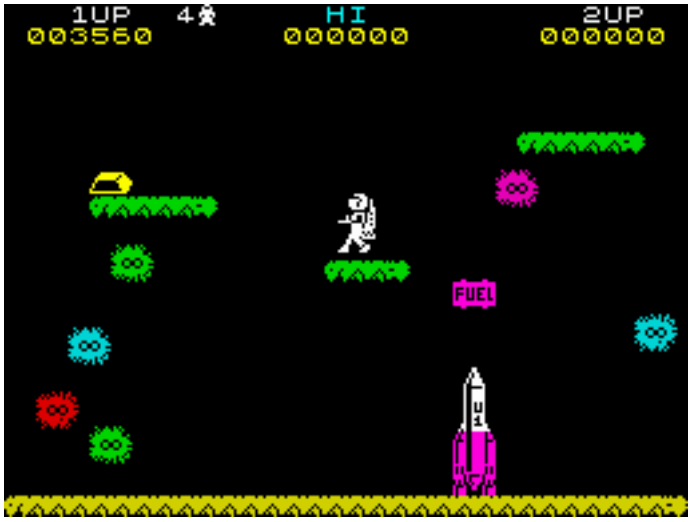
El último juego de este año publicado por **Mastertronic** para MSX es **Space Walk**. De nuevo, autoría original para la versión Commodore 64 y también realizada por los hermanos Darling, en esta ocasión con portada de Mark J. Brady, quien junto a John Smyth realizaría prácticamente todas las portadas de **Mastertronic**.

Si en **Chiller** los Darling se marcaron un plagio de **Thriller**, aquí no podían ser menos y su fuente de inspiración es el **Jetpac** de **Ultimate**. Aquí no tenemos que construir un cohete y llenarlo de combustible, pero sí que llevamos un astronauta con su jetpac y el objetivo es recoger una especie de satélite, mientras evitamos a asteroides y astronautas, y depositarlo en nuestra nave antes de que se estrelle contra el suelo, si esto sucede no perderemos una vida, sino que perderemos la partida completa. Eso sí, del dinamismo del título de **Ultimate** aquí no queda ni rastro.

Aunque se desconoce quién fue el autor de la versión para MSX, por cómo está realizada es muy posible que de nuevo sea Ed Hickman el encargado de programarla. Se diferencia bastante de la versión Spectrum, pero es fiel a la de Commodore. Al menos en el caso del MSX, el juego constaba de 16 niveles en los que variaba la velocidad y la dirección de los enemigos. Al superar el 16º nivel, el juego nos devolvía de nuevo al primero en un bucle infinito.



Space Walk





Jetpac y Space Walk, similitudes más que evidentes


CONVERSACIONALES EN INGLÉS
Las aventuras más avanzadas

Si hay un género de videojuegos que pudiésemos identificar con Reino Unido, posiblemente ése sería el de las aventuras conversacionales. Evidentemente, no son los únicos en crear juegos para este peculiar género, hemos visto aventuras en japonés y las veremos en más idiomas, debido a la aparente sencillez para crear una aventura de texto será bastante recurrente en otros países donde quizás no hubiese tanto talento para la programación. Pero no nos equivoquemos, aunque sea relativamente sencillo crear una aventura conversacional no lo es crear una realmente buena, y en eso los británicos se convirtieron en unos maestros.

Un repaso por las revistas británicas de los años 80 nos hará darnos cuenta de la importancia de las aventuras, con la pionera sección **Adventure** de Keith Campbell en **Computer and Videogames** en la que desde su primer número, en el que tenía una pequeña columna, fue creciendo poco a poco hasta convertirse en un punto de encuentro imprescindible para los aventureros. Keith solucionaba sus dudas y reseñaba las últimas aventuras en múltiples formatos, incluido el MSX del que confesaba, años después, que había sido su peor compra en cuanto a rendimiento ya que esperaba que hubiese tenido una cuota de mercado mucho mayor, como parecía prometer al principio.

El auge de la sección de Keith Campbell era un fiel reflejo de la situación de la aventura en Reino Unido, con un buen número de títulos que salían mes tras mes y perfeccionando cada vez más los *parsers*. Un *parser* es un analizador sintáctico para que el ordenador pueda interpretar las órdenes que introduce el aventurero, los había más populares y que estaban a la venta como el PAWS y el DAAD de Tim Gilberts, pero otras compañías, y más en los primeros años, tenían el suyo propio.

Una de las compañías que desarrollaron su propio *parser* fue también la más exitosa: **Level 9 Computing**, creada en 1981 por los hermanos Mike, Nick y Pete Austin. De los tres, Pete fue quien puso más empeño en crear **Level 9** por su afición a los juegos de guerra de tablero y a **Dungeons & Dragons**. Antes de **Level 9**, entró a trabajar en una compañía y en su ordenador tuvo el primer contacto con la aventura al descubrir la **Colossal Cave Adventure** de Will Crowther y Don Woods. Como podemos apreciar, más arquetípicos no podían ser los inicios de Pete Austin, porque **Colossal Cave Adventure** es la madre de todas las aventuras y la iniciadora del género de las conversacionales.

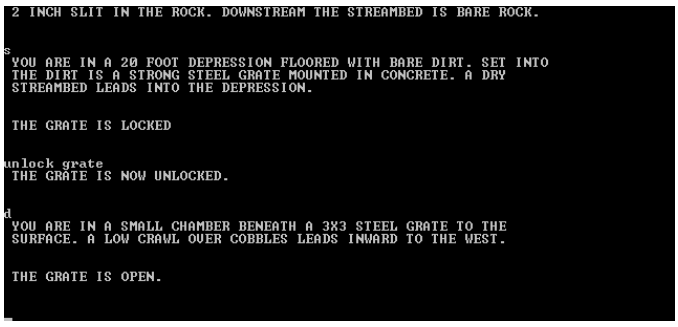


Cabecera de la sección de Keith Campbell





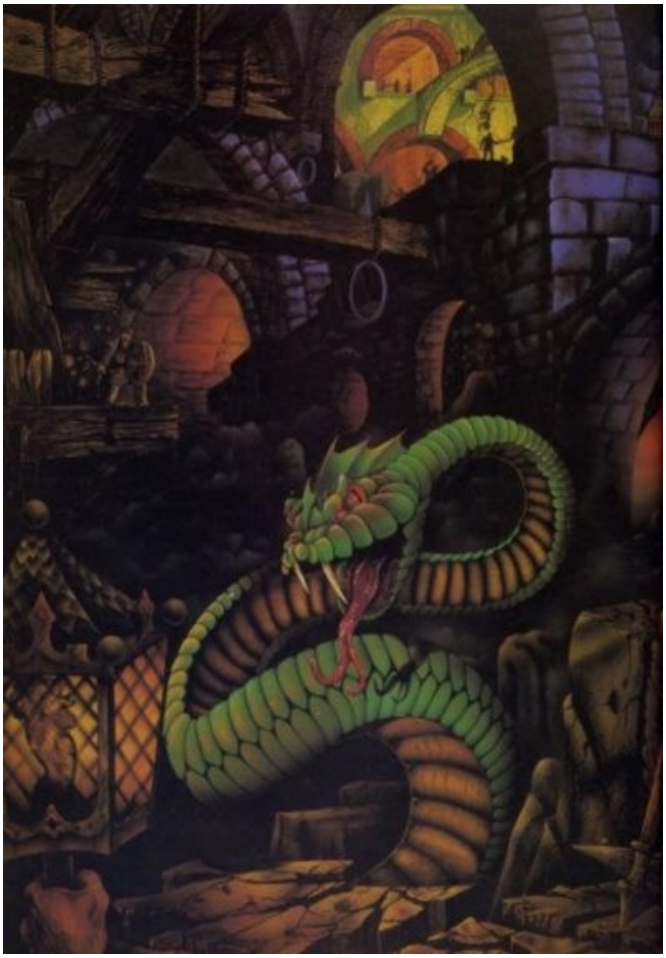
Nick, Pete y Mike Austin



Colossal Cave Adventure únicamente mostraba texto



Un cuarto de hora de espera,
al menos te avisan para que te organices



Portada de Colossal Cave Adventure, obra de Godfrey Dowson

Pete queda inmediatamente prendado de la aventura y consigue finalizarla en dos semanas, que puede parecernos mucho pero lo habitual era tardar unos seis meses. Pete ve claro que eso era a lo que quería dedicarse y convence a sus hermanos Mike y Nick para fundar **Level 9**, junto a su hermana, encargada del márquetin, y su padre, exempleado de la BBC, que sería gerente de la empresa. Una casa de software familiar y que debutaba con una primera aventura, **Fantasy**, realizada para Nascom.

Su siguiente juego ya es el primero en el que usan su nuevo *parser* de nombre **A-Code**, una potentísima herramienta que permitía una eficiente compresión de texto para así poder incluir descripciones extensas y multitud de localizaciones. De hecho, **Level 9** siempre presumía de que sus aventuras tenían más de 200 localizaciones y para cumplirlo tuvo que añadir 70 más a **Colossal Adventure**. Sí, tal y como su nombre puede indicar estamos frente a una reinvención de la original **Colossal Cave Adventure** y no será la última que veamos, ya que los derechos del juego eran libres y cualquiera podía hacer una versión de la aventura. En el caso de **Level 9** supone también el inicio de la conocida como Middle-Earth Trilogy, en homenaje al mundo donde se desarrollan los libros de Tolkien y por las varias referencias que se incluían en los juegos.

Pero, aunque el *parser* demuestra tener una enorme capacidad a la hora de comprimir texto, al menos en MSX no consiguen reducir tamaño en lo que al tiempo de carga se refiere, ya que en las aventuras de **Level 9** era habitual que tardasen hasta un cuarto de hora en cargar, y en esta ocasión no se trata de la típica exageración de lo mucho que había que esperar para jugar, en este caso era literal.

Los otros dos juegos que conforman la trilogía de la Tierra Media son **Adventure Quest** y **Dungeon Adventure**, y los tres títulos se publican en este 1985 en MSX. Todas son inicialmente aventuras con sólo texto, aunque en 1986 serían revisadas y corregidas para ser relanzadas por **Rainbird** en un pack bajo el nombre **Jewels of Darkness**. El cambio del nombre de la trilogía se realiza para evitar posibles problemas legales por el uso de nombres relacionados con Tolkien, cambiando, por ejemplo, Minas Tirith por Valaii. Pero no es ése el único cambio, ya que también incluyen gráficos para reforzar la descripción de las localidades. En el aspecto técnico cabe recalcar que los gráficos también se realizan en MSX pintándose como pudimos ver en multitud de aventuras posteriores, pero la ventaja aquí es que mientras se está pintando ya podemos escribir las órdenes y no tenemos que esperar a que finalice el proceso, lo que agiliza mucho la aventura.

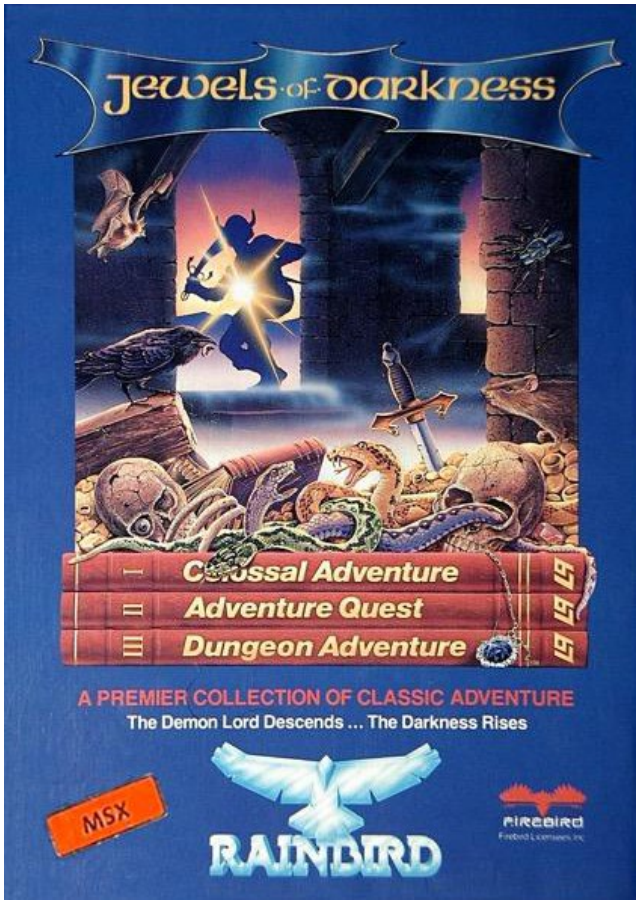
La idea de introducir gráficos no es del agrado de Pete Austin, consideraba que lo importante era el texto y con su descripción debería ser más que suficiente. Pero el mercado manda, y el propio Pete confesaba que la diferencia entre vender 5.000 y 30.000 copias está precisamente en incluir gráficos en el juego.

Nos detenemos un momento en las carátulas de **Level 9**, eran siempre fácilmente reconocibles por ese marco con el logo L9 rodeando la portada. La llegada de Godfrey Downson como portadista a **Level** 9 supuso un salto de calidad respecto a las primeras ilustraciones de la compañía, con un aspecto mucho más de cómic y bastante simple. Godfrey Dowson sería autor de las mejores portadas de la compañía y anteriormente había sido ilustrador de cartas del tarot y había realizado una portada para **Imagine**, pero fue una experiencia negativa ya que la empresa ni le pagó ni nunca utilizó su ilustración. Podemos decir que Pete Austin le rescató para el arte de ilustrar videojuegos y tuvieron una fructífera relación con más de 10 portadas realizadas por Godfrey para **Level 9**.

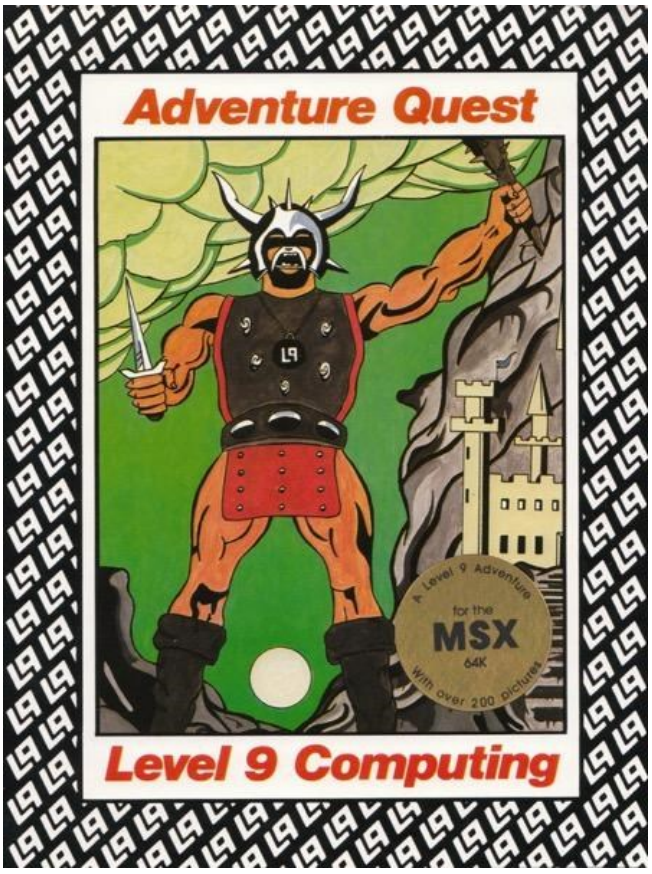
La siguiente trilogía de **Level 9** es **Silicon Dreams**, compuesta por **Snowball**, **Return to Eden** y **The Worm in Paradise**. Las dos primeras se publican en MSX en 1985, mientras que la tercera llega en 1986. **Level 9** abandona aquí la inspiración de Tolkien y los mundos fantásticos de temática medieval, nos sitúa en un futuro cercano en el que la humanidad ha comenzado a colonizar el espacio. En las dos primeras aventuras encarnaremos a Kim Kimberley, una agente encubierta, con la misión en la primera parte de evitar que la nave espacial de los colonos colisione contra una estrella y en la segunda su misión será conseguir que el sistema de defensa del planeta Edén no destruya la nave. En la tercera parte ya encarnaremos a un ciudadano anónimo de Edén y nos moveremos por la ciudad de Enoch con la misión final de salvar el planeta.

En cuanto al personaje de Kim Kimberley, intencionadamente se usa un nombre que puede ser indistintamente de hombre o mujer, y durante toda la aventura se juega con esa ambigüedad. Un pequeño detalle al final de la primera aventura, en donde se refieren a ella como Ms. Kim Kimberley, unido a que en la segunda parte la confunden con la mujer que había tratado de sabotear la nave, definen finalmente a Kim como una mujer.





Jewels of Darkness



Adventure Quest



Godfrey Dawson, foto de Nicholas Sack para la revista Crash



Ilustración de Snowball



Anuncio para MSX de los dos primeros juegos de Time and Magik

En **Snowball** el lema de "más de 200 localizaciones" se queda realmente pequeño, ya que en el juego nos podremos encontrar con más 7.000 localizaciones. Sí, más de siete mil localizaciones. Evidentemente esto no se logra creando cada una con un extenso texto y gráficos distintos, ya que eso sería tarea de años y entonces estaríamos ante el último juego de **Level 9**. En su lugar, 6.800 de estas localizaciones son parte de un laberinto de colores con un mínimo texto para cada uno y gráficos repetidos (gráficos en su versión revisada). De todas formas, sigue siendo un claro ejemplo de la potencia del **A-Code** de **Level 9**.

Return to Eden rebaja mucho los números de **Snowball**, incluye unas 250 localizaciones pero es la primera aventura de **Level 9** en incluir gráficos (en **Snowball**, al igual que con la trilogía anterior, hubo una revisión para incluirlos) gracias a una nueva versión del **A-Code**. Además, es en **Return to Eden** la primera vez en la que Godfrey Dowson colabora con **Level 9**, Pete Austin no estaba contento con la portada con la que iba a publicarse el juego, ya que había similitudes entre el robot de la ilustración y un cómic, así que para evitar problemas legales contrató a Godfrey para crear una segunda portada. El resultado impresionó tanto a Pete que le pidió que hiciera ilustraciones para las reediciones de sus juegos anteriores.

The Worm in Paradise supuso una nueva evolución en el **A-Code**, es aquí donde sucede lo que ya hemos comentado con la generación de gráficos, que es multitarea y no interrumpe al jugador a la hora de poder introducir comandos. El intérprete es capaz de entender más de 1.000 palabras, con lo que el síndrome de la palabra exacta queda aquí prácticamente desterrado. Este "síndrome" sí que lo veremos en años posteriores en producciones más pequeñas y sobre todo en otros países, consiste en la dificultad que tiene el aventurero a la hora de encontrar el verbo exacto en el que ha pensado el programador para solucionar un problema, no permitiendo el uso de sinónimos que también deberían ser aptos para avanzar en la aventura. También se incluyen nuevos tipos de puzles relacionados con el tiempo, algunas acciones se podrán realizar únicamente en momentos concretos de la aventura, por lo que en el juego se dispone de únicamente siete días para completarla, según el tiempo del juego, claro.

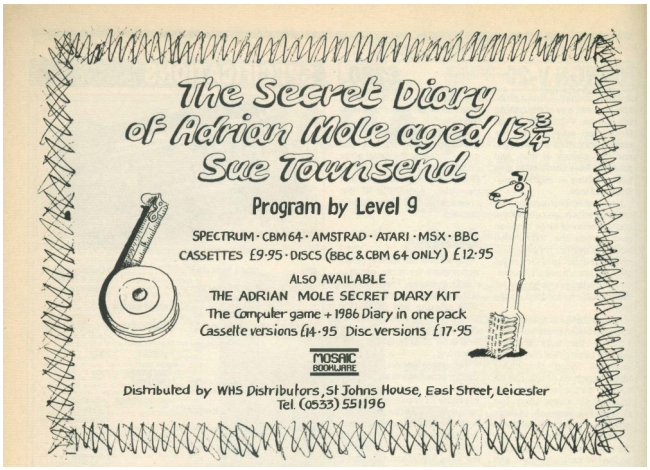
La tercera trilogía es **Time and Magik**, compuesta por **Lords of Time**, **Red Moon** y **The Price of Magik**. De nuevo, los dos primeros títulos se publican en MSX en 1985, mientras que para el tercero hay que esperar a 1986. El primer título de la trilogía en esta ocasión está diseñado por Sue Gazzard y en él encarnamos a un héroe anónimo, enviado por el Padre Tiempo a nueve eras diferentes para conseguir otros tantos tesoros. El viaje lo realizará el héroe a través de un carrillón, que hará las veces de máquina del tiempo.

En esta ocasión, el término trilogía está bastante cogida con pinzas ya que no hay una conexión entre la historia del primer juego y los dos siguientes más allá de tener en común el concepto de la magia. Más bien, la "trilogía" se formó posteriormente para relanzar las tres aventuras, de nuevo revisadas y corregidas, dentro de otro pack lanzado por **Mandarin Software**. En lo que sí que coinciden los tres títulos, al igual que en los anteriores, es en la gran recepción por parte de la prensa especializada. **Red Moon** acumula premios como mejor aventura del año en revistas tan importantes como **Computer and Video Games** o **Crash**. El juego causa sensación y se alaba la implementación de un sistema de combate basado en puntos, permitiendo al jugador lanzar hasta 12 conjuros diferentes.

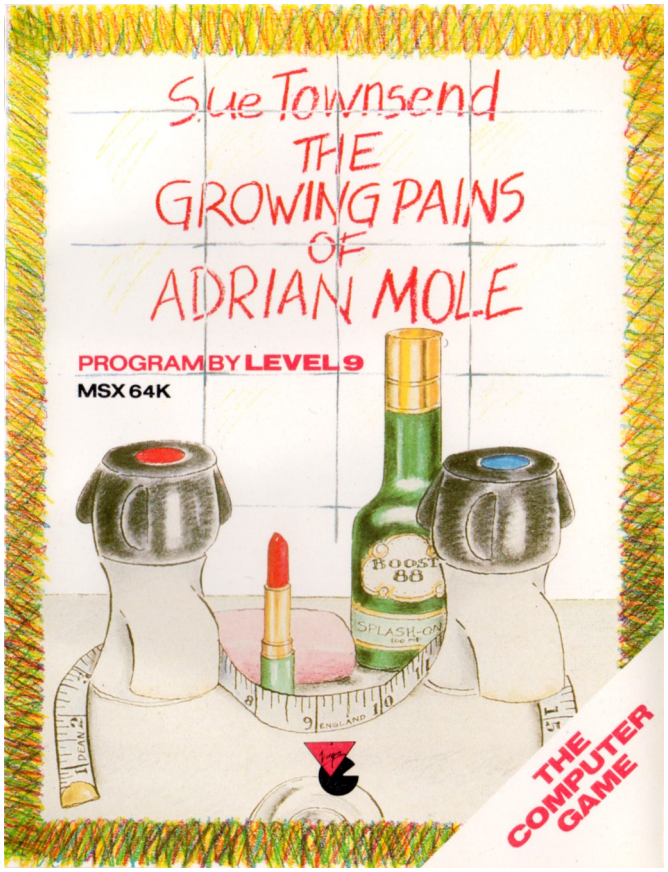
The Price of Magik incorporaba otra novedad al sistema de juego de las conversacionales, el nuevo comando OOPS permitía al jugador anular la última orden y así poder corregirla en caso de que le hubiese llevado hasta un final no deseado. **Level 9** adelantándose varios años a la aparición de las teclas de salvado y recuperación de estado que podemos ver en los emuladores.

Pero las críticas no siempre son tan positivas, el primer tropiezo importante llega en **The Secret Diary of Adrian Mole Aged 13¾**, basado en el best seller de Sue Townsend. El juego no convence debido a que ya no es una aventura conversacional, sino que es más similar a un libro del estilo "escoge tu propia aventura", pudiendo elegir entre unas 50 historias alternativas dependiendo de nuestras decisiones. Los textos son extensos y los gráficos convincentes, pero la escasa libertad que da al jugador simplifica en demasía el juego, un cambio demasiado radical en una compañía que hasta entonces se había distinguido precisamente por todo lo contrario, por limitar muy poco la imaginación del aventurero.

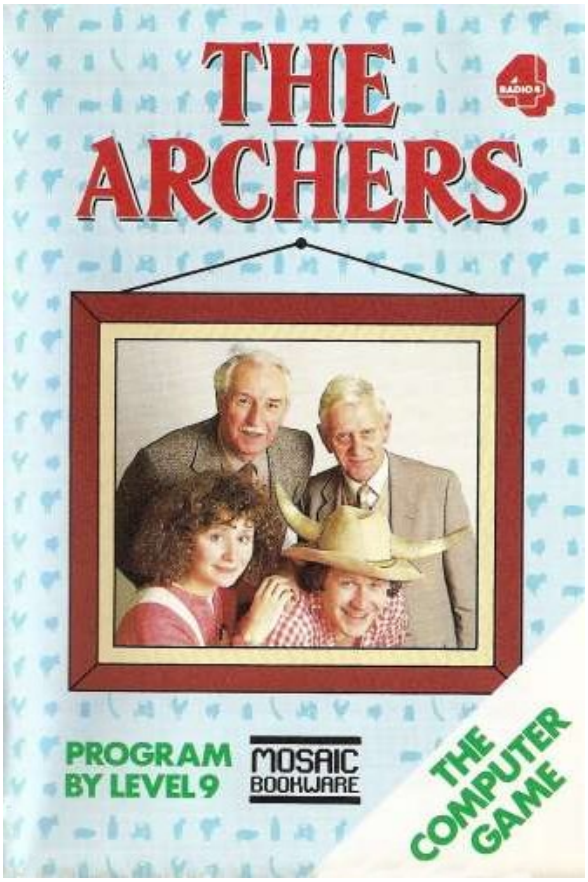
Sin embargo, estamos ante uno de los juegos más exitosos de **Level 9** en lo que a ventas se refiere ¿La razón? Pues que se publicó en un momento en el que coincidió con la emisión de la serie de TV basada en el libro y realizada por **Thames Television** ¿Resultado? Más de 150.000 copias vendidas entre todos los sistemas y la demostración de que la mayoría de las veces más vale una buena publicidad que un buen trabajo. El éxito hizo que a principios de 1987 llegase a MSX la continuación: **The Growing Pains of Adrian Mole**. Ambos títulos publicados bajo el sello de **Mosaic Publishing**.



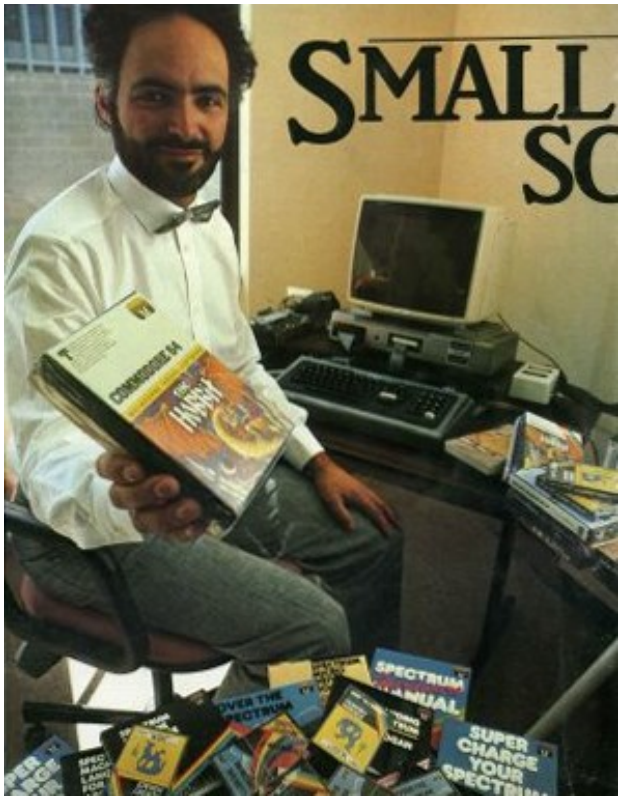
Anuncio de The Secret Diary of Adrian Mole Aged 13¾



The Growning Pains of Adrian Mole,
las aventuras del personaje de Sue Townsend continúan



The Archers, de la televisión a los ordenadores



Alfred Milgrom

1985 fue una avalancha en cuanto a títulos de **Level 9** para MSX se refiere. Se juntaba el hecho de que aprovechasen para recuperar sus antiguos títulos con el lanzamiento de los que estaba produciendo en ese año o habían lanzado recientemente. Uno de ellos fue **Emerald Isle**, lanzado a un precio rebajado debido a que el guion no era original de Pete Austin sino de Shaun D. Abbott, una práctica que no era exclusiva de este juego, sino que era una política habitual en **Level 9**. En esta ocasión nos colocaban en mitad del triángulo de las Bermudas, hemos sido víctimas de un accidente de avión debido a un temporal y hemos podido huir en paracaídas, cayendo en una misteriosa isla habitada por criaturas y hombres de comportamiento bastante extraño.

El último juego de este año es **The Archers**, basado en una serie británica que se comenzó a emitir en 1951 en la BBC Radio 4, acercándose a la increíble cantidad de 20.000 episodios, por lo que es la serie más longeva de la historia. Un drama rural llevado a videojuego y que sigue la línea de **Adrian Mole**, por lo que vuelve a cosechar críticas negativas. Aunque este juego tiene la originalidad de que se enfoca desde el punto de vista del guionista de la serie, por lo que has de tratar que los episodios sean entretenidos o recibirás cartas de oyentes quejándose y, si lo haces muy mal, finalmente la carta de despido de la BBC.

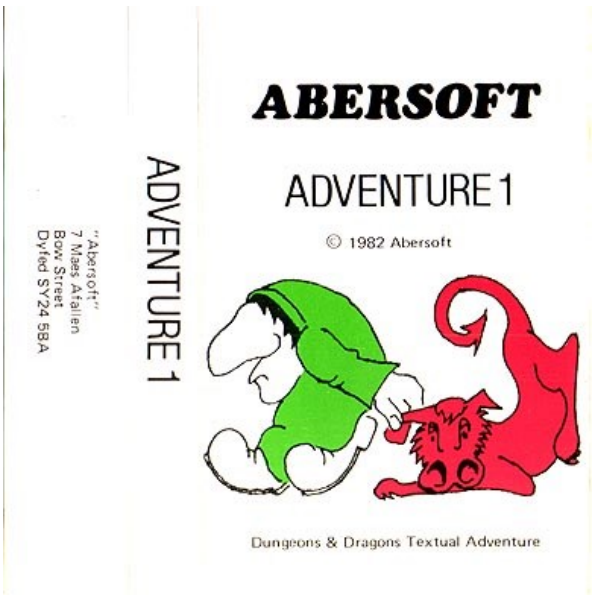
Pasamos ahora a otra compañía que proveyó de aventuras conversacionales al MSX en este 1985: **Melbourne House**. Pese a lo que indica su nombre, se trata de una compañía británica fundada en 1978 por Alfred Milgrom y Naomi Besen (actualmente Naomi Milgrom) dedicada a la distribución de libros, tratando de hacer de puente entre Estados Unidos, Reino Unido y Australia. Resultaba más barato buscar una licencia para distribuir en Reino Unido y de ahí a Australia, que comprarla para distribuir únicamente en Australia. Ambos eran australianos, de ahí el nombre de la compañía, y en 1980 regresan a su país para fundar en su Melbourne natal **Beam Software**, nombre nacido de unir **BE**sem y **A**lfred **M**ilgrom, para poder producir así sus propios programas y convirtiéndose en la primera compañía australiana dedicada al desarrollo de software.

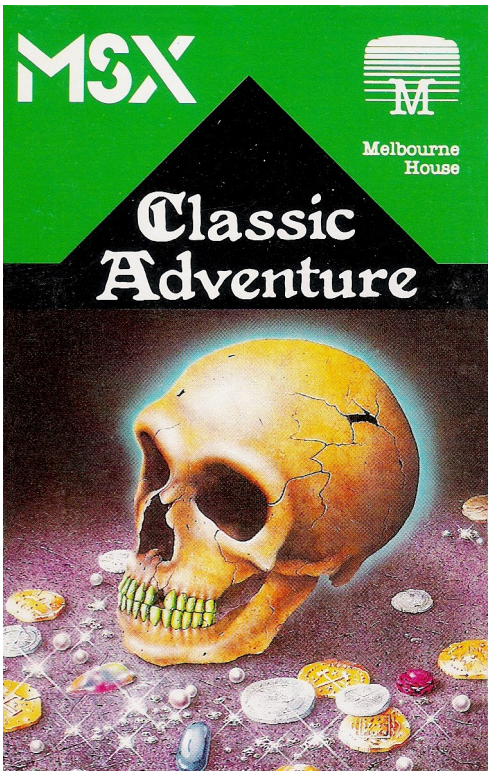
Avanzamos brevemente hasta julio de 1985, cuando **Melbourne House** publica su primer juego para MSX: **Classic Adventure**. Originalmente había sido editado en 1982 como **Adventure 1** para Spectrum bajo el sello **Abersoft**. Creada por John Jones-Steele, es posteriormente distribuida por **Melbourne House** quien cambia su carátula por una mucho más profesional, realizada por Steinard Lund. Se trata, cómo no, de otra adaptación de la **Colossal Cave Adventure** conteniendo únicamente texto.

Regresamos a 1980, a Australia, cuando **Beam Software** publica un anuncio en busca de programadores a tiempo parcial y una de las personas que contesta es Veronika Megler, quien se encuentra en su último año de diplomatura. Como Alfred Milgrom necesita más gente, Veronika se lleva también a **Beam Software** a sus compañeros de facultad Ray, Kerrin y Philip Mitchell.

La primera tarea que encomienda Alfred Milgrom a Veronika es la creación de "la mejor aventura jamás creada", para ello se vale de su experiencia previa en la adquisición de licencias de libros y consigue la de **El Hobbit** de J.R.R. Tolkien. Veronika hace equipo con Philip Mitchell y comienzan la laboriosa producción de **The Hobbit**. El libro era completamente nuevo para Veronika, por ello lo primero fue leerlo completo y anotar los pasajes más interesantes para trasladarlos al videojuego.

