NEMESIS & CO.

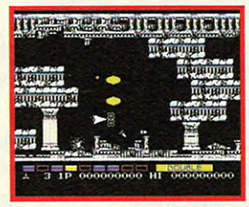
Hablar del MSX es, en el ochenta por ciento de las ocasiones, hablar de la compañía japonesa Konami. Sus títulos han sido siempre éxitos rotundos a los que ningún jugador que se precie ha podido resistirse. Eso sí, por encima de todos ellos sobresale una saga en la que nadie pudo evitar caer...

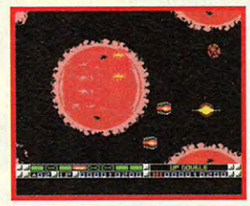
La saga NEMESIS ha sido, sin duda alguna, una de las más importantes series que han pasado por el mundo de los videojuegos, tanto a nivel de *coin-op* como de sistemas domésticos. Por ello, y a provechando que nuestro amigo **Manuel Ángel Blanco Aguilar** de **Zamora** nos pide en su carta que recordemos los cinco títulos de la saga, hoy nos embarcamos en uno de los retos más difíciles que se pueden encontrar en el paraíso de los videojuegos.

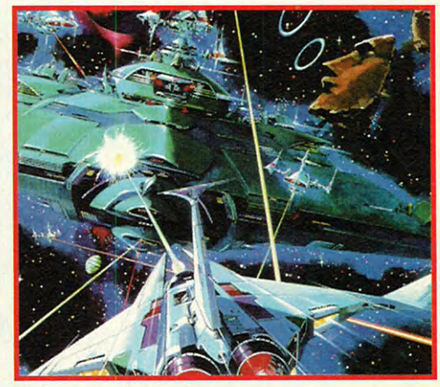
Con todo, hoy nos disponemos a comentar los cuatro títulos «serios» de la saga, esto es, NEMESIS, NEMESIS 2, SALAMANDER y NEMESIS 3, dejando para mejor ocasión el quinto componente de la serie, PARODIUS (del que pronto tendréis noticias en esta sección), que como su propio nombre indica, no es más que una parodia de los títulos que hoy recordamos en estas páginas.

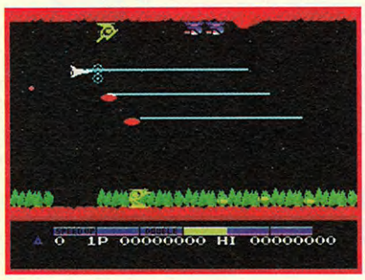
En fin, decir que la saga nacio en *MSX* allá por el año mil novecientos ochenta y seis tras cosechar un éxito considerable en los salones recreativos. El éxito en *MSX* tampoco se hizo esperar, lo que además de las consabidas secuelas, propició que dichos títulos fuesen adaptados para ordenadores como el *Spectrum* y el *Commodore 64*, en especial NEMESIS y SALAMANDER (de los que os ofrecemos también un par de pantallas en su versión *Spectrum*). No os decimos más por este mes, tan sólo que disfrutéis como lo hemos hecho nosotros.

