Capítulo 16

Juegos de película. Los Videojuegos y el Cine de los 80.

Lo hemos dicho en multitud de ocasiones: el cine y los videojuegos comparten muchas cosas entre sí y se retroalimentan de manera constante, unos beben de otros y no dejan de solaparse y robarse influencias. Son dos artes muy cercanos y a veces llegan incluso a fusionarse de manera curiosa dando lugar a ese fenómeno hoy en día en vías de extinción (afortunadamente dirían algunos) que es "el videojuego de la película", algo que no siempre da buenos resultados y que suele acabar en tragedia. Juegos que se lanzan deprisa y corriendo para cumplir fechas de entrega aceleradas y hacerlos coincidir con el estreno de una película de éxito, lo que casi siempre acaba produciendo un producto sin terminar, mediocre y oportunista. Afortunadamente no siempre fue así, y hubo una época en la que hacer juegos de películas era un arte, no una simple operación de marketing para sacar dinero. Hay ejemplos (muy contados, es verdad) de videojuegos muy dignos que están basados en una franquicia determinada o en una película famosa, y fíjate tú, a veces hasta son mejores que la película. Sea como fuere, la verdad es que en los años del Spectrum y compañía, uno podía encontrar juegos prácticamente de cualquier película, serie de televisión o lo que se te pase por la mente con relativa facilidad, y en el peor de los casos hasta resultaban entretenidos. Hoy rendimos homenaje en el presente capítulo de este libro a una serie de juegos que no querían sacarnos la pasta, o al menos no era lo único que consiguieron, además de eso también nos encantaron y nos dejaron un buen sabor de boca.

Una vez más nos vemos obligados a decir aquello de que no están todos los que son pero sí son todos los que están. De la gran pantalla a la pequeña pantalla de los ordenadores y las consolas, con todos ustedes y en estricto orden alfabético, aquí vienen las estrellas del cine de los 80 y sus respectivas versiones domésticas para nuestros sistemas de entretenimiento electrónico favorito. Luces, cámara… ¡Acción!

ALIENS

Un gran juego a la altura de una gran película.

Abrimos la lista con un gran juego que adapta (bastante libremente, eso sí) una gran película homónima. No es difícil darse cuenta de que *Aliens: el regreso* es con diferencia la mejor película de la saga de Alien, incluso por encima de *Alien el Octavo Pasajero*, la primera de todas, pero lo que muchos no recuerdan o incluso no saben es que en 1990 Konami nos trajo esta maravilla bizarra y bastarda llena de locuras que amenizó nuestra adolescencia y juventud en los salones recreativos. Se permitieron todo tipo de licencias e inventos totalmente locos, como aliens jefes de final de fase con un cuello de jirafa retráctil y que escupían una especie de fuegos artificiales multicolores, o cosas así de paranoicas. De todas formas era una verdadera gozada y además estaba lleno de guiños a los seguidores de la saga y de elementos y situaciones típicas de las películas. Los ochenta se acababan, y con la llegada de una nueva década los experimentos bizarros seguían ahí para recordarnos la importancia del legado cultural que habíamos heredado de la década anterior.

BATMAN

Tan genial como el film.

La película responsable de azotar al mundo entero con la Batmanía más viral que se recuerda fue también la película que gozó de una mayor variedad de conversiones y versiones jugables que jamás haya disfrutado franquicia alguna. Había un arcade y montones de versiones domésticas, desde una muy brillante conversión para el ZX Spectrum y los demás sistemas de 8 bits, hasta incipientes y gráficamente notables adaptaciones para el insurgente mercado de los 16 bits, incluyendo consolas de todo tipo. El hombre murciélago protagonizaba una completa aventura que nos recordaba poderosamente al *Robocop* de Data East de un par de años atrás (nada extraño si tenemos en cuenta que ambos juegos fueron programados por Ocean para sus correspondientes versiones domésticas de 8 bits), y en la que había fases en las que controlábamos a Batman a pie y otras en las que nos poníamos al volante de un flamante y espectacular Batmóvil que se abría paso por unas calles de Gotham City atestadas de criminales, e incluso fases de deducción y combinatoria en las que debíamos identificar los productos químicos que hacían efectivo el mortal gas de los productos Joker. Genial, variado, divertido, muy vistoso y muy jugable en todas sus versiones. La película de Tim Burton era absolutamente genial, y el juego no bajaba el listón.

BRUCE LEE

Bruce Lee siguió muy vivo en los 80...

Bueno, este no es exactamente un juego de una película en concreto, es más bien un juego de una leyenda inmortal del cine: Bruce Lee es, de lejos, uno de los juegos más extraños, bizarros y al mismo tiempo atractivos que los ordenadores de los ochenta puedan ofrecerte. Está lleno de agujeros argumentales, incongruencias, personajes absolutamente marcianos y salidos de una borrachera, algunos de ellos son literalmente un monigote hecho con un cabezón y dos palotes, pero oye... ¡qué bueno es!