Veronika no tenía demasiada experiencia previa con los videojuegos, realmente era un mundo que no le atraía ni entonces ni después de esta aventura en **Beam Software**, su primer ordenador había sido uno que se había construido ella misma, pero sí que había jugado en la universidad a **Colossal Cave Adventure**, así que de nuevo la primera aventura volvía a ser el germen e inspiración para un nuevo juego. En la lectura del libro, Veronika se da cuenta que la mayoría de las situaciones se resuelven de forma colaborativa y esa interacción entre personajes es algo que quiere trasladar a su juego. También recuerda que en **Adventure** los personajes estaban siempre en los mismos sitios y realizaban las mismas acciones, algo que le aburría porque una vez superado el juego no habría nada nuevo que descubrir en nuevas partidas, por lo que entiende que los personajes de su juego tendrían que parecer que están vivo. Así es como se fragua uno de los puntos más interesantes de **The Hobbit**, el hecho de que los personajes secundarios no hiciesen siempre lo mismo llegando incluso a situaciones totalmente inesperadas para el jugador y pudiendo cambiar completamente de una partida a otra. La variedad es tal que es posible que mueran personajes necesarios para terminar el juego, como Gandalf, por haberse ido a una pantalla diferente y haber atacado por su propia cuenta.

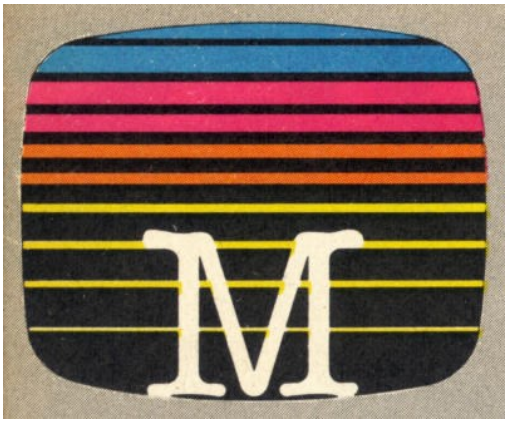




Portada original como Adventure 1, y la posterior de Steinar Lund

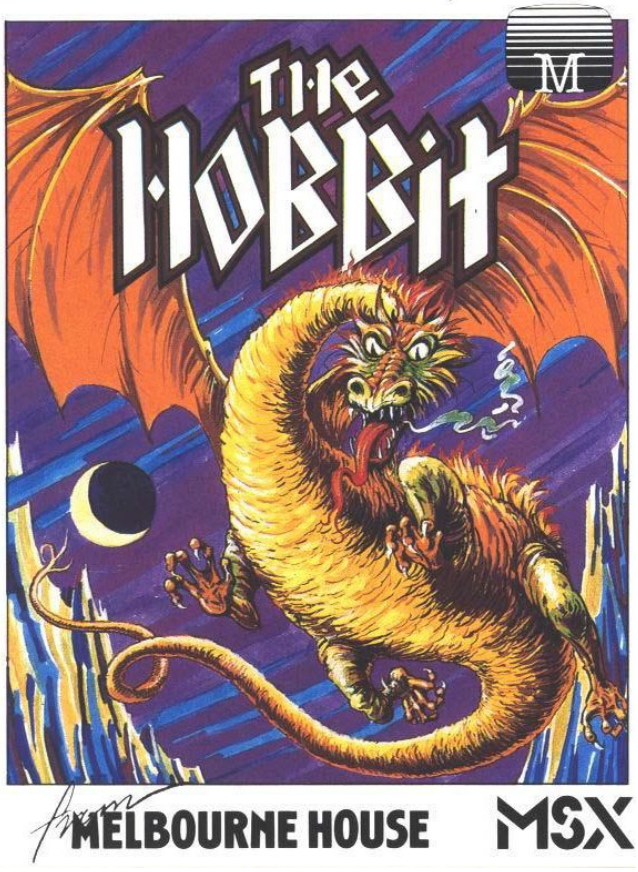


Veronika Megler





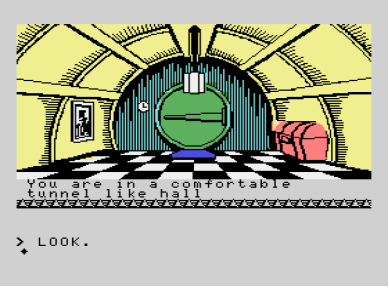
Philip Mitchell



The Hobbit

Pero para hacer realidad todo lo ideado por Veronika, Philip tuvo que crear su propio *parser*, el **Inglish**, la base de datos de mensajes y los gráficos. Todo codificado para que Veronika pudiese crear la aventura y ésta se comprimiera de forma que fuese imposible que los jugadores pudiesen descubrir cómo avanzar rebuscando en el código del juego. Además, Veronika incluye el concepto del tiempo en el juego, todo se desarrollaba en turnos, un movimiento del jugador suponía que los otros personajes también hiciesen alguna acción, e incluso podíamos esperar y ver cómo se comportaban o ellos mismos realizarían acciones si pasábamos demasiado tiempo sin introducir ninguna orden. El **Inglish** permitía también acciones encadenadas y una comprensión del texto pocas veces vista, el clásico "verbo + sustantivo" seguirá siendo la base de la mayoría de los aventureros, pero el **Inglish** permite sentencias más naturales como "coge la lámpara y enciéndela".

El juego, programado en un TRS-80, es de una gran complejidad y por ello su finalización se va retrasando, entremedias Veronika y Philip realizan otro juego: **Penetrator**, aunque éste no vio la luz en versión MSX. Finalmente, en 1982 se publica **The Hobbit** para Spectrum y el éxito es arrollador, convirtiéndose en el primero en alcanzar el millón de unidades vendidas sólo en Spectrum. Aunque la cifra ya de por sí es espectacular, podría haber sido mucho mayor si se hubiese podido distribuir en otros formatos en EE. UU., pero un problema con las licencias de las imágenes usadas como inspiración para los gráficos, propiedad de Kent Rees, lo impide. Su éxito provoca que sea portado a multitud de sistemas, incluido el MSX en 1985 con una versión heredada de la original 1.2 de Spectrum, corregida respecto a la primera publicada, la 1.1, y en la que ya no estaba Veronika ya que había abandonado la compañía, ella siempre había tenido claro que aquello era un trabajo temporal y que su carrera profesional iría por otro camino. De hecho, actualmente vive en Portland y es científica de datos en Amazon y por mucho que su legado en el mundo de los videojuegos sea tan impresionante como este **The Hobbit**, no fue hasta muchos años después que comenzó a ser consciente del éxito que obtuvo su criatura, cuando la gente quería contactar con ella para preguntarle dudas sobre el juego y su proceso de creación. Volviendo a la versión MSX, al igual que la de Spectrum se distribuye de dos formas, una con el juego únicamente y otra, más cara, en la que se incluía el libro de Tolkien.



El juego llega incluso a ser comercializado en Japón, finales de 1985 es un momento en el que al país llegan unas cuantas producciones británicas para tratar de ganarse su hueco en el mercado, y **The Hobbit** no pasa desapercibido debido a que en Japón ya tenían experiencia jugando a conversacionales completamente en inglés, aunque suponemos que una tan avanzada y con un léxico tan rico como tenía **The Hobbit**, no debió de ser precisamente sencilla para el jugador japonés medio. Como se puede ver en la publicidad, el juego costaba 4.800 yenes ya que, aunque se distribuyó en casete, también en Japón se incluía el libro de **El Hobbit**, pero en inglés.

Terminamos el recorrido por las conversacionales en inglés con el **Zakil Wood** de **Mr. Micro**, una aventura realizada en exclusiva para MSX y se nota en la forma en la que se muestran los gráficos en pantalla. No se van pintando como en las que hemos visto hasta ahora, si no que se muestran de forma inmediata.

Sin embargo, se trata de una aventura no tan evolucionada como las demás que hemos visto en este 1985. Una de las razones es que el inventario se reduce a únicamente cuatro objetos y no implementa algo que represente el peso de cada objeto, por lo que será lo mismo llevar cuatro plumas que cuatro canoas, por poner un ejemplo. Esto convierte el juego en un ir y venir, buscando dónde dejar ese objeto que ahora no podemos llevar por tener el inventario lleno y necesitaremos volver a coger más adelante para poder avanzar en la aventura. También se trata de una aventura difícil, que da pocas pistas útiles al jugador. Pese a ello, no estamos ante una mala aventura, ni mucho menos, pero sí que pierde respecto a sus competidores.

Aunque hemos dicho que es exclusiva de MSX, la primera portada con la que salió **Zakil Wood** mostraba una pantalla que no corresponde con ninguna de MSX. Es más, por la imagen podríamos apostar que se trataba de una pantalla de Commodore 64. Esta imagen desapareció en una segunda edición de la carátula, también distribuida por Mr. Micro.

Nuestra misión es recuperar el rubí de Zakil, nuestros paisanos nos acompañan hasta la entrada del bosque de Zakil y allí, muy atentos, esperan a que avancemos y no nos permitirán volver si no es con el rubí en las manos. La piedra preciosa había garantizado la prosperidad al pueblo, y es por eso por lo que hay tanto interés en recuperarla. Tras pasar por muchos sufrimientos y llegar al final, nos encontraremos con la promesa de una segunda parte que nunca llegó a publicarse.





Primera edición de Zakil Wood, mostrando una misteriosa pantalla



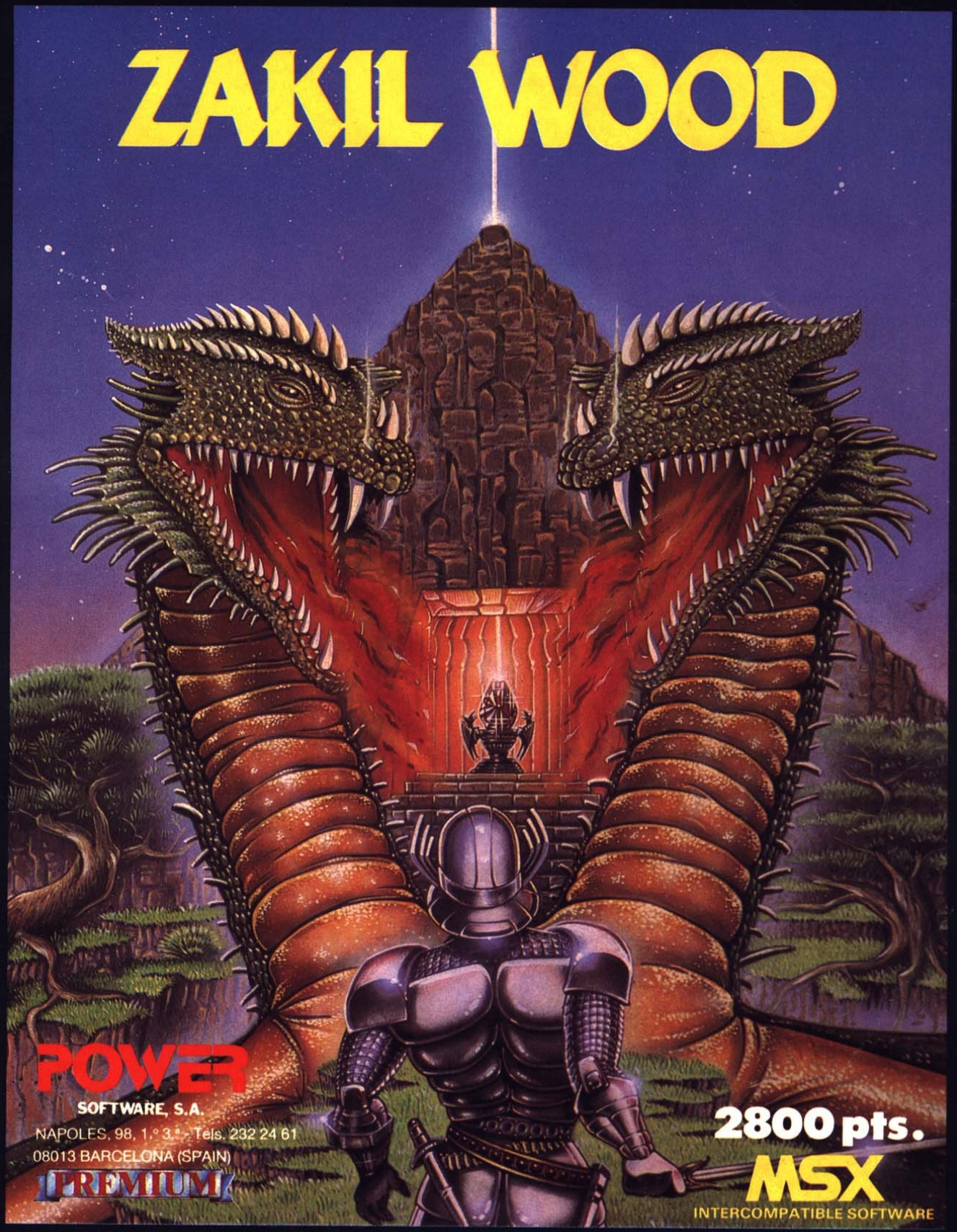
REMAKE



Zakil Wood tuvo en 2019 una nueva versión para ordenadores MSX2, obra de Natalia Pujol con música de Gabriel Caffarena. El juego ahora tenía gráficos digitalizados, se podía jugar en inglés o en castellano y era más sencillo finalizarlo gracias a las nuevas pistas que Natalia dejó en los textos del juego. Esta nueva versión nació con dos propósitos, el primero era hacerle un homenaje al juego original, al que Natalia jugaba junto a un diccionario para tratar de desentrañar sus secretos, y el segundo era practicar con la herramienta MSX2DAAD que ella misma estaba desarrollando para facilitar la creación de nuevas aventuras para MSX.

Nuevos y mejores gráficos en SCREEN 8, una agradable melodía y varios de los defectos de la versión original subsanados. Poco más se le podía pedir a un *remake* de **Zakil Wood**.

¡LA AVENTURA MAS EMOCIONANTE!



Deseo recibir los juegos que a continuación especifico, comprometiéndome al pago del importe de los mismos.

Nombre _____

Dirección _____

Teléfono _____

Firma:

ZAKIL WOOD

SISTEMA _____ CANTIDAD _____

☐ Contrarreembolso. ☐ Adjunto Talón. ☐ Giro Postal.

Deseo recibir información de sus programas en: MSX ☐ AMSTRAD ☐



Red Moon

Voted
"BEST ADVENTURE OF THE YEAR"
Commodore Computing International
Amstrad Computer User
Computer and Video Games

Voted
"BEST GRAPHICAL ADVENTURE 1985"
Zzap! 64
Amtix
Crash

£6.95
Cassette

The Price of Magik

NOW AVAILABLE

Rise from Sorcerer's Apprentice to Supreme Wizard

Many Powerful Spells

Independent Creatures

200 + locations, all illustrated
(not BBC)

Sophisticated word-recognition and fast response.

NEW

£9.95
Cassette



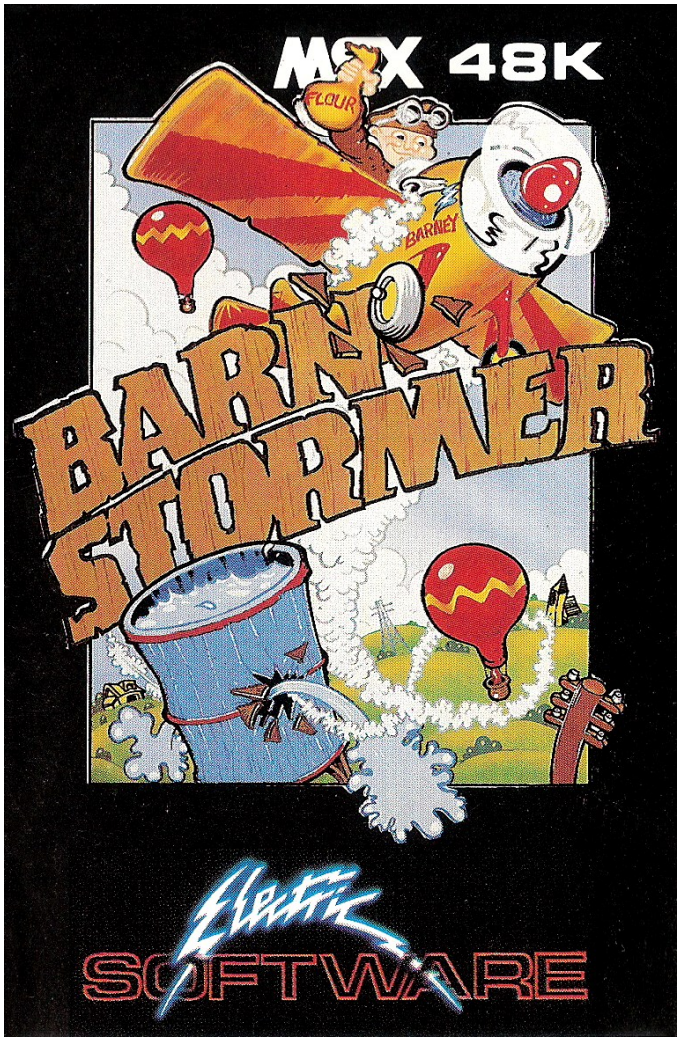

MÁS SOFTWARE BRITÁNICO
Faltan las grandes compañías

1985 puede ser recordado como el año en el que el software británico tomó más en serio el MSX, creando juegos que en su inmensa mayoría trataban de aprovechar las capacidades de la máquina. Es cierto que todavía nos quedan años por ver y tendremos que analizar a una compañía que nos dejó muestras de calidad como fue **Gremlin**, o los mejores juegos de **Ocean** para MSX, pero estos títulos ya serán muestras más dispersas y en algunos casos tampoco es que se hiciese una versión específica para MSX y no veremos ya una producción tan generalizada como en este año.

1985 supone también el final de **Electric Software**, una de esas compañías británicas que en MSX podemos mirar con simpatía porque realmente intentó hacer un buen producto. Querer no siempre es poder, aunque no estamos diciendo que los títulos de **Electric Software** fuesen de baja calidad, pero sí que es cierto que no tenía posibilidad de competir con otras compañías que poco a poco iban acaparando más cuota de mercado. Es inevitable, de una explosión inicial en un mercado, con múltiples agentes tratando de adquirir su parte del pastel, lo lógico es que los más fuertes, los que ofrecen los mejores productos, vayan creciendo y ahogando a los que no pueden seguir el ritmo. Además, hemos de recordar que **Electric Software** se fundó específicamente para crear software para MSX, por lo que el fracaso del estándar japonés en Reino Unido era inevitable que arrastrase también a la compañía de software.

En esta recta final de **Electric Software**, uno de los títulos que nos dejó fue **Barn Stormer**, ideado y creado por Andy Eltis. Tomamos el papel de un piloto de acrobacias aéreas con el objetivo de atravesar un depósito de agua con nuestro aeroplano. Entre el inicio y nuestro objetivo se interpondrán varios globos aerostáticos, los cuales podremos hacer aterrizar lanzándoles lastre y acertando en la cesta. Una vez hecho esto, tendremos vía libre para coger velocidad y lanzarnos contra el depósito de agua. De todas formas, en la mayoría de las ocasiones bastará con desplazarnos hacia la parte superior de la pantalla e ir todo recto desde ahí. Conseguiremos menos puntos por hacerlo desde tan arriba, cierto, pero será un método muy seguro... siempre que consigamos dominar el control, porque no es tan sencillo al disponer únicamente de derecha, izquierda y disparo para lanzar los lastres. Es decir, no tendremos un control direccional, sino que lo que haremos será girar el avión sobre su eje y éste irá cogiendo automáticamente velocidad.





Barn Stormer



A empotrarse contra el depósito de agua



Le Mans y Le Mans 2, dos gotas de agua



Looking a bit like a credit card, the soft card is a low cost cartridge alternative

BRIGHT ALTERNATIVE TO CARTRIDGES

Three of Electric Software's games titles will be released on Astron soft cards before Christmas.

The soft card, a credit card sized alternative to cartridges, contains 16K of masked ROM. It plugs into the cartridge port of your MSX micro by means of a special adaptor.

Electric is launching a promotional campaign throughout November and will be offering *Le Mans* on soft card, along with an adaptor for £19.95. The adaptor alone retails for £7.95 and the game £15.95.

In the run-up to Christmas, Electric will be selling a duo pack for £29.95 containing *Sweet Acorn, Choro Q* and an adaptor.

The company has also just released a cassette-based game called *Barnstormer* which features the antics of a bi-plane pilot called Barnie and costs £8.95. Two more titles, *Eros* and *Pinkie*, will be released next month for £8.95 each.

All Electric's titles are available through two of the major MSX distributor networks; Nemesis, who can be contacted on 01-846 9701 and Lightning which is on 01-969 5255.

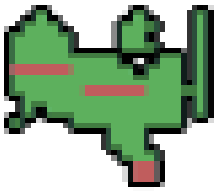
Noticia en la What MSX? El Precio de cada tarjeta se anunciaba en 15,95 libras, Pronto los cartuchos se rebajarían a ese precio

Técnicamente es un buen ejemplo de cómo usar el MSX. El avión y las nubes son *sprites*, para que así tengan un buen movimiento y las nubes puedan superponerse. Los globos, por su parte, están hechos con *tiles*, pero su movimiento es también suave ya que usan la técnica de replicar cada *tile* en ocho desplazados cada uno un píxel. Jugablemente ya no es tan destacado, ya hemos dicho que cuesta un poco hacerse el control, y no sería tan complicado si no tuviese la aceleración automática. Además del control, el juego es siempre igual y la única variedad que nos presenta es alternar fases de día con fases de noche.

Le Mans 2 nos haría suponer rápidamente que se trataba de una segunda parte del juego de conducción que ya vimos en 1984. Nada más lejos de la realidad, como mucho estamos ante un lavado de cara, con un cambio de pantalla de carga, ahora el coche luce el número 2, cambio de los colores del interior del coche... y a correr. Aunque sin tener confirmación oficial ni ninguna fuente que lo corrobore, **Le Mans 2** lo que huele es a un intento por colar de nuevo el mismo juego con la excusa de que ahora salía para la Soft Card de la compañía japonesa **Astron**, una tarjeta como la Bee Card de **Hudson Soft**. Con este sistema el usuario tendría que comprar un adaptador que se introducía en el slot del MSX, para posteriormente insertar la tarjeta en el adaptador. El gasto inicial, por el adaptador, no era demasiado atractivo, pero la compra de cada tarjeta supuestamente abarataría el coste de los cartuchos. Supuestamente, porque al poco de la salida de la Soft Card vino una rebaja en los precios de los cartuchos importados de **Konami**, lo que provocó que desde ese momento era más caro comprar una tarjeta que un cartucho, un sinsentido.

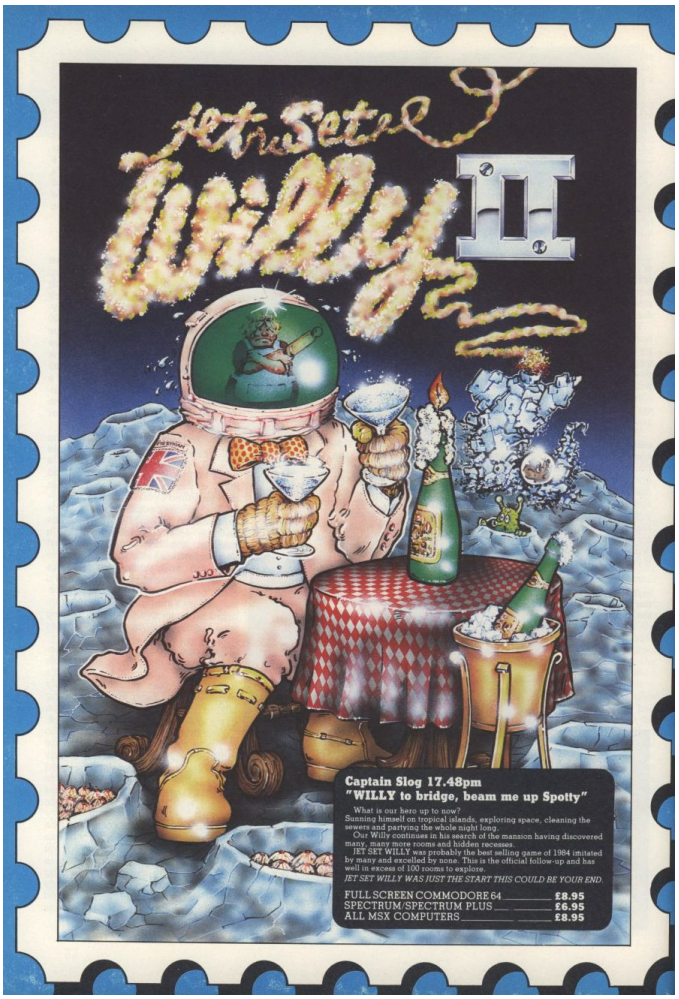
Electric Software había licenciado la patente de **Astron** para su comercialización y distribución en Reino Unido. Posiblemente un intento por abrirse paso en el mercado diferenciándose de la competencia. Sin embargo, la vida de esta tarjeta fue efímera y nunca supuso una alternativa real para los casetes y los cartuchos.

Por último, mención aparte merecen **Buck Rogers – Planet of Zoom** y **Zaxxon**, que ya hemos reseñado junto a las versiones japonesas de **Ponyca**.

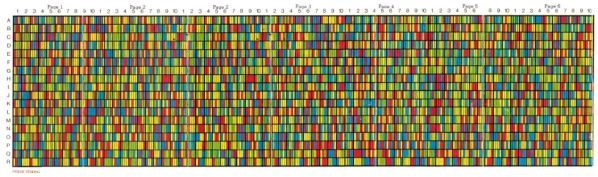


Visitamos ahora **Software Projects**, la compañía de Matthew Smith que en este 1985 lanzaba la nueva aventura de su minero Willy: **Jet Set Willy II** ¿Matthew Smith volviendo a mostrar sus alocados mundos para que Willy trate de sortear todos los obstáculos? Pues no, en este caso el bueno de Matthew había abandonado el Spectrum y el Z80 y en 1985 estaba enfrascado en el Commodore 64, la experiencia de crear **Jet Set Willy** no le había resultado especialmente agradable y prefería cambiar de aires creando un nuevo juego bajo el nombre de **Willy Makes the Taxman**. Finalmente, su nuevo proyecto nunca vio la luz y lo canceló a los tres meses de comenzar su desarrollo. Fue el principio del fin para Matthew Smith, después de este sinsabor, su siguiente proyecto para Spectrum (**Attack of the Mutant Zombie Flesh Eating Chickens from Mars**) tampoco fue publicado una vez terminado porque no estaba contento con el resultado. Tras esto, Matthew cerró la compañía y se fue a los Países Bajos a vivir en una comuna.

Pero quedémonos en 1985, porque es donde encontraremos los títulos para MSX empezando por el ya citado **Jet Set Willy II**, que más que una continuación se trataba de una expansión del título precedente y, para ser más concretos, una adaptación a Spectrum del **Jet Set Willy** de Amstrad CPC. Como siempre, el mercado mandaba y si la gente quería otra aventura de Willy había que dársela como fuera. El encargado de realizar esta expansión fue Derrick P. Rowson, autor junto a Steve Wetherill del **Jet Set Willy** de CPC, quien hace lo que buenamente puede, pero en las 40 pantallas añadidas se nota la falta del genio de Matthew para darle ese punto justo de locura. Eso sí, hay que reconocerle que mejoró la compresión de las pantallas para poder incluir más y aspectos del control del personaje, como que ahora se podía saltar en una dirección y justo al aterrizar realizar un salto en la contraria, mientras que en los dos títulos precedentes si realizábamos esta maniobra Willy daría un salto en vertical. El otro gran aporte era el final del juego, ahora, tras recoger al menos 150 objetos, al regresar a la cama Willy se dirigiría automáticamente hacia el retrete, se colaría por él y aparecería en... la caverna central, la primera pantalla del **Manic Miner**. Una buena manera de cerrar el círculo.



Publicidad de Jet Set Willy II


El engorroso sistema de protección de Jet Set Willy II, obra de Padlock Systems

Quienes sí repetían en este nuevo **Jet Set Willy** eran Roger Tyssiman, autor de la carátula, y Cameron Else, responsable de la versión MSX. De nuevo, un gran trabajo por parte de Cameron en un juego con muy poco que reprocharle en el aspecto técnico, por ello el juego se mueve con una gran fluidez y proporciona una experiencia muy agradable al jugador. No sólo se centra en el uso de *sprites*, también se encarga de agregar detalles a la zona de marcadores que dejan una muy buena impresión y también incluye un par de pantallas nuevas para esta versión. En el apartado sonoro es continuista en el menú principal, de nuevo la *Sonata del Claro de Luna* de Beethoven, pero durante la partida la melodía es distinta a las otras versiones y no hemos podido identificarla. Según Steve Wetherill, Cameron Else dijo que la música de las versiones de CPC y Spectrum tenían una nota mal, por lo que decidió incluir otra melodía distinta que parece ser creación original del propio Cameron.



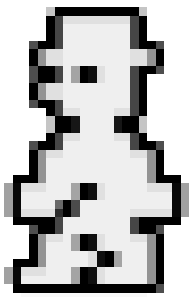
La Cartography Room nos permite trasladarnos a cualquier habitación del juego. Sólo es accesible si activamos el modo cheat del juego

La creación de la versión MSX llevó varios meses, Cameron se preocupó no sólo de crear una versión aprovechando el MSX, sino que también testeó en profundidad cada una de las habitaciones para asegurarse de que el juego era terminable. Por ello, dejó oculto un modo para poder jugar sin restricciones, había que pulsar las cuatro teclas cursoras y la barra espaciadora al mismo tiempo, algo que no es posible en emuladores por limitaciones de los teclados actuales. Al hacerlo, con un mensaje pedirían la contraseña (*caveman*) y al introducirla correctamente tendríamos acceso a diversas ventajas: con F1 veríamos el modo cartográfico para movernos con libertad por el mapeado, con F2 se entraba en el modo "paso", en el que el juego se detendrá y sólo avanzará un *frame* cada vez que pulsemos un número, y con F3 tendríamos vidas infinitas.



Y vuelta a empezar con la limpieza de la casa...

Durante la realización de esta versión, Cameron Else se mudó de Londres a París y tuvo que llevarse con él el Toshiba MSX que **Software Projects** le había dado para que pudiese realizar estas conversiones. El ordenador fue detenido en la aduana al salir del país y al estar a nombre de la empresa le exigían una licencia de exportación. Según explicaba el propio Cameron en msx.org, el procesador Z80A del Toshiba lo consideraron como munición según la ley vigente, así que tuvo que dejarlo atrás y esperar a que un familiar lo recuperase.



Software Projects publicó otro juego para MSX en este 1985, también creado por Cameron Else, aunque en esta ocasión el juego no procedía de Spectrum, sino de Commodore 64: **Harvey Smith Showjumper**. Estamos ante el ejemplo perfecto de que las habilidades de Cameron Else le permitían replicar el código desde un chip tan diferente como es el 6502 de Commodore 64, aprovechando de nuevo las posibilidades del MSX. Sin duda, es una lástima que Cameron Else no siguiese ligado al MSX o no tuviese una vena más creativa que le impulsase a programar sus propios juegos. Lo suyo era implementar, y no crear desde cero, pero lo hacía de una forma excepcional.

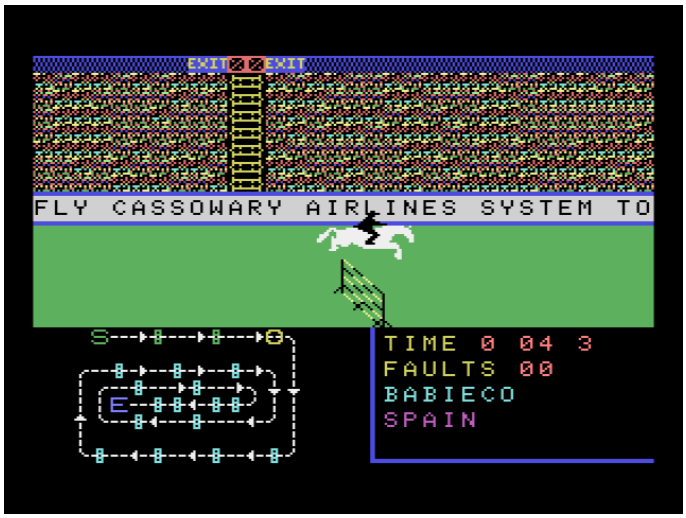
Para este juego de hípica, **Software Projects** consiguió un acuerdo con el jinete Harvey John Smith, muy famoso en Reino Unido y ya todo un veterano en 1985. Había nacido en 1938, su retirada se produciría en 1990 y en las Olimpiadas de 1984 su puesto ya estaba entre los comentaristas, y no compitiendo. Sin embargo, su popularidad seguía siendo muy grande, tanto que incluso intentó iniciar una carrera como cantante... que no llegó muy lejos, pero podéis buscar *Harvey Smith True Love* para comprobar por vosotros mismos sus cualidades como cantante, y de paso comprobar que al sencillo le pusieron una portada que recuerda mucho a la del juego. Es por eso que en **Software Projects** creyeron que era el nombre ideal para ponerlo al frente del juego ideado por los hermanos Porch, Colin y Janet. La misma Janet fue autora también de los gráficos para la versión MSX, era sencillo replicar los gráficos de Spectrum a MSX, pero desde Commodore 64 ya exigían un rediseño.

El juego ofrecía doce circuitos diferentes en los que demostrar nuestras habilidades manejando al caballo, el cual podíamos cambiarle el nombre y la nacionalidad. También venía con un completo editor en el que crear nuestros propios circuitos si ya dominábamos los que venían de serie. En ese sentido, el juego ofrecía un montón de posibilidades, pero se olvidaba de algo fundamental: la competitividad. La única forma de crear un reto era el de juntarse con unos amigos y jugar hasta seis por turnos para competir por el mejor tiempo, pero si estábamos solos... entonces lo único que podíamos hacer era tratar de superarnos a nosotros mismos porque el juego no nos planteaba ningún reto, no había un modo en el que, por ejemplo, nos pusiesen un tiempo límite que tendríamos que superar para acceder al siguiente circuito. Una opción así seguramente hubiera mejorado la experiencia con el juego, pero inexplicablemente no nos ofrecía nada similar.

