Sala de máquinas

Coordinado por **J. C. MAYERICK**

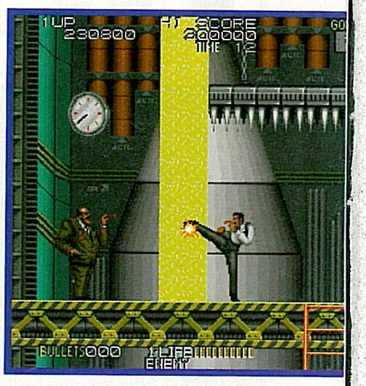
DATA EAST encadenó, a finales de la década de los ochenta, una serie de títulos que le consagraron como una de las productoras de más prestigio de la época. Con títulos no necesariamente espectaculares, pero sí muy adictivos, fue capaz de cautivar a un público ávido de buenos *arcades*. Ha sido SLY SPY (1989) el elegido este mes, pero perfectamente podían haber comparecido clásicos como BAD DUDES VS DRAGON NINJA o el mismísimo ROBOCOP, de 1988.

SLY SPY

Observando desde la perspectiva que el paso del tiempo nos proporciona los juegos que nos hicieron disfrutar hace casi diez años, uno se hace una idea de la evolución que el mundo de los videojuegos ha sufrido. Aquellos juegos que a nuestros ojos parecían auténticas bestias imposibles de concebir siquiera como algo doméstico, hoy nos parecen juegos más dignos de ordenadores de otras épocas. Valga citar, por ejemplo, que **SLY SPY**, con sus «impresionantes» gráficos, era un juego que apenas ocupaba unos 11 *Mbits*. Hoy, en ***NINTENDO 64***, hablamos de cartuchos de 128 *Mbits*, mientras que los juegos en CD para ***PLAYSTATION*** o ***SATURN*** alcanzan varios cientos de *MBytes*. En medio han quedado nueve años y la añoranza de aquellos que, como nosotros, gastamos parte de nuestras ganacias semanales en **SLY SPY**.

En fin, dejando de lado sentimientos y dilemas existencialistas, a **SLY SPY** le recordamos por conceptos muy dispares. Por ejemplo, destaca la mejora gráfica sufrida con respecto a sus predecesores BAD DUDES VS DRAGON NINJA y ROBOCOP, aunque en lo que respecta a los *final bosses*, la calidad de los mismos decreció considerablemente. Con sus nueve fases, **SLY SPY** ofrecía la mayor variedad posible, con niveles submarinos, fases de *scroll* vertical, paseos en moto a todo trapo y, quizá lo más recordado, caída libre con un toque final de patriotismo (la bandera americana del paracaídas cantaba un pelín). Saltaba a la vista que la imagen de James Bond había sido plagiada sin ningún tipo de escrúpulos. No hablamos ya de la apariencia del personaje protagonista, ni de las mujeronas que le rodean en todo momento, sino también de algunos de los *final bosses* que aparecen durante la aventura. Tiburón, el gigantón dentudo que aparece en LA ESPIA QUE ME AMO y MOONRAKER, se enfrentará a nosotros en la fase del

*El monumento a **Abraham Lincoln** es una de las imágenes que permanece aún en la retina de los que disfrutaron con esta **COIN-OP**. Coincidía con el primero de los final bosses.*



Data East no tuvo ningún escrúpulo a la hora de tomar la imagen del archiconocido agente 007, así como de algunos de los personajes que aparecen en sus películas

puerto, mientras que el chinito del sombrero tronchacuellos de GOLDFINGER también le hace la vida imposible a nuestro espía en el nivel del submarino. Son sólo dos de las muchas referencias a la saga James Bond que se pueden encontrar en **SLY SPY**. En lo que respecta al armamento de «Bond», además de la automática y la ametralladora, estaba la famosa *Golden Gun*, que se conseguía recogiendo las cinco piezas que lo componían (en realidad eran *items* con una G en el centro). El último nivel, el del cohete, nos invitaba a acabar con todos los *final bosses* del juego, para llegar así al único y verdadero jefe final. Si le fundíamos, las mozas nos esperaban con sus mejores atuendos, si no a echar otra monedita... o a jugar con el emulador **MAME**, que para el caso es lo mismo.

