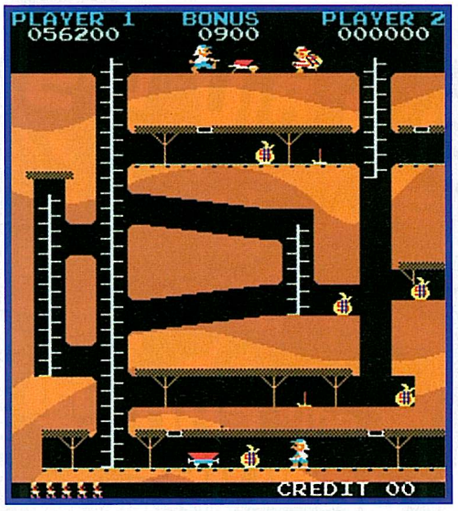
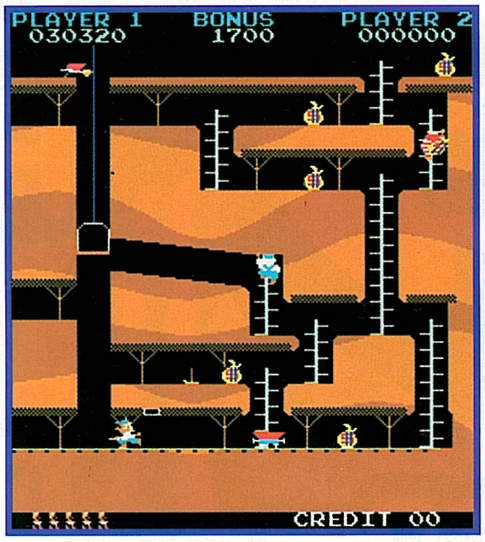
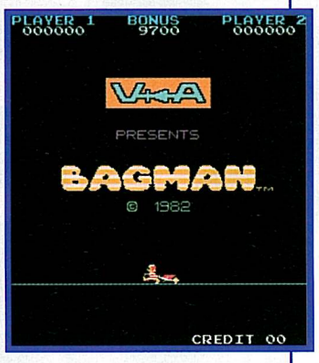
Coordinado por J.C. MAYERICK

DE LA EPOCA DORADA DE LAS COIN-OP, AQUELLAS QUE ABRIERON CAMINO A FINALES DE LOS 70 Y PRINCIPIOS DE LOS 80, HAN QUEDADO AUTENTICAS GLORIAS DE LA JUGABILIDAD QUE DIFICILMENTE PODRAN SER SUPERADAS. BAGMAN Y SU SECUELA SON DOS DE ESOS PRIVILEGIADOS.





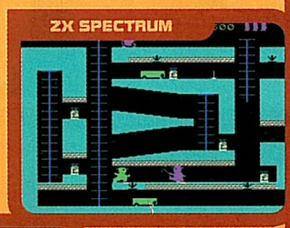


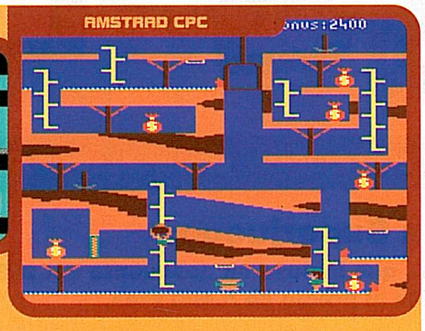
BAGMAN

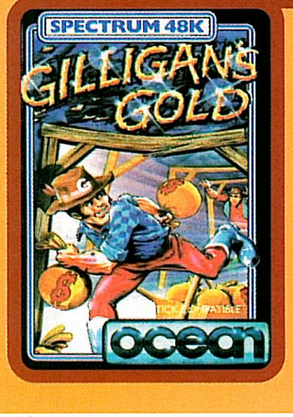
Nunca un juego conjugó con tanta perfección originalidad y adicción en su estado más puro. Ahora que no podemos vivir sin superdetallados entornos 3D, deslumbrantes efectos de luz e hiper-realistas movimientos, nos parece increíble que un juego conformado por tres únicas pantallas pueda enganchar de la manera que lo hace. Aún hoy incluso. El secreto, según VALADON AUTOMATION, radica en un concepto sencillo. Un personaje con una carretilla en la que debe introducir las bolsas de dinero que hay distribuidas por las galerías de una mina. Frente a él dos guardianes que intentarán echarle el guante antes de que BAGMAN logre su objetivo. Uno de los aspectos más atractivos de esta *COIN-OP* era la pseudo-inteligencia de los enemigos. Ellos se movían por las galerías en busca de Bagman, pero solamente corrían tras él cuando éste se encontraba en su campo de visión. Con esto quiero decir que el jugador podía ocultarse detrás de un muro y esperar a que el guardia pasase, ya que éste no podría encontrarle a no ser que, al azar, le diese por tomar esa misma dirección. Bagman, con todo, podía utilizar el pico para desbloquear determinadas galerías (o para acabar con sus enemigos), pero a su vez debía cuidarse de no ser atropellado por las vagonetas, de no caer por un precipicio o de no ser aplastado por el ascensor de las dos últimas pantallas. Sencillos conceptos que hacían grande a un juego inolvidable. ¡Qué tiempos!

