

El mapa de Willow, en el que se mostraban los seis niveles existentes en el juego (al final había un séptimo nivel muy corto).



La secuencia inicial, una sencilla animación en la que la reina Bavmorda lanza sus manos sobre la pequeña Elora Danan.





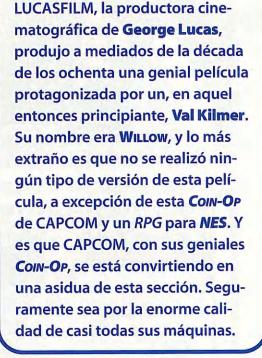








El nivel cinco era el único nivel en el que el jugador podía elegir con quién quería afrontar la fase. Sobre estas líneas se muestra la pantalla de selección de personaje. Si vuelves a jugar con él, coge a Willow, nos lo agradecerás.



WILLOW

admartigan (interpretado en el film por Val Kilmer) y Willow Ufgood son los protagonistas de una aventura que CAP-COM programó en 1989, basándose en la película del mismo título. LUCASFILM GA-MES, como antiguamente era conocida LU-CAS ARTS, contó con los servicios de CAPCOM para llevar a cabo este proyecto, en lo que iba a ser una de las dos únicas versiones que se hiciesen de la película. Y la verdad es que, por lo visto diez años después, WILLOW sigue conservando esa enorme jugabilidad que le hizo convertirse en uno de los clásicos de los salones recreativos. Si no tuviste la oportunidad de jugar con él, es muy posible que esta pista te sirva para situar mejor a este WILLOW: es una mezcla entre Ghouls'n Ghosts y Strider. Del primero retoma la temática del juego (muy





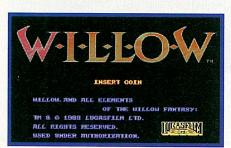
Jefes finales

Como buena Com-OP de CAPCOM que es, los jefes finales tenían un tamaño descomunal, aunque las animaciones de los mismos no eran para lanzar cohetes. Sus patrones de ataque eran relativamente sencillos e incluso, en los





niveles de dificultad más altos, necesitaban pocos impactos para ser destruidos. Ya ocurría en juegos como Ghouls'n Ghosts y Strider, en los que la apariencia de los jefes finales era mucho más fiera de lo que realmente representaban. Eso sí, no todos los nieveles del juego contaban con su propio jefe final.





similar por la época en que se localizan ambos), y del segundo retoma la estructura de algunos de los niveles, hasta el punto de presentarse un nivel casi idéntico al de la ladera nevada, aunque esta vez, en vez de correr, Willow y Madmartigan descenderán sobre un trineo. CAPCOM, una compañía maniática como pocas (cuando introduce un nuevo concepto lo explota hasta su final), incluyó las tiendas que otros títulos como Forgotten Worlds o Black Tiger (entre otros) también incluían. Su utilidad era más que interesante, aunque si quieres obtener más información sobre ella, échale un vistazo al recuadro que le dedicamos junto a estas líneas. La aventura estaba dividida en seis niveles que Willow Ufgood y Madmartigan debían afrontar alternativamente. La única excepción era el nivel cinco, Tir Asleen









Madmartigan, la reina Bavmorda y Elora Danan, los principales protagonistas del juego, junto al propio WILLOW. Estos preciosos cinemas aparecían durante el juego, como introducción para cada uno de los niveles.



La tienda. El abuelete de la tienda ofrecía a Willow y a Madmartigan todo tipo de items, a cambio eso sí, de las monedas que éstos recogían durante el juego. Además de los nuevos ataques, el jugador podía comprar puntos de energía (uno o dos), una barra de energía más extensa, vidas, inmunidad contra las magias de los enemigos, etc. También era posible comprar consejos acerca de algunos aspectos interesantes del juego. Así pues, lo mejor era recoger todo el dinero que uno se encontrara en el juego.