Harvey Smith Showjumper se publicaba en noviembre de 1985, suponía la despedida de la compañía del MSX, y también la despedida de Cameron Else.

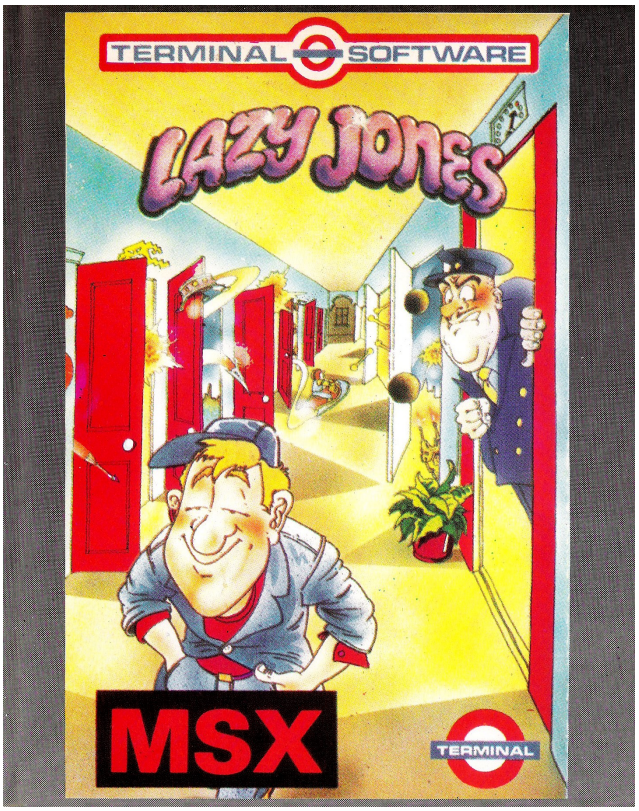


Anuncio de Harvey Smith Showjumper



En plena acción, no era nada sencillo dominar el noble arte de la hípica

Cambiamos de casa de software y de programador, pero en cierta manera seguimos con el minero Willy, porque él fue la inspiración principal para el **Lazy Jones** de **Terminal Software**. Sí, a primera vista no parece tener mucha relación un título con otro, pero el programador, David Whittaker, aseguraba que **Manic Miner** fue su base, más que en el concepto de juego de plataformas en el sentido de tener que recorrer varias estancias, antes cavernas y ahora habitaciones.



Lazy Jones le dio una rentabilidad inesperada a su autor

David Whittaker, como ya hemos dicho, fue el autor del juego original para Commodore 64, pero también fue el autor de las conversiones a Tatung Einstein y MSX, siendo ambas versiones prácticamente idénticas entre sí. Más de uno reconocerá rápidamente el nombre de David Whittaker, y alguno más rápido todavía el apellido, y lo asociará con músicas de videojuegos, pero David también era programador. Aún así, la inmensa mayoría pensará que David era mejor músico que programador, aunque él mismo no estuviese de acuerdo y la verdad es que este mismo **Lazy Jones** es un claro ejemplo de sus habilidades creando código.

Estamos ante un juego de juegos, un botones que recorre las habitaciones del hotel y en las que se puede encontrar un desafío distinto en cada uno. Todos estos inspirados en juegos archiconocidos como el **Chuckie Egg**, **Snake**, **H.E.R.O.** o **Frogger**. Un concepto bastante revolucionario en la época, quizá los juegos son demasiado inconexos ya que simplemente te paseas por el hotel a tu antojo jugando a lo que quieras y por los pasillos tratas de evitar a los enemigos, pero aun así un juego que entretenía.


Zombie Nation, pase por caja, por favor

Si los juegos están basados en otros, no se quedan atrás las músicas y la lista de canciones que usó David para **Lazy Jones** merecerían un artículo por sí solas. De todas formas, sí nos detendremos en la canción *Star Dust*, que en MSX la escuchamos en la sección **The Wall**, y es que esta melodía compuesta en el SID del Commodore 64 fue usada posteriormente por el grupo **Zombie Nation** en su canción *Kernkraft 400*. En este caso, David sí acudió a la justicia y el grupo tuvo que pagarle una cantidad económica que no trascendió. Pero es que la historia no termina aquí, porque la canción tampoco era original de David, sino que él a su vez se había basado en *It Happened Then* del grupo británico **Electronic Ensamble**. Dicho de otro modo: **Zombie Nation** pagó por plagiar un plagio.

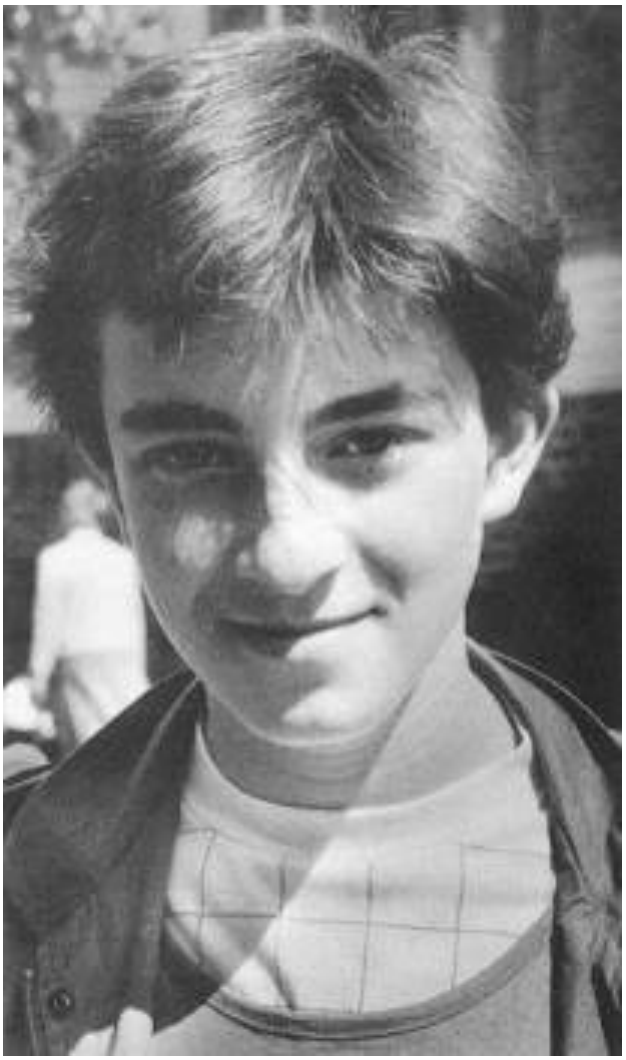


Echamos ahora un vistazo a **Alligata**, una compañía que en el 84 nos dio alguna alegría, pero que en este 1985 únicamente ofrecería para MSX el **3D Knockout!**. Es un caso curioso, ya que sería una continuación del **Knockout** que había salido para Spectrum y Commodore 64, pero que únicamente existe para MSX, por lo que no debería ser un port de Spectrum y sin embargo funciona como tal. Efectivamente, no siempre se usaba el mapa de *tiles* como si fuese en modo *bitmap* porque el juego provenía de Spectrum, a veces, como en este caso, era simplemente una forma más rápida de hacer el juego ya que el programador, seguramente, estaba más habituado a trabajar de esta manera. Por lo tanto, en este **3D Knockout!** los *sprites* se usaban únicamente para mostrar el cartel con el número del round. Una pena, porque se podrían haber usado para evitar el choque de atributos y ver el color de los pantalones de los boxeadores mezclándose con la lona.



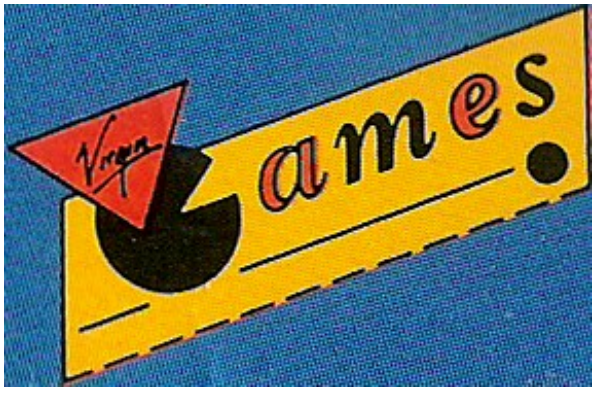
Anuncio de 3D Knockout!

Virgin Games, la empresa filial del imperio de Richard Branson, fue creada en 1983 como una distribuidora que se encargaría de captar productos ya hechos para su comercialización. Mínimo esfuerzo y máxima rentabilidad, se podía pensar, como cuando les llegó a sus manos el **Sorcery** realizado por un estudiante, Martin Wheeler. El juego estaba realizado en BASIC, pero no era nada raro en aquel año comercializar un juego así en Spectrum y el éxito fue inmediato, por lo que tocaba pensar en las conversiones a distintos ordenadores.


Martin Wheeler

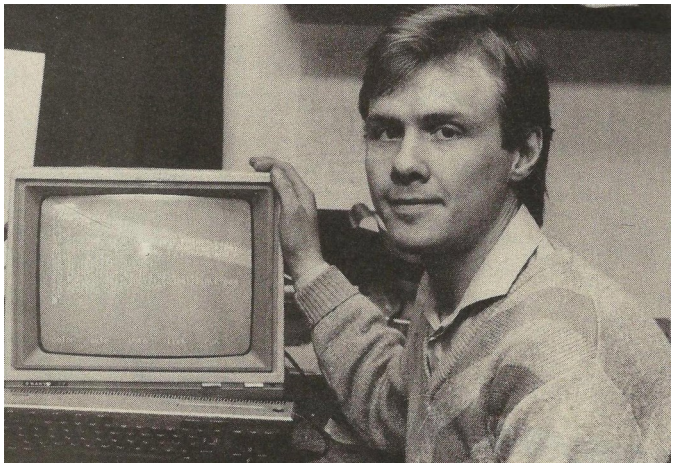
Para crear esas nuevas versiones, **Virgin Games** formó su propio grupo de programación, aprovechando así para tratar de adquirir otro trozo del pastel produciendo sus propios juegos. Los cinco primeros jóvenes programadores escogidos para entrar en **Virgin** fueron Dave Chapman, Ian Mathias, Patricia Mitchell, Andy Wilson y Steve Webb (director técnico y máximo responsable). Faltaba bautizarlos, darles un nombre, y ellos se inspiraron en La Banda de los Cuatro (The Gang of Four), cuatro líderes del partido comunista chino que tras finalizar el régimen de Mao Zedong fueron arrestados y encarcelados, acusados de crímenes cometidos durante la Revolución Cultural. Es por eso que su nombre fue The Gang of Five, que pronto se quedó demasiado modesto ya que se fueron añadiendo nuevos miembros, entre ellos el propio Martin Wheeler.



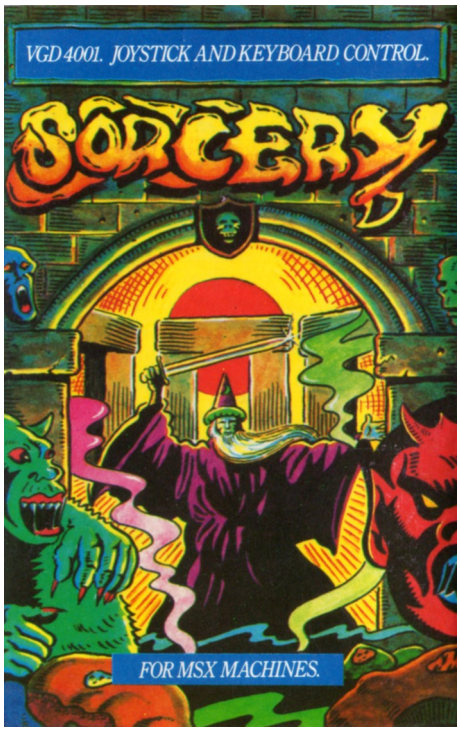




Ian Mathis, Jeremy Cook, Patricia Mitchell, Dave Chapman, Andy Wilson, Steve Webb, Angela Fitzgerald y Nick Alexander, el jefe de todos ellos



Steve Webb, director técnico de Virgin Games y máximo responsable de The Gang of Five, autor de la versión MSX de Sorcery

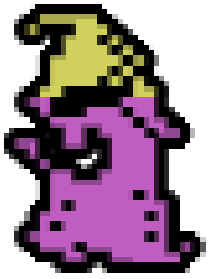


Sorcery

Fue el momento de hacer la versión de CPC de **Sorcery**, muy mejorada respecto a la original, y posteriormente, también para CPC, **Sorcery +**, una expansión del original que también terminaría saliendo en Spectrum. En lo que se refiere la versión MSX, tal y como se puede leer en la contraportada del juego, es una versión basada en la de Commodore 64, que a su vez es más similar a la primera de CPC, y de nuevo es otro ejemplo de cómo los británicos en estos primeros años realizaban juegos para MSX realizados desde cero, aprovechando los *sprites* y usando el mapa de *tiles* de forma eficiente, en este caso, de nuevo, únicamente con la página cero del mapa crea todo el fondo de las distintas pantallas del juego. La música muy adecuada: *El Aprendiz de Brujo* de Paul Abraham Dukas.

Sorcery es una videoaventura muy al estilo británico, teniendo que buscar y recoger objetos por todo el mapeado en nuestro objetivo de librarnos del nigromante y liberar a nuestros colegas brujos, presos en Stonehenge. En un primer vistazo, el juego puede resultar incluso agobiante, ya que los enemigos vuelan y atraviesan obstáculos yendo directamente a por nosotros, convirtiéndose en un correcalles al tener que estar continuamente en movimiento por las 50 pantallas de las que consta el juego (15 en Spectrum, 17 en Commodore 64 y 40 en Amstrad CPC). Esta sensación se acrecienta por el tiempo límite que tenemos para salvar a los compañeros, representado por el libro que se va borrando en el marcador.

Virgin Games fue otra de las compañías que en 1984 habían prometido lanzar juegos para MSX y **Sorcery** iba a ser lanzado junto a los **Falcon Patrol I** y **II**. Nick Alexander, representante de **Virgin** y máximo responsable de la división de software, esperaba que el MSX hubiese conseguido un parque de 250.000 ordenadores en Reino Unido en 1985... y ni de lejos se logró. Posiblemente eso supuso el retraso de ambos **Falcon Patrol**, anunciándose de nuevo la primera parte para 1986 mientras que de la segunda parte nunca más se supo. Realmente, no hay constancia alguna de que el primero finalmente saliese, porque el único juego hecho directamente por **Virgin Games** fue el **Sorcery**. En años venideros llegará algún juego con el sello de la compañía, pero veremos que fueron programados por grupos externos a **Virgin**.



También de reciente creación era **Domark**, fundada en 1984 por los socios **Do**minic Wheatley y **Mark** Strachan, que se convertiría en los 80 en la oficiosa casa de James Bond, al convertir varias de sus películas en videojuegos. El primero de ellos fue **007 A View to a Kill**, conocido en España como **Panorama para Matar**, en el que destacaba sobremanera la portada con la ilustración de Dan Gouzee, proveniente del cartel de la película. Merece la pena echar un vistazo a la obra de este ilustrador, porque en su dilatada carrera ha creado muchos carteles verdaderamente notables.

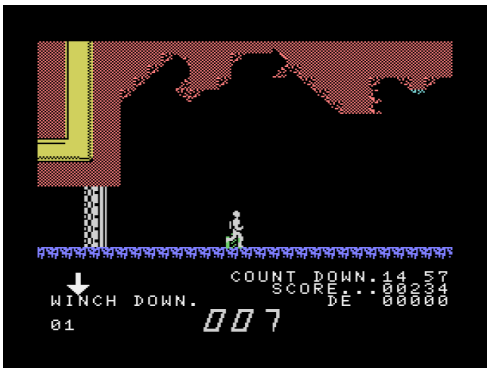
Quizá no dé buena espina decir que destaca la portada, pero es que hay que reconocer que el juego no era una maravilla. Dividido en dos partes que se podían jugar de forma independiente, en él primaba el uso de objetos y el conocer el mapa del juego para poder recorrerlo sin perderte. Gráficamente era muy esquemático, si en vez de controlar a James Bond nos llegan a decir que controlábamos a un hombre llamado Palote nos lo hubiéramos creído también, pero esa simpleza no quita que, de nuevo, estemos ante un juego británico bien programado para MSX. Otra cosa es la simpleza del juego, que no deja mucho sitio a los alardes gráficos o sonoros.

En el caso de **A View to a Kill** nos encontramos con un curioso caso de doble personalidad, por un lado están las versiones de Spectrum y Commodore 64 que incluyen una sección de conducción en la que nos dirigiremos hacia un edificio en llamas, y de ahí a una caverna. Sin embargo, en CPC y MSX la fase de conducción se elimina y, como ya hemos comentado, tenemos los dos niveles accesibles desde el inicio y de forma independiente, pero también dando esa sensación de que no hay conexión alguna entre ambos. No hemos encontrado razón alguna para saber por qué ocurrió eso en CPC y MSX.

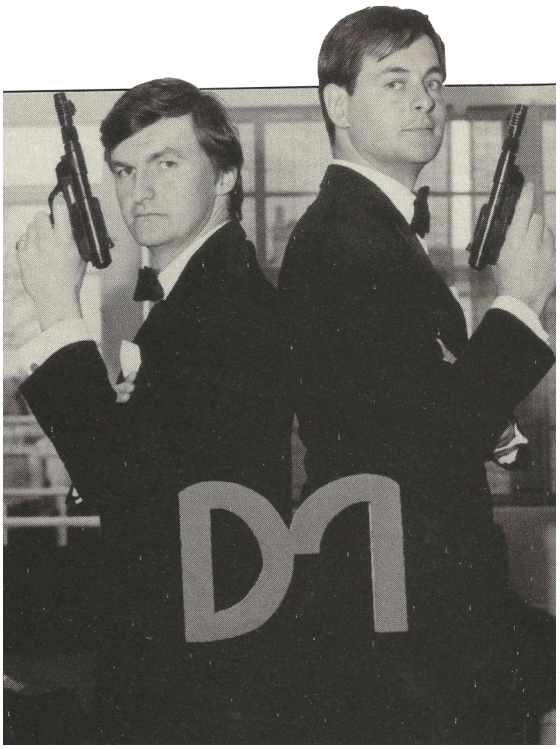
Además, en el caso de estas versiones recortadas el orden de las escenas se altera respecto a la película, que además sería la última aparición de Roger Moore como el famoso agente secreto del servicio británico con licencia para matar. La fama del personaje fue lo que seguramente propició que la versión MSX fuese publicada también en Japón.



Dominic Wheatley y Mark Strachan en 1989, celebrando la creación del nuevo sello Tengen



Palo, palito, palo es...



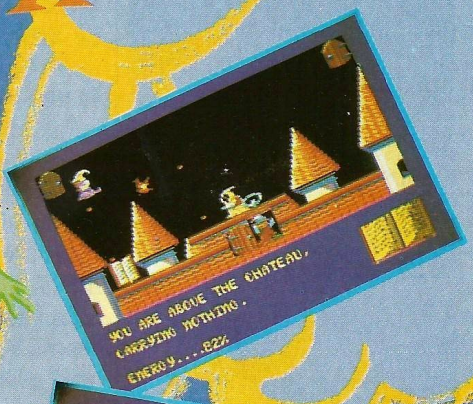
Mark y Dominic promocionando su primer juego de 007

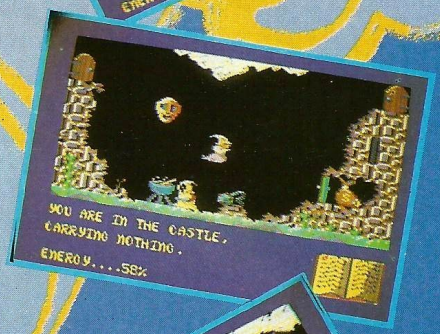


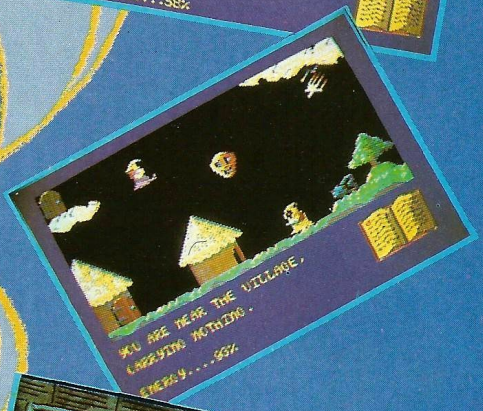
Como hemos podido comprobar, 1985 fue un año bastante prolífico en lo que al software británico para MSX se refiere. Prolífico y en cuanto a aprovechamiento de la máquina, o uso de ésta, de un buen nivel, lo que se refiere a la calidad de los juegos en sí ya sería más cuestión de gustos personales porque, como ya sabemos, las diferencias conceptuales y de diseño entre los juegos japoneses y los europeos tendían a ser bastante evidentes, generalmente siendo los europeos más tendentes a una estética más adulta o sobria. Pero, en Japón también había compañías que querían importar estos juegos europeos para probar suerte en el mercado nipón, seguramente animados por el éxito de los juegos de Activision y otras empresas americanas, así que en algunas revistas británicas podían leerse anuncios solicitando juegos finalizados para ser convertidos a MSX y publicados en Japón.



GET SORCERY OR YOU'LL TURN INTO A FROG







"Get Sorcery or you'll turn into a frog." Well, that was the verdict of Which Micro on the Commodore 64 version. Now available on the 14th February is a greatly enhanced, stunning new version of Sorcery for the Amstrad and MSX. 40 screens of amazing and breathtaking graphics (50 in the case of the MSX version), with endless hours of tough and challenging game play.

What the press said about the "Amstrad" version:

"Amstrad owners should welcome it with open arms – it's far and away the best game I've yet seen on the micro" – Personal Computer News.

"What makes this game special is the astounding quality of the graphics" – Popular Computing Weekly

The World has fallen into the Dark Ages. The Evil Forces of the Necromancer are creeping to every last corner of the ancient land that was once the powerful domain of the Great Sorcerers. You are the last free Sorcerer, all the others have, one by one, been entrapped by the hideous evil that abounds.

So don't delay, get your copy now. It's available now from leading computer stores.

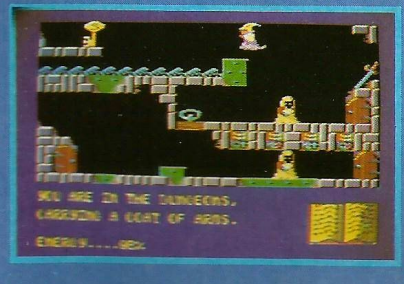
Mail Order
Sorcery is available from all good retailers, however, if you cannot find it in your local shop, send £8.95* inclusive of postage and packing to:– Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11. (*Price for Spectrum version £6.95)

Available for
AMSTRAD CPC 464 £8.95
CBM 64 £8.95
MSX £8.95
SPECTRUM 48K £6.95

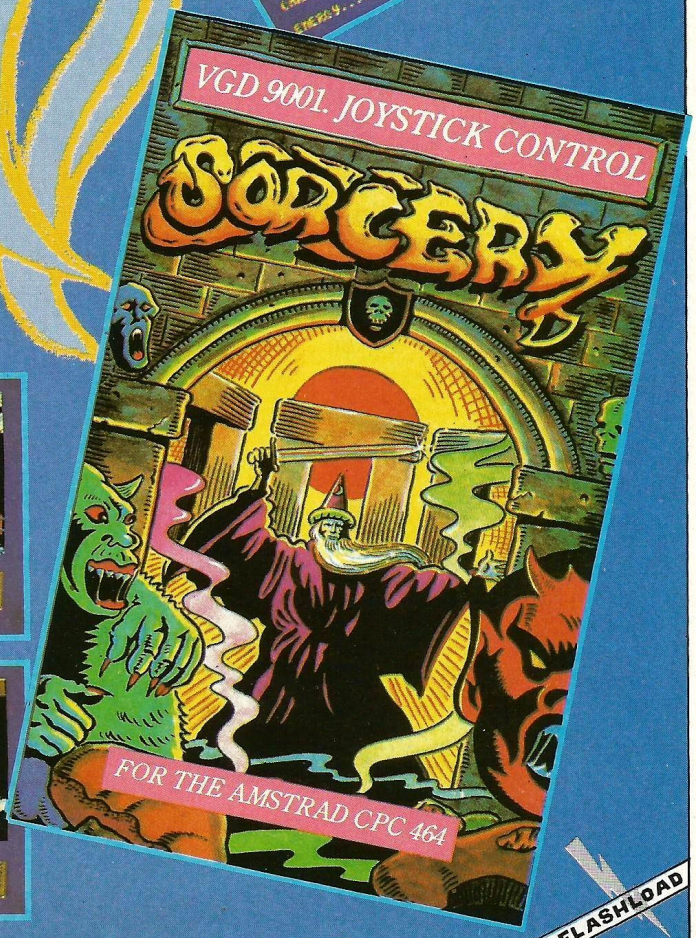
ALL SCREEN SHOTS FROM AMSTRAD CPC 464 VERSION.











FLASHLOAD



SOFTWARE ESPAÑOL
Pequeños y tímidos pasos

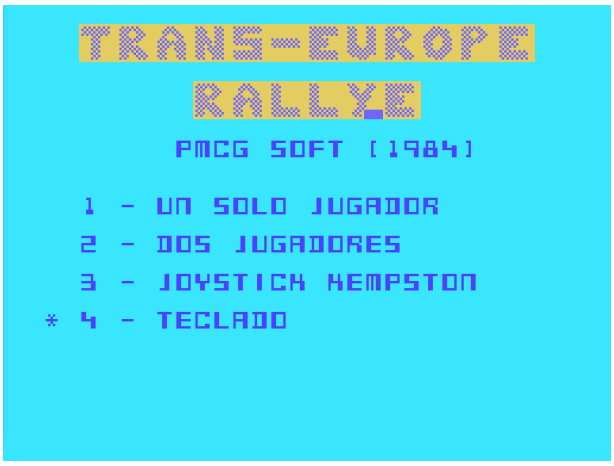
La aparición de software para MSX en España no puede compararse a la de otros países como Francia o Reino Unido, principalmente porque mientras que en estos dos países ya había una incipiente industria y varias casas de software, en España la situación era mucho más precaria en todos los sentidos. Todavía queda un poco para que empiece lo que se ha denominado como "edad de oro del software español", por lo que ya tendremos tiempo de analizar lo que supuso esa etapa para el MSX. Ahora, que toca analizar 1985, vamos a tener que centrarnos en otras empresas más modestas y de recorrido más corto y con menos impacto.

Retomando la comparación con otros países más avanzados en cuanto a software, mientras que en Francia o Reino Unido sí que hubo casas de software que anunciaban que harían juegos para MSX, en España eso era impensable, aquí no hubo promesa porque casi no había quien pudiese prometerlo, había revistas ya, como **Ordenador Personal**, pero estaban más centradas en el hardware y en el software de gestión. La llegada del MSX a España se produce a finales de 1984, y hay unos pocos juegos españoles que podemos datarlos en ese año, por lo que entre uno de ellos se encontraría el primer juego español para MSX.

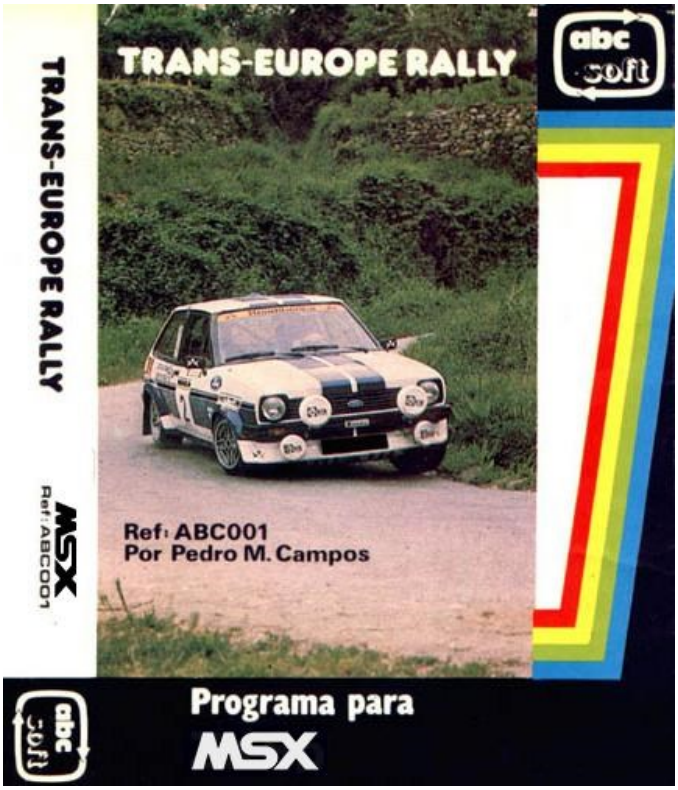
Uno de ellos sería el **Trans-Europe Rallye**, programado por Pedro M. Campos y distribuido por **ABC Soft**, una pequeña empresa que acabaría cediendo ante el empuje de **Erbe Software**, teniendo una presencia cada vez menor dentro del software nacional. Quizá fuese el primer juego español, pero de lo que sí estamos seguros es que tiene el dudoso honor de ser el primero que en su menú principal nos daba la opción de escoger el joystick Kempston, un tipo de joystick con una interface distinta para Spectrum pero inexistente para MSX.

El juego en sí no es nada destacable y es un digno producto de su año, ya que es una copia más de multitud de arcades de carreras de los primeros años, con una recta infinita y teniendo que recoger combustible durante el recorrido. Concretamente, su inspiración más evidente parece ser **Monaco GP** de **SEGA**, un arcade de 1979 que todavía usaba transistores en lugar de CPU, pero de gran éxito debido a su espectacular cabina. Para completar los tópicos, en el menú principal podremos escuchar *The Entertainer* de Scott Joplin, una de las melodías más usadas en videojuegos, y al comenzar la partida unas pocas notas del himno estadounidense. Eso sí, al menos podemos decir que hacía uso de los *sprites* del MSX pese a que está totalmente basado en su versión de Spectrum, y también es cierto que hemos visto ya juegos muy similares provenientes de Japón, como el **Car Race** de **Ample Software**.





Joystick Kempston, empezamos pronto...



Cuidado con las curvas



COLECCION PARA MSX

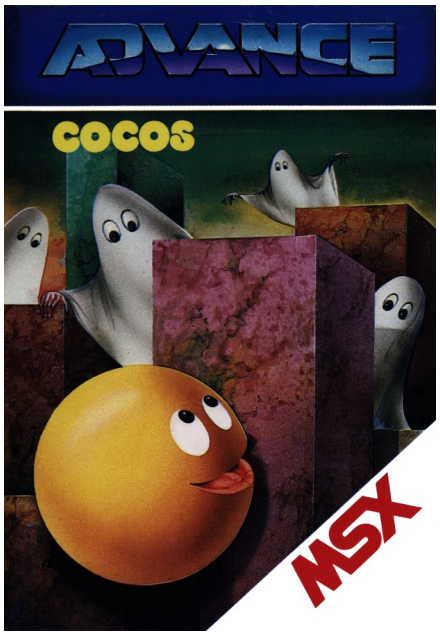
La empresa española ACE está comercializando una serie de productos para MSX que van desde el juego al programa de utilidad.

«El ladrón de pasteles» y «El príncipe y el dragón» son dos juegos educativos, uno de operaciones y otro, de progresiones matemáticas, que pretenden enseñar a través de la competición.

También están a la venta dos agendas, «Agenda Personal», pensada para llevar el registro de teléfonos y direcciones, y «Agenda de Estudios», que nos permite mantener organizado un plan de estudios semanal.

En el terreno puramente educativo encontramos un programa llamado «Banderas de Europa» y como utilidades, tres programas muy interesantes, «Editor Musical», «Generador de Sprites» y «Creador de Gráficos».

Además de todos estos productos hay un paquete de software con cuatro programas dentro del área de los juegos de inteligencia.



Cocos, uno de los pioneros



Misión de combate, todo en BASIC

Otro de los pioneros es **ACE** (Actividades Comerciales Electrónicas), una empresa perteneciente a **Spectravideo** y que creó la línea **Advance** para publicar software, curiosamente era también la delegada de **Amstrad** en Cataluña. Al tener relación con **Spectravideo**, su software, o parte de él, es una traducción de juegos publicados anteriormente en otros países para ordenadores de la marca estadounidense. Pero, en principio, no hemos encontrado relación alguna en **Cocos** y **Misión de Combate**, así que los meteremos entre los primeros juegos españoles para MSX y a su creador, José Sánchez Armas, como uno de los pioneros españoles.

En ambos casos, los juegos no pasarán a la posteridad por su calidad, ya que son juegos extremadamente simples y realizados en BASIC. **Cocos** podría pasar por ser un **Pacman** sin paredes que delimiten el laberinto, todo está mucho más abierto y únicamente nos encontraremos con dos fantasmas y unos asteriscos a modo de obstáculos. **Misión de Combate** sigue la misma línea de sencillez, y con un helicóptero únicamente tenemos que desplazarnos hacia la izquierda, esquivar los obstáculos y aterrizar para rescatar a la gente que se ha quedado atrapada en la montaña. Un **Choplifter** de lo más sencillo.

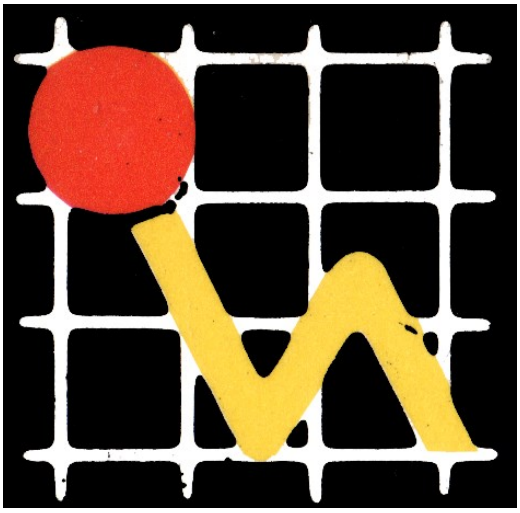
Pero si tenemos que hablar de pioneros en España, no puede faltar José Luis Domínguez y su empresa, **Indescomp** (Investigación y Desarrollo de Computadores). Cuando llega al MSX, **Indescomp** ya se había convertido en la distribuidora de **Amstrad** en España, pero eso no significaba que se dedicase en exclusiva a la máquina de Sugar, sino que su negocio se ampliaba a las máquinas de 8 bits más conocidas de España.

