

Coordinado por J. C. MAYERICK

Quien no haya jugado con **GHOSTS'N GOBLINS** habrá dejado de lado uno de los capítulos más importantes de la historia de los videojuegos. Un juego que, junto a GHOULS'N GHOSTS (y SUPER GHOULS'N GHOSTS de **SUPER NINTENDO**) conforma una de las mejores sagas que se pueden encontrar. Juegos que por suerte pronto podrán disfrutar los usuarios de **PLAYSTATION** gracias a las nuevas recopilaciones que CAPCOM está creando: CAPCOM GENERATION.



Son dos los principales recuerdos que tenemos de GHOSTS'N GOBLINS. Uno es el primer nivel, localizado en un cementerio, el segundo recuerdo es la banda sonora, que aún hoy se pasea por nuestra cabeza.



















# 575'N GOBLINS



l año 1985 será recordado por todos como el año en que las **Coin-op** dieron el mayor salto cualitativo de su corta historia. SEGA nos presentó su Hang-on, KONAMI dos clásicos como Nemesis y Yie Ar Kung Fu, y ATARI, que ese mismo año creó su inolvidable Gauntlet, ofrecía por primera vez gráficos en alta resolución con su inconfundible INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM. Incluso NINTENDO se atrevió con Punch-Out y su doble pantalla de juego. CAPCOM, mientras tanto, optaba por la jugabilidad más que por la espectacularidad, y así, junto a Comмандо у Gun Smoke, presentó un inolvidable clásico como Ghosts'n Goblins, posiblemente el más divertido juego de plataformas de toda la historia. No tenía unos gráficos espectaculares, ni siquiera un scroll parallax que llevarse a la boca, pero sí contaba con el desarrollo más divertido que se podía imaginar y que se resumía en una sola palabra: sencillez. Sir Arthur, el protagonista, contaba únicamente con una armadura que perdía al ser alcanzado por alguno de sus enemigos, así como con algunas armas de efectividad variable (la puñetera llama era menos útil que THE PUNISHER en un cierre). Los diferentes niveles no se limitaban al scroll horizontal de la primera fase, en el cementerio, sino que incluían niveles verticales y algunas

otras fases por las que Arthur se podía mover libremente, como el segundo nivel, con los nidos de las gárgolas. Los enemigos finales se repetían constantemente durante todo el juego, y su rango de movimientos era más limitado de lo que cabría esperar. A pesar de todo ello, los reducidos niveles de GHOSTS'N GOBLINS eran todo un alarde de jugabilidad que aún hoy resulta difícil superar.

Por cierto, la música también pasó a los anales de la historia, con una melodía simplemente genial.

#### SUPER Information

COMPAÑIA	CAPCOM
AÑO	1985
GENERO	PLATAFORMAS
MEGAS	2,5 MBITS



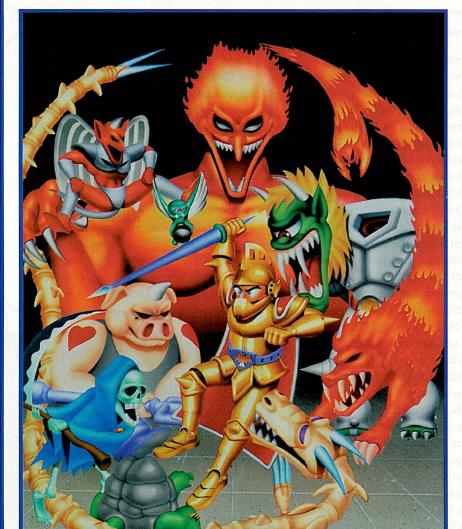




Los incondicionales de GHOSTS'N GOBLINS no vieron colmados sus deseos de inmediato, pues CAPCOM no les ofreció la secuela de su gran éxito hasta pasados tres años, allá por 1988. Y a buen seguro que no salieron (ni salimos) defraudados, ya que GHOULS'N GHOSTS conservaba toda la esencia del original, e incluso se permitió la licencia de repetir primer nivel en el ya inolvidable cementerio. Cementerio que, todo hay que decirlo, sufrió un profundo lavado de imagen.



# GHOULS'N GH



a evolución se tiene que notar, más aún cuando existen tres años de diferencia entre Ghosts'n Goblins y Ghouls'n Ghosts, lo que demuestra que CAPCOM, más que hacer una segunda entrega en tiempo récord para aprovechar el tirón de la primera parte, decididó tomarse las cosas con calma y crear una secuela digna e innovadora. Las diferencias entre ambos se centran en el apartado gráfico, con la inclusión de hasta tres planos de scroll y unos fondos más elaborados y dinámicos. CAPCOM mejoró hasta tal punto el apartado gráfico que, de los 2,5 Mbits que apenas ocupaba Ghosts'N Go-BLINS, se pasó a los 32 Mbits de esta segunda parte, una cifra que resulta irrisoria hoy en día. La complejidad del juego también fue en aumento, sobre todo la inteligencia de los enemigos, que además de ser más grandes y numerosos, son mucho menos inocentes que en la primera parte. El repertorio de armas de Sir Arthur también mejora notablemente, añadiendo a las armas ya existentes otras nuevas bastante más efectivas. Todas ellas cuentan con una peculiaridad que va íntimamente ligada a la otra gran novedad de Ghouls'n Ghosts: la «superarmadura dorada que en sí no hace nada». Con la armadura en poder de Arthur, una especie de barra de energía aparecía en la parte in-





### 0575

ferior izquierda de la pantalla. Si se mantenía pulsado el botón A hasta que ésta llegaba a su límite, entonces se activaba la magia correspondiente. Algunas de éstas son un segundo Sir Arthur que repetía nuestros movimientos, una magia especial que dañaba a todos los enemigos de la pantalla, etc. Resumiendo, **Ghouls'n Ghosts** ofrece unos gráficos mucho más elaborados y seis nive-

les repletos de jugabilidad e innovadores final bosses. Vamos, todo un clásico de los buenos.

