Sala de máquinas

Coordinado por **J. C. MAYERICK**

Si tuviésemos que buscar una compañía con un catálogo de juegos tan completo y repleto de calidad como el de KONAMI, seguramente habría que darse por vencido. No es por desmerecer a otras compañías, pero desde el comienzo de los tiempos, la firma japonesa ha creado una serie de clásicos que intentaremos traeros en posteriores números. Para empezar, aquí tenéis el excepcional CONTRA.

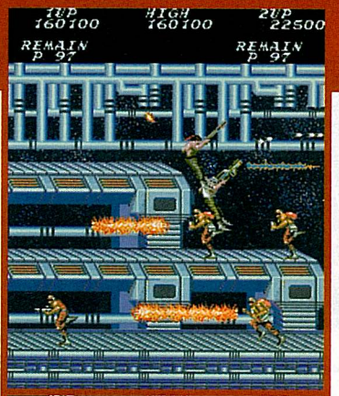
El gigantón de los últimos niveles incordiaba más de lo habitual. Por suerte, CONTRA ofrecía la posibilidad de dos jugadores simultáneos.

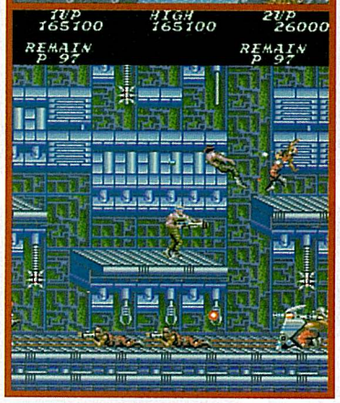
Jefes estáticos

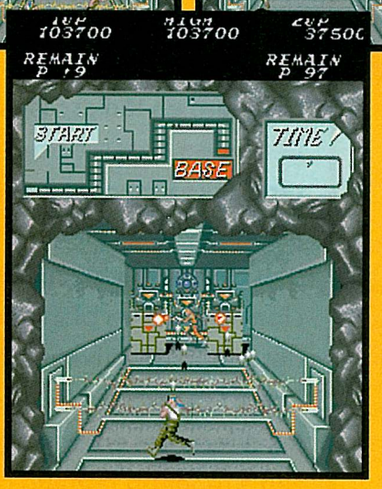
La particularidad de los enemigos de final de fase de CONTRA radicaba en su estatismo. Por lo general eran grandes contrucciones con cañones a los que había que disparar. Todos eran así menos uno. El alien del último nivel, aunque también permanecía estático, le daba un leve toque de distinción a este apartado.

CONTRA

El nivel más elevado de dificultad (seleccionable sólo desde la placa) es un infierno. La cantidad de balas y enemigos que se acumulan en pantalla es realmente espectacular.







El corredor de la muerte

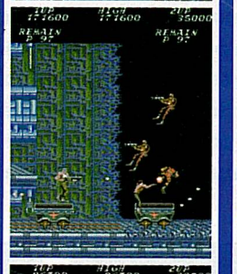
CONTRA/GRYZOR contaba con una particularidad muy interesante. Entre algunos de los niveles había unas fases que se desarrollaban en el interior de largos pasillos, en los que había que destrozar una especie de interruptores para poder avanzar. Era genial.

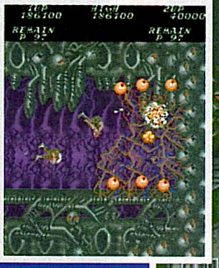
KONAMI, no es ningún secreto, es una de las compañías con mayor renombre en el panorama del videojuego. Pero dicho nombre empezó a curtírselo hace ya mucho tiempo, con unas ***COIN-OP*** realmente buenas y unas conversiones para los sistemas de la época (especialmente ***MSX***), realmente soberbias. **CONTRA** es uno de los títulos más carismáticos de la compañía, una ***COIN-OP*** que llegó a nuestro país bajo el nombre **GRYZOR**, con el que sin duda estaréis mucho más familiarizados. Las diferencias entre **CONTRA** y **GRYZOR** no se limitaban sólo al nombre. Mientras que en el primero el modo de dos jugadores era cooperativo, en el segundo ambos afrontaban cada nivel por turnos. La belleza de **CONTRA** no radicaba sólo en sus escenarios, sino en una variedad muy extensa de enemigos y niveles, entre los que se encontraban jefes finales de tamaño descomunal y fases de *scroll* lateral mezclados con niveles de perspectiva trasera. Estas, sin duda, fueron las características más recordadas de una ***COIN-OP*** cuya dificultad, a pesar de ser bastante elevada, permitía finalizar la aventura con cierta comodidad.

SUPER Information

COMPAÑIA	KONAMI
AÑO	1987
GENERO	SHOOT'EM-UP
FASES	7 + 5 JEFES

La cascada es uno de los niveles más carismáticos de todo el juego. Llegar hasta lo más alto era un auténtico reto.