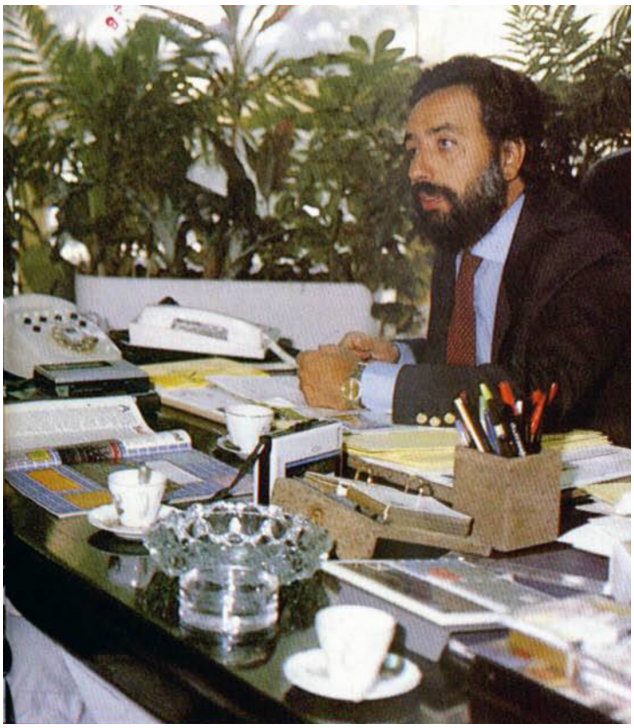
La vida de José Luis Domínguez dio un giro radical al descubrir el ZX-81, de vendedor puerta a puerta a tener una empresa con una facturación millonaria, una vida que merece la pena ser conocida en profundidad y que se puede repasar en el excelente libro *Queremos su Dinero* de Jesús Martínez del Vas. La ambición de José Luis hizo que su **Indescomp** empezase como una pequeña distribuidora, llegase a tener dos tiendas en Madrid y pasase a crear su propio grupo de programación con gente como Paco Suárez, Fernando Rada y los hermanos Granados, Carlos y Jorge.



Es por esa querencia por expandirse que José Luis Domínguez vuelve a contratar a Paco Suárez, quien se había ido para fundar su propia compañía: **Cibernesis**. De vida efímera, ya que no llegó a terminar ni publicar ningún juego, entre otros motivos porque la propia **Indescomp** no quería publicar juegos de terceros, sino que quería formar su propio grupo de programación. Finalmente, José Luis habla con Paco para preguntarle qué es lo que necesitaría para volver a **Indescomp**. Como resultado de esta conversación, llega a un acuerdo con **Philips Ibérica** para conseguir un PMDS (Philips Microprocessor Development System), una máquina con el Motorola 68000 como CPU principal y varias CPU secundarias, entre ellas el Z80 y el 6502, que permitía desarrollar con ella para los ordenadores de 8 bits de la época con la posibilidad incluso de usar un depurador para poder comprobar y corregir cualquier bug que apareciese, y hasta añadir *breakpoints* en el código para poder seguir su comportamiento paso por paso. Además, tenía 256KB de memoria, ampliables a 512, un disco duro de 20MB, disquetera de 5,25 y se podían conectar hasta cuatro terminales, permitiendo así que cinco personas trabajasen al mismo tiempo. Todo esto les situaba en una situación privilegiada con respecto al resto de desarrolladores de España y sin mucho que envidiar a empresas de otros países con una industria mucho más formada como Japón. Un aparato de siete millones de pesetas que permitía que sus programadores pudiesen crear versiones para distintos ordenadores de una forma extremadamente eficiente.

El acuerdo con **Philips** incluía la exigencia de crear versiones para MSX de sus juegos, pero eso sería ya en 1985, antes, en 1984, **Indescomp** ya había establecido contactos con **Sony España**, también muy interesada en promocionar el MSX en España, y se crean programas y juegos para ser distribuidos bajo el sello de la multinacional nipona. Es así como tenemos en 1984 dos juegos educativos de geografía, o más bien cuatro que se distribuyen en estuches de tipo *clam* de dos en dos: **Países del Mundo I – Europa y África** y **Países del Mundo II – América del Norte y Asia**.

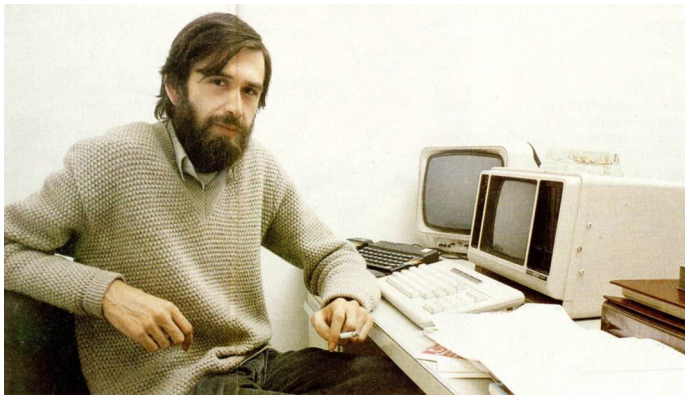




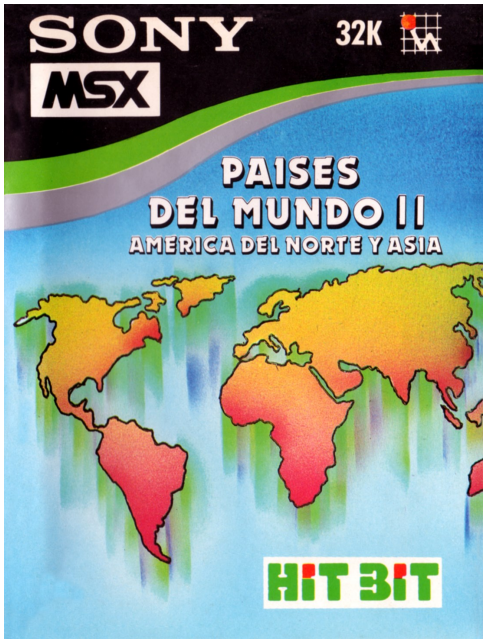
José Luis Domínguez



Simpática caricatura de José Luis Domínguez publicada en MSX Magazine, con motivo de un reportaje de la revista sobre la implementación del MSX en España



Paco Suárez, autor de La Pulga, posando para Microhobby frente al PMSD. Todavía no tenían interiorizado que el humo del tabaco no se lleva bien con los ordenadores



Paises del Mundo II. América del Norte (y Central) y Asia



La rana más viajera del soft español

Tras estos primeros juegos de 1984, entramos ya de lleno en 1985 y con este año llegan ya las primeras revistas dedicadas al MSX y, por lo tanto, también los primeros programas para teclear. Es un año todavía bastante precario y donde hay bastante picaresca, valga como ejemplo el caso del programa **La Rana del Espacio** de Osymer Godoy Rivero. La historia de este programa en BASIC comienza en diciembre de 1985, cuando se publica en la revista **MSX Extra**. En principio nada del otro mundo, simplemente un listado más de los muchos que se publican en cada número de la revista. Recordemos que estas revistas solían dar algún tipo de premio, generalmente en metálico, para los autores de los listados, así que el bueno de Osymer debió de pensar que a cuantas más revistas lo mandara, más posibilidades de conseguir algún pellizco. Es por eso que en enero de 1986 **La Rana del Espacio** reaparece siendo publicada en la revista **MSX Magazine** ¿Dos apariciones del mismo juego? No, más, porque a los pocos meses la editorial **Monser**, en una de sus revistas con casete, publica un juego llamado **La Rana Loca**... y sí, es el mismo juego de Osymer con el nombre cambiado. La rana tenía ya su tercera aparición.

Ya con esto estaríamos ante un viaje más que curioso, pero es que en 1987, cuando parecía que la rana ya había abandonado el estrellato, tras un buen lavado de cara reaparece como **Rick, el Marciano Saltarín** de **Edisoft**. Sí, la rana se transformaba en un marciano como para despistar, pero el juego seguía siendo el mismo.

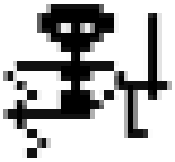
Estas prácticas, aunque sin un recorrido tan extenso como el de la rana de Osymer, no serían extrañas en los siguientes años en España. Es cierto que estaban ya llegando las grandes empresas de software, pero en estos primeros años todavía cohabitarían con las pequeñas que se buscaban las habichuelas vendiendo sus revistas-casete en los quioscos, en ocasiones con programas en BASIC y en otras con juegos copiados de revistas extranjeras, o juegos también extranjeros modificados para hacer pasar por propios.

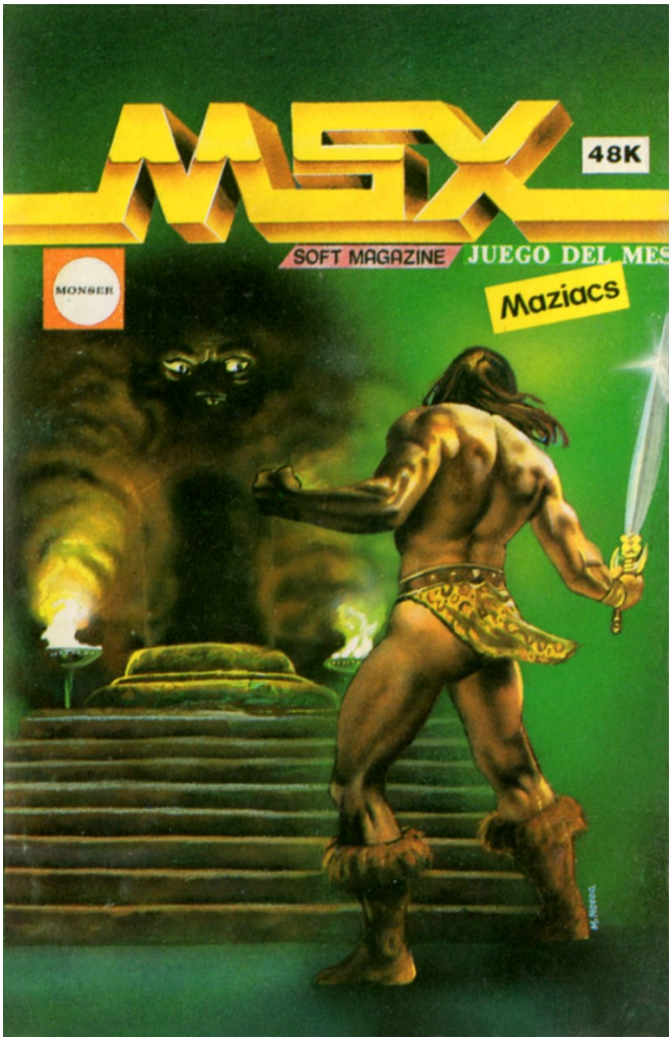
Una de estas editoriales era la madrileña **Monser**, que en este 1985 nos dejaría dos casos curiosos de juegos provenientes de **DK'Tronics**, que era ya una compañía reconocida en Gran Bretaña y es por eso que suena extraño que dos de sus juegos acabasen saliendo en su versión MSX únicamente en España y en una pequeña editorial como **Monser**.

Una de las posibilidades es que fuesen versiones no oficiales, conversiones de la propia **Monser** que vendía sin tener los derechos y no sería un caso único, pero no parece casar muy bien con una editorial que aparte de estos juegos lo que ofrecía eran programas en BASIC, lo que no denotaría que tuviesen la capacidad para hacer conversiones desde el Spectrum con la necesidad de tener conocimientos de código máquina. La otra posibilidad es que sí se tratase de un juego convertido por **DK'Tronics** y licenciado, pero para dar veracidad a esta versión tenemos que pensar que en el 84 y el 85 no era extraño que algunos juegos fueran distribuidos en España por pequeñas empresas, ya que en Reino Unido todavía veían a España como un mercado de muy escasa importancia, y a esto tendríamos que unir las bajas cifras de ventas del MSX en las navidades del 84 en el propio Reino Unido, lo que supuso más de una cancelación de juegos y quizá estos de **DK'Tronics** estuviesen ya terminados y, por sacar algo de rentabilidad, lo licenciasen para su venta en España. De todas formas, ambas versiones tienen sus lagunas a falta de una información oficial.

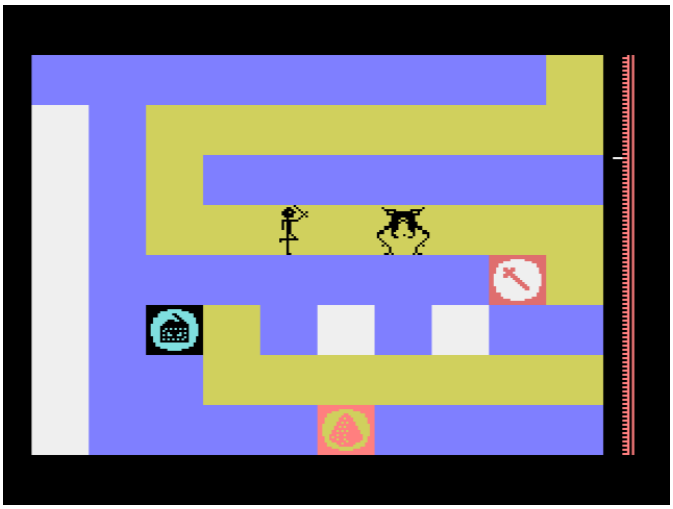
Es por eso, que decir que estamos ante dos juegos españoles sería casi una temeridad, pero ante la duda, y sabiendo que su distribución se produjo exclusivamente en España, los incluiremos en este apartado. El primero de ellos es el **Maziacs** de Don Priestley, un afamado programador británico que con este título daba continuación a su **Mazogs** realizado para ZX-81. Aprovechando las mayores capacidades técnicas del ZX Spectrum, Priestley ampliaba el concepto original del juego y aquí nos enfrentábamos a un laberinto que se autogeneraba en cada partida y que ocupaba unas 50 veces el tamaño de la pantalla del ordenador.

El objetivo del juego es recorrer el laberinto y recoger el oro, que siempre estará situado a un mínimo de 200 pasos del punto inicial, para posteriormente regresar a la salida. No será todo tan fácil, claro está, y por el camino tendremos que enfrentarnos a los maziacs que dan nombre al juego. Para garantizarnos la victoria en el combate podremos recoger espadas y además tendremos que vigilar nuestra energía, que podremos reponer consiguiendo comida y se irá agotando según caminemos y combatamos. Por último, para poder guiarnos por el laberinto contaremos con la ayuda de los prisioneros, tocándoles el juego nos iluminará el camino correcto durante un tiempo.

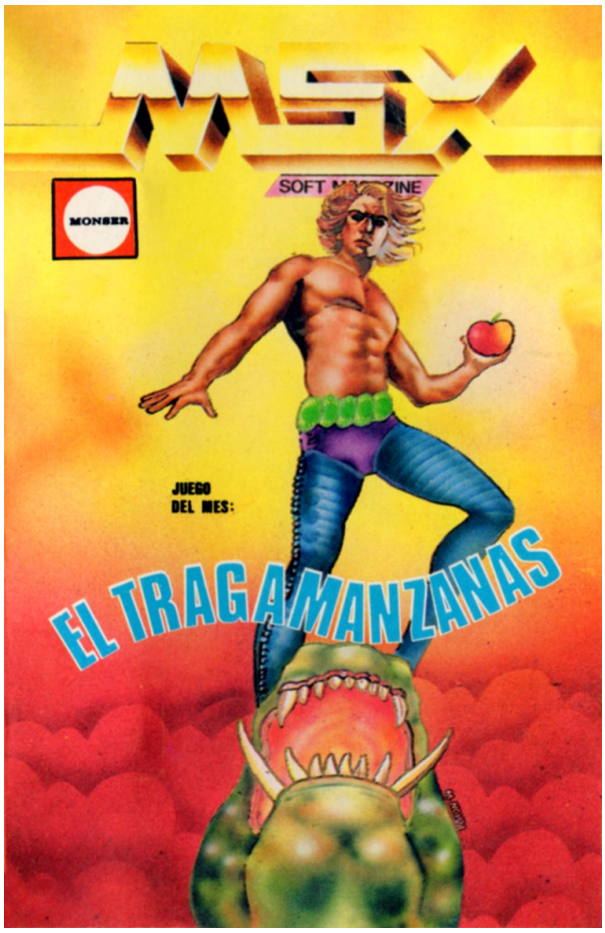




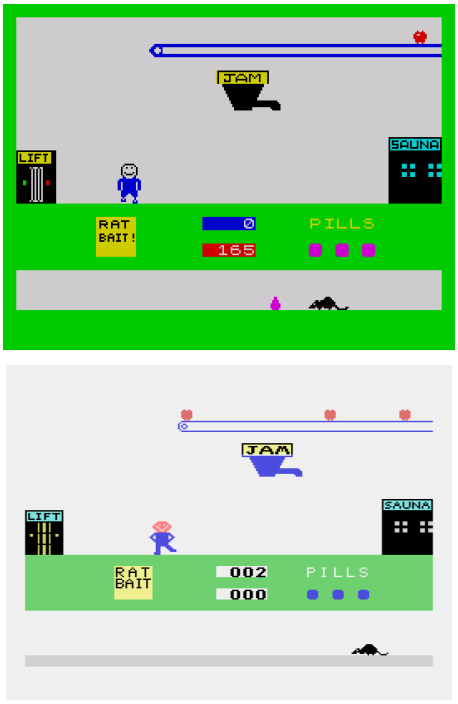
Maziacs, con su portada española



El héroe, espada en ristre, dispuesto a deshacerse de un Maziacs



Si había portadas que engañaban... Tragamanzanas era una de ellas



Apple Jam y El Tragamanzanas

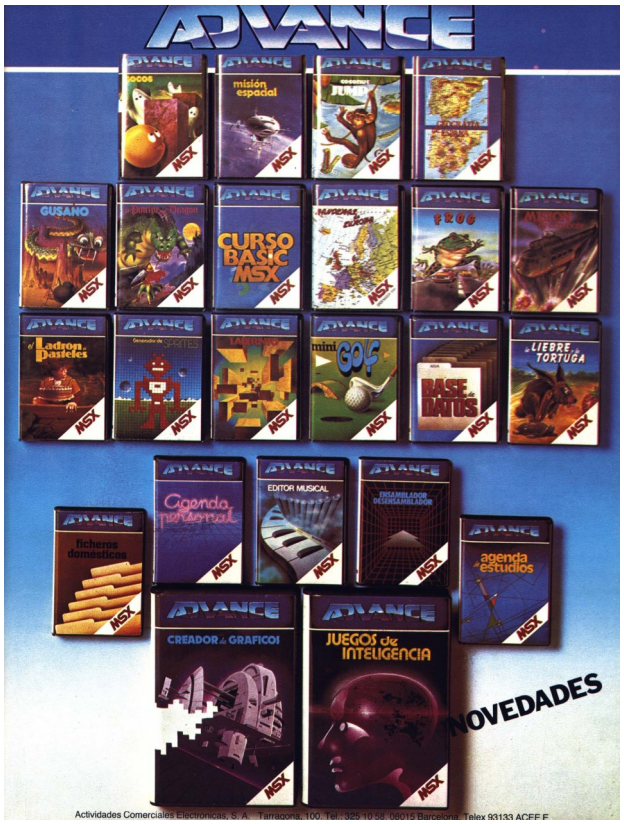
Maziacs era un juego extremadamente simple en su desarrollo, no en vano se publica originalmente para Spectrum en 1983, pero complejo en su ejecución por la creación de cada laberinto de manera aleatoria, garantizando que siempre habrá un camino válido para llegar hasta el oro. El *scroll* es brusco y no usa *sprites*, aunque dada la sencillez de sus gráficos tampoco se hace necesario, ya que en este caso parece natural que los personajes y enemigos se muevan carácter a carácter al tener la impresión de que nos estamos moviendo por un gran tablero de un juego de mesa.

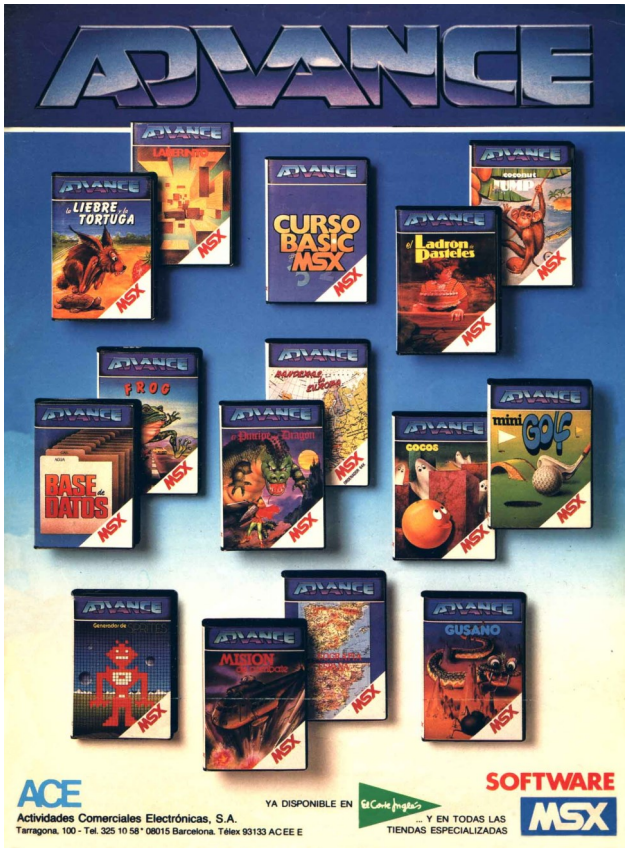
El otro juego de **DK'Tronics** lanzado por **Monser** era el **Apple Jam**, rebautizado para la ocasión como **El Tragamanzanas**. Tanto éste como el **Maziacs** recibieron para la ocasión una portada realizada por Mauro Novoa, portadista de las revistas de **Monser**, y hay que decir que la portada de **Maziacs** sí que daba un buen nivel, pero la de **El Tragamanzanas** era muy extraña, no era nada adecuada para la temática del juego y se notaba en exceso que tuvieron que pintarle una manzana en la mano al protagonista para darle un poco de sentido.

El juego **Apple Jam** era original de ZX Spectrum y su autor fue Ed Hickman, que ya es un viejo conocido de este repaso gracias a su labor dentro de **Mastertronic**. Precisamente, el nombre de Ed Hickman es otro punto a favor de cara a pensar que estos eran juegos realizados por la propia **DK'Tronics** y descartados para su publicación en el mercado británico. No hay más que hacer la comparación entre el **Apple Jam** de Spectrum y **El Tragamanzanas** de MSX, hay un lavado de cara entre ambas versiones y además también parece tener la mano del propio Ed Hickman detrás por cómo está realizado.

En cuanto al desarrollo del juego, éste no podía ser más simple ya que consiste sólo en desplazar a nuestro personaje de izquierda a derecha tratando de comer las manzanas que van cayendo. También hay un surtidor de mermelada que gotea, si la comemos engordaremos, si no la comemos caerá y será la rata que pasea por la parte inferior quien lo haga y engordará, cuando sea suficientemente grande tratará de atacarnos, y sólo podremos esquivarla subiéndonos al ascensor que está a la izquierda, pudiendo aplastarla si tenemos puntería. También podemos morir si engordamos demasiado, pero para bajar la grasa excesiva dispondremos de una sauna a la derecha. Todo muy simple, muy directo.

Volvemos a la compañía **ACE**, 1985 supone seguir la línea iniciada en 1984, con juegos simples hechos en BASIC, programas educativos y alguna que otra aplicación sencilla, como un creador de *sprites* o un editor gráfico. Tal y como podemos ver en la publicidad de la época, **ACE** lanza al mercado una cantidad ingente de programas, pero es sencillo adivinar que las cosas no les fueron demasiado bien, ya que 1985 es también el último año de existencia de la compañía. El tiempo avanza, y la empresa catalana no va a tener mucha opción de competir con la producción que venía de fuera y tampoco frente a la hecha también en España, que poco a poco va avanzando en cuanto a calidad.





Quizá fuese idea de **Santillana**, o quizá en el colegio Jovellanos de Madrid vieron la oportunidad, pero lo que sí sabemos es que en ese colegio se crearon los programas que valían como apoyo de los libros de texto que vendía **Santillana**. Una práctica que no se repitió en el tiempo con las actualizaciones de los propios libros, así que parece que el experimento no fue lo suficientemente rentable.

Otra de las editoriales importantes que también se sumó al carro de la informática fue **Ediciones Anaya**, también fundada en 1959 pero en Salamanca, de la mano de Germán Sánchez Ruipérez. En 1984 crea **Anaya Multimedia** para entrar en los ordenadores que poco a poco iban ganando cuota de mercado en España. Su catálogo estaba muy basado en programas franceses de **VIFI International** que **Anaya** importaba, traducía y comercializaba. Su éxito fue bastante mayor que el de **Santillana**, normal porque estaban mucho más elaborados y además llegó a tener acuerdos con **Sony España**, merced a los cuales algunos de los juegos de **Anaya** venían de regalo con ordenadores **Sony**.

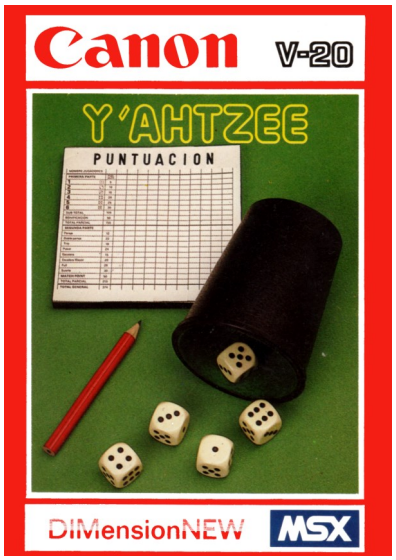


Representantes de Anaya Multimedia
en la presentación del PC1512 de Amstrad



Corro de Formas, uno de los juegos de Anaya Multimedia
y originarios de Vifi International

DIMensionNEW



Y'ahtzee, uno de los juegos de mesa de DIMension NEW

Anaya Multimedia siguió surtiendo de títulos educativos en 1986, creando series que quedaron en la memoria de muchos niños en España que recibían su **Sony** MSX con ilusión. Personajes como el payaso explorador, el motorista sideral, la abeja sabia o el pescador espacial, llegaban junto al ordenador y normalmente acababan al fondo del cajón ¿O acaso no sabemos que lo del ordenador para estudiar era la excusa?

Otra compañía más de estos primeros años del MSX en España fue la catalana **DIMension NEW**, que también basó su producción en programas en BASIC, principalmente utilidades y juegos de mesa como el black jack o el y'ahtzee. Fue una empresa hábil a la hora de buscar alianzas y tener una distribuidora fuerte detrás, llegando a tener en sus primeros meses un acuerdo con **EMSA** (Española de Microordenadores), empresa que posteriormente fue absorbida por **Toshiba**. Ya en el verano del 85, firma un nuevo acuerdo con **Canon** para continuar con la distribución de sus programas, en especial las utilidades que en septiembre le abren la puerta para tener un nuevo acuerdo, esta vez con **Sanyo España**, que estaba interesada en sus programas **Contabilidad Doméstica**, **Base de Datos**, **El Gerente** y **Aritmo**.

Llegamos ya a diciembre y **DIMension NEW** vuelve a cambiar, cayendo esta vez bajo el paraguas de **Idealogic**, quien tenía la idea de distribuir sus productos también en el mercado internacional, aunque este propósito parecía estar bastante alejado de la realidad. Sin embargo, en este último paso parece que lo que ocurrió es que **DIMension NEW** pasó a formar parte de la propia **Idealogic**, y a partir de 1986 poco a poco fue desapareciendo pese a que varios de sus programas fueron incluidos en los distintos packs de bienvenida que **Philips** daba con sus ordenadores: los **Turbo Pack**, disponibles en tres ediciones (A, B y C) con 50 programas cada uno, aunque el tercer pack era una mezcla de los otros dos.

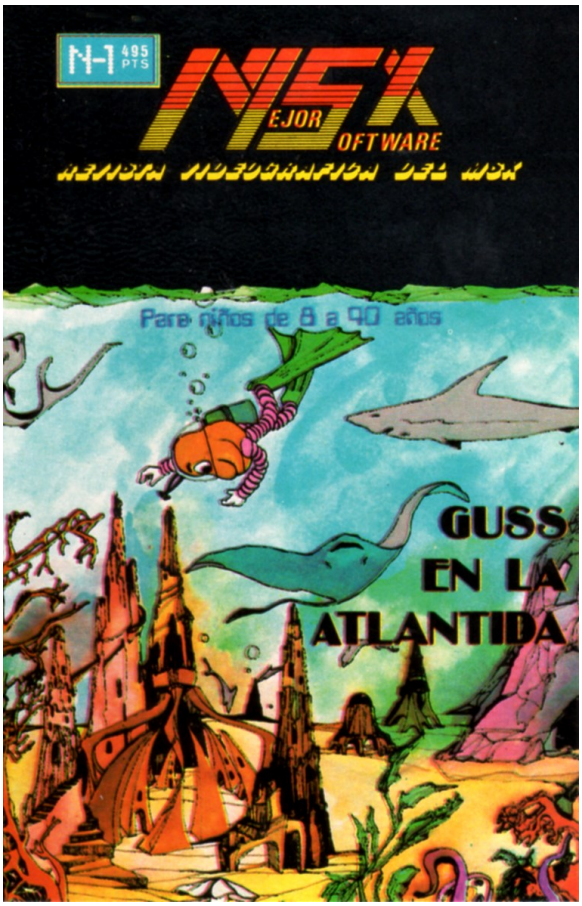
Otro de los productos típicos de este 1985 es la aventura conversacional, aunque en España no hubo tanta producción. Es un tipo de juego que no requiere un gran despliegue en el apartado gráfico, pero que sí que se necesita un buen programa que sea capaz de interpretar el máximo número de palabras posible. No es que **Guillem de Berguedà** sea uno de esos casos de aventura muy elaborada, pero este juego, basado en la figura histórica del trovador, es una rara avis por haber sido realizado en catalán, siendo el primero en MSX y siendo posible gracias al trabajo de Joan Argemí i D'Abadal como guionista, a la programación de Federico Alonso y a la subvención de la Generalitat de Catalunya. En este caso, el juego era una extraña mezcla entre juego de estrategia y aventura conversacional, pero con unos resultados bastante mediocres.

También conversacionales eran las aventuras de Guss, un personaje creado por la pequeña **Edisoft**, otra editorial que sacaba revistas-casete, que tuvo hasta tres títulos en este año: **En Busca del Arca de la Alianza**, **Guss en la Atlántida** y **Guss en la Isla Misteriosa**. También son aventuras muy sencillas, en BASIC y con un vocabulario más bien escaso.

Las aventuras conversacionales nos llevan también hasta una empresa que ya hemos citado: **Idealogic**. Todo por el juego **El Castillo de Godless** del granadino Antonio Javier García Martínez, otro ejemplo de lo incipiente que era el software español con un intérprete muy limitado y gráficos diminutos, seguramente para tratar de acelerar el proceso de creación de gráficos, ya que a cada orden que introduzcamos el juego repintará toda la pantalla de nuevo.

El mejor año de **Idealogic** sería el siguiente, 1986, pero en 1985 ya dio alguna pincelada aprovechando la licencia que ya había adquirido en 1984 para poder convertir juegos de la estadounidense **Spinnaker**, una empresa de software de Massachusetts especializada en juegos educativos. Inicialmente, habían usado la licencia para distribuir y convertir sus juegos a otros ordenadores como Spectrum o Commodore 64, y ahora retomaban la licencia para surtir de software educativo al MSX. Efectivamente, de nuevo los juegos educativos saltan a escena, sin duda los reyes de este 1985. El nombre de la compañía provenía de una vela que se usa en las embarcaciones deportivas cuando el viento sopla desde atrás, de ahí la vela que se podía ver en el logo de la empresa.

El interés de **Idealogic** por los juegos educativos viene dado por su equipo dirigente, Damià García i Priu, gerente, era psicólogo de profesión y había sido pionero en Barcelona en la introducción del lenguaje Logo en lugar del BASIC como medio de aprendizaje. En una entrevista realizada para la revista **Todo Spectrum**, Damià comentaba que observaba un déficit de este tipo de programas educativos dentro del software disponible, y que era necesario mostrar que los ordenadores eran también una herramienta de trabajo y aprendizaje, y no únicamente un divertimento lúdico.

