Sala de máquinas

Coordinado por **J.C. MAYERICK**

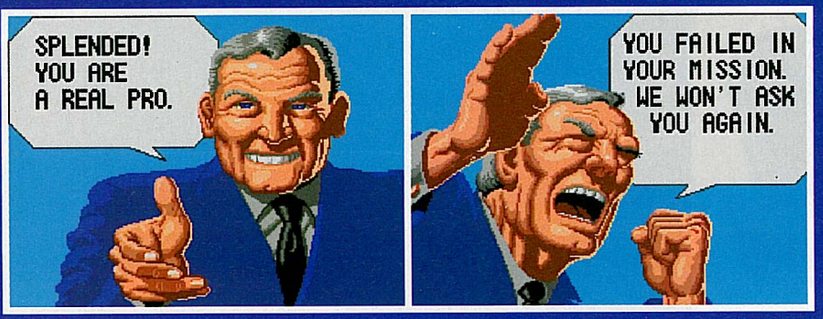
La historia de las *Coin-Op* está repleta de juegos que marcarón las pautas a seguir en determinados géneros. Operation Wolf fue uno de ellos, logrando además un éxito sin precedentes que llevó a TAITO a programar una segunda parte de la saga, Operation Thunderbolt. Otras compañías, como SNK, intentaron aprovechar el éxito programando clones bastante aceptables, como Mechanized Attack.

Operation Wolf destacó por la gran calidad de sus gráficos, así como por el enorme tamaño de algunos de los sprites enemigos.

OPERATIO

Los seis niveles del juego seguían un orden preestablecido que no se podía alterar. La pantalla inicial mostraba el camino a seguir.

Operation Wolf aderezó con geniales gráficos un sist

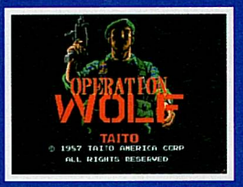


Diferentes finales. El final juego variará, dependiendo de nuestra habilidad con la Uzi, y sobre todo, de nuestra profesionalidad a la hora de rescatar prisioneros. De la congratulación del jefazo de turno tras una exitosa misión, pasaremos a la reprimenda del mismo cuando ninguno de los prisioneros haya salido con vida del conflicto. Si todo ha ido bien, el alto mando estará tan contento que nos enviará de nuevo al frente. Una bonita forma de hacer que el juego nunca termine, aunque la dificultad aumenta exageradamente.

El marcador, además de la energía y munición disponible, mostraba los enemigos que habíamos eliminado, así como los prisioneros rescatados.

N WOLF

Todos recordamos aquellos primeros juegos de «pistola» que jugábamos a finales de los setenta y principios de los ochenta en los salones recreativos. Casi todas aquellas ***Coin-Op*** eran mecánicas, a excepción del clásico juego del cuadradito que algunos videojuegos de tipo Pong incluían ya. Fue un comienzo prometedor que no tuvo continuidad hasta la llegada de Operation Wolf en 1987, una ***Coin-Op*** en la que TAITO dio con la mezcla perfecta. Por un lado aprovechó la potencia gráfica que por aquellos días ya se podía lograr y, por otro, incluyo una réplica casi perfecta de la Uzi como control de mando para el jugador, con lo que éste se sumergía aún más en la acción. El cóctel resultó explosivo, y de hecho así se confirmó tiempo más tarde, cuando Operation Wolf se convirtió en una de las ***Coin-Op*** más jugadas de todos los tiempos. Su acción trepidante, unida a la originalidad de su desarrollo, así lo permitieron. No sólo había que limitarse a acabar con los enemigos, además había que recoger munición, esquivar las granadas, cuchillos y demás armas que éstos nos lanzaban y, para colmo, había que utilizar un tipo especial de armamento para acabar con determinadas unidades, como los carros de combate, helicópteros, etc. Los niveles 5 y 6, con los prisioneros, aumentaban el interés, pues ahora había que tener cuidado de no dispararles a ellos. Y todo ello, aderezado con una magnífica presentación repleta de geniales secuencias.