Versión NES. La segunda versión que se hizo de la película WILLOW correspondió a la consola de ocho *bits* de NINTENDO. La programó CAPCOM, también en 1989, y a diferencia de la versión *Coin-Op*, *NES* albergó un estilo de juego completamente diferente, como es un *RPG*. Se

caracterizaba por mapeados muy extensos, innumerables personajes y la ausencia de los terribles combates que los no adeptos al RPG tanto odian. Un interesante juego que destacaba, además, por las frenéticas (y llenas de calidad) músicas que lo ambientaban. Nada que ver con la Coin-OP que os mostramos.

tacaba, ad
llenas de c
bientaban
OP que os o

Dentro de las
casas, Willow
podía recibir
consejo, armas
y magia de
otros habitantes de las pobla-

TO GET TO THE VILLAGE OF DEW, YOU MUST GO THROUGH THE RUGGED FOREST JUST dos, como se muestra en la pantalla.





Castle, en el que se le ofrecía al jugador la posibilidad de elegir con qué personaje intentar el asalto. La elección de Willow solía ser la más común (y también la más lógica), pues al contrario que Madmartigan, su arma tenía mucho más alcance. Precisamente eran las armas uno de los elementos más importantes del juego, ya que podían ser potenciadas en las tiendas (representadas por el sprite de hombre de avanzada edad) a cambio de las monedas de oro que se recogían por los niveles. Willow, por ejemplo, podía alcanzar hasta siete niveles de potencia, lo que en realidad representaba siete posibilidades diferentes de ataque. Para ejecutar uno u otro sólo había que mantener pulsado el botón de disparo, con lo que una línea comenzaba a recorrer la barra situada justo debajo de la zona de juego. Dependiendo del color en que esta línea se quedara, Willow y Madmartigan realizaban un ataque u otro. Os podemos asegurar que la potencia de disparo en los últimos niveles



Uno de los niveles que se recuerdan con mayor cariño es el correspondiente a la huida en la carreta. Especialmente difícil, ya que el ataque podía llegar por cualquier lado posible.





Se ve que CAPCOM gastó toda la memoria disponible en el juego propiamente dicho (como debe ser), ya que la secuencia final del juego, después de tantos esfuerzos y dinero gastado, era más bien cutrecilla.





COMPAÑIA

GENERO

FASES

CAPCOM



Aunque en el mapa del juego, el que aparecía al comienzo de cada nivel, sólo se mostra-



ban seis niveles, lo cierto es que el último podía dividirse en dos partes diferentes. Al final del mismo estaba el enfrentamiento con la reina Bavmorda, en lo que sin duda ere el jefe final más difícil de todo el juego (como corresponde a su status). Sus rutinas de ataque eran bastante previsibles, pero llegado el momento en que ésta revivía los objetos, el ataque se complicaba excesivamente. Por suerte, este cambio en el patrón de ataque se producía cuando a la reina sólo le restaban tres puntos de energía.

podía resultar tan espectacular como en el mejor de los *shoot'em-up*. Y volviendo a hablar de los niveles, se hace necesario reseñar la gran variedad que éstos ofrecían en su desa-

rrollo. Desde los paseos en carroza de Madmartigan (con Willow como cochero), a los descensos en trineo de ambos, sin olvidar que Willow debía atravesar un peligroso lago lleno de pirañas. *Scroll* vertical, horizontal... en fin, todo lo que de un buen *arcade* de plataformas se puede esperar en un momento dado. El objetivo final, al igual que en la película, consiste en rescatar a Elora Danan, el bebé, de las manos de la reina Bavmorda. Técnicamente aprovechaba toda la capacidad de la placa *CPS-1*, con cuatro pla-

nos diferentes que se aprovechaban siempre que la situación así lo requería. Unas músicas soberbias y unas digitalizaciones de voz al principio y al final de la aventura, ponían

la guinda a un estupendo juego al que tan sólo se le podía reprochar una cierta escasez en la longitud de sus mapeados. Sólo el laberinto final con las puertas (no excesivamente complicado) alargaban un tanto el desarrollo del juego. Si lo encuentras en algún salón recreativo, no pierdas la oportunidad de jugar un ratillo con él.

