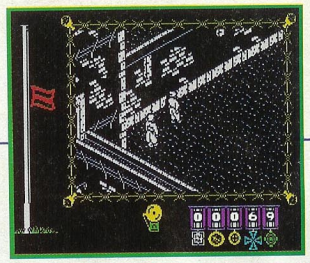
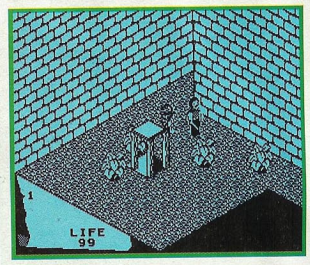
LAS JOYAS DE LA TECNICA FILMATION

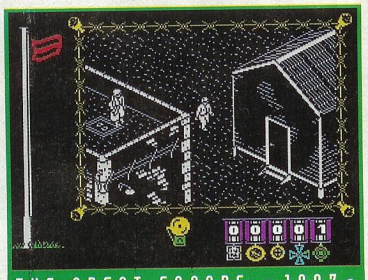
Tras la irrupción de Ultimate con su serie de juegos de filmation, muchas fueron las compañías que imitaron sus pasos. Sólo una mínima parte de estos grupos cosecharon el éxito deseado, gracias a la inmejorable calidad de sus productos que, como los cuatro títulos de este número, superaban técnicamente a los mejores juegos de Ultimate.

Dos de las compañías que más empeño pusieron en el campo del *filmation* fueron, sin duda, **The Edge** y **Ocean** (junto con su filial **Imagine**). Títulos como BATMAN y HEAD OVER HEELS (ya comentados en esta sección), salieron bajo el sello de **Ocean**, al tiempo que otros títulos como BOBBY BEARING eran concebidos por **The Edge**. Todos ellos utilizaban técnicas *filmation*, mientras que el *filmation II* (perspectiva isométrica con scroll) todavía no había sido utilizado con acierto. THE GREAT ESCAPE (1987) fue, en este campo, el auténtico maestro de maestros. Combinando el *filmation I* y *II*, este juego alcanzó una gran popularidad. Poco tiempo después, aparecía un nuevo título de sus mismos programadores: WHERE TIME STOOD STILL. En esta magnífica aventura debíamos controlar a cuatro personajes. La filial de **Ocean**, **Imagine**, hizo sus pinitos en este campo con dos títulos como MOVIE (1986) y PHANTOM CLUB. Al primero de ellos puede calificársele como de auténticaobra maestra, mientras que el segundo título pasó con más pena que gloria por el *Spectrum*. **The Edge** no se prodigó excesivamente tras alcanzar el éxito con FAIRLIGHT I y II (1985, 1987). Sólo con un título como BOBBY BEARING, muy semejante a SPYNDIZZY y GYROSCOPE, alcanzó el éxito esperado gracias, sobre todo, al increíble realismo de los movimientos de la pelota protagonista. En otro número, os ofreceremos nuevos títulos de *filmation*.