SUPER Information

COMPAÑIA	TAITO AMERICA
AÑO	1987
GENERO	SHOOT'EM-UP
FASES	6

ema de juego tan viejo como los propios videojuegos

Juego de enorme éxito es equivalente a secuela asegurada. TAITO debía explotar el éxito cosechado, y lo hizo sólo un año después, en 1988, con un *shoot'em-up* que heredaba toda la esencia del original y que, además, incorporó nuevos alicientes a un sistema de juego ya de por sí adictivo. No tuvo tanto éxito como OPERATION WOLF, pero al menos nos queda el consuelo de saber que TAITO puso toda la carne en el asador para que así fuera.

Operation Tiger

Como no puede haber dos sin tres, TAITO no ha perdido el tiempo y ha creado el, por el momento, último capítulo de la saga. Diez años después las cosas han cambiado mucho. Ahora todo es en 3D (¡#$!) y con unos efectos gráficos increíbles. Desde hace muy poco ya podemos disfrutar de esta *COIN-OP* en los recreativos de toda **España**.

OPERATION

Como se puede ver, la espectacularidad de los gráficos era mucho mayor, pero si se comparán con los de OPERATION WOLF, queda claro que los de este último eran mucho más «resultones».

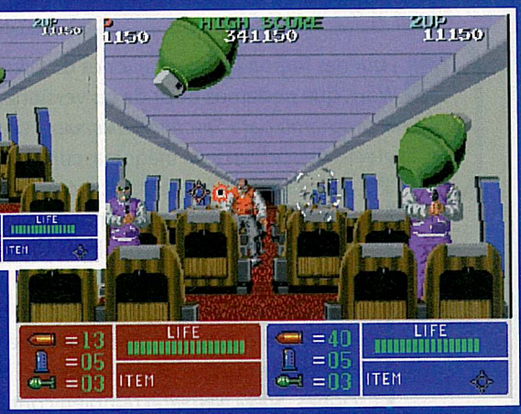
De «muy buena» se puede calificar la *Coin-Op* de Operation Thunderbolt, aunque con muchísimo menos carisma que el original Operation Wolf. Todo seguía siendo en 2D, pero además, TAITO se había sumado a la moda del *scaling*, un efecto que le permitió desarrollar otro tipo de niveles diferentes, además de los clásicos con *scroll* horizontal. Ahora ya no íbamos a pie en todos los niveles, pues en algunos de ellos nos movíamos por medio de un *jeep*, una embarcación, etc., y siempre avanzando hacia el fondo, como si de un juego de conducción se tratara. El efecto logrado era muy curioso, pues a pesar de la espectacularidad de dicho sistema (y de la imponente presencia de sus enormes gráficos), nos quedaba la sensación de que algo fallaba. Como si todo aquello que aparecía en pantalla no «encajase» con los fondos. La otra gran novedad de Operation Thunderbolt era, cómo no, la posibilidad de que dos jugadores afrontasen conjuntamente la aventura. No era ésta una cuestión trivial, ni mucho menos, pues el nivel de dificultad variaba notablemente entre los modos para uno y dos jugadores. Las secuencias entre nivel, incluso, variaban para mostrar a uno solo, o a los dos protagonistas, dependiendo del caso. Al final lo que más nos acababa gustando de Operation Thunderbolt eran las clásicas fases de *scroll* horizontal, más que nada por los gratos recuerdos que nos traía. Muchas veces se dice que «segundas partes nunca fueron buenas». No es esta la ocasión, pero aquí podríamos aplicar un nuevo dicho: «segundas partes nunca fueron igual de carismáticas».