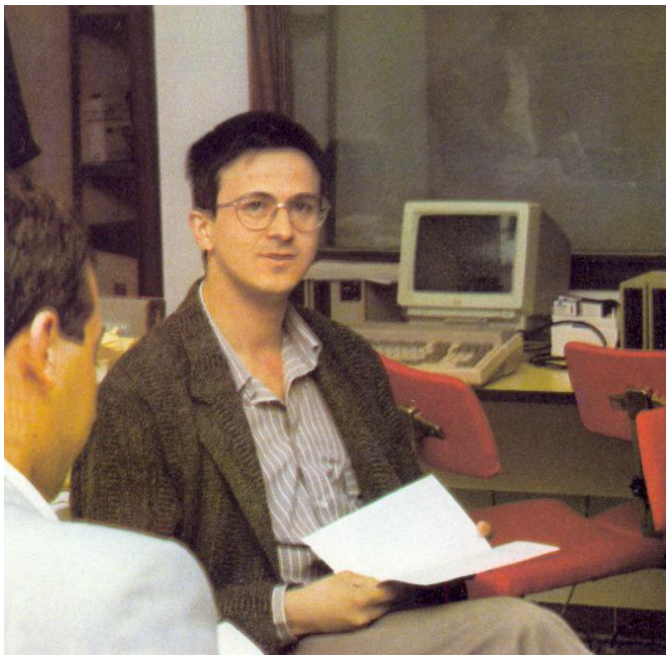


Una de las aventuras de Guss, para niños de 8 a 90 años... crecidos



El Castillo de Godless, empieza la aventura con gráficos minimalistas





Damià García, gerente de Idealogic, posando para Todo Spectrum en las instalaciones de la revista

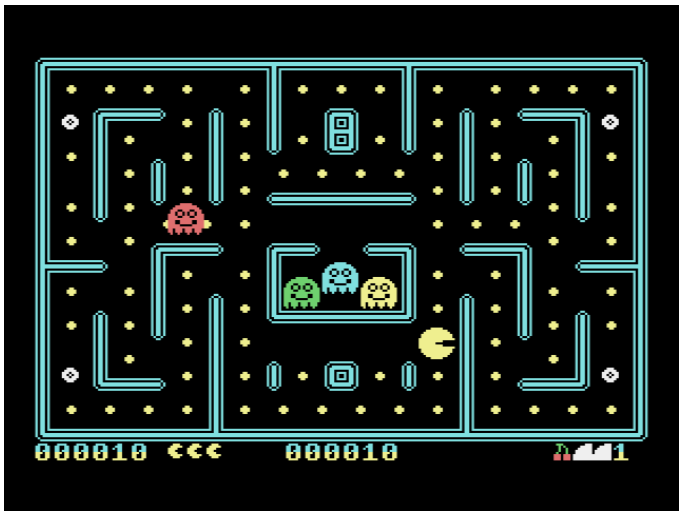
En el catálogo de **Idealogic** estaba, por ejemplo, **Boing Boing**, que era una adaptación de la versión Spectrum del **Fraction Fever** y en el que con un saltador debíamos ir rebotando hasta encontrar la casilla que representaba la fracción que nos planteaban. Muy simple, pero ameno para aprender cómo eran las fracciones matemáticas. Otro de **Spinnaker** era **FaceMaker** o **Make-A-Face**, cuya versión de **Idealogic** fue **Mil Caras** y la de MSX partía de la de Colecovision. En este caso teníamos un juego que partía del conocido **Míster Potato**, pudiendo crear la cara, animarla según lo que nos pedía el juego y, en último lugar, en un ejercicio de memoria había que reproducir de nuevo los gestos que nos habían pedido. El último de los juegos de la compañía estadounidense sería el **Teclas Divertidas**, creado originalmente como **Kids on Keys** por la profesora neerlandesa Frieda Lekkerberker para que el niño se familiarizase con el uso del teclado y la asociación de números y letras. En todos estos juegos, **Sony España** estaba detrás en la distribución, demostrando el empeño que puso desde el principio para que el MSX triunfase en España.

Ya fuera del "mundo **Spinnaker**", **Idealogic** también tuvo tiempo para producir juegos totalmente españoles... o casi, porque el juego **Comecocos** no engañaba a nadie y era, evidentemente, un clon de **Pac-Man**. Programado por José Ignacio Murria, un valenciano que ya desde joven sentía fascinación por las calculadoras complejas. A los 14 años le llamó la atención un modelo de **CASIO** que se compró un compañero de clase y que permitía realizar pequeños programas en BASIC. A los 18 años consiguió su primer ordenador, un ZX Spectrum, con el que se lanzó al mundo de la programación logrando publicar para el ordenador de Sinclair el juego **World of Destruction** a través de **Ventamatic**, y que se trataba de un clon del **Manic Miner**.

Su siguiente paso fue entrar a trabajar en la editorial **EDICINCO**. Ésta se había interesado por el software educativo, entre otras razones porque en España, mediante el ministerio de educación, se estaba poniendo en marcha el plan Atenea para la informatización de las aulas del país. La subvención era tremendamente jugosa. Esta misma editorial y una empresa que realizaba encargos para ésta, entraron en contacto con **Idealogic** para ofrecerles la posibilidad de realizar software para ellos.

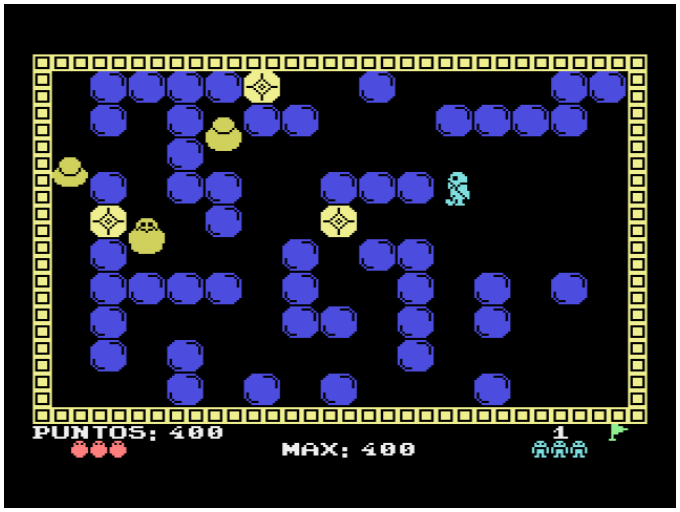
En ese momento, **EDICINCO** le cedió un MSX a José Ignacio y comenzó a investigar las posibilidades de la nueva máquina, más con constancia y perseverancia que con la ayuda técnica que le estaban prestando. Es por ello relevante decir que en el caso de **Comecocos**, uno de los dos juegos que se enviaron a **Idealogic**, nos encontrábamos con un juego que ofrecía un movimiento suave del protagonista y los fantasmas, merced al uso de *sprites*, y además también ofrecía un uso excelente de los *tiles*, por lo que técnicamente era irreprochable en cuanto a uso del MSX se refiere.

No sólo eso, sino que el juego huía de los típicos errores en los que solían caer los clones de **Pac-Man**, ya que habitualmente ofrecían unos fantasmas que más que perseguir acosaban al jugador al estar carentes de cualquier tipo de inteligencia. No ocurría así en el juego de Murria, en el que se puede apreciar que cada uno de los fantasmas tiene un comportamiento ligeramente distinto y además pueden alterar su comportamiento pasando por varios estados (vagabundear, huir y perseguir). Por ejemplo, el fantasma naranja será el más miedoso pudiendo incluso llegar a huir de ti, mientras que el rojo parece el más insistente. Todo esto es algo que va en beneficio del jugador, que puede disfrutar de uno de los mejores **Pac-Man** del sistema y que además contaba con el aliciente de ofrecer 8 laberintos diferentes, aunque esto también se puede volver en su contra, ya que algunos de los recorridos ofrecen recovecos y algún callejón sin salida que puede dificultar mucho la tarea de comerse todos los cocos.



Comecocos de José Ignacio Murria,
quizá el mejor juego español de 1985

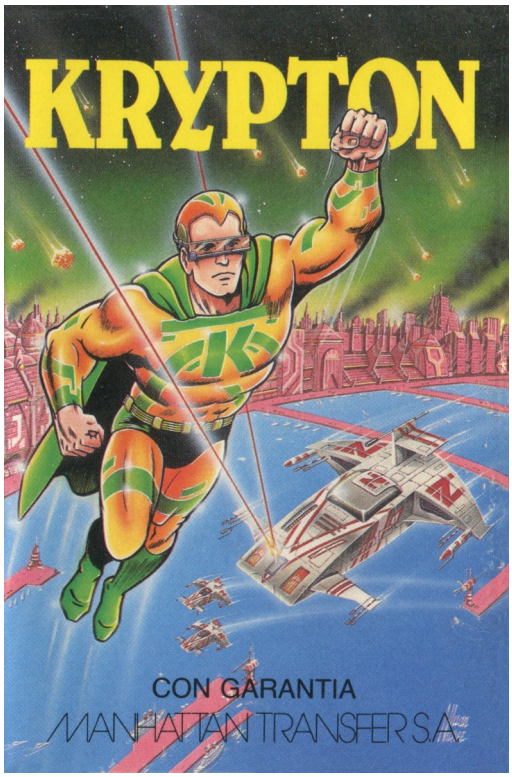
José Ignacio Murria únicamente hizo otro juego más para MSX: **Bouncing Block**. Se trataba de un nuevo clon, en este caso de la recreativa **Pengo**. El juego se hizo durante este mismo año 1985 bajo el nombre de **Igloo** y de nuevo demostraba que Murria era capaz de programar de forma nativa para MSX y aprovechando sus capacidades, y de programadores así no estuvimos sobrados en España. Pese a provenir del Spectrum, en ningún momento se planteó no tratar de aprovechar las cualidades del MSX. Eso sí, también quedaba claro que la originalidad no estaba dentro de las cualidades de Murria.



Bouncing Block o Igloo, también de José Ignacio Murria

El triste final es que José Ignacio no obtuvo ninguna recompensa económica por su trabajo. Desconocemos en qué parte de la cadena se evaporó el dinero que debería haber recibido José Ignacio Murria, quien llegó a viajar a Barcelona para tratar de hablar con los responsables de la compañía catalana, sin éxito. Esta experiencia tan negativa, y que por desgracia no fue un caso aislado en el software español, provocó que José Ignacio abandonase la programación de videojuegos.

MANHATTAN TRANSFER S.A.



El título lo insinuaba, la portada también...
pero al final Supermán no aparecía por ninguna parte



Sí, el juego era barato, pero...

En cuanto a **Comecocos** y **Bouncing Block**, hay que destacar que lo que José Ignacio envió a **Idealogic** eran versiones casi definitivas, pero es evidente que la empresa los vio más que válidos como para quedárselos. Ambos juegos no fueron publicados en su momento, y hubo que esperar hasta 1988 para que viesen la luz dentro de los Turbo Pack que la marca **Philips** daba por entonces como regalo de bienvenida por la compra de sus ordenadores MSX.

En años posteriores, **Ediciones SM** sería otra de las que se apuntarían al carro con series educativas como las de **Patágoras**, donde descubríamos la reflexión de la luz o el comportamiento de los gases. Pero quien realmente estaba detrás de estos programas no era otra que **Idealogic**, que ofrecía todos sus conocimientos a la hora de programar este tipo de software, mientras que **Ediciones SM** se encargaba de proporcionar el material didáctico y decidir cuál sería el rumbo y el objetivo de cada programa.

Volviendo por última vez en este 1985 a las editoriales, nos vamos a referir a **Manhattan Transfer**, que ya por entonces tenía dos revistas en el mercado (**MSX Club** y **MSX Extra**) y cuyo nombre pudo haber sido sacado de la novela de John Dos Passos... o del grupo musical **The Manhattan Transfer**. Sea cual sea el origen, lo que sí es seguro es que la editorial dio el paso de editar sus propios videojuegos para ser vendidos aparte de las propias revistas, aunque su calidad no era muy superior a los listados que aparecían en las mismas.

Krypton y **U-Boot** fueron los primeros y aparecieron en diciembre. **Krypton** es un juego de acción en el que tenemos que mover nuestro punto de mira para derribar a los ovnis invasores, muy a lo **Missile Command** pero mucho más sencillo. El segundo es un simulador de submarinos, pero de nuevo se hace bastante lento al estar en BASIC. En el caso de ambos juegos lo más destacable son las reseñas que aparecieron en las revistas de la editorial, en un claro ejemplo de cómo trataban de vender el juego a cualquier incauto que leyese la revista. Del **U-Boot** decían que era un "apasionante juego de simulación" y sus gráficos eran "excelentes". De **Krypton** también destacaba sus gráficos y seguía siendo muy elogioso con el juego.

Al menos, estos dos juegos eran baratos y se vendían por 800 pesetas cuando los juegos solían superar las 2.000. La editorial recibiría un estacazo mortal con la bajada de precios de **Erbe** en marzo de 1987, con lo que las novedades de las grandes casas de software se situaban en las 875 pesetas, algo de lo que se quejarían desde las revistas de **Manhattan Transfer** llegando a acusarles de vender por debajo del coste del producto.

Para terminar el repaso al software español de 1985 hemos de volver a **Indescomp**, la que era la empresa más profesional y con mayor desarrollo en estas fechas, aunque también hemos de decir que en lo que se refiere a su producción de juegos para MSX no fue demasiado destacado. Hemos de recordar que **Bugaboo** se convirtió a MSX en Reino Unido, y **Fred** o no se publicó para MSX o, de haberse publicado, también era una conversión británica. Por lo tanto, no entraban dentro de su catálogo MSX sus dos mejores juegos.

Ahora veremos cómo en este 1985, en lo que respecta a MSX, tenemos a un dúo de lo más activo. Por un lado, está el programador José Antonio Morales, cuya vocación le despertó en el verano de 1983 por mediación de su padre, que era profesor de informática. A la escuela de su padre, situada en un pueblo de Granada, llegó un **Olivetti**, un ordenador enorme que tuvo que ser colocado con una grúa y usaba discos de 8 pulgadas. Con esa máquina y su monitor de fósforo verde, José Antonio tuvo su primer contacto con los videojuegos, un Master Mind concretamente. Su siguiente paso fue el Commodore Vic-20, adquirido mientras cumplía con el servicio militar y que fue el impulso definitivo para abandonar la carrera de aparejadores y seguir el camino de la programación. Sus primeros programas fueron realizados en BASIC, pero pronto vio que con ese lenguaje se quedaba muy atrás respecto a los juegos comerciales, hasta que descubrió que estaban realizados con lenguaje máquina.



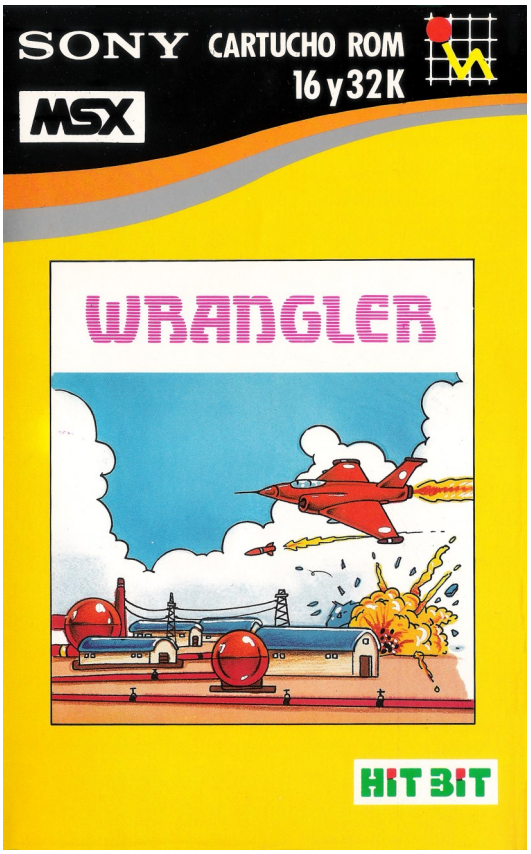
José Antonio Morales

La oportunidad apareció con un anuncio de **Indescomp** solicitando programadores, a José Antonio la idea de dejar su pueblo e irse a Madrid no le atraía, pero alguien contestó al anuncio en su lugar y finalmente cogió las maletas. La entrevista fue con Pedro Ruiz y la pregunta que le hizo fue: "Si sabes ensamblador, dime cómo se carga el acumulador", a lo que José Antonio respondió: "¿ Lo quieres en decimal o en hexadecimal?". No hicieron falta más pruebas.

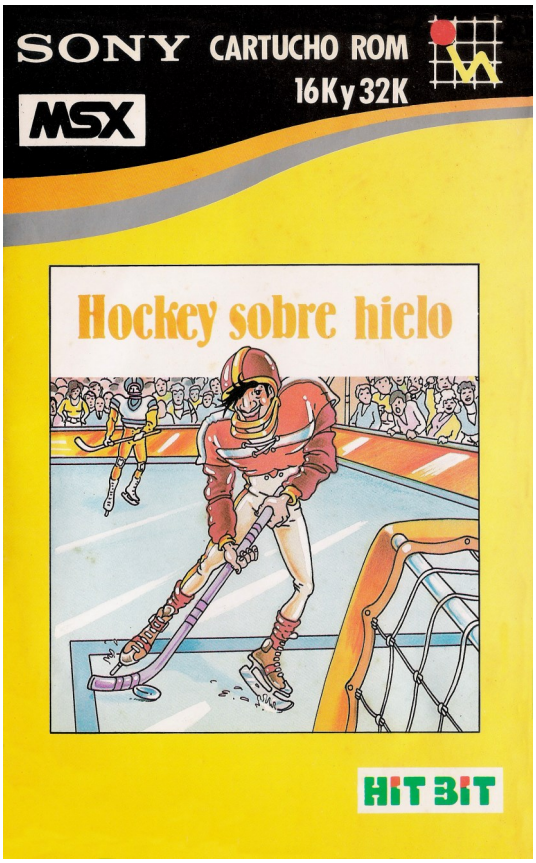


Carlos Alberto Díaz de Castro

Por otro lado, tenemos al grafista Carlos Alberto Díaz de Castro, un aficionado al cómic desde niño y que ya había hecho sus pinitos dibujando algunos que nunca llegó a publicar. Su idea era publicarlos una vez finalizado el servicio militar, pero por el medio se cruzó un familiar que trabajaba en **Indescomp** y que, por mediación de la madre de Carlos, vio su trabajo y le recomendó que se pasase por las oficinas. El resultado fue que aquí lo tenemos realizando gráficos para **Indescomp**, y lo seguiremos viendo en múltiples ocasiones a lo largo de su dilatada carrera en los 8 bits.



Wrangler



Hockey sobre Hielo

La mayoría de los juegos de **Indescomp** en este año son publicados en formato cartucho y distribuidos por **Sony España**. Es el caso de **Wrangler**, un *shoot'em up* realizado por José Antonio Morales y con gráficos de Carlos Alberto Díaz de Castro, que es una conversión no oficial del **Falcon Patrol** de Commodore 64, cambiando un poco los gráficos, pero manteniendo plenamente las características del original, que a su vez ya era una adaptación no oficial del clásico de los arcades **Defender**. Sin embargo, el resultado es inferior al original, debido a las características del MSX, con los *tiles* divididos en tres páginas, la acción del juego se desarrolla únicamente en el tercio superior de la pantalla, quedando los otros dos tercios como decorado y zona de marcadores. A este espacio reducido había que sumar que el avión no era especialmente pequeño, y además tenía una terrible inercia que lo dificultaba todavía más. Como resultado, teníamos un juego frustrante por su elevada dificultad y la sensación de estar continuamente peleándonos con los controles de la nave.

De la misma pareja es **Hockey sobre Hielo**, también conocido como **Slapshot** ya que todo apunta a que este juego se realizó por encargo de la empresa británica **Anirog**, autora de la versión original para Commodore 64 y como tal fue la encargada de distribuir la versión MSX en Reino Unido, aunque en versión casete para abaratar costes. El juego ofrecía una kilométrica pista sobre la que jugar, lo que era su mayor defecto ya que las transiciones de portería a portería se hacían excesivamente largas. Otro defecto sería el horrible control por teclado al no usar los cursores y no permitiendo que las diagonales sean la suma de dos teclas, sino que tiene teclas específicas para las diagonales. Una pena, porque la versión MSX es más rápida que la original, aunque pierde las voces y los sonidos de la versión de Commodore 64.

Ya que tenían un juego de hockey sobre hielo, en **Indescomp** debieron de pensar que si cambiaban hielo por césped, agrandaban las porterías y le cambiaban el aspecto a los jugadores tenían... **Fútbol**, un nuevo juego de la compañía que en esta ocasión distribuyó **Philips** en casete. Comparte todos los fallos que ya tenía el juego de hockey, agrandado porque aquí hay saques de banda y el control de la pelota no es demasiado preciso. Por lo demás, igual de espartano en opciones que su predecesor, uno o dos jugadores y solucionado, ni opciones para cambiar equipos, colores o tiempo de juego. Eso sí, ambos ofrecían repeticiones de los goles.

Estos serían los tres juegos del dúo formado por José Antonio y Carlos, hay que matizar que, aunque el resultado fuese mejorable ya que tenían evidentes defectos a la hora de jugar, también es cierto que en lo que se refiere a uso del MSX a nivel de programación es más que correcto. Como veremos en repetidas ocasiones en España, lo que faltaba era más una planificación previa y tratar de pulir más las mecánicas teniendo en mente al jugador, mientras que lo habitual era que se centrasen más en los retos técnicos.

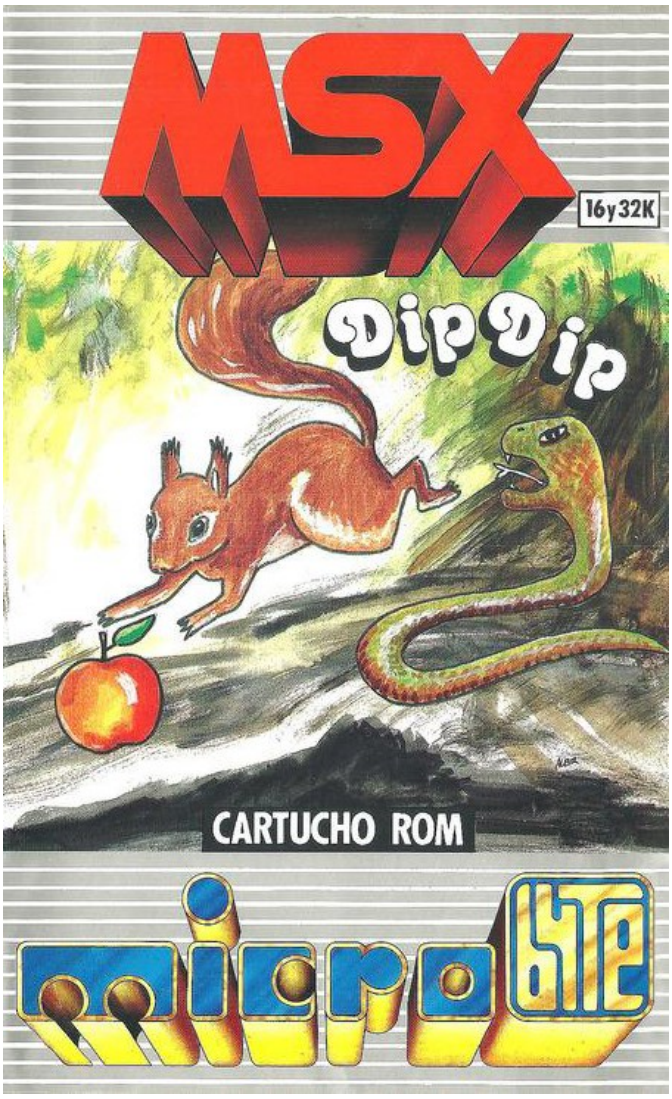
También tenía gráficos de Carlos Alberto Díaz el **Dip Dip**, aunque en esta ocasión el programador era José Ramón Fernández Maquieira, quien también había respondido al anuncio de **Indescomp**. Su caso era curioso, llegó con únicamente un curso de informática de gestión a sus espaldas, sin experiencia laboral más allá del negocio familiar y sin conocimientos de ensamblador. Sin embargo, algo vio en él Pedro Ruiz que le contrató y pronto demostró una notable capacidad para absorber nuevos conocimientos y ponerlos en práctica. También fue, indirectamente, responsable de una nueva contratación para **Indescomp**, ya que cuando mostró una versión previa de **Dip Dip** con su propia música, fue cuando José Luis Domínguez decidió que necesitaban a un músico.

Así es como entra en escena Ángel Zarazaga, estudiante de música y también redactor de la revista **Amstrad User**, perteneciente al grupo **Indescomp**. Aun con la nueva melodía de Ángel, el juego sólo puede calificarse como desquiciante, tanto por la machacona música como por el salto de la ardilla protagonista, en esta ocasión los usuarios de MSX no se podían quejar de lentitud, porque el salto vertical de la ardilla era amplio y lo ejecutaba a una velocidad más propia de un sputnik que de un animal vertebrado. Estaríamos ante un claro ejemplo de lo que exponíamos en el párrafo anterior, claramente **Dip Dip** no era un juego que hubiese sido bien testeado, ya que no es comprensible que nadie advirtiese que el juego no era nada divertido.

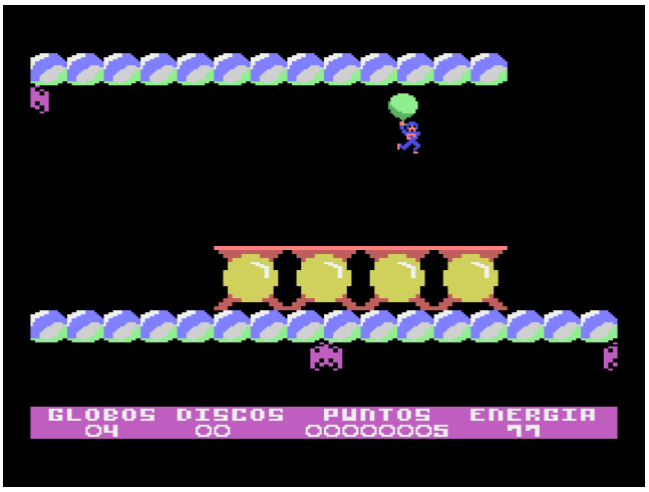
No parecían opinar lo mismo en la revista **Micromanía**, ya que en su análisis le otorgaba una puntuación de cuatro sobre cinco en adicción, y el único defecto que le veía al juego era... ¡el título! Sí, en la redacción entendían que el nombre era sinónimo de juego aburrido. Lo más acertado del artículo es la comparación con el **Bomb Jack**, porque efectivamente parece ser la clara inspiración del **Dip Dip**, sobre todo en lo que al sistema de salto y planeo se refiere.



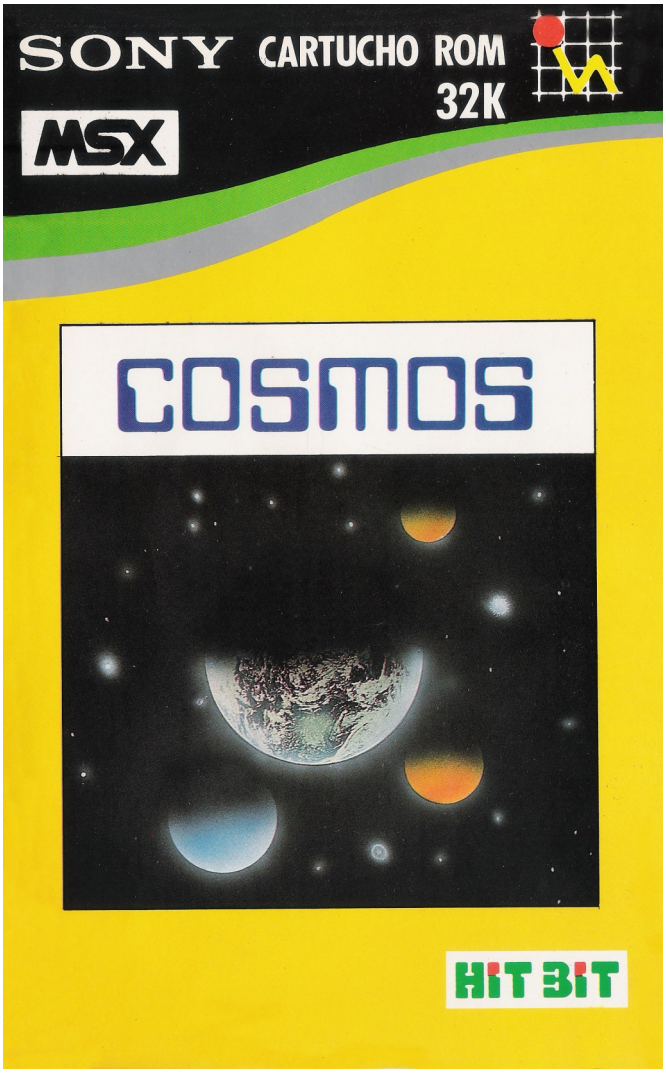
Allá van con el balón en los pies...



Dip Dip, distribuido por Micro Byte.



Super Tripper, al menos este transporte es barato...



El mismo Maquieira colaboraba con Paco Suárez, autor de **Boogaboo** y posteriormente también fundador de **Opera**, para crear **Supertripper**. El juego también salía para CPC, y la verdad es que la versión MSX tiene toda la pinta de haber sido creada posteriormente y basada en la de Amstrad, porque los gráficos tienen el aspecto propio del ordenador de Sugar. La música, sin embargo, suena más clásica porque usaron la quinta sinfonía de Beethoven.

Supertripper contaba con un mapa bastante grande, que debíamos recorrer corriendo, saltando o inflando globos para asirnos a ellos y salir volando brevemente. La acción se desarrolla de forma más ágil que en Amstrad, aunque comparte el *scroll* a golpes según vamos llegando al extremo de la pantalla. Tiene también la inercia que ya veíamos en **Wrangler** y que volveremos a ver de forma repetida en los primeros títulos de **Opera Soft**. Una decisión bastante controvertida, porque en un juego como éste no parece la mejor opción mezclar que te pidan precisión en los saltos con una inercia bastante exagerada y, además, tener una potencia de salto graduable según la velocidad que haya alcanzado nuestro personaje.

Pese a sus defectos, seguramente estamos ante el mejor juego lanzado por **Indescomp** para MSX. Se nota la mano de Paco Suárez a la hora de equilibrar la jugabilidad, pero aun así no alcanza una alta calidad.

El resto de los juegos de **Indescomp** ya son de calidad inferior. Por ejemplo, el **Jumpy Dumpy** de José L. García, un tedio que consiste únicamente en pulsar una tecla cuando aparece el enemigo en pantalla. **Rompe-Ladrillos**, un machacaladrillos carente de cualquier lógica, la pelota va siempre en una dirección, izquierda o derecha, independientemente de cómo rebote contra los ladrillos o contra nuestras paletas, únicamente cambiará de dirección cuando choque con los bordes. También, para completar el cupo, lanzaron algún juego educativo como **Cosmos** o **La Computadora Adivina**.

Algunos de estos programas de **Indescomp** fueron distribuidos en España por la marca **Microbyte**, que no era más que otra marca de la propia **Indescomp** que usaba como distribuidora y que fue también responsable de la importación de algunos juegos desde Japón en formato casete.

1985 terminaba y el panorama del software español para MSX comenzaría a cambiar radicalmente a partir de 1986. La llamada edad de oro empezaría a tomar el protagonismo.

ELLOS SON FAMOSOS EN EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS

(BUGABOO. LA PULGA. N.° 1 EN INGLATERRA)



BUGABOO C.B.M. 64



BUGABOO Spectrum

FRED Spectrum

¿QUIERES SERLO TU TAMBIEN?

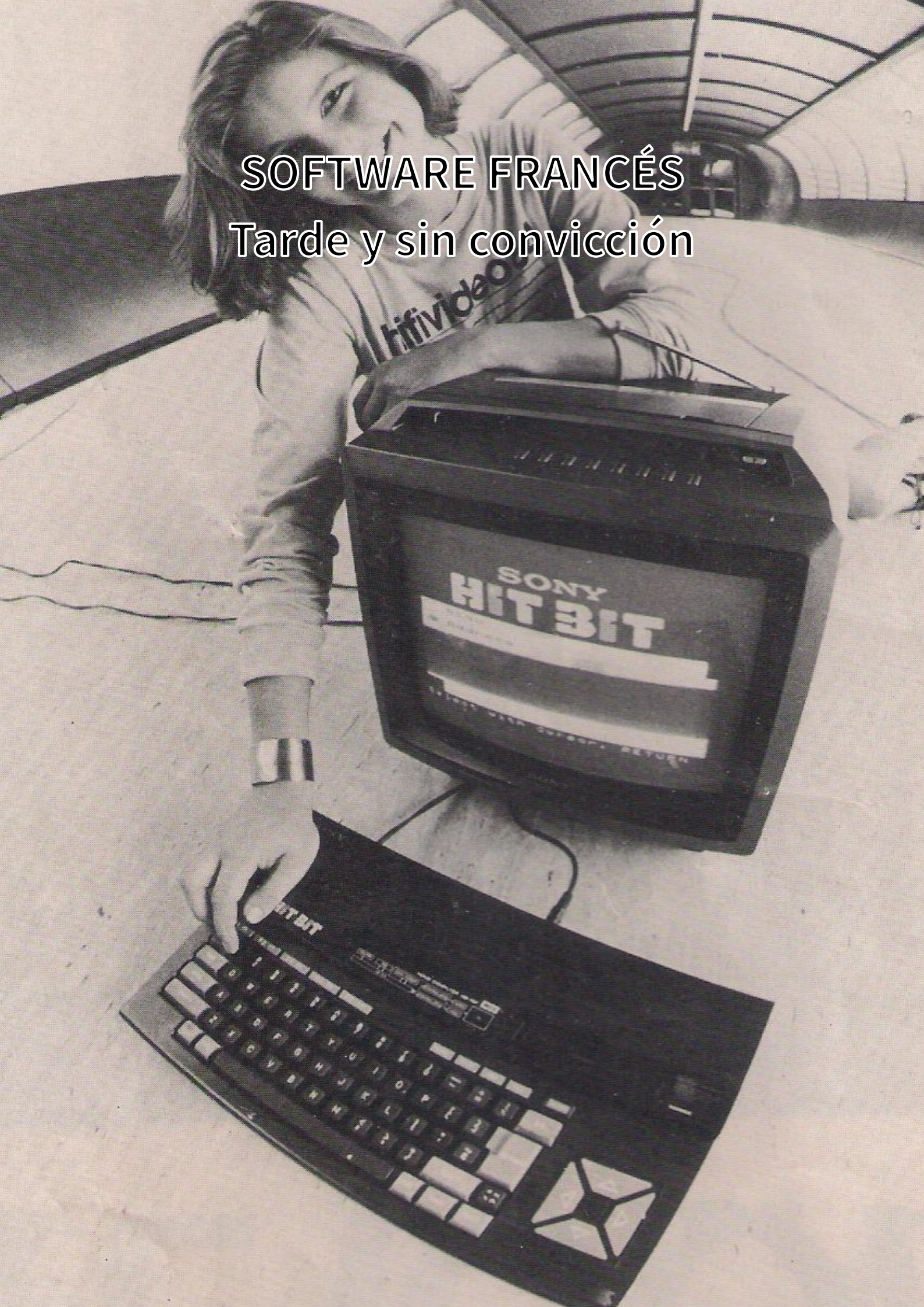
TU JUEGO

¿Te gusta programar? ¿Eres capaz de escribir en código máquina? ¿Tienes una buena idea? ¿Has conseguido alguna rutina espectacular? ¿Estás creando un juego?..... INDESCOMP. SOFTWARE, invita a todos los entusiastas de la programación con conocimientos y práctica del lenguaje ensamblador (código máquina 6502 y Z80) a participar y colaborar con nuestro Departamento de videojuegos en la creación de nuevos "best sellers".
Envianos urgentemente tus ideas y experiencias a:

indescomp
SOFTWARE

DIRECTOR DE PROGRAMAS
P.° DE LA CASTELLANA, 179 - MADRID-16 - TELEF. 279 31 05

SOFTWARE FRANCÉS
Tarde y sin convicción



La relación entre las casas de software francesas y el MSX podríamos definirla como cautelosa en su primer año. En Francia ya existía un buen número de modelos de ordenadores y ya tenían un buen parque instalado, por lo que sus compañías de software tenían ya un bagaje y podían estar preparadas para la llegada del nuevo MSX. El mercado sería el segundo más importante tras el británico, contando también con prensa especializada y ya consolidada como la prestigiosa revista **Tilt**. Las compañías francesas en 1984 parecían estar dispuestas a presentar batalla en el MSX, pero poco a poco fueron reculando y retrasando la aparición de software francés, y por eso la podíamos definir como cautelosa.