El mapa que aparece sobre la pantalla sólo servía para conocer el número de pantallas que quedaban para salir del pasillo.

Sólo tuvo que pasar un año para que KONAMI diese continuidad a su inolvidable CONTRA. Parece mentira, pero en tán escaso margen de tiempo se observa una evolución técnica realmente sorprendente. Aunque ya en CONTRA se observaban ciertos ramalazos de evolución (más de un plano de *scroll* en determinados niveles), es en este **SUPER CONTRA** donde los *sprites* de los diferentes enemigos comienzan a tener un tamaño considerable. ¡Y de eso hace 11 años!

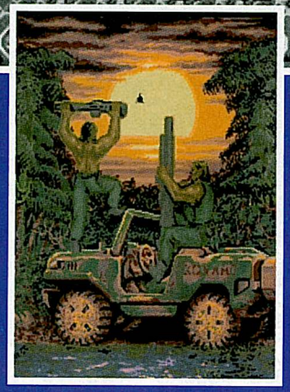
*KONAMI no se cortaba un pelo a la hora de fusilar los aliens de **H.R. Giger** en sus juegos. El que aparece a la derecha de estas líneas es, simplemente, idéntico.*

Tras la intro del juego aparecía la impactante pantalla del título, con el nombre del juego sobre un soberbio fondo alien.

El comienzo del juego, con los personajes protagonistas bajando del helicóptero. El mismo que les recoge al final del juego.

Diferentes perspectivas En CONTRA la variedad de niveles venía marcada por la presencia de fases laterales y la incorporación de niveles con la vista situada en la parte anterior de la pantalla. En **SUPER CONTRA** la cosa cambiaba considerablemente. La fases laterales permanecían intactas, pero en esta ocasión cobraban cierta profundidad con la incorporación de desniveles (pantalla de abajo a la izquierda). La gran novedad eran los niveles con perspectiva cenital, al estilo de clásicos como COMMANDO o IKARI WARRIORS. No es a lo que nos acostumbró CONTRA, pero tampoco está mal.

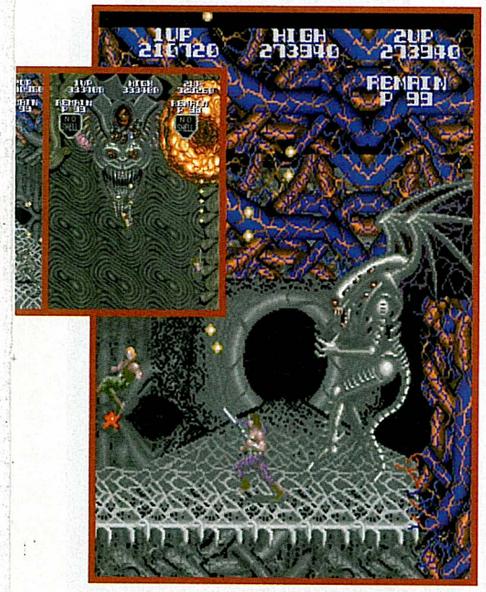
La intro del juego. Así, estática, no parece gran cosa, pero lo cierto es que con las voces ganaba bastante.



La escena final del juego, con el helicóptero a lo lejos que viene en busca de los protagonistas. La verdad es que todos los gráficos del juego tenían un aspecto como... no sé... como lavado.

Una de las escenas más impactantes del juego. Un impresionante helicóptero estallando en el aire. La acumulación de sprites, en ocasiones, provocaba ralentizaciones durante el juego.

SUPER CONTRA



*Un sprite de ese tamaño era impensable en el primer **Contra** de KONAMI. La evolución en este sentido fue muy importante.*

Es cierto. En tan sólo un año la evolución que sufrió el juego fue realmente espectacular. **Super Contra** superaba con mucho la calidad técnica de su predecesor, aunque jamás llegó a alcanzar el carisma del primero. La ausencia de los niveles en el interior de los pasillos pudo ser una de las causas de que esta secuela no fuese identificable fácilmente. Las diferencias técnicas entre uno y otro juego se hacían evidentes incluso en la misma placa utilizada por cada ***Coin-Op***. Mientras Contra tenía un procesador central M6809 a 1,5 Mhz, **Super Contra** contaba ya con un Z80 a 3,5 Mhz (para los no informados, un ***ZX Spectrum*** estaba gobernado por un Z80 mejorado). Por supuesto, el procesador no lo es todo, pues de hecho es el *hardware* gráfico el que juega el papel más importante a la hora de ofrecer mejoras gráficas. De **Super Contra** lo primero que sorprendía era la calidad de sus gráficos. Los 1024 colores utilizados (por los 128 de Contra) permitían recrear escenarios mucho más elaborados, en los que se daba mucha más importancia a los motivos con apariencia alien. Cada nivel estaba repleto de enemigos de tamaño descomunal, varios planos de *scroll* y, por supuesto, una jugabilidad soberbia. El modo de dos jugadores, implantado «de serie» en todas las versiones de la máquina, se ejecutaba en modo cooperativo, es decir, ambos jugadores entraban en acción a la vez. Por último, si ya echábamos en cara a Contra/Gryzor que no contase con un final decente (ni una mísera pantalla de congratulación), no podemos hacer menos con **Super Contra**. Una pantalla de despedida de dudosa calidad, con dos tipejos llamando al helicóptero que les sacará de allí. En fin, todo sea porque la memoria no invertida beneficie la longitud (bastante escasa, por cierto) del juego.

