

Coordinado por J. C. MAYERICK

Este mes acercamos un título que, pese a contar tan sólo con diez años de historia, forma parte ya de la historia de los videojuegos. Un juego que hace de su sencilla concepción la mejor de sus virtudes. La responsable es TOAPLAN, una compañía que pese a no ser excesivamente conoci-



da (no ha firmado demasiadas producciones), cuenta en su haber con algunos shoot'em-up bastante buenos, como Zero Wing y Hellfire.



Como ocurría en Bubble Bob-Ble, los extremos superior e inferior de la pantalla se comunicaban.



Jefecillos de todos los colores

El juego contaba con cincuenta niveles, de los cuales cinco coincidían con los enemigos finales, que se presentaban cada diez fases. Estos, en algunos casos, eran realmente difíciles de eliminar, puesto que había que esquivar sus ataques mientras se acababa con ellos con el método habitual: a bolazo limpio. Destruir al jefe final (imagen superior) era un tarea sólo para los muy, muy expertos.

SNOW E









Los frascos azul y amarillo potenciaban el disparo y aumentaban su distancia de impacto respectivamente.



El bote rojo, en cambio, aumentaba la velocidad de movimientos del personaje que lo recogía.



No era obligatorio acabar con el luchador de Sumo, pero el hacerlo reportaba numerosos puntos.

ay juegos que, por su especial diseño, se adaptan mejor a las características innatas de las Coin Op. Algo así como el estereotipo de juego ideal, sencillo en su desarrollo, con niveles cortos y abundantes y, eso sí, una buena dosis de rapidez y diversión. Estas son, quizá, las características más apreciables de esta joya que TOAPLAN programó en 1990, un título cuya popularidad en los salones recreativos fue bastante elevada. El desa-









rrollo es tan sencillo como divertido. Dos personajes (uno en el modo de único jugador), tenían que acabar con todos sus enemigos en una pantalla estática (sin scroll) y de una forma bastante original. Podían hacerlo de dos formas posibles: una, disparándoles continuamente para convertirlos en una bola de nieve que más tarde deberían hacer rodar; y dos, utilizando lo comentado en el paso anterior para arrollar al resto de enemigos. Si se hacía de esta manera y se tenía la suerte de acabar con todos ellos de una vez, la recompensa se traducía en una lluvia de billetes que engrosaban las cuentas de los jugadores a modo de puntos. Luego, además, existían los típicos items que potenciaban determinados aspectos de

los jugadores, posibilitando, en cierto modo, que superar los cincuenta niveles del juego no fuese una tarea tan imposible como se supone en principio.

ormation

COMPAÑIA	TOAPLAN
AÑO	1990
GENERO	PLATAFORMAS
FASES	50





Snow Bros. contagiaba alegría por los cuatro costados, mereced a sus simpáticos y coloristas gráficos.









Segundas partes como ésta tiran por tierra ese viejo dicho que no vamos a repetir aquí. Habían pasado algunos años desde el lanzamiento de Snow Bros, cuatro en concreto, pero la evolución mostrada en esta segunda parte es algo mayor de lo esperado.











ba era la manera en que éstas desplegaban su poder. Unas, como en la primera parte, rodaban hasta llegar a la parte inferior de la pantalla; otra de ellas se movía por toda la pantalla a modo de tornado y la última, en cambio, rebotaba de plataforma en platafor-

NOV BROS. 2

ma a modo de descarga eléctrica. El número de niveles disminuye con respecto a la primera entrega (30 por 50), aunque como novedad se incluían fases



Los jefes finales eran un auténtico delirio de originalidad y belleza. En el modo de cuatro jugadores, además, era casi imposible no perderse en la maraña de sprites.

Now Bros 2 era como la primera parte, pero a lo bestia. Para empezar, se pasaba de los dos jugadores de la primera entrega a los cuatro de esta sequnda, lo que aumentaba la

jugabilidad considerablemente. De hecho, en determinadas ocasiones la pantalla estaba tan repleta de explosiones, enemigos y demás per-

sonajes, que difícilmente se podía saber qué es lo que estaba ocurriendo. Por otro lado, los personajes con-

taban con armas diferentes, aunque la manera de proceder con cada una de ellas era idéntica. En realidad, lo único que cambiade scroll vertical. A partir del segundo mundo, además, cada fase había que superarla dos veces antes de pasar al siguiente nivel. Los jefes finales era otro de los puntos fuertes del juego, con personajes de tamaño descomunal sobre los que se podía explorar cada uno de los nuevos ataques y magias incluidas en esta segunda parte. Extremadamente divertido.



SUPER Information

 COMPAÑIA
 HANAFRAMCO.

 AÑO
 1994

 GENERO
 PLATAFORMAS

 FASES
 30

Cuando se recogian las cinco letras que componían la palabra extra, todos los jugadores eran obsequiados con una vida extra... y una divertida animación.









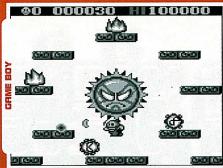




















VERSIONES

olo tres versiones se contabilizan de Snow Bros: Game Boy, NES y Mega DRIVE. Al contrario que en otras ocasiones, los ordenadores de 8 y 16 bits se quedaron fuera (el año de aparición cogió a dichos sistemas en sus últimos días), aunque la versión para Commodore Amiga estaba anunciada... para no llegar a aparecer nunca. Todas las versiones cuentan con la estructura original, tanto de gráficos como de niveles (cada uno dentro de sus posibilidades), conservando enemigos, armas y demás. Cada una de ellas, en cambio, cuenta con un elemento que lo diferencia de la COIN-OP original. GAME Boy, por ejemplo, incorporaba un nuevo enemigo final, diez niveles extra y una fase de bonus que aparecía al acabar con el jefe final de cada zona. NES, por su parte, añadia un pequeño juego de azar tras cada enfrentamiento con los jefes. Y MEGA **Drive**, por último, añadía veinte niveles más a los cincuenta originales, así como dos jefes nuevos y, lo que es más importante, la posibilidad de controlar a la princesa a la que se rescata tras superar el nivel 50. Tanto NES como Mega Drive permitían la participación simultánea de dos jugadores, algo que obviamente GAME Boy no permitía. En todo caso, y aunque todas las versiones son muy buenas, nos quedamos con la adaptación para MEGA DRIVE. Primero, porque era idéntica al original, y segundo, porque en determinadas ocasiones incluso lo superaba.