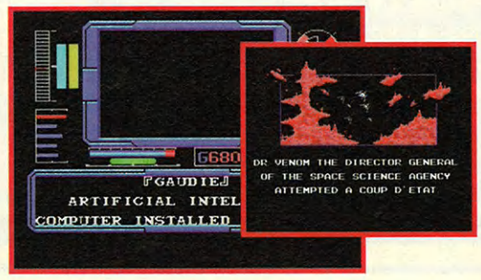
J.C.MAYERICK

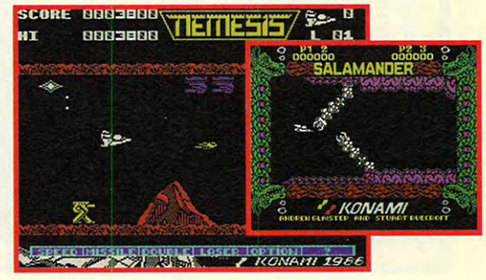


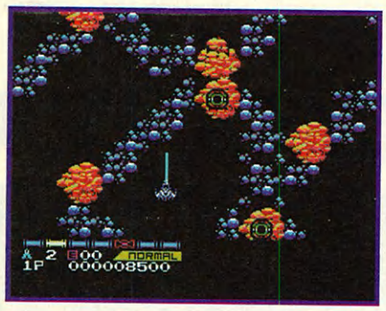


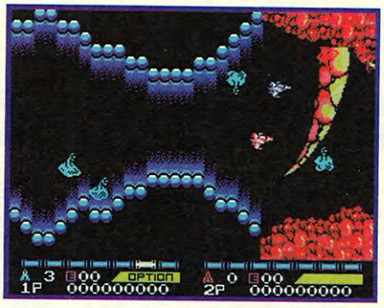


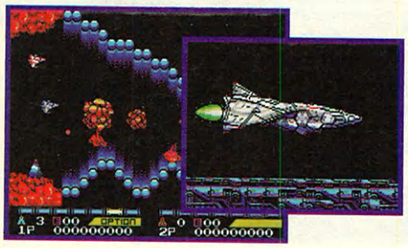


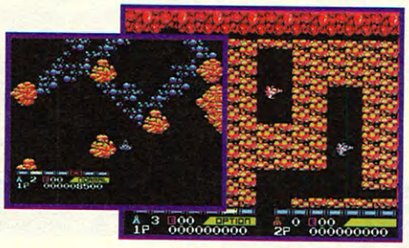








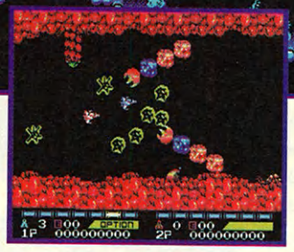




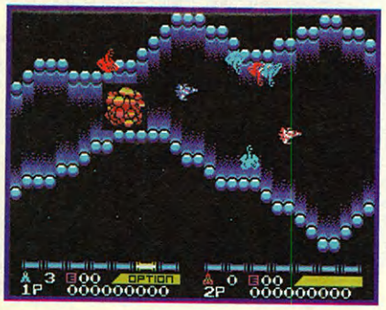
rar el *scroll* de la pantalla para pensar mejor los movimientos a realizar. Y hablando del *scroll*, decir que se incorpora el desplazamiento vertical en determinados lugares del mapeado, lo que añade más dificultad a un juego que, a nuestro entender, se encuentra más que sobrado en este aspecto. Por otro lado, y como ya sabrán los afortunados conocedores de este título (o desgraciados, por aquello de la excesiva dificultad), SALAMANDER también disponía de fases con perspectiva cenital, dotando al juego de una variedad que ya de por sí no era necesaria. Gráficamente, por supuesto, mejoraba considerablemente todo lo anterior, haciendo un mejor uso de la paleta

COMPAÑIA: Konami
AÑO: 1987
PAIS: Japón
SOPORTE: MSX

SALAMANDER



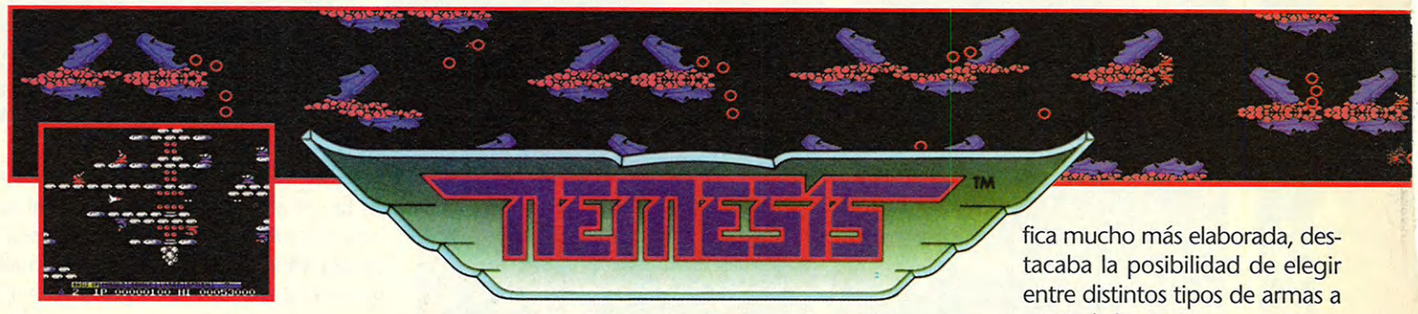
SALAMANDER incorporó una característica única de la que carecieron el resto de partes de la saga: el modo de dos jugadores simultáneos. No sabemos cual sería el motivo que les llevó a eliminarlo en NEMESIS 3.