SUPER Information

COMPAÑIA	VALADON AUTOMAT.
AÑO	1982
GENERO	PLATAFORMAS
PANTALLAS	3

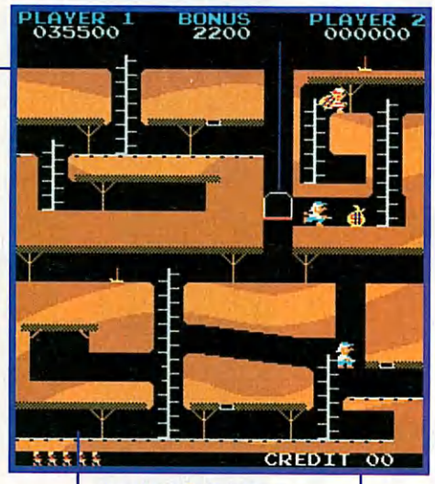




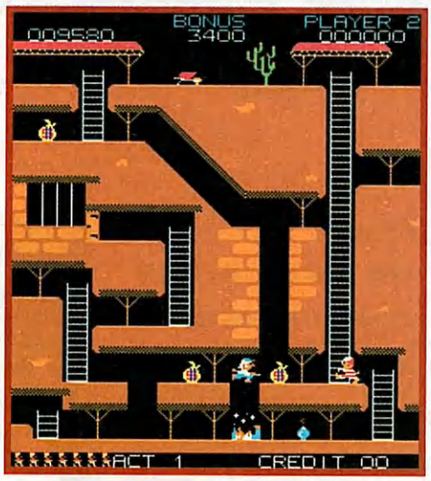


Gilligan's Gold. A este nombre respondía la versión que la británica OCEAN realizó del clásico de VALADON. Sólo los usuarios de *AMSTRAD CPC* y *ZX SPECTRUM* pudieron disfrutar de él, aunque estos últimos debieron hacerlo con una versión bastante mala que, a pesar de ello, cosechó un éxito importante. La adaptación para *AMSTRAD CPC* era muy semejante al original, al que superaba incluso en algunos aspectos, sobre todo a nivel gráfico. Poco más que decir.

CHIP & CE ESTE JUEGO ME TRAE RECUERDOS INOLVIDABLES DE MI ETAPA COLEGIAL. AL SALIR DE CLASE, LAS CARRERAS AL SALON RECREATIVO, SITUADO CERCA DEL COLEGIO, TENIAN COMO UNICO FIN SER EL PRIMERO EN LLEGAR HASTA ESTA MAGNIFICA RECREATIVA. PARA TODOS LOS QUE DISFRUTABAMOS CON AQUELLA MAQUINA, EL «¡AY, AY, AY!» SE CONVIRTIO EN UN SONIDO HABITUAL Y CASI EN UN GRITO DE GUERRA. LA FIEBRE DE BAGMAN LLEGO A TAL GRADO QUE HABIA AUTENTICOS ESPECIALISTAS DEDICADOS A LOGRAR VIDAS EXTRA PARA POSTERIORMENTE REVENDER LAS PARTIDAS. LO MAS SORPRENDENTE DEL JUEGO ES QUE A SU APARENTE SENCILLEZ SE UNE UNA ENORME VARIEDAD DE POSIBILIDADES CAPAZ DE DEJAR EN RIDICULO A LOS PROGRAMAS MAS COMPLEJOS.



La música de BAGMAN reposará por siempre en nuestra memoria, como también lo hará el inolvidable «¡ay, ay, ay!» que exclamaba al ser cazado.



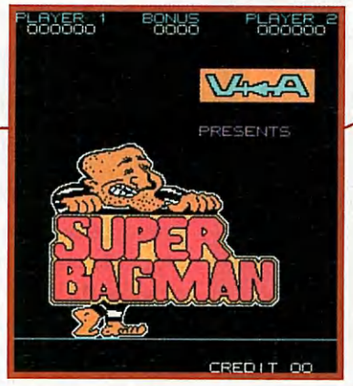
La escalera mecánica era uno de los recursos más socorridos para escapar sin perder tiempo.

Además de la pistola, se podían recoger bombas con las que reventar a los pesados perseguidores.

SUPER BAGMAN era más de los mismo, aunque con ligeras modificaciones. El número de pantallas pasó de tres a cinco, al tiempo que en estas se incluyeron nuevos elementos como escaleras mecánicas, ascensores de mayor tamaño y rampas por las que BAGMAN podía deslizarse. Este último, además, incorporaba nuevos movimientos, como la posibilidad de disparar (recogiendo la pistola) y, quizás la más importante, la habilidad para saltar. La configuración de las pantallas, contrariamente a lo que sucedía en la primera parte, tenían en esta segunda parte una cierta dosis de puzzle. Algunos lugares y bolsas de dinero sólo eran accesibles tras realizar con acierto determinados movimientos. Lo justo para que al fina, **SUPER BAGMAN** quedase como una discreta segunda entrega que fue incapaz de superar en popularidad a su predecesor. Hoy, 16 años después, nos sigue gustado más BAGMAN.

SUPER Information

COMPAÑIA	VALADON AUTOMAT.
AÑO	1984
GENERO	PLATAFORMAS
PANTALLAS	5



SUPER BAGMAN