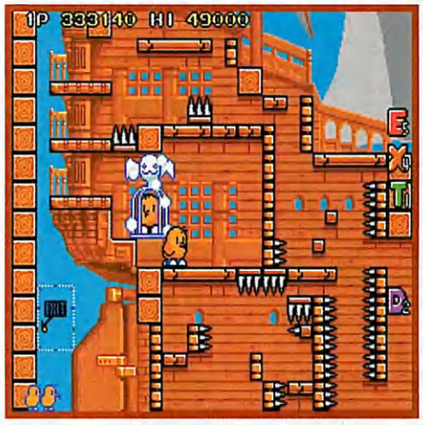
Coordinado por **J. C. MAYERICK**

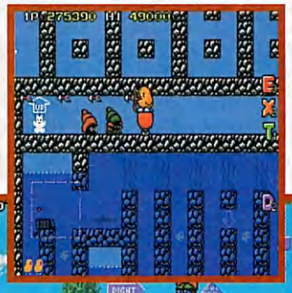
Los *arcades* de plataformas fueron, con diferencia, uno de los géneros que más éxito cosecharon en la década de los ochenta. Títulos como RAINBOW ISLANDS (del que erróneamente se decía que era la segunda parte de THE NEWZEALAND STORY), SNOW BROS o el juego que nos ocupa, acapararon buena parte del tiempo de los jugones de recreativos. ¿El secreto? Muy sencillo. Un desarrollo extremadamente sencillo y una jugabilidad simplemente arrolladora.



Las intros y secuencias finales del juego, aunque sencillas, eran la mar de simpáticas. Además, la morsa de la intro tiene un cierto parecido con algún miembro de esta redacción... por la grasa, claro.

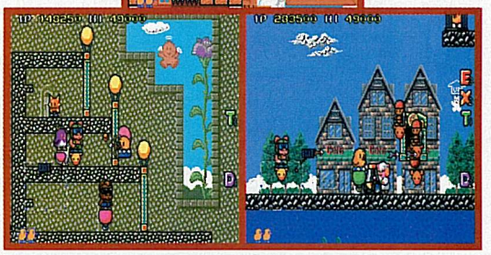
THE NEWZEALAND

«Madre» nuestra... que estás en los cielos. Eso es más o menos lo que debieron pensar los programadores de TAITO, ya que en **THE NEWZEALAND STORY**, a partir del nivel 3-1, y siempre que muriésemos por el impacto de una flecha, el personaje ascendía a los cielos para encontrarse con la virgen, quien podía devolverle de nuevo a la tierra.



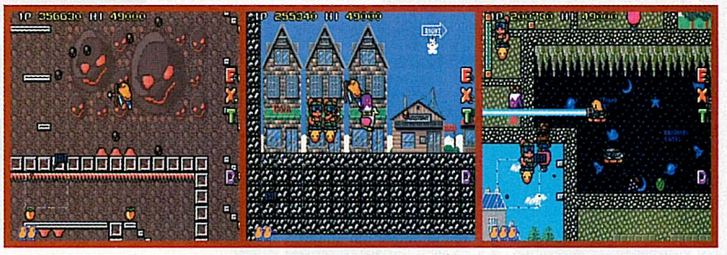
La sencillez es uno de los secretos de la diversión.

Simpáticos pero torpes. Los cinco jefes finales de **The Newzealand Story** son una buena muestra de lo que NO se debe hacer. Quitando el último de los enemigos, la morsa, todos los demás necesitaban de una serie mínima de impactos para ser destruidos (aun en el modo de mayor dificultad). Además, los patrones de ataque eran prácticamente nulos, reduciéndose únicamente al lanzamiento secuencial de objetos. El único enemigo que mostraba algo de originalidad era la ballena del primer nivel. Para acabar con ella había que dejarse «comer», para después atacarla desde el interior con nuestra arma, mientras se esquivaban los letales jugos gástricos que se desprendían.



El platillo volante era, sin duda, el mejor transporte disponible. Era rápido, muy controlable y, además, contaba con un arma láser con el que no quedaba enemigo en pie.