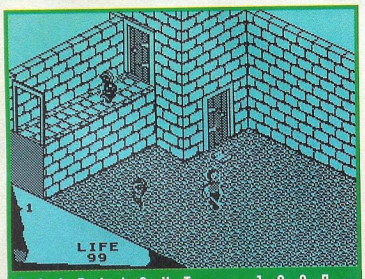
J.C. MAYERICK



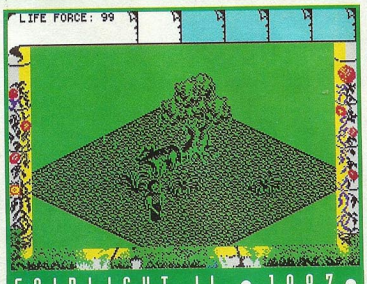




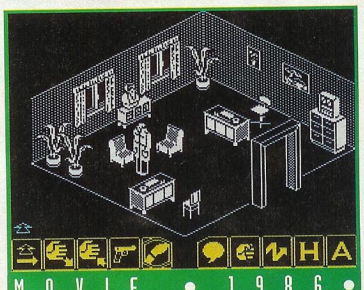
THE GREAT ESCAPE • 1987 •



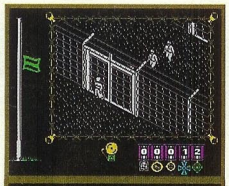
FAIRLIGHT • 1985 •

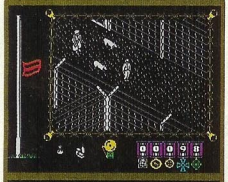


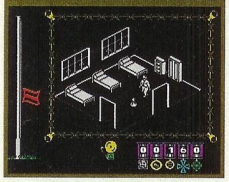
FAIRLIGHT II • 1987 •



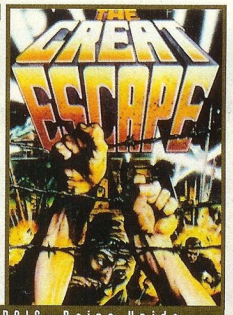
MOVIE • 1986 •



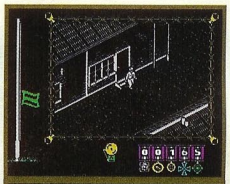


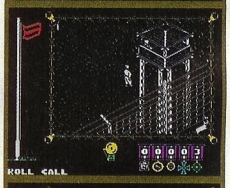


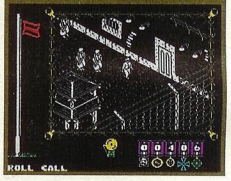
THE GREAT ESCAPE



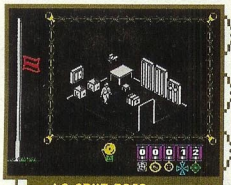
COMPAÑIA: Ocean ◆ PAIS: Reino Unido
AÑO: 1987 ◆ SOPORTE: Spectrum

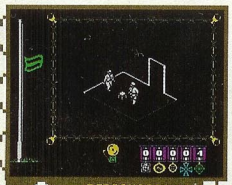






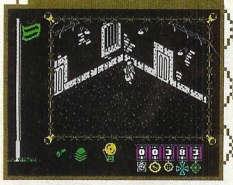
El mejor juego de *filmation* que jamás se ha programado tiene un nombre: **THE GREAT ESCAPE**. Su impecable realización técnica, que combinaba el *filmation I* en las estancias interiores con el *filmation II* de la exteriores, fue otro aliciente a unir al inmejorable ambiente de todo el juego. Nosotros, como preso de guerra americano durante la Segunda Guerra Mundial, debíamos escapar del campo de concentración con la ayuda de todo tipo de objetos y personajes. Como muestra de las posibilidades de este título, mencionar que, por ejemplo, podíamos envenenar a los perros guardianes, disfrazarnos de soldado alemán, desplazarnos por los conductos de respiración y sobornar a los demás presos, entre otras muchas acciones a realizar. Todo ello tendríamos que hacerlo al mismo tiempo que seguíamos el duro régimen interior del campo. Simplemente genial.

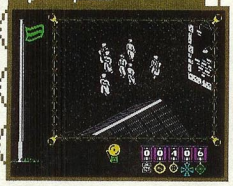




■ **LA CRUZ ROJA.** enviaba cada mañana alimentos y herramientas que resultarían muy útiles a la hora de planificar nuestra fuga. En el propio campo de concentración podíamos encontrar otra clase de objetos bastante más solicitados.

■ **PERSONAJES.** En el campo de concentración nos podíamos encontrar con presos, soldados, perros y algún que otro mando encargado de mandarnos a la cámara fría cada dos por tres. Disfrazarse de soldado alemán resultaría vital para huir de esta prisión.

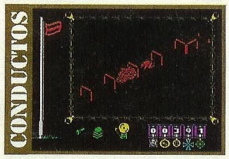




UNA JORNADA MONOTONA

Dormir, pasar lista, comer, un poco de sano ejercicio y, al día siguiente, vuelta a empezar.