SUPER Information

COMPAÑIA	DATA EAST
AÑO	1989
GENERO	ARCADE
FASES	9

*Dentro de lo limitiado de su desarrollo, **SLY SPY** ofrecía alternativas a las plataformas en posteriores niveles, como un paseo en moto y un par de vueltas por las profundidades marinas, sin contar la caída libre del primer nivel del juego.*

Al recoger las cinco partes que conformaban la Golden Gun (parte superior derecha de la pantalla), el arma de nuestro agente secreto se transformaba en una potentísima fuente de destrucción, aunque sólo durante un breve espacio de tiempo.

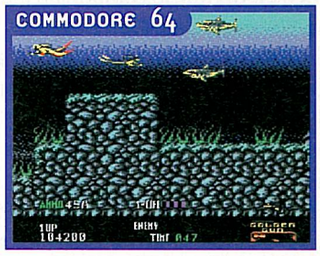
Cinemas inolvidables

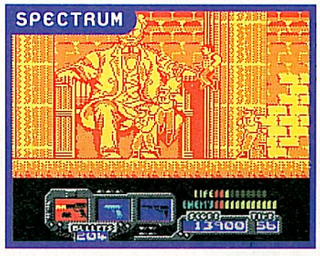
El presidente y la primera dama saludan desde un vehículo típicamente americano mientras tres villanos de mala muerte les acechan. Una escena absurda que hoy recordamos con simpatía. Después, escenas típicas de los mismísimos Sean Connery o Roger Moore, rodeados de mozuelas de buen ver y atrevidos modelitos. Por cierto, la pantalla de *records* (no aparece aquí), es una copia flagrante de la imagen que presentaba una de las dos películas protagonizadas por Timothy Dalton, THE LIVING DAYLIGHTS (ALTA TENSION) que, ¡oh casualidad! se estrenó poco antes.

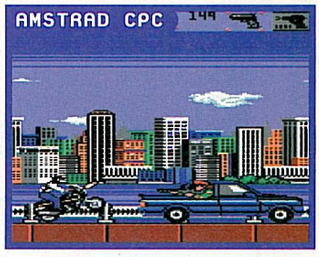
SLY SPY

Si tenemos que quedarnos con algunas de las cinco versiones que se hicieron de **Sly Spy** (aunque casi todas eran conocidas como Secret Agent), nos quedaríamos sin duda con la de ***Atari ST***. Gráficamente era la que más respetaba al original, de hecho, algunas de las fases eran prácticamente idénticas a las de la ***Coin-Op*** creada por DATA EAST. La otra máquina de 16 *bits*, ***Commodore Amiga***, no pudo albergar una versión que explotase al máximo el magnífico *hardware* de dicho soporte. Una pantalla minúscula y un *scroll* de pantalla bastante pésimo es lo poco que se podía encontrar.

En lo que respecta a los ordenadores de 8 *bits*, la palma se la lleva ***Commodore 64*** con un *scroll* magnífico y unos gráficos bastante aparentes. La adaptación para la máquina de **Alan Sugar**, ***Amstrad CPC***, también era de lo mejorcito, aunque a cambio de unos excelentes gráficos llenos de colorido, teníamos que pagar la penitencia de un *scroll* brusco y bastante lento. En el otro extremo estaba la versión para ***Spectrum***, con unas fases de plataformas pésimas a nivel gráfico, que se veían compensadas por la excelente calidad de los niveles especiales (bajo el agua, la moto, la caída libre, etc.). Parece como si dos equipos de programación completamente diferentes hubiesen juntado sus esfuerzos.



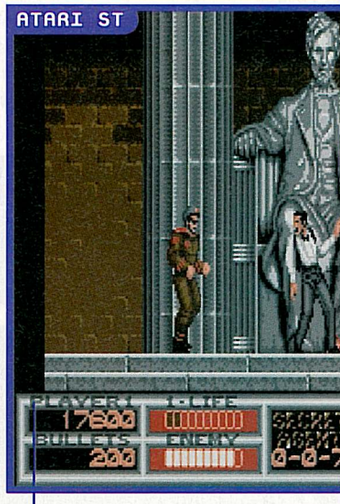




VERSIONES

Buenas músicas y... multicarga

Todas las melodías del juego, excelentes donde las haya, corrieron a cargo de los hermanos **Tim** y **Geoff Follin**. Una banda sonora genial que podíamos disfrutar en las versiones para 16 *bits*, ***Amstrad***, ***Commodore 64*** y ***Spectrum 128K*** (la versión ***48K*** no tenía ni músicas ni sonido). Por otro lado, todas las versiones tenían el inconveniente de la multicarga, fruto de la enorme variedad de fases que hay durante el juego. Con la versión de cinta era excesivamente tedioso.