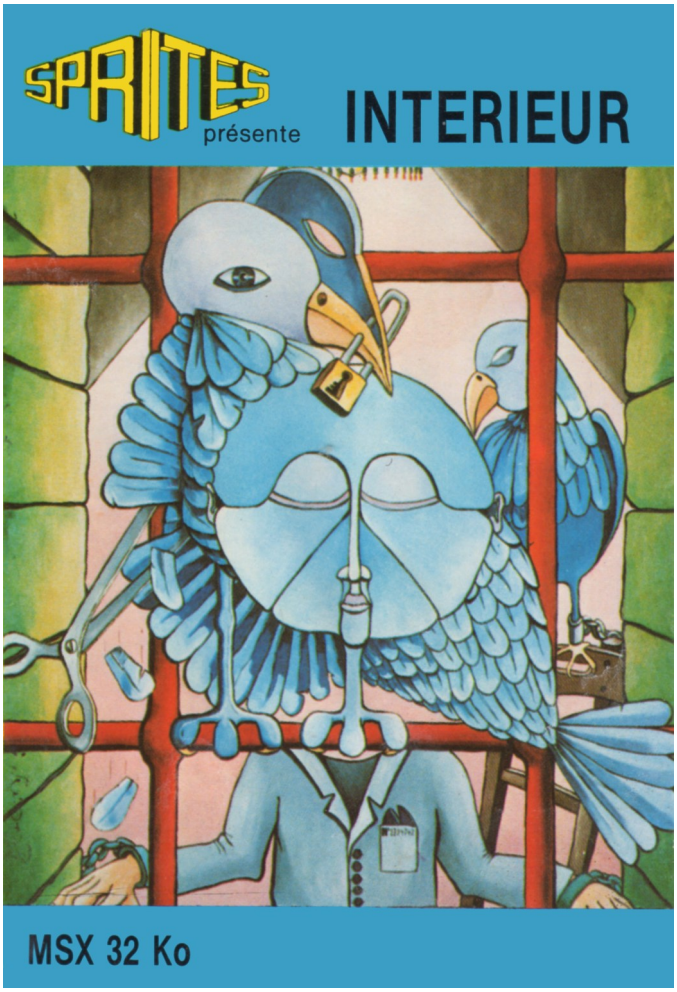
No sólo se fue retrasando el software francés, también terminó apareciendo en una cuantía bastante inferior a la prometida en un primer momento, y las revistas especializadas en el MSX no perdieron la oportunidad de recordárselo, quejándose amargamente. No en vano, podemos decir que estaban jugando con su pan, porque si las casas francesas no aportaban software, lo más esperable es que los franceses tampoco comprarían ordenadores MSX ya que son muy tendentes al producto patrio. Es cierto que se importaban juegos ingleses y cartuchos japoneses como los de **Kjonami** (recordemos, en Francia la K que usaba **Konami** en su logo les llevaba a confusión), pero estamos ante unos usuarios que por lo general van a preferir los juegos franceses. Esto no lo deberíamos entender como una crítica, porque realmente es algo generalizado en los 80 y los británicos hacían exactamente lo mismo, y veremos cómo los españoles hicimos lo mismo.

Así que, en definitiva, el software francés para MSX en 1984 podría resumirse en una palabra: nada. Ni un solo título, ni siquiera un listado de la **Hebdogiciel**, un semanario que publicaba programas en sus páginas para los más variados sistemas, y aun así hasta principios de 1985 no apareció el MSX en alguno de sus números.

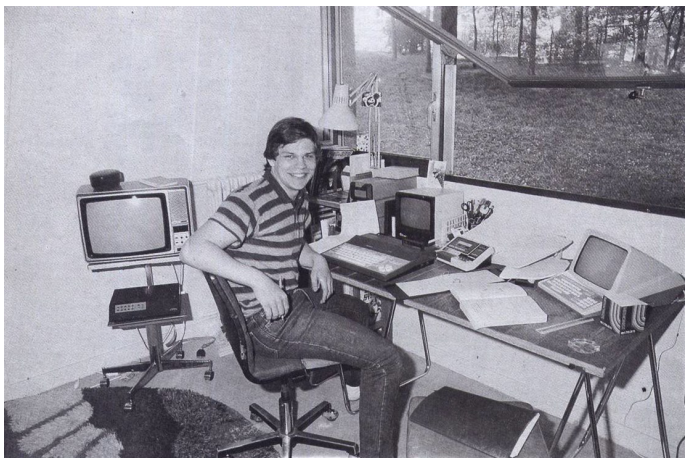
Ya en 1985, al igual que ocurría en Reino Unido quienes más apostaban por el MSX eran las casas de software más pequeñas, quizá tratando de buscar esa oportunidad de ser los primeros y conseguir una cuota en un mercado todavía infrautilizado. Una de ellas fue **Sprites**, de corto recorrido debido principalmente a la baja calidad de sus productos.



La sede de Sprites, a la derecha Eric von Ascheberg



Interieur con su curiosa portada



Eric von Ascheberg posando para Amstrad Magazine con su Sanyo DHP-28



Publicidad de Sprites, con Interieur y Sprites Man

Parece que las cosas empezaron a ir torcidas bastante pronto, al menos eso es lo que se puede deducir gracias a Eric von Ascheberg, programador con la doble nacionalidad francesa y estadounidense, que también colaboraba en alguna revista como **MicrosMSX**, la cual usó como altavoz para, a través de terceros, dar a conocer el trato recibido en **Sprites** y denunciar impagos por sus trabajos. Sin embargo, los inicios fueron prometedores para Eric con su primer juego con ellos: **Interieur**.

Para la realización del juego, Eric pudo contar con un Sanyo PHC-28 prestado por la propia **Sanyo France**. La razón es que ya había trabajado previamente para la compañía, realizando dos juegos para su Sanyo PHC-25, ordenador ajeno al estándar MSX, tras ser fichado en 1981 al presentar un juego de Othello en la SICOB (Feria para la industria de oficinas y el comercio). **Interieur** era una aventura conversacional, pero no contaba con textos descriptivos, sino que los gráficos de Christophe Grosjean ofrecían toda la información que necesitábamos para poder avanzar en la aventura. Su éxito fue el suficiente como para realizar meses después una versión para Amstrad CPC, siendo el desarrollo exactamente el mismo y únicamente tuvieron que adaptar los gráficos al nuevo ordenador, resultando en un juego bastante más lento por cómo pintaba los gráficos en el CPC. En el momento de publicar la versión para Amstrad, Eric se mostraba más que contento por las regalías que había conseguido con **Interieur**, lo que no se esperaba era lo que le aguardaba en sus siguientes experiencias con **Sprites**. Posiblemente por su abrupta salida, **Interieur** terminó saliendo como un listado en **MicrosMSX** y en la **Hebdogiciel**, a modo de pequeña venganza.

En cuanto al juego en sí, se beneficiaba de ser una aventura pionera para MSX... si vivías en Francia, claro. Como ya hemos dicho, carecía de textos descriptivos, pero es que además toda la aventura se desarrollaba en una habitación y un baño. Realmente tardabas más en dar las órdenes de girar y esperar a que se pintase la pantalla al completo, el juego estaba hecho en BASIC, que en avanzar realmente en la aventura, cuyo único fin era mandar una nota con una paloma mensajera. El otro juego realizado por Eric para **Sprites** fue **Comblot**, un juego de cartas que no tiene realmente nada destacado.

Exactamente el mismo camino que Eric terminó tomando su compañero Christophe Grosjean. Antes de eso, programó **Sprites Man** poniéndole el nombre de la compañía a su protagonista. Mo era más que un nuevo clon del **Pac-Man**, en este caso con los personajes a un tamaño más reducido para que el laberinto fuese mayor que el del original. Lo que sí se aprecia es que los fantasmas no persiguen constantemente al jugador, pero tampoco parece que tengan una inteligencia muy desarrollada y casi parece más que se mueven aleatoriamente por la pantalla.

El último de los juegos de **Sprites** en 1985 es **Infernal Miner**, que hace justicia a la primera palabra de su título. Sí, un infierno basado en el **Manic Miner** y que deja a su modelo como un paseo por el parque ¿El autor de este juego? Pues un hombre especialista en hacer juegos extremadamente difíciles, alguien que no conocía el significado de la palabra piedad: Claude Sablatou, quien posteriormente sería el autor del **Demonia**.

Infernal Miner puede rozar el absurdo en cuanto a nivel de dificultad se refiere, al menos no nos exige recoger todos los objetos de cada nivel, sino que el único objetivo es alcanzar la salida. La dificultad recae en la absoluta precisión que exige el juego en casi cada salto, avanzar en él se convierte en un ballet en el que hay que memorizar cada uno de los pasos. Para rematar la jugada, tras 26 pantallas y mucho dolor el único final que Claude nos dejó fue... una última pantalla sin salida en la que lo único que podremos hacer es morir.



La última e impasable pantalla de Infernal Miner

Otra empresa que entró en este 1985 en el MSX fue **Nice Ideas**, pero aquí no estamos ante una pequeña compañía pese a que su nombre no se nos haga familiar, y es que **Nice Ideas** era una división de software con sede en el parque tecnológico francés de Sophia-Antípolis y creada en febrero de 1983 por la juguetera **Mattel. Nice Ideas** no llegaba al MSX como novata, sino que ya llevaba más de un año creando juegos para la consola Colecovision.

Como ya hemos visto más de una vez, la Colecovision y el MSX eran muy similares y permitía hacer conversiones entre ellos con bastante facilidad, y esto también lo sabían los franceses. Es por eso que **Illusions** de **Nice Ideas** era una conversión directa del original de Colecovision, un juego que parecía estar basado en las escaleras infinitas de Penrose al representar un castillo en perspectiva isométrica, compuesto por rampas y escaleras en aparente subida infinita. Su punto fuerte es la originalidad, en el juego controlamos al mismo tiempo a cuatro Speeps, pequeñas criaturas que debemos conseguir que se toquen para así fusionarse hasta que sólo quede uno.

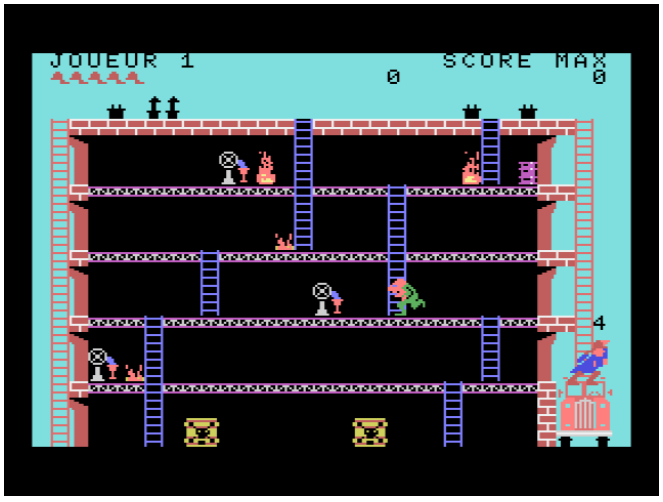


Publicidad del Illusions





Anuncio de Pyro-Man



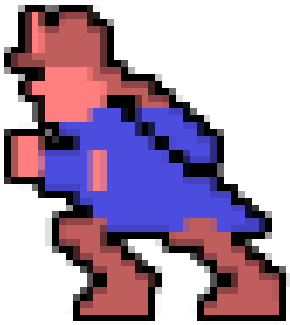
Pyro-Man, terminó exportado a Japón

También desde Colecovision llegaba **Pyro-Man**, aunque en este caso la base era un proyecto inacabado que terminó en el olvido y de nombre **Fireman**. Al menos permaneció así hasta 2009, cuando fue encontrado un prototipo de la versión de Colecovision y fue entonces cuando se pudo descubrir el origen del juego de MSX. Básicamente era el mismo juego con algunos pequeños cambios gráficos y el cambio del título, pasando el protagonismo del bombero salvador al malvado pirómano.

El juego se basa en controlar al bombero y tratar de sofocar los incendios y detener al pirómano. Para lograrlo, contamos con mangueras repartidas por el edificio que tendrán un recorrido limitado y además reducirán nuestra velocidad mientras las portamos, o bien recoger un extintor de mano que mientras dure nos permitirá seguir moviéndonos a la velocidad normal. Lo mejor del juego es su control, ya que no es rígido y se llega a adaptar a lo que está sucediendo en pantalla. Imaginemos que estamos acercándonos a una escalera y pulsamos arriba, en **Pyro-Man** lo que sucederá es que nuestro bombero seguirá andando en la dirección en la que estaba mirando y en cuanto toque la escalera la subirá, en lugar de pedirnos que pulsemos arriba únicamente cuando estemos justo encima de la escalera. Esto, que puede parecer una obviedad, era el caballo de batalla de bastantes juegos en estos primeros años, controles muy rígidos que más de una vez provocaban que el jugador perdiese una vida porque se atascaba en una situación similar y el personaje no respondía.

Uno de los hechos más sorprendentes de **Pyro-Man** es que fue finalmente publicado en Japón en formato cartucho, y además dos años más tarde, en 1987, con **Nice Ideas** ya habiendo cesado en sus actividades.

De los otros juegos de **Nice Ideas** poco o nada podemos decir, ya que **Football** y **Scarfinger** no están preservados y únicamente se pueden encontrar sus carátulas. En 1986 se publica **Bridge**, recreación del popular juego de cartas y que parece ser el último título editado por la compañía francesa.



La compañía **Jawx** se presentaba como una propuesta distinta, decían que sus juegos trataban de ser más creativos y renunciaban a la violencia, por lo que nunca había muertes en ellos. Es por eso que en un primer momento sorprende que en 1985 tengamos su juego **Ole**, basado en las corridas de toros, más sabiendo que el juego se exportó a Reino Unido mediante **Bug-Byte** y siendo muy conocido el tremendo varapalo que llevó allí el juego **Olé Toro** de **Dinamic**. Pero en esta ocasión lo que nos ofrece es únicamente usar nuestro capote, en el juego no se incluía ni banderillas ni estoque ni la lanza a caballo. Más respetuoso con el toro, pero también una experiencia menos variada y más monótona que tuvo mejores ventas fuera de su país, tanto en Reino Unido como en España, algo que se repetiría con el otro juego de **Jawx** para MSX: **Coq'inn** o, como se conoció fuera de Francia, **Chicken Chase**.



El equipo de Jawx

En el caso de **Ole**, el juego era originalmente de Commodore 64 y la conversión a MSX era bastante digna, aunque inferior porque el público era estático, se quitaba el avión que sobrevolaba con el marcador a cuestas y los movimientos de toro y torero eran algo menos fluidos.

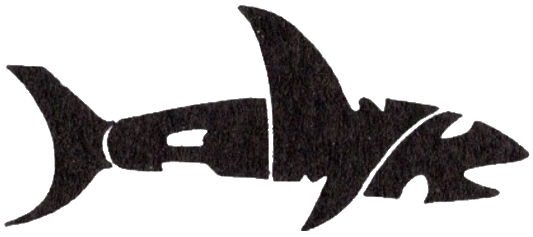


Ole, carátula española de Zafiro

En 1987, **Jawx** reconocía que la mayor parte de sus beneficios provenían de las exportaciones, y ya hemos visto que en el caso del MSX el porcentaje así era, y proyectaban expandirse más en un mercado como el japonés, muy jugoso, pero según avanzaba la década de los 80 era cada vez más complicado conseguir establecerse allí siendo una compañía extranjera, así que parece que se quedó en un mero intento.

Ere Informatique fue también muy fugaz en su paso por el MSX, en este 1985 sólo publicaría **Macadam Bumper**, pero, sorpresivamente, volvería en 1987 para publicar **Crafton & Xunk** para MSX2, enmarcado dentro de una pequeña ola de títulos franceses que salieron por aquellos años para la segunda generación del estándar.

La compañía fue fundada en 1983 por Emmanuel Viau y cosechó un rápido crecimiento gracias al software creado para ZX81, Spectrum y Oric. En 1984 llega a sus oficinas Rémi Herbulot, quien a la postre sería autor de los mayores éxitos de la compañía, los ya mencionados **Macadam Bumper** y **Crafton & Xunk**. Así que **ERE informatique** llega a MSX en su mejor momento, 1985 es un año clave para ellos, un año en el que encontraría su techo y necesitaría negociar con empresas de distribución más grandes para poder continuar con su crecimiento.



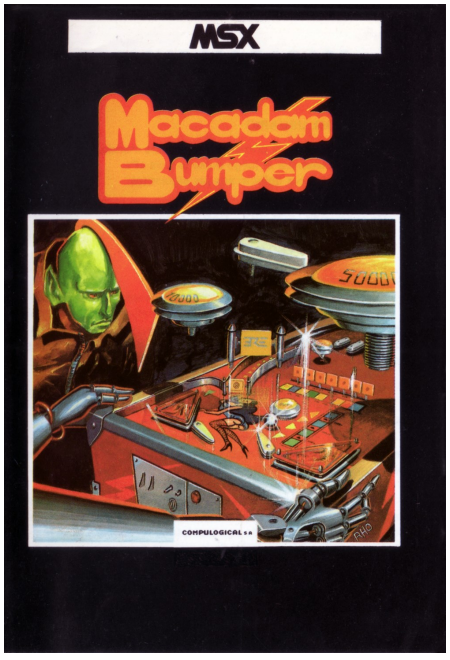
ERE INFORMATIQUE



Emmanuel Viau, Michel Rho y Charles Callet



Rèmi Herbulot



Macadam Bumper, edición española

Macadam Bumper se publicaba en MSX avalado por haber conseguido uno de los premios Tilt d'or, de gran prestigio en Francia, aunque con la aclaración de haberlo ganado en la categoría de pinballs, con lo que mucha competencia no es que tuviera. Aunque usa *sprites* para conseguir un movimiento suave de la bola, la versión MSX está basada en la de Spectrum y tiene una gran similitud visual, siendo la diferencia más destacable la chica que aparece en el marcador, a la que Michel Rho le alargó la falda y le eliminó la raja de ésta en MSX para parecer menos provocativa.

Lo más destacado de **Macadam Bumper** era la posibilidad de crear tus propias tablas y guardarlas para uso posterior. El movimiento de la bola sufre de las típicas dificultades de estos juegos en ordenadores de 8 bits, es sumamente complejo conseguir un movimiento y unos rebotes mínimamente realistas. **Macadam Bumper** no es que sea el peor ejemplo de esto, ni mucho menos, aunque sí que se notan caídas bastante abruptas de la bola y no es nada sencillo apuntar bien cuando golpeas con las palas, pero mantiene bastante bien el tipo.

Una de las empresas francesas más importantes fue **Loriciels** (a partir de 1989 pasó a llamarse **Loriciel**), fundada en 1983 por Marc Bayle y Laurant Weill, dos amigos que se habían conocido mientras realizaban el servicio militar. Laurant Weill era estudiante de informática, y ya antes de embarcarse en la fundación de **Loriciels** trabajó en la creación de un ordenador basado en el chip 68000 de **Motorola**, con un mega de RAM, 4096 colores en pantalla y alta resolución... todo un portento para la época que, sin embargo, al llevar el prototipo a **Thomson** lo rechazaron porque consideraban que no había mercado para ordenadores de 16 bits. Cierto que un año después de que Laurant recibiera esta negativa se presentaba el Atari ST, pero también es cierto que la gente de **Thomson** no se equivocó demasiado ya que en Europa tuvieron que pasar varios años más antes de que los 16 bits tuvieran una cuota importante del mercado.

Tras este fracaso, Laurant cumple con el servicio militar, y a su regreso recibe la llamada de Marc Bayle, quien le pide ayuda para preparar un artículo para la revista **Micro-Systèmes** comparando el Spectrum con el Oric. En las conversaciones posteriores, ambos comienzan a hablar sobre el software francés y que no deberían sentirse inferiores a los estadounidenses y los británicos. De aquella conversación nace **Loriciels**, nombre escogido después de tener que descartar un buen número de ellos tras una oportuna visita al registro francés y comprobar que ya estaban ocupados por otras compañías. Poco después se les une Philippe Seban, quien compraría el 50% de las acciones de la compañía y pasaría a ser director general.

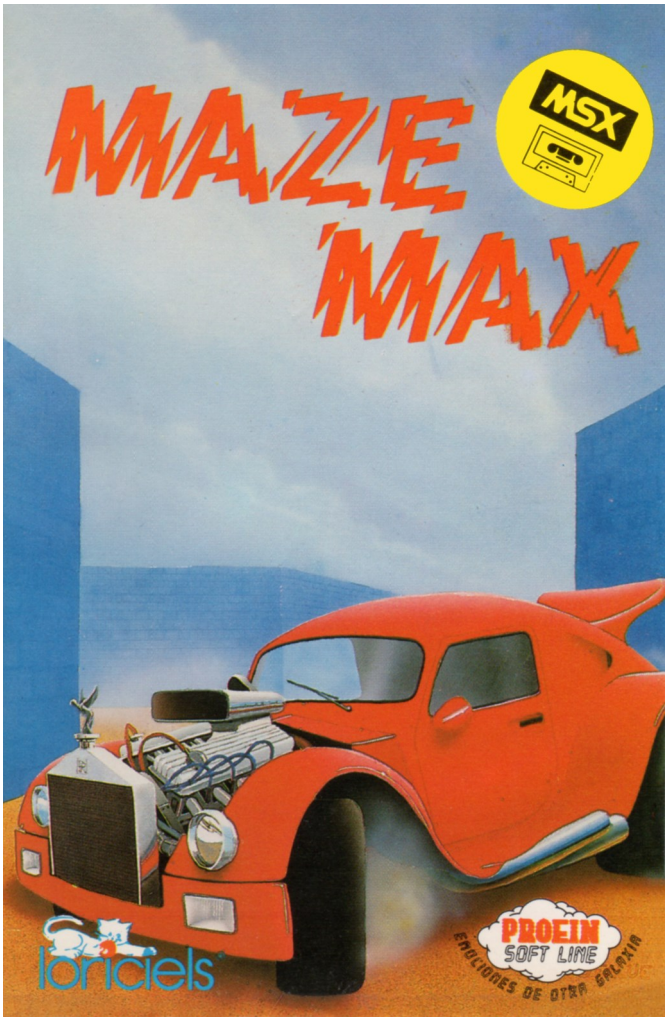
Llegamos a su relación con el MSX, en 1985 gana el Tilt d'or a la mejor aventura por **L'Aigle d'or**, por lo que parece que llega al MSX en el mejor momento posible. Previamente publica un juego de ajedrez, **Echec**, que no está preservado por lo que no hemos podido comprobar su nivel, así que nos centraremos en el otro juego que publica este año: **Maze Max**, realizado por Gilles Gameiro, un programador al que no hemos podido seguirle la pista ni encontrar ningún otro juego realizado por él.

En lo que respecta a **Maze Max**, el título suena muy parecido al de la película **Mad Max** y estamos ante un juego muy basado en la recreativa **Rally-X**, aunque con una diferencia muy importante: aquí no podemos usar el humo del coche para despistar a los rivales. En su lugar, nuestra mejor arma será la velocidad de nuestro vehículo, superior a la de los rivales, lo que nos dará algo de ventaja... que pronto perderemos al tener que movernos por el intricado laberinto que se repite en todos los niveles. La única diferencia que notaremos al superar el nivel es que se añadirá un nuevo coche rival, hasta llegar a la cifra de seis, momento en el cual el juego ya se repetirá indefinidamente.

Gráficamente no es muy destacado, sonoramente sólo tiene una pequeña melodía al superar el nivel y que también recuerda, en el estilo, a la que se podía escuchar en **Rally-X**. La parte más floja es la inteligencia de los rivales, estos se ocuparán únicamente de estar en nuestra horizontal, sin evitar en ningún momento los obstáculos, y una vez lo logren será cuando se lancen hacia nosotros. Una inteligencia tan precaria que permite que se les pueda bloquear con bastante facilidad, siempre que no seamos nosotros los que nos bloqueemos por el control, o por intentar coger una de las banderas, de nuevo como en **Rally-X**, que son el objetivo del juego. El problema está en que hay que pasar exactamente por encima de esas banderas, no nos permitirán desviarnos ni un píxel. Lo mismo ocurre con las unidades de combustible que también tendremos que recoger antes de que se agote el de nuestro coche, momento en el cual explotará.



Laurant Weil, Philippe Seban y Marc Bayle



Maze Max, la mezcla de Mad Max y Rally-X







Bruno Bonnnell y Christophe Sapet

Terminamos este repaso con la que era ya la compañía francesa más importante: **Infogrames**, fundada en junio de 1983 por Bruno Bonnell y Christophe Sapet, dos amigos de la escuela. Tras conocerse durante la infancia, ambos se reencontraron trabajando para **Thomson**, donde Bonnell era comercial de ventas del TO7. Su experiencia en **Thomson** les hizo darse cuenta de la importancia que estaban adquiriendo ya los ordenadores, y en 1982 escribieron un libro para enseñar a programar en BASIC, consiguiendo un éxito más que respetable y ganando unos 10.000 dólares. Esta cantidad se invirtió en la creación de **Infogrames** en Villerbaune, a las afueras de Lyon.

Llegaba el momento de decidir el nombre de la compañía, e **Infogrames** no fue la primera elección. En su lugar, el nombre iba a ser **Zboub Système**, algo que su abogado les desaconsejó, ya que en argot *zboub* se refiere al pene. En su lugar, Sapet creó un programa que generaba nombres aleatorios mezclando palabras. La decisión final llegó uniendo las palabras *Informatique* y *programmes*. También es el momento en el que deciden que el armadillo será el símbolo de la compañía, según Bonnell, el armadillo es un animal extremadamente resistente y ellos tenían la idea de mostrar esa misma resistencia para permanecer en el mundo del software durante décadas.

Es en este momento cuando se les une Thomas Schmider y comienzan a crear sus primeros programas, inicialmente su idea era orientarse en educativos y programas de gestión, pero pronto derivan hacia la vertiente más lúdica del software. Sus dos primeros trabajos son **Le Cube Informatique** y **Autoroute Highway**. Ambos fueron trasladados al MSX en 1985, **Le Cube Informatique** fue distribuido por **Vifi International** y exportado a varios países. **Autoroute Highway** apareció en MSX como **Les Voitures dans Autoroute** y convertido por Christophe Comparin, una copia directa del **Frogger** con peores gráficos, peor movimiento y peor sonido.

La relación de **Infogrames** con el MSX comienza el 29 de octubre de 1984, ese día se celebra una reunión entre representantes de casas de software francesas y representantes de marcas de ordenadores que se habían unido al estándar MSX. En esta reunión, **Infogrames** se desmarca como la cabeza visible y promete un ferviente apoyo al sistema asegurando que en diciembre de 1984 ya estarían en el mercado tres juegos suyos y dos más verían la luz en enero de 1985. La realidad fue muy distinta, y finalmente la promesa se quedó en nada y únicamente **Le Cube Informatique** se publicó en enero.

En aquellos primeros años, el juego estrella de **Infogrames** fue el **Mandragore**, publicado para Commodore 64 en 1984. Su versión para MSX se va retrasando en el tiempo y no aparece hasta el verano de 1985. Además, al ser publicado en dos casetes, el precio del juego se dispara hasta los 240 francos, mientras que los juegos más caros solían tener un precio de unos 125 francos.

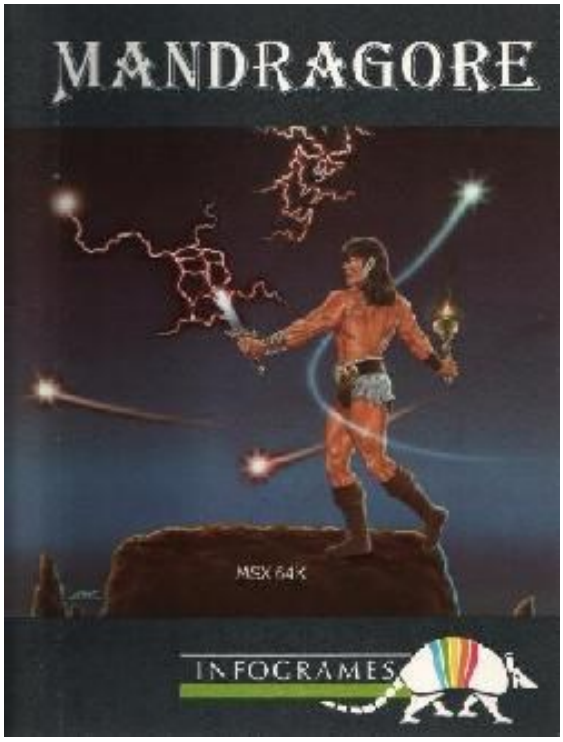
Mandragore era un juego de rol que bebía notablemente de **Ultima III**. Llevábamos una compañía de cuatro personajes y el desplazamiento era como el del juego en el que se basaba, con un movimiento como si de un tablero se tratase e introduciendo las órdenes de desplazamiento con el teclado, además de las otras que nos permitían atacar, explorar o entrar en ciudades y mazmorras. Todo el mapa se encontraba abierto desde el primer momento, permitiendo avanzar de la manera que mejor consideremos teniendo en cuenta que algunos enemigos podían ser demasiado fuertes para el nivel de nuestra compañía, por lo que habría que subir su nivel antes de afrontar nuevos retos.

La historia narra la llegada de una lluvia de estrellas fugaces al país de Mandragore. Desde entonces, el demonio Yarod-Nor ha reemplazado al rey Joriand aislando al país del resto del mundo. Sólo obteniendo las nueve canciones ocultas en las nueve mazmorras podrás expulsar a Yarod-Nor y devolver la paz a Mandragore. Cada una de estas mazmorras son temáticas, con enemigos y decorados de lo más pintoresco, desde el mundo del ajedrez, el prehistórico, el ecológico, el mitológico...

El juego nos presentaba cuatro modos distintos de vista según la situación, el modo mapa para el desplazamiento general, el modo de batalla para los enfrentamientos, el modo ciudad para poder visitarlas y el modo mazmorra para la exploración.

Visto hoy en día, **Mandragore** resulta de lo más tosco y engorroso, pero era algo muy habitual para juegos de rol tan tempranos, no olvidemos que es de los primeros hechos en Francia y también de los primeros realizados para Commodore 64. Pero es que además este sistema de juego, como ya hemos mencionado, era también el usado en la saga **Ultima**. Es por eso que **Mandragore** es un juego pionero, pero no es un juego revolucionario.

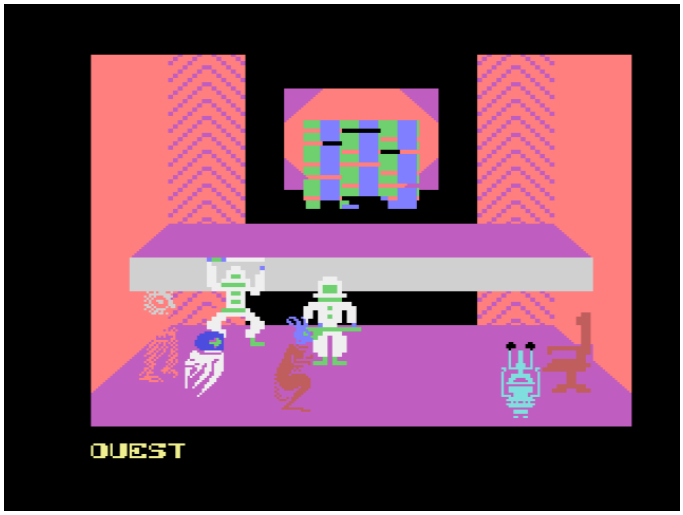
Su éxito en Francia es arrollador, no sólo en ventas sino también en premios, consiguiendo el primer *Prix Arcade* concedido por el ministerio de cultura francés. **Infogrames** también decide probar suerte en Reino Unido, por lo que traduce el juego al inglés y allí, de nuevo, recibe buenas críticas.



Mandragore, premiado en su país



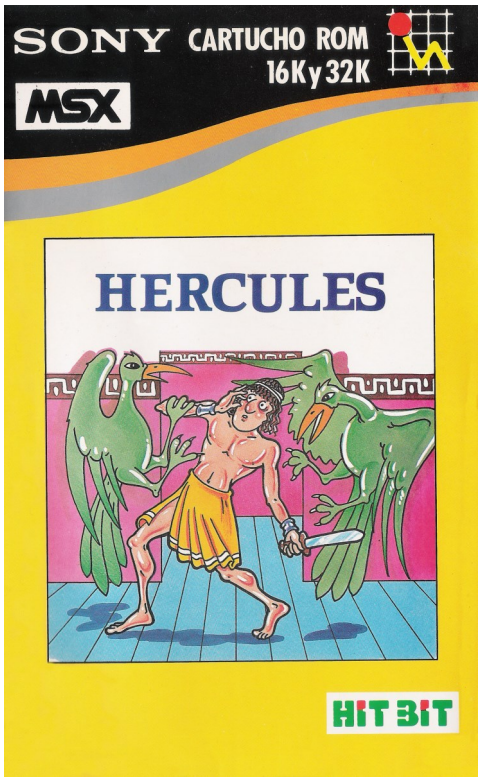
La vista dentro de la ciudad en Mandragore



Omega Planète Invisible ¿Innovar? ¿Para qué?



