Coordinado por **J. C. MAYERICK**

Teníamos algo olvidados los títulos pioneros de los años ochenta, aquellos que de una forma u otra ayudaron a crear los géneros que hoy todos conocemos. TIME PILOT y TIME PILOT '84 son dos de esos títulos. Dos juegos que tomaron lo mejor de un clásico como ASTEROIDS en beneficio de la jugabilidad más salvaje.

La única diferencia entre un nivel y otro radicaba en el fondo de la pantalla y la forma de los enemigos. Gráficamente, tan sólo el quinto nivel (2001) variaba.

Los jefes finales eran eliminados con tan sólo recibir una breve ráfaga de disparos... y a viajar en el tiempo.

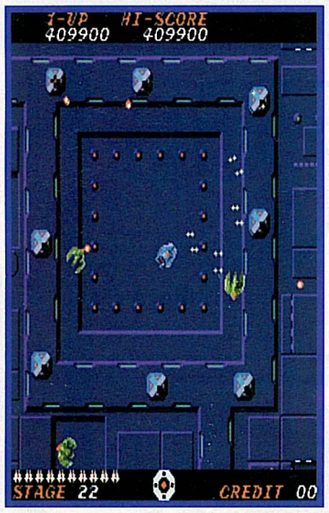
TIME PILOT

No es ninguna maravilla de la técnica, pero sí es un magnífico ejemplo de la filosofía que se seguía en los primeros años de la década de los ochenta: la imaginación al servicio de la jugabilidad. **TIME PILOT** es un juego gráficamente pobre, como corresponde a su año de creación, pero también es uno de los títulos con el desarrollo más sencillo y divertido de cuantos se pueden encontrar. Un pionero en el género de los *shoot'em-up* que supo tomar el sistema de juego de un clásico como ASTEROIDS para darle una nueva vuelta de tuerca. Le añadió el *scroll* de pantalla (realizado con un sencillo desplazamiento de nubes), incorporó diferentes «escenarios» e introdujo la figura del jefe final, un enemigo de tamaño algo más elevado pero más bien inofensivo. En total, el juego se desarrollaba en cinco épocas diferentes (1910, 1940, 1970, 1982 y 2001). El diseño de los aviones enemigos se adaptaba al tipo de época en que se desarrollaba el nivel, lo que conllevaba un aumento en la velocidad de los mismos (más dificultad) hasta llegar a los ovnis del año 2001. El ciclo de niveles se repetía infinitamente.

SUPER Information

COMPAÑIA	KONAMI
AÑO	1982
GENERO	SHOOT'EM-UP
FASES	5 EPOCAS

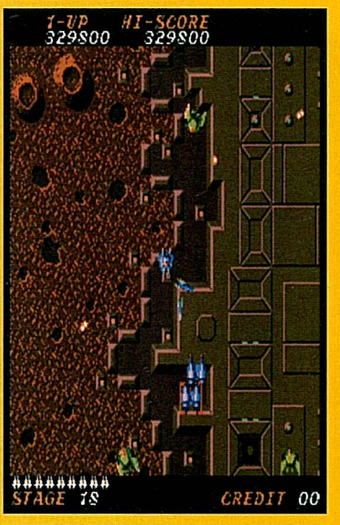
Versiones. Sólo dos consolas pudieron disfrutar de versiones de TIME PILOT (de TIME PILOT '84 no se hizo ninguna). Dos máquinas legendarias de los años ochenta (todo esto no había hecho más que comenzar). ***COLECOVISION*** y ***ATARI 2600***. Mucho mejor la primera que la segunda, aunque ambas muy divertidas. Por otro lado, en Mayo del año pasado, KONAMI lanzó una recopilación para ***PLAYSTATION*** en la que se incluía **TIME PILOT**, junto a otras joyas como el clásico SHAO LINS ROAD.



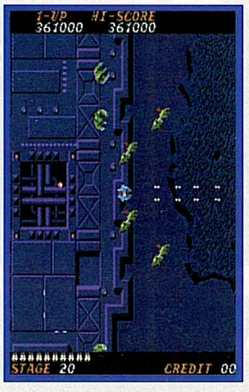
La variedad de enemigos suponía la mayor innovación de TIME PILOT '84. Eso y la excelente animación de la nave, que parecía rotar sobre sí misma. Por desgracia, el control de la misma era pobre.

TIME PILOT'84

Los amantes del primer TIME PILOT encontraron en TIME PILOT '84 más de lo mismo, aunque con interesantes novedades que hacían al juego mucho más divertido. Por un lado, el apartado gráfico, sobre el que se nota la intensa evolución sufrida en los apenas dos años que le separan de TIME PILOT. Los escenarios cuentan ahora con verdaderos fondos (nada de mover nubes a uno y otro lado) y las animaciones de las naves son mucho más suaves y elaboradas. De hecho, la variedad de enemigos era muy elevada, con el importante añadido de existir en versiones «aéreas» y «terrestres». Los primeros se eliminaban con el disparo convencional, mientras que los segundos sólo podían ser destruidos con los misiles que se activaban con el botón auxiliar. La forma de utilizarlos era, además, bastante peculiar, puesto que primero había que fijar el objetivo, para después disparar. El jefe final, igual en todos los niveles, contaba con un tamaño considerable (por lo menos para la época), pero la dificultad para acabar con él seguía siendo mínima. Los viajes en el tiempo dejaron de existir en esta versión, para entrar en un ciclo infinito de niveles en el que la dificultad aumentaba progresivamente.

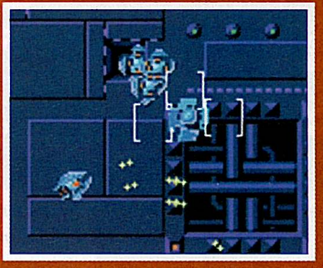


Antes de acabar con un enemigo terrestre (o acuático) había que fijar el objetivo. Después un misil y...



SUPER Information

COMPAÑIA	KONAMI
AÑO	1984
GENERO	SHOOT'EM-UP
FASES	99+



Más y mejores enemigos. El ciclo infinito que suponían los niveles de TIME PILOT '84 se aderezaba en cada nivel con la presencia del jefe final. Una nave, de mayor tamaño, cuya presencia no variaba en cada nivel. Además ésta se empeñaba en freirnos con misiles dirigidos.