

Coordinado por J.C. MAYERICK & DOC

Era uno de los títulos que más ganas teníamos de incluir en esta sección, más que nada porque para muchos de nosotros formó parte de una época importante en la evolución de los videojuegos. La posibilidad de que dos jugadores cooperasen en pos de la finalización del juego, fue uno de los ingredientes que hicieron de este shoot'em-up un clásico entre la inmensa lista de buenos títulos de este género.

Gráficamente PREHISTORIC

ISLE era un juego sobresaliente, aunque para tomar plena conciencia de
ello es necesario observar las excelentes animaciones con que se dotó a
cada elemento.



HIGH.

105 44

Dino-bestias.

Uno de los puntos fuertes de este Prehistoric Isle in 1930 era la magnitud de los enemigos de final de nivel. A la izquierda podéis ver a dos de los final bosses más espectaculares del juego.





## PREHISTOR





Prehistoric Isle in 1930 contaba con todos los elemento







**Satélites.** R-TYPE incorporó un innovador sistema de mejora de armamento basado en lo que IREM hizo llamar «Drone», una especia de satélite que se podía situar en la parte anterior y ulterior de la nave. Ркенізтокіс Ізье uti-

lizaba un sistema semejante, aunque algo más innovador. El jugador podía situarlo en ocho posiciones posibles, dependiendo de las cuales el «satélite» realizaba un tipo de disparo diferente. Era especialmente útil cuando el enemigo se situaba tras el biplano, o bien por encima o por debajo de éste. Saber cómo y cuándo utilizar cada una de las disposiciones era la mejor ventaja.







Una de las secuencias más impactantes del juego, que se producía poco después de empezar. Un poquillo de miedo sí da...







## C 5LE

uando se trata de hacer historia, al hablar de un género como el de los shoot'em-up no podemos más que acordarnos de una compañía como SNK y de un título como Prehistoric Isle in 1930 (entre otros muchos, por supuesto). Programado en 1989, PREHISTORIC ISLE destacaba, además de por el inmenso dinosaurio de la pantalla de presen-

tación, por contar con unos gráficos que podríamos calificar como excelentes, en los que el colorido y los numerosos planos de scroll rivalizaban para dar lo mejor de sí. Al contrario que otros shoot'em-up, en éste la acción se desarrollaba tanto en scroll horizontal como en vertical, aunque este último aparecía únicamente durante escasos segundos, como tránsito entre di-

## SUPER Information

COMPHNIH	SNK
AÑO	1989
GENERO	SHOOT'EM-UP
FASES	5

ferentes zonas de un mismo nivel. Además de controlar los simpáticos biplanos rojo y azul, los jugadores debían sumergirse en las profundidades para controlar sendos submarinos, aunque el sistema de juego en sí no se veía modificado un ápice. De PREHISTORIC ISLE nos gustó, sobre todo, la enorme variedad de escenarios y enemigos, con mención especial

> para los jefes finales, algunos de ellos realmente espectaculares. El sistema de armamento también era de lo mejorcito del juego (y muy innovador), aunque de él podríamos destacar la ajustada jugabilidad de la que hacía gala, incluso en el modo de dos jugadores. Pero por encima de todo, Prehistoric Isle in 1930 era un shoot'em-up que enganchaba sin compasión.



s necesarios para convertirse en un gran shoot'em-up