OPCIONES



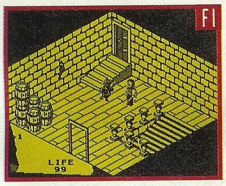
CONDUCTOS

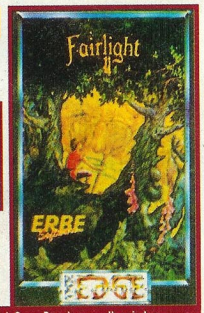
LA NOCHE

Cuando todos duermen, los focos y los guardianes comienzan su ronda en busca de víctimas.

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

FAIRLIGHT I & II



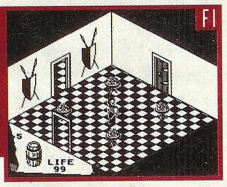


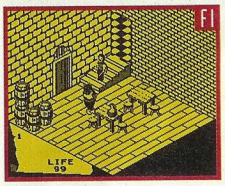
COMPAÑIA: The Edge PAIS: Reino Unido
AÑO: 1985, 1987 SOPORTE: Spectrum

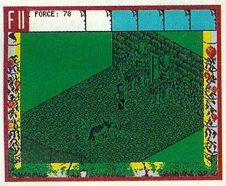
En 1985 aparece en el mercado un juego que llevaba la técnica de *filmation* a cotas prácticamente inalcanzables. Mientras el resto de juegos reducían el formato de la pantalla a un simple rectángulo, **FAIRLIGHT** iba más allá creando escenarios que podían variar, de una forma muy dinámica, su configuración. Ahora cabía la posibilidad de crear escenarios con auténticas escaleras, estrechos pasadizos o pasillos tan irregulares como deseara la imaginación del programador. Gracias a este hecho, logró un éxito espectacular que, en 1987, se traduciría en **FAIRLIGHT II**. Este juego, que pasó casi inadvertido para los usuarios exigentes, pecaba de una excesiva lentitud, a pesar de no haber variado mucho el tamaño de los personajes. El mapeado, por otro lado, se había ampliado considerablemente, complicando el desarrollo de un juego que, debido al defecto ya comentado, resultaba pesado al poco tiempo de comenzar. Dos títulos muy similares y, a su vez, muy distintos, que marcarían eternamente a bastantes usuarios de la consola *Spectrum*.

OBJETOS

Nuestro protagonista no podía recoger todos los objetos que desease, ya que solo podía llevar una determinada cantidad de peso. Aquí radicaba parte de la dificultad del juego.

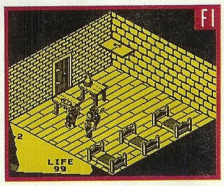


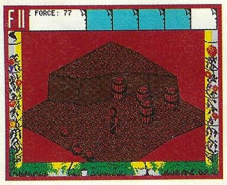


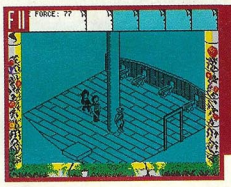


FAIRLIGHT I

No era tan lento como su sucesor, y además tenía mejores gráficos. Su magnífica ambientación quedó en la memoria de todos los usuarios destacando en un aspecto como el gráfico, que podría calificarse de sobresaliente.





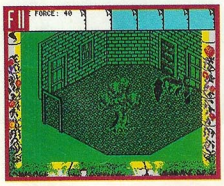


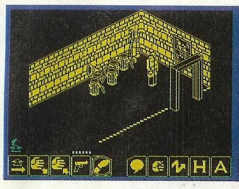
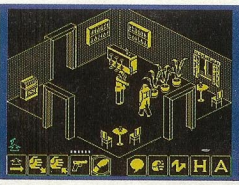
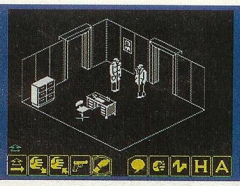
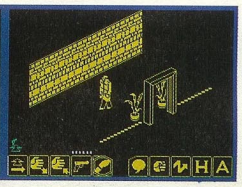
BARCO

En el barco encontraremos algunas claves del juego, aunque deberemos tener cuidado de no quedarnos atrapados en él por culpa de los guardianes que velan por la seguridad.