En pantalla, Hércules y el minotauro... un poco desmejorados



Para lo que ha quedado Hércules

La nota discordante llega desde la propia Francia, la revista **Standard MSX** califica a **Mandragore** como "una caricatura de juego de rol" y le otorga una puntuación de 10 sobre 20. Decía que el juego era aburrido y que más valía la pena dedicar el tiempo a leer a Tolkien en vez de a jugar con **Mandragore**. Esta crítica hay que ponerla en contexto, la relación entre la revista e **Infogrames** era... peliaguda, por decirlo suavemente, y en el mismo número de la revista también analizaban el **Autoroute** y le daban la mínima puntuación posible, un 1. Los responsables de **Standard MSX** acusaban a **Infogrames** de haber abandonado al sistema MSX al haber incumplido sus promesas, e **Infogrames**, en boca de Christophe Sapet, acusaba a la revista de darle un trato desigual a sus juegos, lo que aprovecha la revista para airear que **Infogrames** pedía buenas críticas a cambio de invertir en publicidad, algo que pagaba en un plazo de 90 días según **Standard MSX**.

Standard MSX era más bien una revista "diferente", mucho más guerrera de lo habitual, algo que se podía permitir al no ser una de las grandes. Es por eso que su opinión no es que fuese tomada demasiado en cuenta, e **Infogrames** desoye cualquier crítica y decide reutilizar gran parte del código de **Mandragore** para realizar otro juego: **Omega Planète Invisible**. El mayor cambio era pasar de escenarios medievales a escenarios futuristas, pero por lo demás no ofrecía ninguna novedad y seguramente por eso pasó desapercibido. En esta ocasión, no hubo retraso en la versión MSX y salió poco después que la de Thomson TO5, la primera en aparecer.

Para terminar, tenemos **Hercule**, que parece ser exclusivo de MSX ya que no hemos encontrado ninguna otra versión. Pero los usuarios de otros ordenadores no debían de sentir demasiada envidia de este juego, ya que era bastante mediocre y, además, aunque en Francia fue editado en casete, a España llegó en formato cartucho, y más de uno debió de llevarse una desagradable sorpresa al descubrir en qué se había gastado 5.000 pesetas.

Hercule hace una recreación bastante peculiar de los trabajos de Hércules. En la primera parte tenemos una mezcla entre el laberinto del minotauro y el jardín de las Hespérides, porque sí, estamos en un laberinto, pero en él el objetivo es recoger las manzanas doradas del jardín, que no sabemos cómo han llegado allí. Además, suponemos que el enemigo es el minotauro, más que nada porque somos Hércules, pero lo que allí veremos será uno de los fantasmas del **Pac-Man**. Si logramos coger todas las manzanas podremos enfrentarnos al minotauro en lugar de huir de él, y tras superar este primer despropósito nos esperará una segunda parte en la que Hércules se dedicará a tirar flechas a los pájaros, sin un motivo aparente. Posiblemente, éste fuese uno de los juegos prometidos por **Infogrames** para 1984, de ahí la fecha que se ve en el menú inicial, pero finalmente se retrasó hasta 1985.

Como hemos podido ver, Francia fue un terreno abrupto para el MSX, en ningún momento se cumplieron las expectativas, ni en plazos ni en calidad de los títulos.



AACKOSOFT

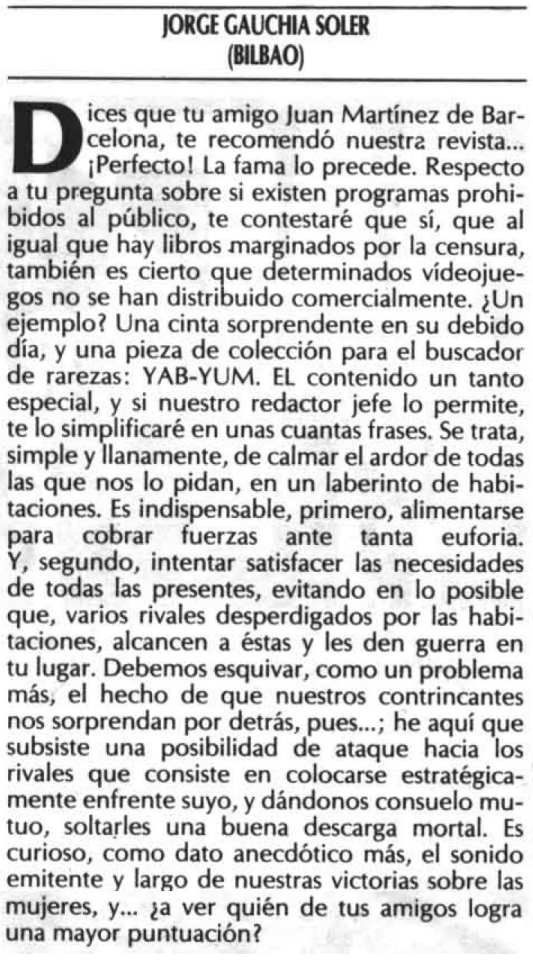
La locomotora neerlandesa



Hablar de Países Bajos y de MSX, en cuestión de software, es hablar de **Aackosoft**. No fue la única compañía neerlandesa que surtió de programas al estándar, como ejemplo tendríamos el caso de **Filosoft**, **Ashcom**, la propia **Philips** que algún juego produjo o **Radarsoft**, nacida en 1984 e inicialmente centrada en realizar juegos educativos para Commodore 64, será a partir de 1986 cuando entre en el MSX y en el MSX2, de la mano principalmente del programador Cees Kramer. También, y ya que estamos en 1985, podríamos citar a Tom Gerritsen que fue autor del **Yab-Yum**, un juego *amateur* y sin distribución oficial, pero que se las arregló para traspasar fronteras llegando a ser nombrado incluso por alguna revista española ¿El motivo? Era un juego de temática pornográfica y basado en uno de los burdeles más famosos de Ámsterdam: el Yab Yum Club.

Pero ninguna de ellas alcanzaría, ni de lejos, la importancia que **Aackosoft** tuvo dentro del software MSX. La compañía fue fundada en 1983 de la mano de Paul van Aacken y su cuñado, Guurt Kok, surgiendo el nombre de la conjunción de sus apellidos. Antes de embarcarse en esta aventura, van Aacken trabajaba como jefe de planificación en la compañía de ferrocarriles, mientras que Kok era químico y matemático en la universidad de Leiden. Ambos tenían que gestionar multitud de datos en sus trabajos y cuando Kok entró en contacto con los ordenadores se dio cuenta que esas máquinas podían facilitar enormemente su tarea. Emocionado, se lo contó a su cuñado, quien también vio la posibilidad de usar un ordenador para su trabajo para facilitar toda la tarea de gestión del personal disponible. Al solicitar a sus superiores la adquisición de un ordenador, van Aacken recibió un contundente "no" como respuesta, no veían la necesidad de realizar ese gasto.

Pero van Aacken decidió comprarlo por su cuenta, y así se embarcó en un viaje a Gran Bretaña donde compró un ZX-81, ya que todavía no se comercializaba en Países Bajos. A su regreso, llamó a su primo Wim, quien tenía conocimientos de programación en BASIC, para que le ayudase a comenzar a manejar la máquina. Tras el acelerado proceso de aprendizaje, en el que crearon un calendario, van Aacken comenzó a crear una base de datos, para darse cuenta al poco que lo que podía conseguir era excesivamente simple y no le serviría, quería lograr algo mucho más complejo, con posibilidad de calcular medias, realizar estadísticas... y poco a poco ese tipo de programas comenzaban a llegar a los Países Bajos. Van Aacken dedicó los siguientes meses a comprar programas y a asistir a reuniones por todo el país de los nuevos clubes de usuarios de ordenador, algo muy costoso, pero que hizo que se decidiese a crear software y comercializarlo.



JORGE GAUCHIA SOLER
(BILBAO)

Dices que tu amigo Juan Martínez de Barcelona, te recomendó nuestra revista... ¡Perfecto! La fama lo precede. Respecto a tu pregunta sobre si existen programas prohibidos al público, te contestaré que sí, que al igual que hay libros marginados por la censura, también es cierto que determinados vídeojuegos no se han distribuido comercialmente. ¿Un ejemplo? Una cinta sorprendente en su debido día, y una pieza de colección para el buscador de rarezas: YAB-YUM. EL contenido un tanto especial, y si nuestro redactor jefe lo permite, te lo simplificaré en unas cuantas frases. Se trata, simple y llanamente, de calmar el ardor de todas las que nos lo pidan, en un laberinto de habitaciones. Es indispensable, primero, alimentarse para cobrar fuerzas ante tanta euforia. Y, segundo, intentar satisfacer las necesidades de todas las presentes, evitando en lo posible que, varios rivales desperdigados por las habitaciones, alcancen a éstas y les den guerra en tu lugar. Debemos esquivar, como un problema más, el hecho de que nuestros contrincantes nos sorprendan por detrás, pues...; he aquí que subsiste una posibilidad de ataque hacia los rivales que consiste en colocarse estratégicamente enfrente suyo, y dándonos consuelo mutuo, soltarles una buena descarga mortal. Es curioso, como dato anecdótico más, el sonido emitente y largo de nuestras victorias sobre las mujeres, y... ¿a ver quién de tus amigos logra una mayor puntuación?

La revista española MSX Extra tratando de explicar el Yab-Yum sin ser demasiado explícitos.





Paul van Aacken (izquierda) escenificando el acuerdo con Brandsteder Electronics. A la derecha está Gerald ten Velten, director comercial.

El gran problema era que no tenían el dinero necesario para iniciar el proyecto, pero siempre quedaba la libreta de ahorros de sus hijos para tomar dinero prestado. Los inicios no fueron nada sencillos, realmente van Aacken sabía que no tenía la capacidad suficiente para crear software con la calidad necesaria, pero sí que confiaba en sí mismo como gestor, así que el primer objetivo era crecer para poder contratar empleados. Su actividad comenzó con la venta por correo, pedidos mínimos y aun así les consumía una gran cantidad de tiempo al tener que grabar artesanalmente cada una de las cintas, en ocasiones dos caras de 45 minutos con varios programas grabados, y las mujeres de van Aacken y de Kok cortando y pegando las etiquetas a mano. Cuando los pedidos pasaron de decenas a centenas, fue el momento de buscar copiadoras profesionales.

Paul van Aacken era consciente del problema que suponía la piratería, se estimaba que en los Países Bajos uno de cada tres programas que se vendían eran piratas, algo casi irrisorio comparado con otros países europeos, pero suficientemente dañino como para tenerlo en cuenta. El método que usa **Aackosoft** para combatirla no es ningún sistema anticopia por hardware o software, sino que lo que hace es ofrecer software a precios más bajos de lo habitual, estrategia que le funciona y consigue buenas ventas para Commodore 64, Spectrum y la gama de ordenadores de 8 bits de Atari. Parecía que ésa sería su mayor fuente de ingresos durante los siguientes años, pero en 1984, algo estaba a punto de cambiar en **Aackosoft** y en los Países Bajos.

En este punto, **Aackosoft** está establecida con dos plantas de oficinas en Leiden y reciben la visita de responsables de **Brandsteder Electronics BV**, quienes eran los importadores en exclusiva de Sony para los Países Bajos (en 1991 pasarían a ser **Sony Netherlands**) y querían hablarles sobre el nuevo estándar que estaba a punto de desembarcar en Europa, querían que sopesasen la posibilidad de crear software para MSX. La idea de un estándar mundial convence a Paul van Aacken, más aún cuando posteriormente es la compañía **Philips** la que se pone en contacto con ellos, pidiéndoles igualmente software para el nuevo ordenador. Saber que **Philips** estaría con MSX significaba tener un éxito garantizado en los Países Bajos gracias al gran prestigio de la marca neerlandesa.

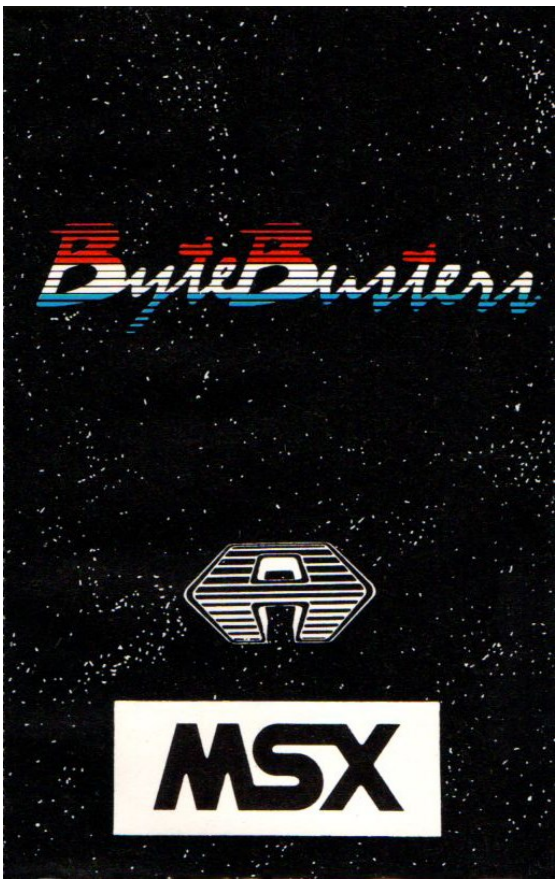
Aackosoft necesitaba contar con programadores, para así expandirse y llega a un acuerdo con **Livewire Software** para que les cedan a Dave Aron y Steve Course. La experiencia con los dos programadores británicos es tan positiva que finalmente pasan a ser parte de **Aackosoft** y desarrollan una actividad frenética durante este 1985.

Es momento ahora de hacer una pequeña aclaración sobre **Aackosoft** y las distintas marcas que creó. Primero está la propia **Aackosoft**, la compañía madre que englobaba a todas las demás. Después veremos a **The Bytebusters**, que es el nombre que tomó el grupo de programación propio de **Aackosoft.** Por último, **Eaglesoft** es el nombre elegido para la distribuidora, con una estética al estilo *made in USA*, asociaban a Estados Unidos con la calidad y el éxito, algo muy habitual a mediados de los años 80. No olvidemos que estamos en plena era Reagan y la marca USA se expande por todo el mundo, sobre todo a base de películas que la ensalzan hasta rozar el absurdo.

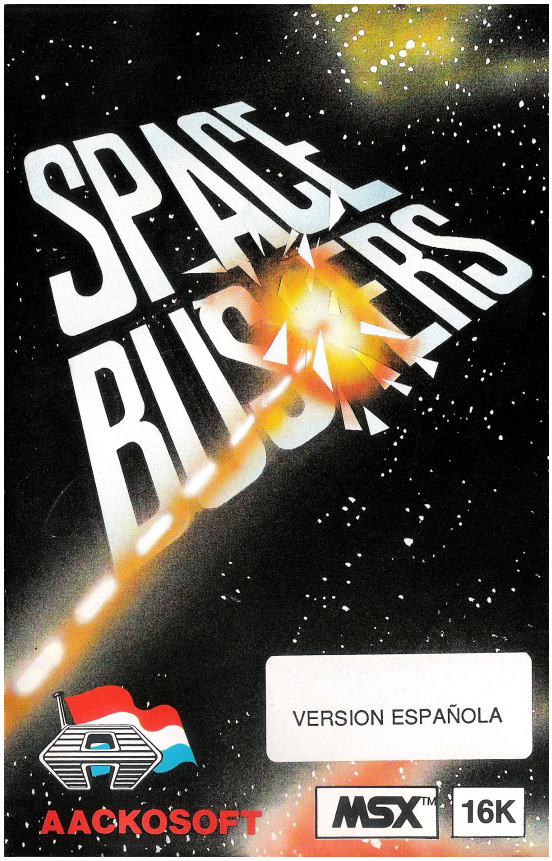
Para otra pequeña aclaración vamos a dar un salto en el tiempo hasta 1988, momento en el que **Aackosoft** crea el sello **Eurosoft**, que servirá principalmente como relanzamiento de sus propios juegos con un pequeño lavado de cara y con el título cambiado, seguramente para hacerlo pasar como software nuevo y tratar de que cayese así algún despistado. Es por eso que en muchos de los juegos que vamos a reseñar citaremos ahora también sus títulos bajo el sello de **Eurosoft**, y no los reseñaremos de nuevo al llegar a 1988 ya que sería repetir inútilmente lo que aquí podamos contar de cada uno de estos juegos.

Regresamos a 1984, concretamente a finales, momento en el que se publica el primer juego de la compañía y que dará nombre a su grupo de programación: **Bytebusters**. Realizado por Ben Kokx, era un clon del **Space Invaders** bastante modesto, con unos enemigos grandes que hacía que a poco que bajasen un par de escalones hacia nuestra nave se nos quedase un espacio excesivamente reducido para maniobrar. Además, su cadencia de disparo era bastante alta y eso, unido al poco espacio, era mortal para el jugador y también lo era que cada vez que te mataban una vida tuvieses que empezar la fase desde el principio, aunque sólo quedase un enemigo. El juego estaba realizado usando únicamente tiles y funcionando en modo bitmap, como un Spectrum, por ejemplo.

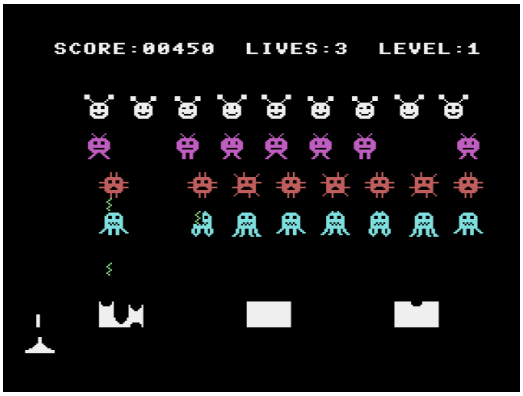
Clonar una recreativa como **Space Invaders** no sería una anécdota en **Aackosoft**. Poco a poco, iremos viendo cómo será algo bastante recurrente, e incluso sacarán el sello "Classics" con el que identificarán buena parte de estos clones. En una época en el que el copyright todavía se manejaba de forma laxa y las distancias entre Japón y Europa eran enormes, ya vemos que la copia descarada era algo extremadamente común.



Bytebusters, el primer juego de Aackosoft para MSX.

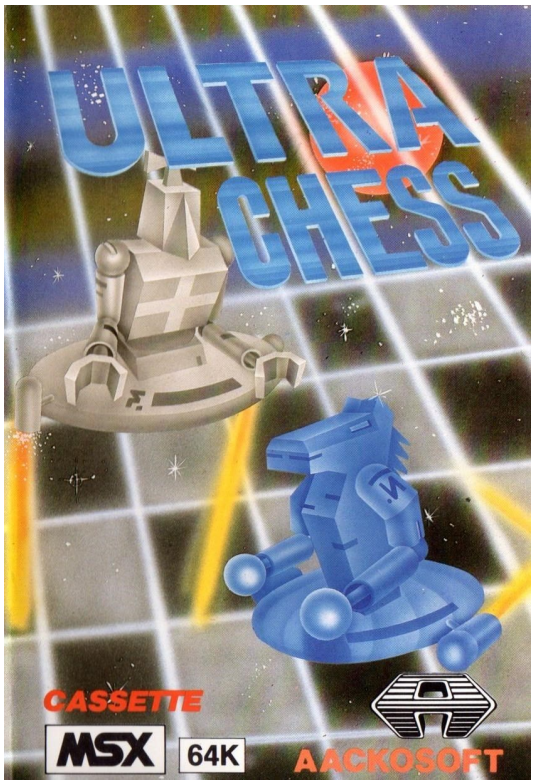


Space Busters





Bytebusters y Space Busters, diferencias notables



La cara A de Mr. Seek Kaivosseikkailu con la versión Spectravideo, por la cara B estaba la versión MSX

El mismo Ben Kokx se "copió" a sí mismo, y ya en 1985 realizó **Space Busters**, un profundo lavado de cara a **Bytebusters**. Este nuevo juego ya iría incluido en la serie "Classics", Ben le añadió al juego música y también sonaba una voz digitalizada que terminaría siendo un sello de identidad de los juegos de **Aackosoft**. Quien programaba los *samples* era Ronald van der Putten, apodado *The Eat Machine* por su pasión por las hamburguesas, y el dueño de la voz era el propio Ronald van der Putten, salvo alguna aportación de René Neuteboom, tal y como se acredita en un juego que veremos más adelante: **Jet Bomber**. René no era programador, sino que estaba en la parte logística de la empresa.

Además de las mejoras sonoras, el juego también mejoraba notablemente en el aspecto gráfico, ahora los enemigos tenían un tamaño más acorde a lo que el juego pedía y se usaban *sprites*, para una mayor suavidad de movimientos y mejor detección de colisiones. Ahora sí que cuando te mataban continuabas cada fase en el mismo punto, y los enemigos ya no eran unas metralletas espaciales. En definitiva, un juego muy mejorado, aunque siguiese siendo un **Space Invaders**.

También fue reutilizado **Ultra Chess**, reapareció en 1986 con el nombre de **The Chess Game** y en 1988, ya con el sello de **Eurosoft**, como **Chess Player**. Un juego de ajedrez de nivel bastante bajo, a poco que el jugador tuviese conocimientos de ajedrez no sería demasiado difícil derrotar al ordenador. También de sus inicios es **Cosmonout (Algebra)**, para cumplir la cuota de juegos educativos, pero no está preservado así que no podemos aportar más datos.

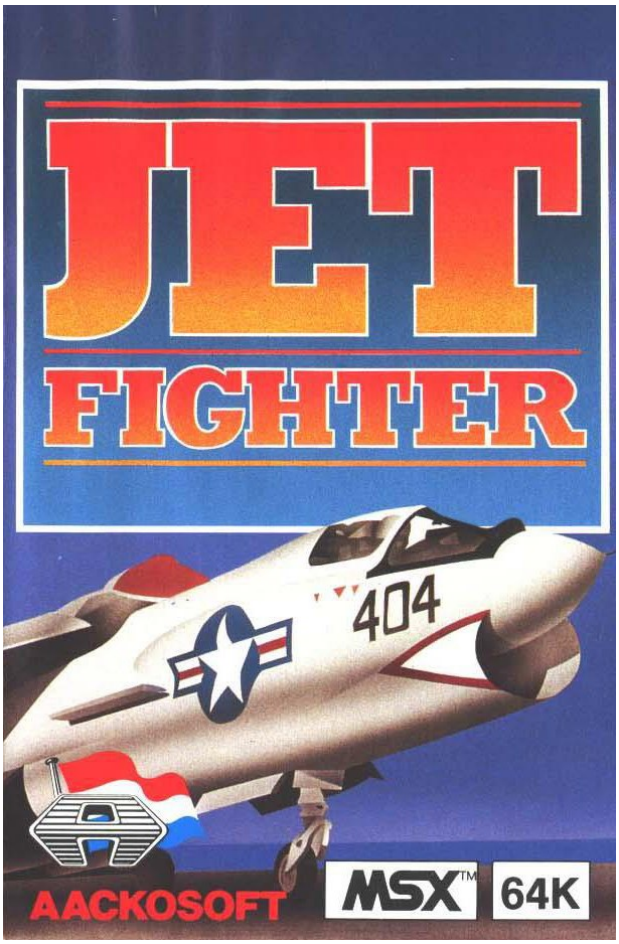
En febrero del 85, van Aacken anunciaba en la revista neerlandesa **MSX Computer Magazine** que su empresa estaba trabajando en conectar dos MSX entre sí para poder intercambiar datos, e incluso para que pudiesen jugar dos personas con un simulador de vuelo. Dicho y hecho, aproximadamente en julio publicaban **Jet Fighter**, programado por el dúo británico Steve Course y Dave Aron. Para recrear los aviones en 3D, fabricaron modelos de estos en plástico, para posteriormente fotografiarlos desde distintos ángulos y digitalizar las imágenes de forma rudimentaria, a mano con la única ayuda de un papel cuadriculado transparente.

La opción más interesante de **Jet Fighter** era la anunciada por van Aacken: la posibilidad de conectar dos MSX. A la hora de la verdad esto supuso más de un problema, el proceso se realizaba con un cable que se conectaba a los puertos de joystick de ambos ordenadores, pero tengamos en cuenta que esto era algo novedoso y los programadores tuvieron que aprender sobre la marcha. Además, para desilusión de los creadores, **Aackosoft** desechó la idea de incluir un cable con cada unidad vendida, ya que creyeron que eso aumentaría en demasía el coste del juego. En su lugar, incluyeron instrucciones para que cada usuario se construyese en casa su propio cable, pero esto no pareció ser una buena idea y al menos la misma **MSX Computer Magazine** fue incapaz de conseguir que dos MSX pudiesen interactuar con el mismo juego.

Lo que más tenía de simulador de vuelo **Jet Fighter** era el cuadro de mandos que se podía ver en pantalla, aunque realmente tenía una función casi meramente estética. A la hora de la verdad, el juego se centraba en la acción y parecían haberse olvidado de calibrar bien el nivel de dificultad, ya que el ordenador siempre partía con una gran ventaja respecto al jugador. Mientras que nuestra nave tenía que alternar varios modos de vista para poder esquivar los satélites, el ordenador iba sin interferencia alguna directo hacia nuestra base. Una desventaja que estropeaba la experiencia. De todas formas, **Jet Fighter** inicia la costumbre de incorporar voces digitalizadas, en cierta manera podríamos considerarlo el primer juego que lleva plenamente el sello de **Aackosoft**.

Algo más de simulador tenía **Flight Deck**, realizado por los ya conocidos Ben Kokx y Dave Aron y publicado también para Commodore 64. Un juego consistente en despegar desde el portaaviones para localizar la base terrorista en una isla y proceder a su bombardeo. Al año siguiente, 1986, se publicaría una segunda parte al estilo **Aackosoft**, porque, tal y como ya hemos visto con el **Space Busters**, se trataba del mismo juego con algún detalle cambiado, un mapa un poco más extenso y una voz femenina en lugar de la masculina. Esta práctica de revender el mismo juego sería el punto más reprochable de la carrera de **Aackosoft**.

El juego se dividía en tres vistas que podíamos alternar con las teclas de función para así llevar a buen término nuestra misión, curioso era el momento inicial en el que teníamos que arrastrar los aviones con nuestro vehículo para colocarlos en posición, se ve que pretendían incluir todos los detalles. Después el siempre temido momento del despegue, que en los simuladores suelen ser un caballo de batalla, y por último a volar y fotografiar para después bombardear la zona una vez localizada. Aunque la autoría está dividida, analizando el modo en el que usa los *tiles* casi podríamos afirmar que tiene más la mano y el estilo de Ben Kokx.



Jet Fighter





Flight Deck



Flight Deck no sería el único, pero es uno de los juegos de **Aackosoft** que despertaron el interés suficiente como para ser exportados a Japón, distribuidos por **Ponyca** en formato cartucho. Pero que el juego trapasase fronteras no debió de coger por sorpresa a una revista como **Radio Amateur Magazine**, que en un ejercicio de chovinismo llegó a decir que "parece que Aackosoft ya domina definitivamente la programación para MSX. Si pones la imitación de **'Space Invaders' Bytebusters** al lado de este nuevo **Flight Deck**, te sorprenderá lo rápido que esta casa de software se ha abierto camino hasta la cima mundial absoluta en el campo del MSX".

Parece que en **Aackosoft** más de uno tenía obsesión con los aviones, porque también en octubre publicaban **Jet Bomber**. Era un nuevo trabajo de Steve Course, clonando el arcade **Zaxxon** y convirtiéndose así en la tercera versión que aparecía en MSX, y las tres publicadas en un corto espacio de tiempo (recordemos que estaban la oficial de **Pony Canyon** y la de **Philips**). La versión de Steve destacaba por la música, no sólo porque era buena, es que usaban con descaro la melodía principal de **La Guerra de las Galaxias**, práctica que repetirían en el futuro.

Aparte de ser un clon no autorizado ¿era una versión de calidad? Pues sí, bastante, estaría por encima de la de Philips y casi a la par que la versión japonesa. Sí que se diferencia respecto al arcade en que elimina las zonas de esquivar obstáculos, como los muros, en lugar de eso ofrece lo que llama zonas de bombardeo en las que nuestra nave se elevará y en lugar de disparar frontalmente comenzará a soltar bombas, pero no nos enfrentará a enemigos terrestres, sino aéreos, por lo que se convertirán en zonas de habilidad al no poder derribarles y únicamente poder esquivar. En definitiva, **Jet Bomber** se centraba más en hacernos apuntar y disparar.

Estábamos ante otro juego que fue reeditado en 1988, y no se les ocurrió otra cosa que renombrarlo como **Jet Fighter**, igual que el juego que ya hemos citado anteriormente. Todo un alarde de originalidad.

Último juego aparecido en octubre, y de nuevo un vehículo aéreo como protagonista: **North Sea Helicopter**. Éste sí que era un simulador con todas las letras, y con toda la dificultad que entraña pilotar este helicóptero. El objetivo es rescatar a los hombres que han caído al agua debido a la explosión en la plataforma petrolífera en la que trabajan, para ello hay que lograr sobrevolar su posición y soltar el gancho para que se puedan asir a él y así subirlos. El juego también simula situaciones como viento fuerte o rescate por la noche, reduciendo enormemente la visibilidad, en ese sentido también era bastante completo.

Su punto más fuerte podría ser la inmersión que se puede llegar a conseguir en él, teniendo en cuenta que estamos ante un juego de 8 bits, gracias al uso de las voces digitalizadas con las que nuestro copiloto nos guía y a la posibilidad de usar un método de control muy novedoso para un MSX. Éste consistía en conectar dos joysticks al ordenador, y así con el conectado al primer puerto (el juego recomendaba colocarlo a la izquierda) controlábamos la potencia del rotor principal y el de cola, mientras que con el joystick del segundo puerto (a la derecha) controlábamos la inclinación del helicóptero, aunque también se podían usar los cursores para sustituir al segundo joystick. Otra novedad era que **North Sea Helicopter** incorporaba un test para comprobar que el joystick funcionaba correctamente, algo que **Aackosoft** volvería a incluir en títulos posteriores.

Un juego más complejo que requirió de un equipo más amplio de lo habitual. El diseño del juego corrió a cargo de Mark Eyles, la programación del ya archiconocido Steve Course, aunque con el apoyo de Feri Nemeth, programador cuyo nombre (Feri es diminutivo de Ferenc) y apellido apuntan a que es húngaro, y no será el único húngaro que veamos por **Aackosoft**. El sistema de voces digitalizadas era, como siempre, de Ronald van der Putten y la música de nuevo era una copia, en este caso de la serie de televisión **MASH**.

También tuvo su particular renacimiento en 1988, cambiando su título por **Search and Rescue**.

Llegamos a diciembre y a los dos últimos juegos de **Aackosoft** para este 1985. El primero es **Boom!**, de nuevo con el incombustible Steve Course, contando esta vez con Michael Anderson para la realización de los gráficos. Es de la serie "Classics", así que ya sabemos que lo que nos encontraremos es un clon de una recreativa, y en esta ocasión se trataba de **Galaxian**.

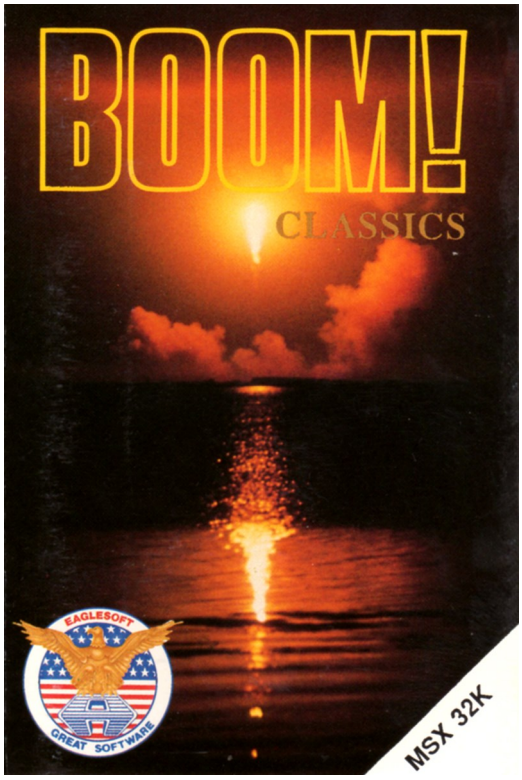




EL DATO

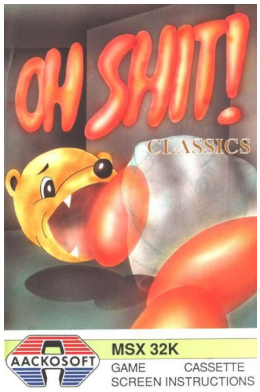
¿Cuál es la explicación para que **Aackosoft** hiciera varios simuladores casi simultáneamente? Pues la respuesta tiene nombre y apellidos ingleses: Mark Eyles. Sí, el anteriormente miembro de **Quicksilva** también tuvo relación con **Aackosoft**.

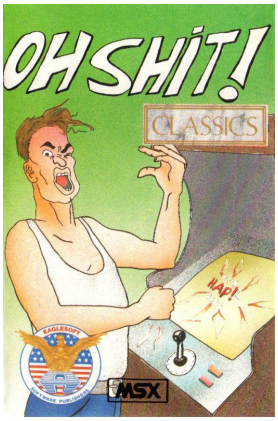
Una vez cerrada la etapa inicial de **Quicksilva** con Rod Cousens al frente, Christine Meir, empleada de la compañía, encontró trabajo en **Aackosoft** y les propuso que contratasen a Mark Eyles como diseñador. El trato consistió en que Mark pasaría una semana al mes en los Países Bajos, y en el tiempo en el que estuvo involucrado fue el responsable de **North Sea Helicopter**, **Jet Fighter** y **Flight Deck**.



Boom!







La variedad de portadas de Oh Shit!