*El mapa de **The New Zealand Story** se dividía en cinco zonas diferentes, cada una de ellas con cuatro niveles. El último albergaba al jefe final.*



STORY

Controlar a un pobre pajarillo incapaz de levantar más de dos palmos del suelo, mientras se defendía a capa y espada con sencillas armas, como flechas, bombas o bolas de fuego para ir en busca de sus semejantes que han sido atrapados por una apestosa morsa, puede parecer un desarrollo escasamente atractivo. Pero si todo ello se adereza con un mapeado lleno de color, unos personajes a los que se les puede arrebatar sus artilugios y un mapa en pantalla que indica a dónde ir, pero no cómo llegar, entonces la jugabilidad comienza a aparecer de forma peligrosa. Eso es básicamente **The Newzealand Story**, la sencillez de las plataformas llevada a su máxima expresión. El secreto de este genial plataformas de TAITO radicaba, además de en su sencillo concepto, en la necesidad del jugador de buscar una salida allí donde parece que no la hay.

SUPER Information

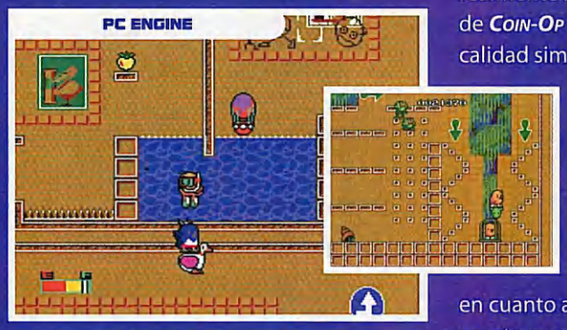
COMPAÑIA	TAITO
AÑO	1988
GENERO	PLATAFORMAS
FASES	20(5X4)

De hecho, los últimos niveles del juego son auténticos laberintos de los que cuesta mucho tiempo salir. Lo más gracioso de todo era el artilugio que el personaje protagonista utilizaba para desplazarse por el aire. Podía ser desde un simple globo hasta un *zeppelin*, aunque también existía la posibilidad de «robar» un platillo volante, entre otros muchos. La diferencia entre dichos artilugios radicaba en la velocidad y el control sobre los mismos, por lo que en ocasiones resultaba interesante esperar a algún desaprensivo montando el modelo que nos gustaba. Apareció, ese mismo año, un teórico The Newzealand Story 2, que en realidad era el mismo juego pero con diferentes mapeados (los fondos, enemigos y todo lo demás se mantenía). Incluso conservaba los cinco enemigos finales, cuya dificultad, todo sea dicho, era muy baja. Un juego divertido como pocos.

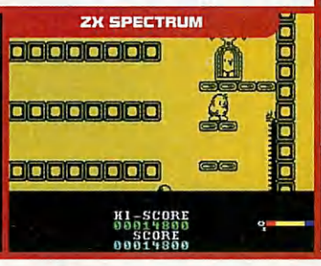
The New Zealand Story es la mejor prueba posible

X68000. Una vez más ***X68000*** contó con una adaptación casi idéntica a la ***Coin-Op*** original de TAITO. De hecho, era realmente complicado, con las dos versiones en movimiento, discernir cuál de las dos era la original y cuál la copia. Si de verdad se desea disfrutar de la recreativa en casa y no se puede disponer de ésta, entonces lo mejor es optar por ***X68000***.

The Newzealand Story es posiblemente una de las ***Coin-Op*** que más versiones ha visto nacer. Consolas y ordenadores forman parte del extenso catálogo de formatos para los que TAITO licenció **The Newzealand Story**. Estos son ***Commodore 64***, ***ZX Spectrum***, ***Amstrad CPC***, ***Commodore Amiga***, ***Atari ST***, ***Mega Drive***, ***Master System***, ***PC Engine*** y ***X68000*** (ordenador japonés que contaba con versiones de ***Coin-Op*** alucinantes). Ni que decir tiene que éste último contó con una adaptación casi idétnica al original, y es que quien no conozca las excelencias del ordenador ***X68000***, no sabe realmente lo que es jugar a adaptaciones de ***Coin-Op*** casi perfectas. En una línea de calidad similar se encontraban ***Mega Drive***, ***Commodore Amiga*** y ***Atari ST***, aunque estas dos últimas en menor medida. ***Master System***, para ser una consola de *8 bits*, ofrecía un nivel de calidad muy bueno, con unas características muy similares en cuanto a concepción del juego (obviamente no a nivel gráfico), en lo que era un salto cualitativo con respecto a las versiones de ordenador de *8 bits*, que en general eran muy pobres. La excepción, de nuevo, vino de la mano de ***Commodore 64***.



THE NEWZEALAND STORY
VERSIONES



*Muchas de las versiones de **The Newzealand Story** no llegaban al nivel de calidad exigido, aunque por lo general conservaban buena parte de la jugabilidad de la **Coin-Op** original de TAITO.*