Es la tercera parte de la saga y su nombre es SALAMANDER. Aparece en el mismo año que NEMESIS 2, intentando aprovechar aún más si cabe el buen momento que la saga atravesaba. Las novedades que incorpora no son muchas, ya que las armas siguen siendo prácticamente las mismas, a excepción de algun que otro *power-up* que nos permitirá, entre otras cosas, pa-

de colores del *MSX*, bastante superior a la de muchos de los ordenadores personales que triunfaban por aquel entonces. Era, sencillamente, alucinante, aunque su dificultad rozaba a menudo lo imposible. Imaginaos lo que hemos debido sufrir para conseguir unas cuantas pantallas de este juego. Si no lo creéis, sacarlo del cajón y jugar. Acabará con vuestros nervios... y vuestro tiempo.

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

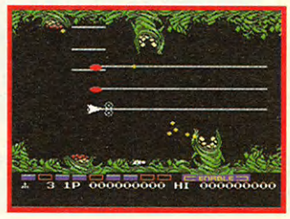


COMPAÑIA: Konami
AÑO: 1986
PAIS: Japón
SOPORTE: MSX

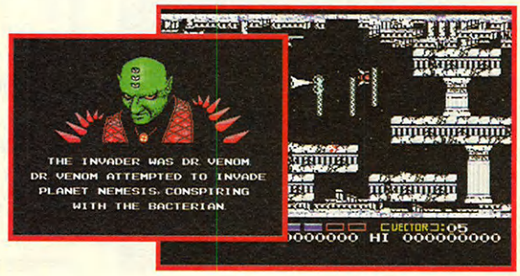
Es, sencillamente, el original. En las pautas que esté título sentó en su día se basarón el resto de *shoot'em-up* que han salido con posterioridad (y que no son precisamente pocos). De las innovaciones que incorporaba, además de una realización gráfica mucho más elaborada, destacaba la posibilidad de elegir entre distintos tipos de armas a partir de los *power up* que recogíamos a lo largo del juego. Así, si recogíamos un *power up* podíamos seleccionar más velocidad, con dos podíamos tener misiles aire-tierra, con tres disponíamos de disparo doble, con cuatro un láser y así sucesivamente hasta séis. Algunas de estas armas se podían recoger hasta dos veces, con lo que al cabo de un tiempo, nuestro ridículo disparo inicial se transfor-

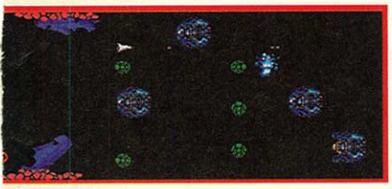
NEMESIS 2

COMPAÑIA: Konami
AÑO: 1987
PAIS: Japón
SOPORTE: MSX



Con este título **Konami** intenta aprovechar el tirón conseguido con el primer NEMESIS, conjugando los mismos elementos del primer nivel con una mejor realización gráfica que en ningún momento llegó a afectar al *sprite* principal ni al aspecto de las distintas armas que podíamos conseguir, aunque el número de éstas se incrementó. El modo de dos jugadores seguía siendo alternativo, ya que hasta SALAMANDER, la tercera entrega de la saga, no se incorporó las posibilidad de que dos jugadores afrontasen la aventura de forma simultánea. A nivel de audio, el juego incorporaba la posibilidad de seleccionar el uso del cartucho *SCC*, que permitía la creación de melodías mucho más elaboradas, alcanzando niveles de calidad mucho más parecidos a los de las actuales consolas de 16 *bits*. Poco más se puede decir de un juego que apareció como transición entre la primera y sencilla parte de la saga y la tercera y más elaborada entrega, SALAMANDER.