#### SUPER Information

nger necessie	
COMPAÑIA	CAPCOM
AÑO	1988
GENERO	PLATAFORMAS
MEGAS	32 MBITS









Final Bosses & Magias. No es por desmerecer a GHOSTS'N GOBLINS, pero la verdad es que las diferencias entre ambos son más que notables. A la izquierda, uno de los más espectaculares jefes que se pueden encontrar en GHOULS'N GHOSTS. A la derecha, tan sólo una de las magias que la armadura dorada proporciona. Y es que tres años dan para mucho.















ara todos los gustos. Esa es la conclusión que se desprende cuando uno observa todas las versiones que se hicieron de ambos clásicos (y que fueron muchas). Por un lado, Ghosts'n Goblins, que fue versionado para los sistemas «occidentales» de 8 bits por la británica ELITE. Una versión para SPEC-TRUM excepcional (pobre gráficamente pero increíblemente adictiva) casi tan buena como la de Commodore 64, mientras que la de AMSTRAD CPC era bastante mala, aunque eso sí, con mucho colorido. NES, de la mano de CAPCOM, contó con una de las mejores versiones, junto a la gran entrega de AMIGA. Ghouls'n Ghosts fue casi calcado en MEGA DRIVE y SUPER GRAFX, especialmente esta última, mientras que en COMMODORE 64 y SPEC-TRUM se optó por la diversión más que por la fidelidad con el original. AMSTRAD volvió a decepcionar, aunque era algo más divertido, con un scroll «a pantallazos» realmente triste. La gran sorpresa en este sentido nos la daba la versión para Master System, con una adaptación muy fiel y, sobre todo, realmente adictiva. AMIGA y ATARI ST tuvieron que conformarse con adaptaciones discretas.

## VERSIONES









De nuevo fue NES la consola que contó con la mejor adaptación de GHOSTS'N GOBLINS. Después le seguían los ordenadores de 8 bits, COMMODORE 64 y SPECTRUM, por este orden.

¿Tercera parte? Bueno, podría ser, aunque optamos por pensar que está versión de Ghouls'n Ghosts para Super Nintendo fue una «libre adaptación». Contenía casi todos los elementos del original, aunque el mapeado no tenía prácticamente nada que ver. Si no pudiste jugar con él, Capcom Generation para PlayStation te dará la oportunidad.



Super Ghouls'n Ghosts

105

### NOTICIAS

Pocas cosillas han aparecido desde el último Sala de Maquinas.

De las noticias que nos llegan, sólo parece interesante la creación de un *driver* para Renegade, un *beat'em-up* de TECHNOS que causó furor y que muchos recordarán. Por el momento no es jugable, pero ya existen capturas en Internet que muestran las evoluciones del mentado *driver*.

gue es una buena noticia, y es que son muchos los fanáticos de este juego que estaban esperando poder disfrutarlo en sus ordenadores. El jueguecito, que data de 1986 y que fue programado por TECMO, ejercita la mente además de los buenos reflejos, y estará disponible en la próxima beta de MAME. Sé de alguno que no va a soltar el juego hasta que se lo fulmine.



¿Neo Geo en Mame?

Pues parece que sí, que el driver para la placa de SNK va viento en popa y que ya emula perfectamente más de una decena de juegos. El problema es que va realmente lento, por lo que habrá que ejecutarlo sobre un equipo especialmente potente. Por cierto, para los fanáticos del fútbol enhorabuena, ya que el famoso Tehkan World Cup, el curioso simulador de este deporte en perspectiva cenital, también está preparado para entrar en la próxima beta.

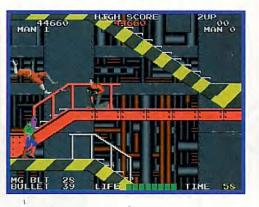




#### Rolling Thunder de Namco en breve.

Aunque lleva ya algún tiempo gestándose, lo cierto es que hasta ahora no nos habíamos tomado muy en serio las noticias que nos llegaban. Pero parece que sí, que por fin será cargado en breve el emulador de AOLLING THUNDER, la excelente coin-op que NAMCO programó en el año 1986. Aún quedan cosillas por hacer antes de que su programador lo ponga a disposición de los propietarios de la coin-op, pero ya existen rumores que afirman que la creación de un driver de este juego para el multiemulador MAME será una realidad próximamente. De cualquier modo, os tendremos bien informados.





#### Nueva versión de Raine.

uno de los mejores emuladores actualmente disponibles, RAINE, ha incluido nueve juegos en su nueva versión: Bonze Adventure, Double Dragon III, Elevator Action II, Ninja Warriors, operation Wolf, Puzzle Bobble 2, space Gun, Terra cresta y Twin Qix. Además de sonido preliminar en algunos de los juegos, también ofrece soporte para ratón con mirilla en la pantalla, especialmente interesante en juegos como ope-RATION WOLF Y OPERATION THUNDERBOLT (disponible este último desde la anterior versión).





ω Ψ Ψ

OTICIAS