FAIRLIGHT II

Resultaba excesivamente lento para los gustos de cualquier usuario. Como consecuencia de la ampliación que había sufrido el mapeado, los gráficos se resintieron notablemente, aunque la mayoría de los escenarios estaban demasiado vacíos. El límite de objetos seguía existiendo en esta entrega.



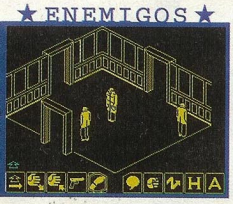





★ TANYA ★

La malvada Tanya siempre procuraba rodearse de sus acólitos para intentar acabar con nosotros. Si la capturamos sóla, es posible que nos proporcione alguna información interesante. Resultaba clave para finalizar la aventura.

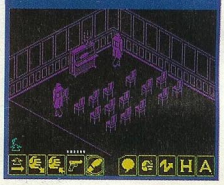
★ OFICINA ★

★ ENEMIGOS ★

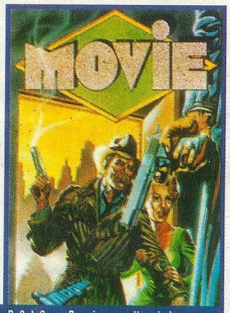


★ DECORADOS ★

Cada uno de los escenarios del juego estaban decorados con el precioso mobiliario de la época, destacando la oficina de nuestro protagonista y el auditorio de la ciudad. Una decoración genial.

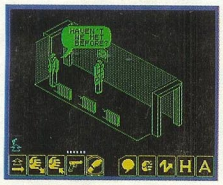


MOVIE

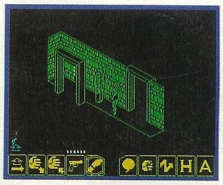
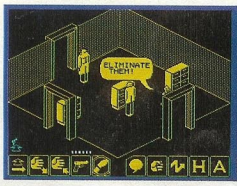
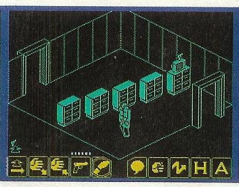
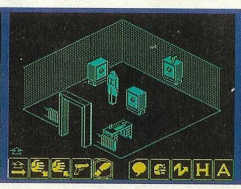
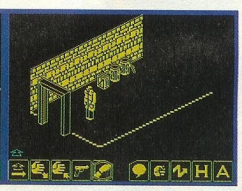


COMPAÑIA: Imagine ◆ PAIS: Reino Unido
AÑO: 1986 ◆ SOPORTE: Spectrum

MOVIE es, simplemente, una obra maestra de la programación que **Imagine**, de la mano de **Ocean**, nos brindó. Encarnando a un duro detective privado, debíamos resolver un extraño caso de asesinato. Para ello tendrríamos que utilizar todo tipo de objetos e interrogar al resto de personajes que aparecían a lo largo del juego. Algunos de ellos, tremendamente hostiles, debían ser combatidos con su mismo arma: la fuerza. La facilidad de control de los iconos hizo de él un juego muy sencillo de manejar y que, a su vez, proporcionaba una gran cantidad de posibilidades. La ambientación, como en el resto de títulos comentados este mes, era excepcional, atrapándonos por completo. Los gráficos, uno de los aspectos más destacados, eran realmente geniales.



★ HABLANDO ★

Para conseguir información, debíamos activar el icono del bocadillo, que nos permitía dialogar con el resto de personajes

como si de una aventura conversacional se tratase. Algunos personajes, incluso, hablarían con nosotros por propia iniciativa.