

Coordinado por J. C. MAYERICK

Los juegos de olimpiadas estuvieron a la orden del día en la década de los ochenta, pero de vez en cuando aparecía algún título que, siguiendo la misma temática, proporcionaba un punto de vista totalmente diferente al género. Estamos hablando, por supuesto, de **Combat School**, un genial arcade de desarrollo «olímpico» ambientado en una academia militar norteamericana.

n vista del éxito cosechado, está claro que la fórmula consiguió los resultados esperados por los «ingenieros» de KONAMI. Desde que ésta programase el histórico Track'n Field en 1983, muchas otras compañías habían copiado dicho sistema de juego, sobre todo en los creados para los ordenadores personales y consolas de la época (quién no recuerda el mítico DALEY THOMPSON'S DECATHLON). Pero no fue hasta cinco años después, en 1988, cuando KONAMI dio la vuelta a la tortilla destapándose con un juego de «olimpiadas» algo particular. La idea, si se piensa un poco en ello, era absolutamente genial. El jugador, en la carne de un cadete aspirante a marine, debía enfrentarse a siete pruebas diferentes para conseguir licenciarse como tal. La pista americana, tres pruebas de tiro diferentes, una carrera de resistencia, el pulso y el enfrentamiento contra el instructor, conformaban el periodo de instrucción que debían superarse, como siempre en este tipo de juegos, a golpe de botón. A excepción de las pruebas de tiro y el combate, en las que la habilidad cobraba mayor importancia, el resto se reducía a machacar los controles en pos de una mayor velocidad o fuerza. Como nota anecdótica cabe recordar la pantalla de las flexiones, una prueba que había que afrontar (de nuevo machacando los controles) cuando el tiempo o la puntuación obtenida se quedaban muy cerca del mínimo exigido. Cuando todas las pruebas eran superadas (el enfrentamiento con el instructor era te-

rrible), el jugador se licenciaba, pasando a poner a prueba todo lo aprendido en una misión con acción «real». La dificultad



de esta misión era realmente alta, hasta el punto de no haber visto a nadie por aquellos días capaz de finalizarla. Lo peor de todo era la lamentable escena en que los cadetes se licenciaban, con himno americano incluido. De cualquier forma, **COMBAT SCHOOL** seguirá formando parte de la pequeña historia de los videojuegos.



COMBAT!

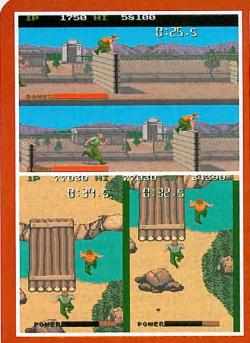


Cuando el tiempo o puntuación obtenidos se quedaba cerca del mínimo exigido, el instructor obligaba al jugador a realizar una serie de flexiones.

Durante el juego aparecían una serie de cinemas en los que el personaje protagonista salía mal parado, vamos, a lo **Gere** en OFICIAL Y CABALLERO.









Las siete pruebas del perfecto cadete. 1-La pista americana: Machaca los botones para alcanzar la máxima velocidad al tiempo que pulsas el salto para evitar los obstáculos. 2- Prueba de tiro nº1: Libertad de movimientos para acabar con las dianas que aparecen periódicamente. 3- El hombre de acero: Una carrera de obstáculos en la que deberás correr, saltar, nadar y remar. 4- Prueba de tiro nº2: Dispara con total libertad a la serie de «tanques» que aparecen desde el fondo del campo de tiro, por la parte superior de la pantalla. 5- El Pulso: De nuevo toca machacar los pulsadores de la

SCHOOL

Coin-Op para derrotar, en el menor tiempo posible, a nuestro adversario. 6• Prueba de tiro nº3: Poca movilidad de la mirilla y limitaciones en el disparo. Sólo se debe disparar a los blancos con forma de diana. ¡No disparéis a los blancos con forma de instructor! 7• Combate cuerpo a cuerpo: La prueba más difícil de todas las que comparecen en Combat School. Un enfrentamiento, realmente complicado, contra el mismísimo instructor.









Misión final. Después de superar las siete pruebas de la instrucción, y tras asistir a la ceremonia de licenciatura, el jugador debía completar una misión «real» en

el interior de una mansión. Para llevar la operación a buen puerto, se debía rescatar a los prisioneros que se encontraban en el interior del edificio. Lo peor de todo es que dicha fase era terriblemente difícil.







Commodore 54

Fue con diferencia la mejor de las tres versiones, con scrolles rápidos y suaves y modos para dos jugadores igualmente fluidos. Lo peor de todo era la excesiva dificultad del juego, que obligaba a machacar (casi destrozar) el joystick. Desde luego fue la versión más fiel al original... pero nos ha costado Dios y ayuda sacar algo decente.







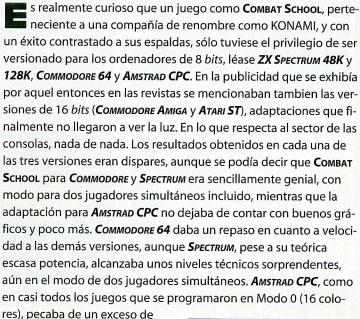




lentitud. Como último dato, ca-

be destacar que todas las ver-

siones disponían de la misión





COMBAT SCHOOL

VERSIONES

Además de ser lento y carecer del modo para dos jugadores simultáneos, la versión para AMSTRAD CPC contaba con un tamaño de pantalla muy reducido.











Al estar programado en Modo O, ninguna de las otras dos versiones superaban a la adaptación de Amstrad CPC en colorido. También es cierto que debido al enorme tamaño de los pixels, el detalle de los gráficos era mínimo.

Amstrad carecía del modo para 2 jugadores simultáneos