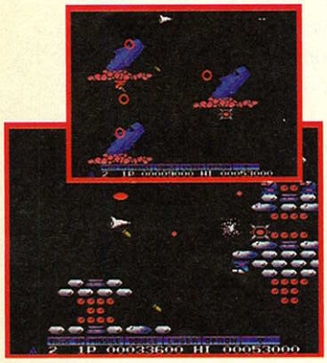


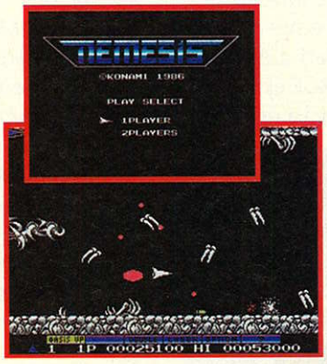


maba en una nube de misiles, rayos láser y *options* (que son las elipses que no siguen y que también disparan). En cuanto a enemigos finales el juego era bastante monótono, ya que después de superar cada nivel siempre debíamos enfrentarnos al mismo enemigo, aunque también es verdad que antes se nos sometía a determinadas pruebas no precisamente sencillas (como la de los volcanes en la primera fase).

De todos los niveles, el más destacado a nuestro entender es el de la Isla de Pascua (por llamarlo de alguna manera), una de las fases más difíciles del juego. Dado el éxito que cosechó este juego, las versiones para otros ordenadores domésticos no se hicieron esperar, aunque ninguna de ellas llegó a contar con la misma calidad que en ***MSX***.

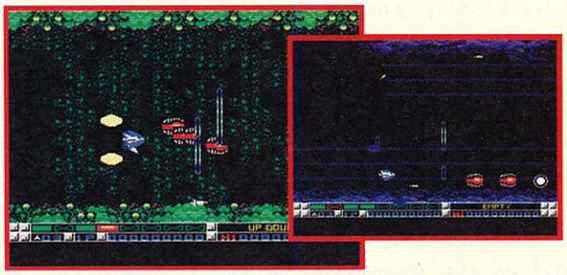
La calidad gráfica de NEMESIS no era especialmente destacable, pero por lo menos mejoraba todo lo visto por aquellos tiempos en otro soportes domésticos.

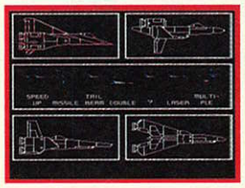


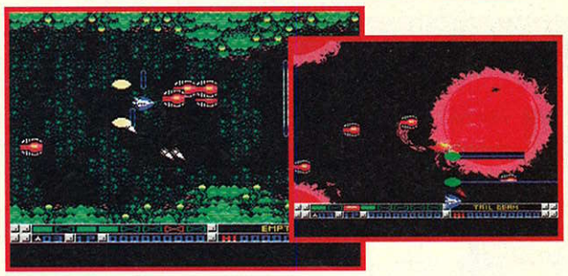


NEMESIS 3

COMPAÑIA: Konami
AÑO: 1988
PAIS: Japón
SOPORTE: MSX







Por fin en mil novecientos ochenta y ocho aparece la que es la cuarta entrega de la saga (pese a que su nombre sea NEMESIS 3). La principal novedad consiste en la opción de elegir cuatro naves distintas, así como el tipo de escudo que deseamos y la forma de actuar de los paneles *option*. El modo de dos jugadores simultáneos, tras aparecer en SALAMANDER, vuelve a desaparecer en esta cuarta parte. La evolución gráfica continúa, incorporandose una elaborada *intro* que nos muestra, de una forma muy detallada, los avatares de las tres entregas anteriores. Con diferencia el mejor.