*La mejor versión de todas era la correspondiente a **Atari ST**. Gráficamente era muy parecida a la **Coin-Op**, y en algunos casos, como el sprite de Tiburón (el jefe del segundo nivel), dejaba casi en ridículo (por su tamaño) al original.*

Betas públicas. La *betas* del emulador *Mame* por fin están a la disposición de todos. Esto quierde decir que ya no habrá que esperar meses para tener nuevas versiones de emulador funcionando en nuestro ordenador. A la fecha de hoy, mediados de Mayo, son ya tres las *betas* que han aparecido, con las que ya se superan el medio millar de ROMs soportadas.

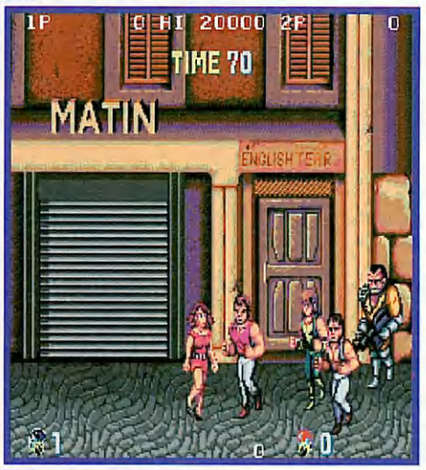
Nuevos juegos. Entre los nuevos títulos que las *betas* 1 y 2 incoporan, destacan Side Pocket, Slap Fight, Heavy Barrel, Pac Land, Up & Down y Xain'd Sleena. Algunos de ellos, como Side Pocket y Slap Fight, todavía no tienen las paletas de color en condiciones, pero todo se andará.

Teenage Mutant Ninja Turtles. Todo el mundo dice que esta *Coin-Op* es una maravilla (yo no creo que sea para tanto), pero dejando de lado las opiniones personales, es de agradecer que se haya incluido en la *beta 2* de *Mame*, sobre todo ahora que han dejado de programar el emulador que lo hizo funcionar por primera vez. El único problema, afín a todos los juegos de *Mame* algo complejos, es que le falta un pelín de velocidad.

Punk Shot Los juegos de KONAMI no se prodigan en exceso dentro del emulador Mame, por eso conviene saber que Punk Shot, un curioso juego de baloncesto callejero, está disponible desde la Beta 1 de la versión 33 de Mame.

RAINE: LAS COIN-OP DE TAITO EN UN EMULADOR CASI PERFECTO

Raine es hoy por hoy uno de los emuladores más completos. Junto a juegos de TAITO como Cadash, Final Blow, Mega Blast, Ninja Kids, Super Space Invaders '91 u Operation Thunderbolt, también encontraremos otras joyas de NICHIBUTSU, TECMO, TOAPLAN, TECNOS Y COMAD, este último con un original juego erótico. Casi todos ellos funcionarán perfectamente en cualquier equipo: **http://www.squareplanet.net/dejap**



DOUBLE DRAGON: EL EMULADOR MAS ESPERADO, A PUNTO

Vale, vale, ya sabemos que es uno de vuestros *beat'em-up* preferidos (y nuestro también), pero qué le vamos a hacer si hasta ahora nadie se había metido a programarlo. Ha tenido que ser un español el que lo emule (damos constancia de que el producto nacional en este sentido es de lo mejorcito que hay), y aunque todavía no ha visto la luz, en la dirección que os proporcionamos podréis ver algunas capturas de lo que parece ya un emulador casi a pleno rendimiento. La espera parece llegar a su fin. **http://personal.lig.bellsouth.net/lig/w/d/wdblake/ddinfo.html**

NEO GEO: LO MEJOR AUN ESTA POR LLEGAR. Parecía estar algo lejano el día en que alguien emulase perfectamente las placas *Neo Geo* de SNK. Pero un buen día nos encontramos en la WEB con un estupendo emulador que, en principio, sólo emulaba Magician Lord (alguno más con ciertos truquillos). Desapareció con la misma velocidad con que apareció, pero prometió volver emulando todos y cada uno de los juegos de *Neo Geo*, ¡¡y con sonido!! Esperando a que ese día llegue, echad un vistazo a las más de una veintena de pantallas que podréis encontrar en: **http://www.c64.org/~drac/scr/index.html**