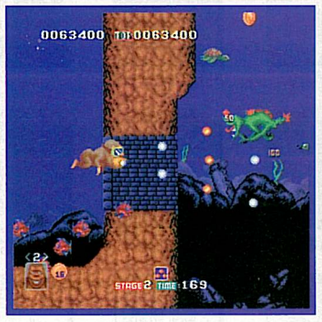
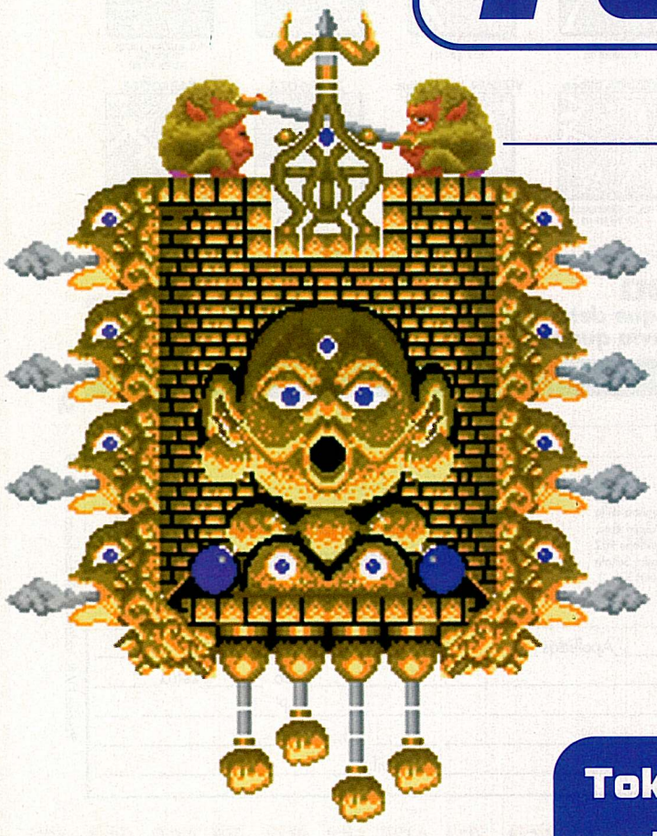
Coordinado por **J.C. MAYERICK**

Un simpático mono es el protagonista de uno de los títulos que más éxito ha cosechado en el campo de las *Coin-Op*. Con este juego se nos demostró que en muchas ocasiones no es necesario estrujarse la cabeza en demasía para crear un número uno. Sólo basta con ofrecer la dosis justa de jugabilidad que la gente normal demanda. Ni más ni menos.

TOKI

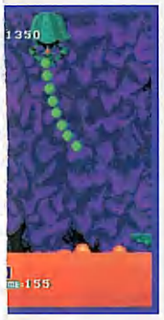


TOKI era ese típico juego que te enganchaba irremediablemente desde la primera partida que jugabas. El por qué es algo difícil de explicar, pero quizá la respuesta la encontremos en su sencilla concepción, que permitía progresar rápidamente y, lo que es más importante, con la dificultad suficiente como para finalizar el juego sin un gran desembolso. Digamos que era como otras muchas máquinas, aquellas en las que los movimientos a realizar llegaban a ser casi rutinarios. Salto sobre este enemigo, recojo esto, después aquello... Poco a poco nuestra cabeza se iba transformando en una perfecta guía del juego capaz de sincronizarse perfectamente con los movimientos de nuestras manos. Podríamos decir que jugar a **Toki** llegaba a ser algo



Gate of Moornah, el artilugio más curioso que hemos visto en nuestra vida. No es difícil acabar con él, pero su enorme tamaño impone algo más que un cierto respeto.

Toki no era una Coin-Op que creara indife maba enormemente la atención, y era de



meramente instintivo. El jugador, que controlaba a Tarzán el hombre mono (su aspecto exterior es fruto de una terrible maldición), debía progresar a lo largo de seis niveles de *scroll* horizontal y vertical. Las únicas armas con las que contaba **Toki** se reducían a los proyectiles que lanzaba por su boca (y que podían ser de diferente potencia, dependiendo del arma recogida) y a la irrefutable fuerza de su trasero, capaz de cascar al enemigo más duro del juego en muy pocos segundos. También contaba con otro tipo de objetos, con los que lograba ciertos añadidos de gran utilidad. Por ejemplo, el casco de fútbol americano, con el que podía destruir a cualquier enemigo que impactase contra él (si le golpeaban en otro sitio que no fuese la cabeza, **Toki**

Un simple ciclo de color valía para crear tan buenos efectos como los de la cascada. Bajo estas líneas, Zorzamoth, el jefe del tercer nivel.

