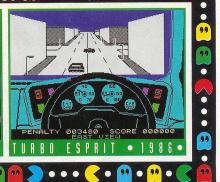




THRINGTON TO SET TO SET



a historia de los videojuegos está plagada de efímeros éxitos, fruto de simples momentos de inspiración. Así se podría catalogar a la desaparecida Durell, una compañía que comenzó a saborear las mieles de la fama en 1.985, cuando su CRITICAL MASS era reconocido como uno de sos mejores títulos del año. Poco antes, SCU-A DIVE (1.983) y COMBAT LYNX (1.984) no onsiguieron calar en el corazón de los usua-ios, pese a que este último título contara con una calidad técnica realmente soprendente, que aún hoy nos resultaría imposible realizar

Los hermanos Richardeon, unos inquietos jóvenes británicos, fueron los principales responsables del efimero éxito de la compañía Durell durante la década de los ochenta. Todos sus lanzamientos se cuentan por éxitos.

tan por exitos.

con un ordenador tan limitado. En 1.985 Durell da el salto definitivo al editar un título como SABOTEUR, juego bueno donde los haya, cuya principal virtud se encontraba en la perfecta ambientación que creaba y en las extraordinarias dimensiones del personaje protagonista. Su segunda parte, en 1.988, no cumplió con las expectativas, pese a contar con un mapeado impresionante. Pero antes de este SABOTEUR II nos encontramos con THA-NATOS (1.987), una obra maestra de la programación cuyo personaje protagonista, un inmenso dragón, hizo las delicias de todos los que pensaban que en Spectrum jamás se podría llegar a programar algo semejante. Por último mencionar dos títulos, SIGMA 7 y FAT WORM, que jamás alcanzaron un éxito reseñable. Este último contaba con una vista cenital, en la que todo se movía en perspectiva. Pero, no consiguieron el reconocimiento.

J.C. MAYERICK

FLOR DE UN DIA







La obra maestra de Durell no es otra que este SABOTEUR. Su impecable presentación, sus magníficos gráficos y el impresionante tamaño de los sprites lograban crear una ambientación muy nbuena. La misión de nuestro saboteador no era otra que la de recuperar un valioso disco magnético, activar la bomba para que la base enemiga explotara y, por último, escapar en helicóptero del enclave en cuestión. El juego disponía de

nueve misiones distintas, que variaban en la localización de los objetos y en el tiempo que teníamos para

realizar la misión. Una obra maestra que, aún hoy, me divierte como el primer día.



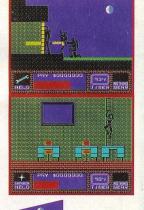
En el centro neuráloico de la base ene-mioa se encontraba, normalmente, el disco que debíamos recuperar, aunque su localización podía variar dependiendo del nivel que hubiésemos seleccionado.

Los quardias y los perros suponían, en este punto, el principal obstáculo a la hora de llevar a cabo nuestra misión



El personaje protaoonista, una hábil mujer, lleoaba al escenario de la misión por medio de un ala Delta. El jugador podía controlar el momento exacto en que ésta debía saltar, pudiendo caer

en una de las cuatro o cinco pantallas sobre las que el ala delta volaba. Una original manera de comenzar la aventura.



juego, lo que no gustó a la gran mayoría de revistas especializadas. Por otro lado, el horrible as-

pecto de los distintos sprites y sus peores animaciones echaron por tierra un proyecto que podía haber dado mucho más de sí.

El personaje protagonista, que en este caso era una mujer, debía cumplir una misión semejante a la de su predecesor, aunque en esta entre-

ga se había sustituido el helicóptero de final del juego por una potente moto.

El declive de **Durell** estaba a punto de comenzar y, en cierta me-

dida, esta segunda parte del clásico de clásicos, tuvo una gran parte de la culpa.