SUPER Information

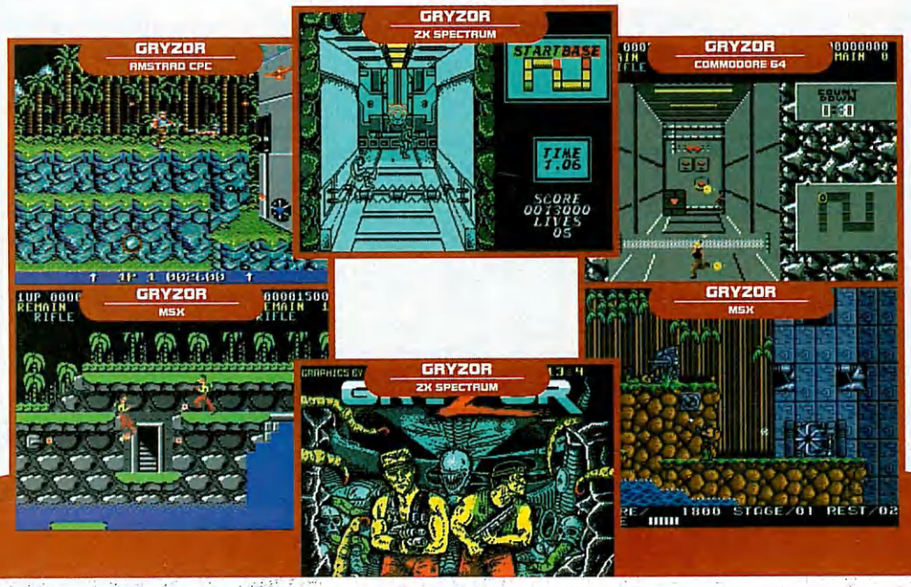
COMPAÑIA	KONAMI
AÑO	1988
GENERO	SHOOT'EM-UP
FASES	7

CONTRA / SUPERCONTRA

VERSIONES

Como toda *Coin-Op* de KONAMI, Contra fue objeto de múltiples versiones, generalmente fieles al desarrollo original. Super Contra, en cambio, sólo contó con una versión más o menos basada en el original. Su nombre Contra Force/Contra 2, y fue programada para *NES*. Un juego que más tarde aparecería en versión robots como Probotector 2.

Es realmente complicado entender cada juego, cada nombre y cada elemento relacionado con **Contra**. Lo más sencillo es empezar con las versiones de ordenadores de *8 bits*, con versiones de **Contra** (llamadas **Gryzor**) realmente buenas, en las que destacaba la excepcional calidad gráfica de la adaptación para ***Amstrad CPC***. ***Commodore 64*** era tan injugable como rápido, mientras que ***ZX Spectrum*** disfrutó de una adaptación muy jugable y bastante notable a nivel técnico. Las versiones de ***Atari ST*** y ***Amiga*** estuvieron anunciadas, aunque finalmente no llegaron a aparecer. De cualquier forma, se conoce una versión de **Super Contra**, para ***Commodore Amiga***, programada por NOVOTRADE y aparecida únicamente en **Estados Unidos**. En cuanto a consolas, ***Game Boy*** dispuso de dos buenos títulos llamados Contra Spirit y Contra: The Alien Wars. ***Genesis*** contó con la mejor versión existente, un excepcional Contra: Hard Corps, mucho mejor que el mismísimo Contra III: The Alien Wars de ***Super Nintendo***. ***NES*** contó con numerosas versiones... aunque en realidad eran el mismo juego. Contra era una genial versión que fue continuada con Contra 2 (Contra Force en **EE.UU.**). En **Europa** aparecieron bajo los nombres Probotector y Probotector 2, con robots en vez de humanos como protagonistas. ***PlayStation*** dispuso de C: The Contra Adventure y Contra: Legacy of War, este último también para ***Saturn***.



*Esta pantalla corresponde a Probotector 2 para **NES**, la versión con robots de Contra 2, también conocido como Contra Force. La verdad es que **NES** contó con versiones geniales.*

*Nadie duda en reconocer a Contra: Hard Corps como el mejor juego basado en **Contra** de todos los tiempos. Algunos incluso lo sitúan por encima de las **Coin-Op** de KONAMI.*