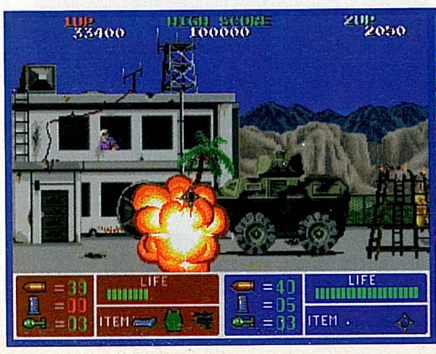
SUPER Information

COMPAÑIA	TAITO
AÑO	1988
GENERO	SHOOT'EM-UP
FASES	8

THUNDERBOLT

El avioncillo. El último nivel se desarrollaba en el interior de un **Boeing 747** (antes había un nivel en el exterior del mismo), en lo que era uno de los niveles de «corte moderno» que mejores resultados ofrecía. Al final de éste, un secuestro con piloto de por medio y, como siempre, un final bueno y otro malo. Nuestro jugón particular, el pequeño **Doc**, fue el encargado de capturar estas imágenes, y aunque no aparece el final bueno, él nos juró y perjuró que se lo había acabado. En fin, si quieres ver el final del juego, más vale que te gastes los durillos en los recreativos de la esquina.





Hardy y Ray, «una morena y una rubia», como rezaba el clásico chotis, serán los encargados de llevar a buen puerto la aventura. Aunque uno solo se bastaba para ello.

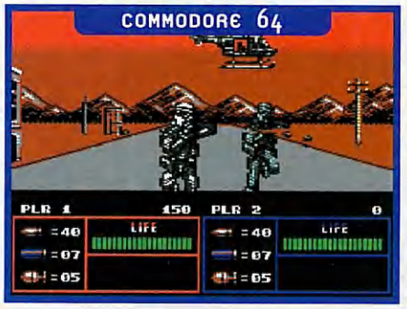
VERSIONES

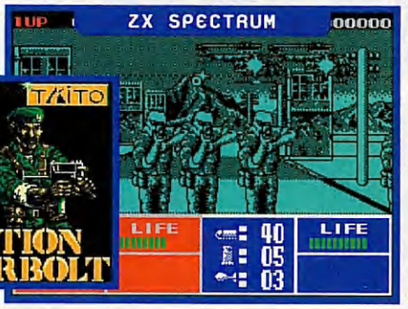
Sorprendentemente, casi todas las versiones que se hicieron de OPERATION WOLF y OPERATION THUNDERBOLT eran realmente buenas. El desarrollo del juego se mantiene intacto, sobre todo en las máquinas menos potentes en teoría, como pueden ser *SPECTRUM*, *AMSTRAD* o *COMMODORE 64*. Dichas versiones corrieron a cargo de la inolvidable factoría OCEAN.

Enormes *sprites*, igual que en la ***COIN-OP*** original de TAITO, a excepción de la versión para ***NES***. Esta, al igual que en ***PC ENGINE***, incorpora una serie de niveles que aparecían de forma aleatoria, y en los que destacaba la ausencia de cualquier tipo de *scroll* horizontal. A pesar de esto, que no hacía más que perfeccionar un juego ya de por sí excepcional, la versión programada para ***PC ENGINE*** era la que mejor respetaba la esencia del original, por lo menos en cuanto a la presentación gráfica del mismo. ***SPECTRUM*** albergó una genial adaptación, monocroma eso sí, al igual que la de ***AMSTRAD CPC***, que por una vez se situaba por encima de las adaptaciones para ***SPECTRUM*** y ***COMMODORE 64***. Esta última, junto a la de ***NES***, era la más pobre adaptación que se hizo de este OPERATION WOLF.

OPERATION WOLF

Si buenas fueron las adaptaciones de OPERATION WOLF, qué podemos decir de las versiones que OCEAN programó para ***SPECTRUM***, ***AMSTRAD*** y ***COMMODORE 64***. El efecto de *scaling* de la máquina, como es obvio, desapareció, pero se sustituyó por una secuencia de gráficos que emulaban con bastante acierto el efecto original. Aún así, era realmente meritorio el mover tal cantidad de gráficos por pantalla, sobre todo en ordenadores como ***AMSTRAD*** y ***SPECTRUM***, que carecían de *hardware* especial para este tipo de operaciones. ***SUPER NINTENDO*** también contó con una adaptación, que por una vez resultaba realmente buena con respecto al original. ***ATARI ST*** y ***COMMODORE AMIGA***, como venía siendo habitual, contarón con versiones muy buenas pero casi idénticas entre sí.





OPERATION THUNDERBOLT