Seis niveles

Pueden parecer pocos, pero para una *Coin-Op* es una cifra más que suficiente. De la sencillez del primer nivel se pasa a la locura del último, *Golden Palace*, en la que Toki debe cuidar extremadamente sus movimientos (hay una zona con vagonetas realmente puñetera). Cada nivel contaba con su jefe final (consultar el cuadro de la siguiente página), y aunque la longitud de los niveles no era excesiva, sus programadores decidieron incluir gran cantidad de *check-points* (invisibles) que facilitasen el progreso. Gráficamente, la variedad era la gran protagonista, con escenarios realmente bellos y trabajados.

encia. Su extravagante diseño lla-
o que se valía para engancharte.

Sala de máquinas

TOKI

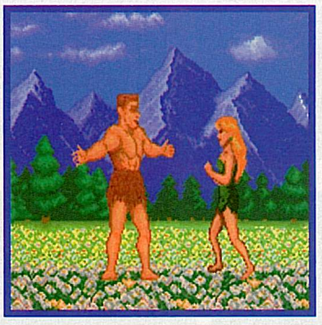
moría). Las zapatillas de deporte, en cambio, aumentaban la potencia de salto de **Toki**, con lo que podía alcanzar plataformas e *items* situados a gran altura. El uso del casco y las zapatillas eran imprescindible en determinadas ocasiones , por lo que había que recogerlos casi en cualquier ocasión en que apareciesen. Su funcionamiento se extendía por un cierto tiempo (bastante corto, todo hay que decirlo), o bien hasta que **Toki** perdía una de las tres vidas disponibles. Cuando éstas llegaban a su fin existía la posibilidad de continuar, previo pago por supuesto, de la pertinente monedita, pero siempre desde el comienzo del nivel en que se encontraba. Técnicamente era relativamente bueno para la época, no sólo por los *scroll parallax*, sino también por el buen uso que hacía de las paletas de color, con las que conseguían efectos tan buenos como los de la cascada del cuarto nivel. Una genial máquina que algunos fanáticos, como el propio **Doc**, se acababan con tan sólo cinco duros. Lástima que esta vez le haya costado un pelín más (se aceptan donativos y algo de comida).

SUPER Information

COMPAÑIA	DATSU
AÑO	1990
GENERO	PLATAFORMAS
FASES	6

Sobre estas líneas, Gate of Moornah, uno de los mayores alardes gráficos del juego (aparece al comienzo del primer nivel). Bajo estas líneas, una pantalla de la secuencia final del juego (muy cutre) y una simpática imagen del equipo de programación que creó esta excepcional **Coin-Op**.

Jefes Finales. Eran seis, como los toros de una corrida. Sus patrones de ataque eran muy sencillos y algunos, como Mogulvar el «truño con patas», contaban con un *bug* gracias al cual era increíblemente sencillo acabar con él. Como nota curiosa, comentar que Bologarog (pantalla central) tenía un parecido realmente asombroso con nuestro querido compañero **Scope**.



Versiones. Como en otras muchas ocasiones, no fueron demasiadas las adaptaciones que se hicieron de este Toki. Apenas unos pocos sistemas como *Commodore 64* y *ZX Spectrum* en 8 *bits*, *Atari ST* y *Commodore Amiga* en 16 *bits* y *Mega Drive* y *Atari Lynx* en consola, pudieron disponer de una adaptación del clásico. Y contra todo pronóstico, las diferentes adaptaciones lograron unos niveles de calidad realmente altos, con parecidos casi asombrosos que, en ocasiones, superaban al propio juego original. Hay que dejar de lado *ZX Spectrum* y *Commodore 64*, con versiones muy limitadas que OCEAN programó en 1991, cuando ambas máquinas eran prácticamente historia. La mejor adaptación disponible corría bajo *Commodore Amiga*, en una versión que además de respetar todos los mapeados del juego, incluía todos los efectos gráficos de la *Coin-Op*, desde los múltiples planos de *scroll*, hasta los ciclos de color en la fase de la cascada. En algunos niveles, incluso, OCEAN se permitió el lujo de incluir algún efecto gráfico que no aparecía en la máquina original. *Mega Drive*, como siempre, contó con el nombre del juego, el personaje y poco más, pues los mapeados respetaban muy poco la estructura primaria. Aún así, era un auténtico juegazo con dos niveles más. Y para terminar, la versión para *Atari Lynx*, que no sólo era realmente excepcional a nivel técnico, sino que además era un fiel reflejo, en cuanto a mapeados y disposición de los enemigos, de la *Coin-Op*. Desde luego, no es normal encontrar tan buenas adaptaciones de un mismo juego.

Mega Drive destacaba por la independencia de los mapeados con respecto al original. Eso sí, contaba con gran cantidad de planos de scroll.

Amiga, casi idéntico al original, y Atari Lynx, un prodigio de juego para el tipo de consola de la que se trataba. Si tienes opción, juégalo.