De SABOTEUR 2 tampoco hay mucho que contar, tan sólo decir que fue una mediocre segunda parte en la que se in-

primera parte

habían contribuido, en un cincuenta por ciento, a la magnífica ambientación del



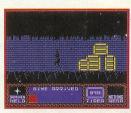
****HELICOPTEROOS

Este era nuestro objetivo final, el helicóptero en el que debíamos escapar tras realizar la misión encomendada



Con el metro nos podíamos desplazar a mucha más velocidad por los largos sub-terráneos de la base enemiga.

MMMMMETROOF





Si deseas recordar algún título en especial (sea el formato que sea) o simplemente aportar algún dato de interés, escribe a SUPER

JUEGOS, C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid - SECCION RETROVIEWS





THANATOS constituye, junto a SABOTEUR, el máximo exponente de lo que Durell llegó a ser en la década de los ochenta.

Tras maravillar al mundo con sus anteriores producciones, le llegó el momento a un juego en el que se podía encontrar uno de los sprites más grandes y mejor animados que jamás se habían programado en Spectrum. Sólo superado por alaunos títulos de Don Priestley como POPEYE,





FLUNKY o la saga TRAP DO-OR. Otro aspecto técnico que impresionó a la prensa especializada fue el magnífico scroll con profundidad

> que el juego poseía (muy semejante al de lanzamientos actuales como STREET FIGHTER II). En el lado opuesto, el molesto baile de atributos que se producía cuando el dragón se superponía sobre ciertas partes del decorado. Con todo, una auténtica joya de la programación.



La perfección total se alcanzaba cuando, con nuestro dragón, nos introducíamos por completo en la aventura. A la rutina de tener que chamuscar inmensos portones que daban acceso a los castillos, había que unir la incomodidad de la gente que, ante el

temor por este ser monstruso, no tenía reparos en enfrentarse a él con todo tipo de artilugios. Nosotros, por supuesto, podíamos destrozarles con nuestras potentes zarpas



Por otro lado, en cada castillo debíamos rescatar a una especie de princesa que se subía a nuestro lomo cuando caminábamos cerca de ella. Todo esto le daba un toque dinámico al juego, que no se habría conseguido de no haber incorporado dichas posibilida-



GENT











THANATOS es, junto a SABOTEUR, la auténtica obra maestra de Durell.

Mención especial para el impresionante tamaño del sprite protaconista.







■ ATASCOS ■
Como prueba de la perfección de este juego, comentar que el programa no dudaba en llenar la pantalla de vehí-

culos que, sorprendentemente, se movián con total independencia, llegando a producir reales atascos como el de la imagen.

■ GRAFICOS ■ movian con total suavidad, repre-La calidad gráfica llegaba hasta cosentando fielmente desde estas sorprendentrechas calles. tes, destacando en las animaciohasta impresionantes avenidas nes de los escecon seis carriles. narios. Estos se



COMPAÑIA: Durell PAIS: Reino Unido
AÑO: 1986 SOPORTE: Spectrum

TURBO ESPRIT es un título que no llegó a conseguir el éxito que se merecía. Pese a ser programado en *Spectrum*, el juego contaba con unas cualidades técnicas soprendentes, dotando a los distintos escenarios de una sensación de movimiento espectacular. En el juego, además de perseguir a los vehículos enemigos, podíamos circular tranquilamente por la

ciudad (era lo más divertido), respetando las señales, semáforos y demás elementos de una vía de circulación. Elementos como los peatones que circulan por las aceras (y que de vez en cuando se decidirán a cruzar la calle), dotan de un realismo impresionante a todo el juego. Pocos títulos tan buenos como este TURBO ESPRIT han recibido tan poco reconocimiento.



Si circulábamos a gran velocidad, corñamos el ries-go de chocar contra algunas de las muchas obras que se lle-

vaban a cabo en la ciudad. Un detalle simpático para un juego que parecía imposible que hubiese sido programado en sólo 40 horas.

■ SEÑALES ■
Peatones, pásos
de cebra, cruces
regulados por semáforos, obras,
gasolineras, intermitentes en
los demás vehí-

culos y un gran número de detalles dotaban al juego de mucho realismo. Una auténtica maravilla que pocos pudieron disfrutar.