Curiosamente, este **Boom!** usaba el mismo sistema que el original de **Namcot** para representar a las naves rivales, ambos los representaban como *tiles* para evitar el parpadeo hasta el momento en el que abandonaban la formación y se lanzaban a por nosotros, entonces pasaban a ser *sprites* para así tener un movimiento más fluido. Por una vez, el juego europeo gana al original japonés en lo que a la suavidad del movimiento de los enemigos se refiere, ya que, como ya sabemos, los *tiles* en MSX se mueven en bloques de 8 píxeles tal y como vemos en la versión de **Namco**, pero en la versión de Steve Course se usa el truco de definir *tiles* desplazados cuatro píxeles para simular un movimiento algo más suave al irlos alternando.

Donde se desmarca del original es también en la relación de aspecto, Steve renuncia a simular una relación 3:4 y usa todo el ancho de la pantalla, pudiendo así representar oleadas de enemigos más numerosas. Salvando esa diferencia, la versión de Steve es totalmente fiel al original, aunque también es cierto que estamos ante un arcade de 1979 y su complejidad no da para muchas más comparaciones.

También **Boom!** tuvo su reedición en 1988, pero debieron de pensar que el título del juego ya era inmejorable, así que volvió a aparecer con el mismo nombre.

El último juego de este año es también de la serie "Classics" y es también de Steve Course, que sin duda se ganó su jornal con todo lo que trabajó en este 1985. El nombre era **Oh Shit!**, era un clon del **Pac-Man** y ya desde su salida se preveía que causaría revuelo en Reino Unido, aunque finalmente no sucedió nada porque el juego llegó allí renombrado con un más elegante **Oh No!** También hubo que cambiar la voz digitalizada de René para adaptarse al nuevo título, de poco hubiera servido cambiar la portada si después te encontrabas a un neerlandés gritando "oh, mierda" cada vez que te mataban. También la portada sufrió varias modificaciones en el tiempo, aunque aquí sin razón aparente ya que no parecían ser de ningún modo ofensivas o copiadas de algún sitio, ni siquiera la que aparecía con el protagonista en pantalla comiendo un coco, ya que su imagen recordaba más a la de un oso que a la de Pac.



Volvemos a uno de los temas recurrentes en este repaso por el software de MSX: los clones de **Pac-Man** y el comportamiento de los fantasmas, que aquí se llaman Joey, Paul, Willy y Franky. Entonces, viendo su movimiento comprobamos que no son perseguidores pertinaces, ahí damos un punto a favor de Steve Course, y parece que ha implementado incluso el momento de reseteo de su movimiento que veíamos en el arcade original, donde pasado un tiempo los fantasmas cambiaban de rumbo y se iban a sus esquinas, aquí hacen algo similar aunque no se va cada uno a su zona. Sin embargo, tampoco se aprecia una diferencia de comportamiento entre los fantasmas, y todos parecen reaccionar de la misma forma con relación a nuestra posición cuando llegan a una intersección.

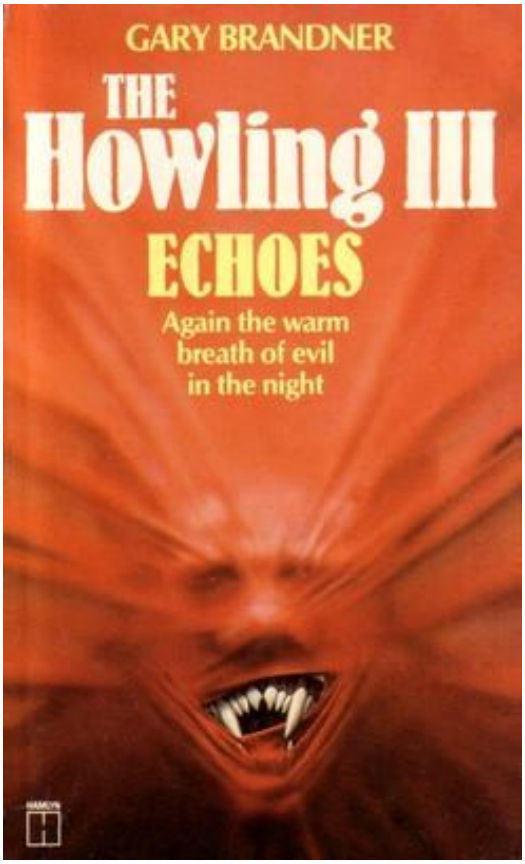
El punto negativo sería cómo el juego va aumentando la dificultad según avanzamos niveles, los fantasmas son cada vez más rápidos llegando hasta niveles absurdos en los cuales el jugador no tiene nada que hacer, ya que irremediablemente va a ser cazado. Esto acorta la vida del juego ya que esos niveles avanzados son muy frustrantes. Pese a eso, estaríamos ante un buen clon de **Pac-Man** por la calidad de los gráficos, totalmente calcados del original incluidos los interludios entre algunas fases, y por la diversión que ofrece en los primeros niveles.

El juego fue también publicado para Spectrum, y la versión MSX tuvo su oportuna reedición en 1988 bajo el explícito nombre de **Shit**. La voz digitalizada tuvo que ser recortada para ajustarse al nuevo título y la nueva portada estaba copiada de *The Howling III*, un libro de Gary Brandner.

A finales de 1985, Dave Aron regresa a Mánchester para continuar sus estudios en la universidad (Ciencias de la Computación), Steve Course se queda, pero al poco se le uniría otro amigo de ambos: Simon Davies. Dave aprovecharía las siguientes vacaciones para crear un par de juegos, los cuales ya comentaremos. Pero antes de eso, al poco de su regreso a Mánchester, Dave recibió una llamada desde los Países Bajos debido a un problema que se había encontrado **Aackosoft** cuando quiso exportar alguno de sus juegos a Japón, en formato cartucho. El problema era que con el fin de ahorrar el mayor espacio posible, parte del código de Dave era automodificable, pero esto no podía funcionar correctamente en cartuchos al ser memoria ROM (memoria de sólo lectura).

Una vez revisados los juegos de **Aackosoft** en 1985, podemos llegar a la conclusión de que más que software neerlandés, en buena medida estamos ante una extensión del software británico gracias al intenso trabajo de Steve Course y Dave Aron durante todo el año, continuación del que iniciaron en **Livewire**.





Shit y la portada plagiada


OTROS PAÍSES
Expandiéndose por Europa

Dentro de su expansión por toda Europa, el MSX iba consiguiendo dispares cifras de ventas en cada país y, en consecuencia, también se creaban videojuegos en distinto número según esas mismas cifras de ventas y según la industria que ya existiese en los distintos países. Así es como podemos explicar que en un país con más industria como Alemania el software MSX fuese prácticamente anecdótico, debido a las bajísimas ventas de ordenadores MSX, mientras que en otros como Finlandia o Italia sí que encontremos algo más de producción, aunque de forma bastante pintoresca en el caso de Italia y casi artesanal en su distribución en el caso finlandés. En estos tres países nos centraremos en el repaso a este 1985.

Es curioso que en un país tan grande como Alemania, a la hora de hablar de juegos para MSX ya no es que nos tengamos que centrar en una sola compañía, es que casi tenemos que hablar de un único hombre: Volker Becker. Antes de él, lo único que hemos podido encontrar ha sido un juego lanzado bajo el sello **Spectravideo** en 1984, **Jungle Jim** de Bernd Jöllenbeck. Un juego creado enteramente en BASIC, con música de la película **Carros de Fuego** y una conversión no oficial del arcade **Jungle King,** posteriormente llamado **Jungle Hunt** cuando se lanzó una nueva versión eliminando el grito de Tarzán y demás referencias al personaje, empezando por el mismo título: "El Rey de la Jungla". Conversión muy simplificada, ya que renuncia completamente al *scroll* y representa cada fase en una única pantalla estática. Un juego al que sólo se le encuentra sentido por salir en un año tan temprano, pero que podría haber sido perfectamente un listado de una revista. Lo mismo ocurría con el **Juno Lander** del mismo autor, también programado en BASIC y también plagiando una recreativa, en esta ocasión **Lunar Lander** de **Atari**.

Centrándonos ya en Volker Becker, llegaba al MSX en lo que él mismo definía en msx.org como su recta final en los ordenadores. Volker llevaba ya años inmerso en este mundillo, desde que en la universidad comenzó con el FORTRAN y las tarjetas perforadas, y de ahí a tomar contacto con los Commodore PET para realizar pequeños trabajos en BASIC. Durante las vacaciones, Volker tuvo que calmar sus ansias de seguir programando adquiriendo un Sinclair ZX80, el ordenador que más se ajustaba al reducido presupuesto de un estudiante. Pero pronto se le quedó pequeño y llegó el momento de decidir entre un Commodore 64 y el Texas Instrument TI99-4A. El segundo era notablemente más caro que el primero, pero tenía un procesador de 16 bits y eso fue lo que atrajo a Volker.



En arcade quedaba más espectacular



Solaris y el Buck Rogers



Wheels en plena curva

Con su flamante **Texas Instrument**, Volker comenzó a realizar pequeños programas que enviaba a las revistas del sector, ganándose así unos ingresos extras. Se creó su propia oficina en casa, con una aparatosa impresora matricial que usaba para imprimir los listados, y durante meses enviaba programas de forma regular, labrándose un pequeño nombre dentro del mundillo de la informática.

La recepción del **Texas Instrument** no fue la esperada, y pronto se fue abandonando por lo que Volker tuvo que decidir cuál sería su próximo ordenador. Descartó los IBM PC por su coste, inasequible para un ciudadano de a pie, y fijo sus ojos en un nuevo estándar del que comenzaban a llegar noticias a Alemania, el MSX. Ansioso por tenerlo entre sus manos, Volker compró un **Sony Hit-Bit** en la misma semana de lanzamiento en Alemania.

Al mismo tiempo, **Microsoft**, en su política de dar a conocer el nuevo estándar, organizaba seminarios para ofrecer información sobre el MSX. Gracias a su reciente pasado como programador de **Texas Instrument**, Volker ya era conocido y recibió una invitación para asistir a uno de estos seminarios y allí recibió el libro de datos técnicos del MSX, donde se describía la BIOS al completo. Con esa información comenzó a crear pequeños juegos para MSX.

Pese a que el MSX en Alemania fue un sonoro fracaso, Volker fundó un club de usuarios de MSX, el Club MSX-Computer Anwender Deutschland, que llegó a contar con 100 miembros, pero que desafortunadamente duró apenas dos años.

En este 1985, Volker publicó numerosos juegos en las revistas especializadas que surgieron en su país, como la **MSX Revue**, pero también publicó para revistas de los Países Bajos, donde la situación del MSX era diametralmente opuesta a la que había en Alemania. Algunos de estos juegos fueron posteriormente relanzados por **Odín Software**, en packs de 10 juegos, y anteriormente por **Computronic**, donde Volker Becker usaba el pseudónimo de **Tronic Soft**. Durante todos estos años fueron varios los nombres con los que Volker firmó sus juegos, el ya nombrado **Tronic Soft**, **VB Software**, **Microland** o **Ce-Tec** entre otros.

Algo que no nos tiene que sorprender es que los juegos de Volker Becker eran, en su gran mayoría, adaptaciones no oficiales de arcades. Como ya hemos ido viendo durante estos primeros años, ésta era una práctica extremadamente extendida y es algo que tenemos que tomar como natural, ya que nos encontramos en los primeros años y las referencias sobre cómo crear videojuegos y las temáticas que podían adoptar se estaban todavía expandiendo, era todavía un mundo por descubrir y la mayoría de nuevos programadores tomaban como referencia a los pioneros de los arcades.

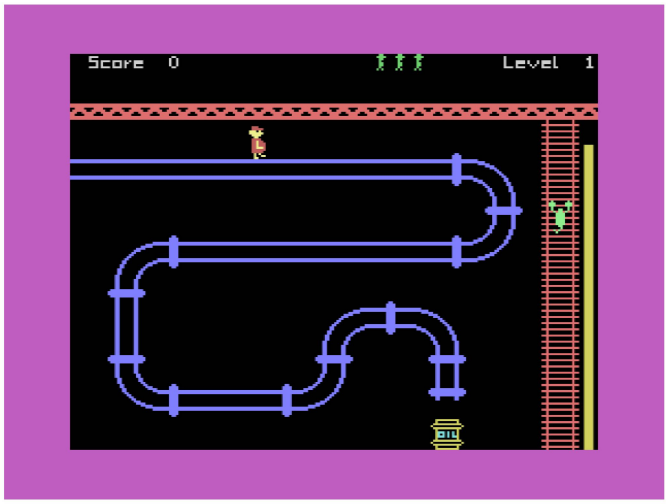
Así tenemos a **Solaris**, que es un clon de la fase de habilidad del **Buck Rogers**, meritorio para haber sido hecho en BASIC aunque excesivamente quisquilloso con las colisiones con los pivotes. **Star Fight**, basado en la escena del pasillo de la Estrella de la Muerte de **La Guerra de las Galaxias**. **Wheels**, un juego de carreras de coches que implementa bastante bien una sensación de tridimensionalidad, de nuevo, meritorio haberlo hecho en BASIC.

Zirkus no engañaba con su nombre, clon de la recreativa **Circus** de **Exidy** en la que teníamos que hacer explotar los globos que circulaban por la parte superior, ayudándonos con un trampolín para poder alcanzarlos. De nuevo, sus mayores problemas son el movimiento de nuestros personajes y la colisión de ambos con el trampolín, teniendo que ajustar bastante y tener cuidado. **Miraculus** era un **Centipede**, su mayor originalidad era que ofrecía cuatro niveles distintos de dificultad. **Moon Race** era, efectivamente, el **Moon Patrol**. **Flying Rescue** copiaba la **H.E.R.O.** de **Activision**, incluso imitaba la opción que solían dar sus juegos de comenzar en niveles avanzados. La caverna que teníamos que recorrer para rescatar a la chica era siempre la misma, pero iba incluyendo obstáculos para que en cada nivel el recorrido que teníamos que seguir fuese siempre distinto.

Pipeline salía casi a la par que el **Splash** de **Mastertronic**, lo más lógico es pensar que el de Volker Becker estaba basado en el **Super Pipeline** de Commodore 64, al igual que el **Splash**, ya que recordemos que era un ordenador tremendamente popular en Alemania. Por su parte, **Rabbit Walk** suponía retomar gran parte del código de **Wheels** para cambiar el coche por un conejo, en ambos casos la referencia más próxima parece ser el **Antarctic Adventure**.



Zirkus, tras los pasos de... Circus



Pipeline con nuestro orondo protagonista



El trabajo de Volker Becker continuó en los siguientes años, la llegada de los PC no le detuvo, sino que al ser consciente de que los disquetes podían ser leídos por los PC y por los MSX, comenzó a trabajar en el PC para trasladarlo posteriormente al MSX. Lo que sí significó el fin de Volker en MSX fue la llegada de Windows 3.0 y Office, ambos cambiarían la perspectiva de las empresas sobre lo que un ordenador podía hacer y suponía también el fin de una informática más artesanal. Volker tuvo que cambiar de trabajo y reorientar su vida, alejándole definitivamente del MSX y de la programación de videojuegos.



Primer nivel de Space Satellite, acierta el nombre de la estrella y haz un buen aterrizaje

La situación en Finlandia era distinta, el MSX gozaba de una mejor implementación que en Alemania, algo no muy difícil de lograr, y en cuanto a casas de software estaba **Teknopiste Oy**, una empresa de electrónica fundada en 1969 y que a principios de los 80 se había convertido en la importadora oficial de **Spectravideo**. Con la llegada de los 728, compatibles MSX, **Teknopiste** comenzó a comercializar juegos en casete, en los que en una cara estaba el juego para **Spectravideo**, y en la otra el mismo juego pero compatible con MSX.



La cara A de Mr. Seek Kaivosseikkailu con la versión Spectravideo, por la cara B estaba la versión MSX

Con esos nuevos **Spectravideo** que aterrizaban en Finlandia se regalaba el **Space Satellite**, realizado por Ari Anturaniemi, un juego de habilidad cuya mayor dificultad era descubrir las teclas que había que usar, y también recordar que había que usar las mayúsculas, porque las minúsculas no las reconocía. El juego está en finlandés, por lo que es muy complicado que nadie que no conozca la lengua pueda avanzar, y al principio nos dará el nombre de cuatro estrellas que habrá que memorizar, porque para comenzar la misión habrá que teclear una de ellas, en caso contrario se acabó la partida. Si lo logramos, comenzaremos en el primer nivel que es muy similar al arcade **Lunar Lander**.

El nivel 2 ya es menos complejo, punto de mira y a disparar al alienígena. En el nivel 3 llegamos a la estrella y toca tirar de habilidad para recorrer los túneles subterráneos en busca del satélite perdido. Una vez recuperado toca el camino inverso, volver al nivel 2 y al nivel 1 con el satélite a cuestas y comprobar si hemos acertado con el correcto o si hay que ir a una de las otras tres estrellas. Bastante engorroso el sistema de teclear la estrella, y cuando controlamos directamente a la nave tampoco destacan ni los gráficos ni el control, bastante tosco el juego en general y no era precisamente la mejor manera de presentar el Spectravideo 728.

TEKNOPISTE
VÄYRYNEN & CO.

Mr. Seek Kaivosseikkailu de Jari Paulin era un juego de exploración subterránea, pasadizos y escaleras que debíamos atravesar para encontrar el tesoro, teniendo que coger alimentos por el camino para no desfallecer, si esto llegaba a pasar primero veríamos al personaje con un bastón caminando más despacio. El juego fue hecho primero para Spectravideo, Jari hizo la conversión a MSX en un par de semanas gracias a la documentación que le facilitó **Teknopiste**.

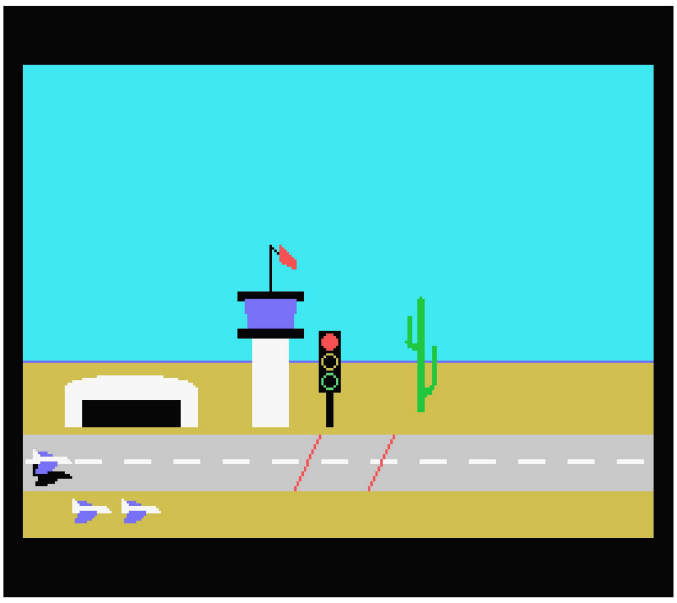
En Finlandia hubo hasta una saga, la de Bomulus, compuesta por tres títulos: **Bomulus ja Beduiinit**, **Bomulus Atomivakoojana** y **Bomulus and the Lost Crown.** Los tres juegos fueron creados por Sampo Suvisaari, quien había comenzado en el mundo de la informática con un ZX-81 y su escaso kb de memoria. Pronto dio el salto al ZX Spectrum, donde realizó sus primeros juegos y siendo uno de ellos, **King Rat**, publicado en la revista **Mikrobitti** en formato listado.

La llegada del Spectravideo 328 al mercado finlandés supuso también el acceso a un BASIC más avanzado y a poder usar *sprites* para los personajes de sus juegos, y con él nació **Bomulus ja Beduiinit**. Sampo Suvisaari visitó la oficina de **Teknopiste** en Helsinki para ofrecer el juego, tenía por entonces 15 años. La empresa lo recibió de buen grado al ser una oportunidad de promocionar con producto local la gama de ordenadores que ellos mismos importaban y distribuían.

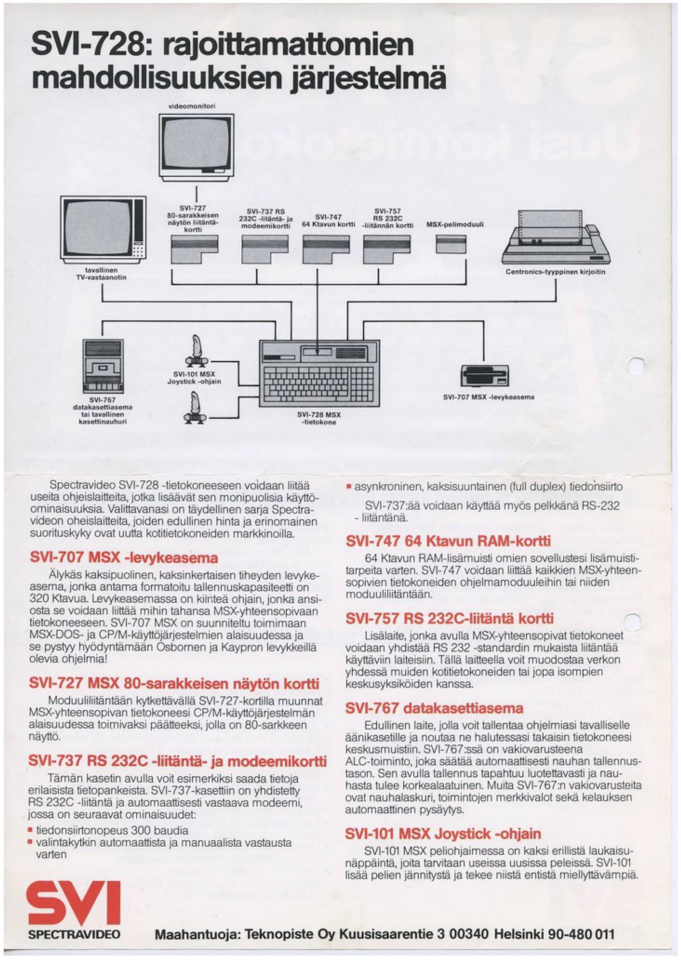
Bomulus ja Beduiinit era un juego muy sencillo, en el que Bomulus, situado en la parte derecha de la pantalla, se encontraba en un desierto y tenía que sobrevivir al ataque de los beduinos que agitaban amenazantes sus sables. Debía esquivarles o bien golpearles en la mano para desarmarlos. El juego fue comercializado, al igual que ocurrió con el juego anterior, en el mismo casete para Spectravideo 328 y MSX.

Teknopiste ofreció algo de información técnica a Sampo, dándole además como pago por el juego algunos periféricos entre los que se encontraba una unidad de disco, mucho más rápida y fiable que el casete.

Ya con mejores medios y algo más de documentación, Sampo Suvisaari realizó la segunda parte de las aventuras de Bomulus: **Bomulus Atomivakoojana.** Lamentablemente, al igual que ocurre con la primera parte, no se conserva una copia digital para poder analizarlo, lo único que tenemos es el testimonio del propio autor que describe el primer nivel como un *shoot' em up* inspirado en **Zaxxon** con una perspectiva pseudo 3-D, siendo el segundo nivel un juego al estilo **Donkey Kong**, en el que Bomulus tenía que llegar hasta una bomba para desactivarla.



Captura de Bomulus Atomivakoojana confirmada por el autor del juego, la única que se conserva



Publicidad de Teknopiste con productos Spectravideo y MSX



Bomulus and the Lost Crown, el inicio de la aventura



Miner Machine

La tercera y última parte, **Bomulus and the Lost Crown**, se publica ya en 1986, pero la incluiremos en este repaso. Lo primero que llama la atención es que tanto en el juego como en el título se usa el inglés en lugar del finlandés, en un intento por exportar el juego. Sin embargo, la salida del juego al mercado internacional fue muy tímida, y además este título fue el último de **Teknopiste**.

El juego era una aventura típica de mediados de los 80, movíamos directamente a nuestro personaje y podíamos llevar únicamente un objeto de cada vez, si cogíamos otro el primer objeto regresaría automáticamente a su lugar original. Lo que podía resultar algo engorroso eran los controles, ya que el juego no reconoce las diagonales. Además, pese a llevar a una especie de caballero, no tendremos modo alguno de defendernos y las interacciones se realizarán tocando. La poca variedad de los gráficos hace que la mayoría de las habitaciones parezcan iguales, así que se convertirá en un monótono paseo mientras tratas de resolver algunas de las situaciones que el juego plantea. Pese a todo, nos encontramos con el mejor juego finlandés que hemos podido analizar para la realización de esta obra, y es cierto que no se encuentra tan lejos de otros juegos europeos realizados uno o dos años antes.

El nombre de Bomulus venía de un reportaje en televisión sobre la venta de datos personales entre empresas de marketing. El entrevistado comentaba que uno de sus experimentos fue entregar un folleto en el que había dado los datos con el nombre inventado de Bomulus, para poder investigar la trazabilidad de la red de intercambio de datos. Esta persona había escogido Bomulus por ser llamativo y único, y como Sampo quería un nombre distinto para su personaje, recordó el reportaje y escogió para su protagonista el nombre de Bomulus.

El relevo de **Teknopiste** en Finlandia lo tomaría **Triosoft**, realizando un par de juegos para MSX a partir de 1986. Si antes hemos dicho que el autor de **Bomulus** no consiguió traspasar sus fronteras, no ocurrió lo mismo con el dúo formado por Mika Savolainen y Timo Weckroth, después de un par de juegos conseguirían colocar en 1987 su **Miner Machine** para que lo distribuyese la neerlandesa **Aackosoft**.

Como **Boss Company** realizarían en 1986 el juego **Tank**, un clon del **Battle Tank** bastante simple en el que sólo se puede jugar en modo uno contra otro y no se pueden destruir los muros para abrir nuevos caminos. Para **Triosoft** crearían **Roller**, que nos saludaba con el *Himno a la Alegría* de Beethoven, un juego de plataformas en el que controlábamos una pelota saltarina muy inspirada en la calabaza del **Cauldron II**, juego de 1986 mientras que **Roller** se publica en 1987. **Roller** suponía un salto cualitativo respecto a su anterior juego, con mejores gráficos y una jugabilidad mucho más elaborada.

El otro juego publicado para MSX por **Triosoft** fue **Talvisota** en 1987, programado por Oli Kainulaisen. **Talvisota** es como se conoce a la Guerra de Invierno desarrollada entre 1939 y 1940 enfrentando a Finlandia y la Unión Soviética, debido a que esta última quería anexionar territorios finlandeses alegando motivos estratégicos de seguridad. Es por eso que **Talvisota** era un juego de estrategia en la que, controlando a las tropas finlandesas, el objetivo era repeler el ataque soviético hasta el 13 de marzo de 1940, fecha en el que finalizó la guerra, aunque en la vida real la victoria cayó del bando soviético perdiendo así Finlandia un 11% de su territorio.

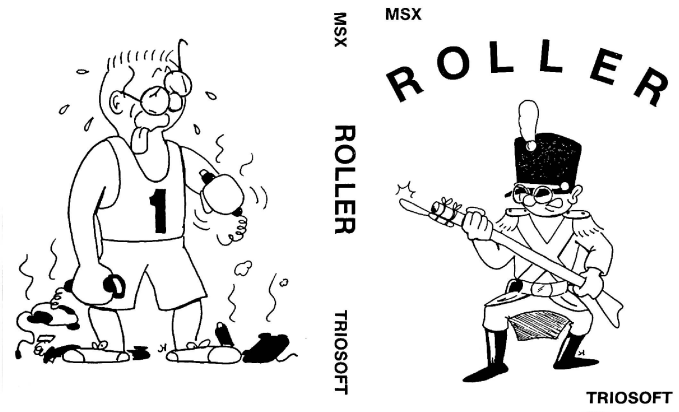
El juego era estrategia por turnos, teniendo que mover división por división cuando nos tocaba, a continuación sería el turno de los soviéticos, pudiendo en ambos turnos entrar los bandos en conflicto. El tercer paso sería una evaluación de las noticias de la guerra, el jugador tenía que calificar de uno a cinco cómo se estaba desarrollando la guerra para Finlandia, cuanto más coincidiese su evaluación con la del juego, mayores tropas de refuerzo obtendría.

Viajamos ahora a Italia, un país en el que la propiedad intelectual no estaba protegida, al menos en lo que al software se refiere. Es cierto que ya hemos visto en numerosas ocasiones cómo las compañías se inspiraban en recreativas u otros juegos, o incluso que hacían conversiones no oficiales, pero en Italia todo esto se llevaba a otro nivel. No estamos hablando de hacer su propia conversión, sino de coger un juego ya existente para MSX, a veces hacer una traducción al italiano, cambiarle el título del menú y venderlo junto a otros cinco con una revista. Éste era el mercado de las revistas-casete en Italia.

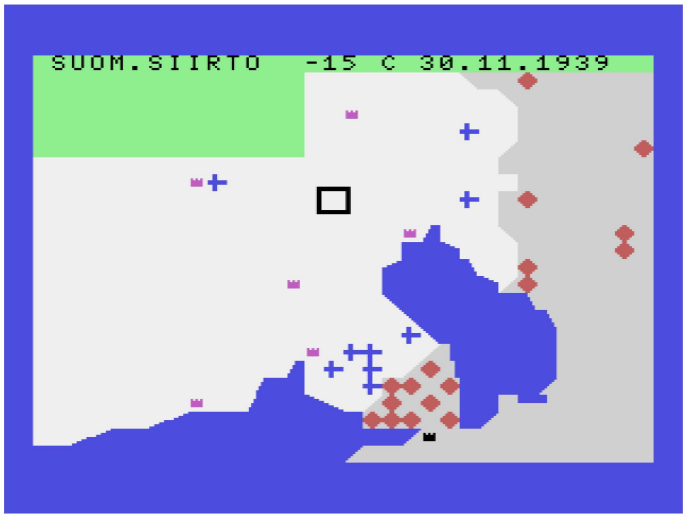
El número de estas publicaciones era ingente, la mayoría de las veces eran exclusivas de MSX, aunque había otras en las que ofrecían juegos para MSX y para Commodore 64, en cada cara del casete juegos para un ordenador distinto, al ser dos de los ordenadores más extendidos por el país. Así, podías comprar una revista y encontrarte un juego como **La Talpa**, que realmente era el **Boulder Dash II**, y en la misma cinta encontrarías otros juegos por el estilo.



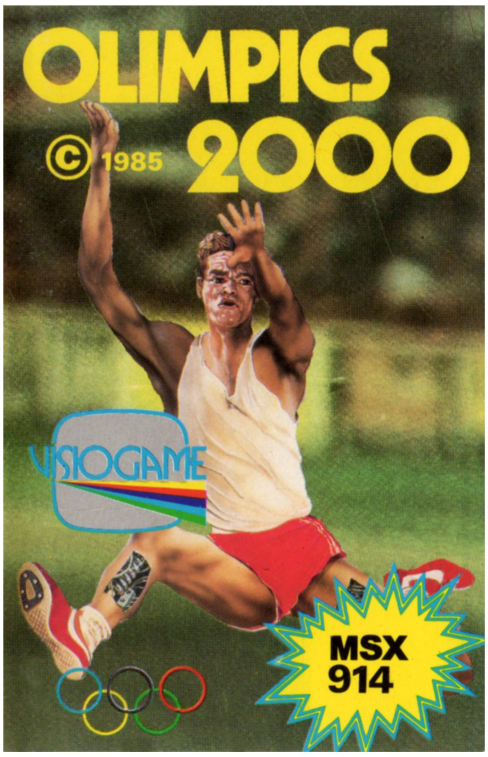
Carátula de Tank, realizada por Mika Nurminen



Roller, las portadas finlandesas no eran las mejores



Talvisota, un wargame al más puro estilo británico



Olimpics 2000, la portada insinuando que íbamos a llevar atletas cibernéticos



West. Lo que siempre habíamos deseado, un duelo al sol

También había ediciones individuales, por ejemplo, **Armati** era la distribuidora más habitual en este campo, pero tampoco escapaban de la práctica de saltarse el copyright a la torera. Una caja tipo *clam*, una portada muchas veces también copiada y un título que guardaba una sorpresa en su interior. Así podía ocurrir que podías comprar el **Frank Bruno's Boxing**, pero el juego no era el creado por **Elite**, que jamás tuvo versión MSX, sino que al cargar aparecía el **Konami's Boxing**.

¿Había juegos originales? Sí, en una gran parte eran juegos conversacionales en BASIC, muy sencillos y limitados, también crearon algunos otros juegos, igualmente en BASIC, que se incluían en las revistas y en raras ocasiones tenían ediciones individuales como el **Olympics 2000** de **Visiogames**, que era un Decathlon... sí, también realizado en BASIC.

Si lo que buscamos es un juego italiano con un acabado profesional, tendríamos que irnos hasta 1988 y viajar a España, porque **Topo Soft** publicó **El Mundo Perdido**, realizado por los italianos Mauro Spagnolo y Vania Villa. Aunque ni siendo italiano te podías librar de las ansias copistas de tus paisanos, porque **El Mundo Perdido** viajó de vuelta a Italia el mismo año 1988 publicándose en revista como **Speleo**. No hace falta decir que sin pagar derechos.

Dentro de los juegos italianos publicados en Italia, quizá el que más destaque sea el **West** de Massimo Belardi, un colorido juego desarrollado en el salvaje oeste, donde tomamos el papel de un pistolero a lo largo de tres fases distintas. En la primera tendremos un duelo contra los forajidos que salen del típico *saloon*, en la segunda la acción se trasladará a un desfiladero y en la tercera dispararemos a diez inofensivos bisontes. En cada vuelta se sumará un forajido y diez bisontes, hasta llegar a cuatro y cuarenta. Para controlar nuestro disparo pulsaremos arriba o abajo para desplazar el revólver que se ve en la parte derecha, que indica el punto en el que impactará nuestra bala. Al movernos el revólver volverá al punto inicial, por lo que tendremos que ser los más rápidos del oeste colocándonos en posición, mover el revólver y disparar antes de que el enemigo haga lo propio y nos ubique una bala en nuestro cuerpo. Un sistema de juego que conseguía recrear bastante bien la tensión de los típicos duelos que podíamos ver en los spaghetti western.

Bien realizado, con un buen control y gráficos coloridos, la música es copiada, cómo no, y son unos pocos acordes del *Oh Susana!*. **West**, pese a ser bastante sencillo, está muy por encima de la inmensa mayoría de juegos creados en Italia, y perfectamente podría haber salido al mercado y venderse individualmente si se hubiese publicado antes, ya que **West** apareció en la **MSX Computer Magazine** número 13 de marzo de 1987.