Uno no sabría decir exactamente qué es lo mejor de Bruce Lee, si su divertido desarrollo y su adicción, o el extraño placer que te proporciona el intentar superar tu marca y volver a acabártelo la próxima vez en menos tiempo que la anterior partida, y es que si por algo destacaba esta extraña pero carismática aventura protagonizada por *Bruce Lee*, el maestro inmortal de las artes marciales era por lo corto que resultaba una vez que te aprendías de memoria cómo superar sus trampas y sus rutinas en cada fase. Una mezcla perfecta entre juego de plataformas y de acción (con más plataformas que acción, dicho sea de paso) y un desafío al cronómetro que

recientemente se estableció (por el momento) de forma definitiva en 5 minutos y 42 segundos, el récord mundial de rapidez en acabarse este juego. Increíble pero cierto. Debes probarlo para apreciar sus cualidades en su justa medida. Brutal, tremendamente adictivo y aún así, una pobreza gráfica y un minimalismo extremo que te harán dudar a veces si se trata de una obra maestra bizarra o de una broma. Normalmente las opiniones están bastante divididas al respecto, en mi humilde opinión y tras dedicarle muchas horas, soy de los que pienso que se trataba de una obra maestra. Bizarra, grotesca a veces, rayando el surrealismo y la caricatura, pero una obra maestra al fin y al cabo. Bruce Lee era, además de un maestro incomparable de las artes marciales, un icono generacional y un mito de la cultura popular, y este juego es (sorprendentemente) el único juego "oficial" que se ha hecho con su imagen y su nombre, aparte de *Dragon, la historia de Bruce Lee* de 1994, un juego basado en la película biográfica del mítico autor del *Jeet Kune Do* (su peculiar y personalísima forma de concebir las artes marciales). Este dato nos da a entender porqué este *Bruce Lee* es una rara joya y porqué se merecía estar incluido en este capítulo, ya que como vemos la representación (oficial) de Bruce Lee en el mundo de los videojuegos ha sido mínima, casi insignificante. Al personaje de Bruce Lee, sin embargo, podemos verle en multitud de videojuegos de los ochenta y los noventa de forma más o menos descarada (Fei Long de *Super Street Fighter II*, Kim Dragon de *World Heroes*, el Liu Kang original de *Mortal Kombat*, y así un largo, larguísimo etcétera), pero es éste el primer y único juego oficial con licencia de Bruce Lee como tal. El experimento mereció la pena, y aunque sigue siendo un juego difícil de clasificar y aún más de describir, creo que soy honesto al reconocer que hay pocos juegos a los que les haya dado más vueltas que a esta criatura bastarda y extraña que nunca dejará de maravillarme. Alguien consiguió parar el crono en 5 minutos 42 segundos, en mis mejores tiempos lograba hacerlo en poco menos de 10 minutos. Quién sabe, nunca es tarde en esta vida...No descarto volver a intentarlo otra vez algún día, no creo que logre batir ese record, pero qué demonios...Me lo voy a pasar bomba intentándolo. Como decía Bruce Lee: *Be water, my friend*.

FLASH, EL RELÁMPAGO HUMANO

Flash llegó para despedir la década.

El hombre más rápido del mundo ha protagonizado mil y una aventuras desde que un rayo cayera sobre el forense de la policía Barry Allen y le cubriera de productos químicos confiriéndole la velocidad inigualable de un relámpago. En la gran pantalla, Flash protagonizó una curiosa "película" que hizo su Agosto al rebufo del arrollador éxito de la película de Batman de Tim Burton (1989): la gente demandaba más películas de súper héroes y por aquella época no había mucho que llevarse a la boca. Flash, el relámpago humano, uno de nuestros personajes favoritos de los cómics de toda la vida y que actualmente triunfa con su nueva serie de TV ya protagonizó allá por 1990 una serie de televisión que gozó de cierta fama y que está hoy en día considerada como serie de culto. Evidentemente aquí en España, el país de los pícaros y las trampas, los astutos distribuidores del por aquél entonces aún próspero mercado del video VHS no tardaron en ver la posibilidad del negocio y nos trajeron en forma de película el episodio piloto de la serie de TV. En dicho episodio, aquí falsamente maquillado como largometraje, se nos contaba el origen del personaje y cómo el

policía forense Barry Allen adquiere sus poderes sobrehumanos para moverse a la velocidad del rayo, convirtiéndose en el vengador callejero Flash para combatir el crimen y vengar el asesinato de su hermano a manos de unos delincuentes que asolan la ciudad. Los efectos especiales, aún muy lejos de lo que ofrece la técnica actual, eran con todo bastante buenos y muy bien traídos, el argumento era más o menos fiel a los cómics de DC y la caracterización de los personajes lucía bastante bien, destacando por encima de todo ese majestuoso traje de Flash que resaltaba la impresionante musculatura del protagonista, John Wesley Shipp, quien confieso que siempre me pareció mucho más idóneo para el papel de Flash que el actual intérprete del personaje en la nueva serie de TV, Grant Gustin, quizá demasiado joven para mi gusto. Incomprensiblemente Flash solo tiene un videojuego como protagonista en solitario para Master System y Game Gear basado en la serie de TV de 1990. Es un juego de plataformas un tanto mediocre y con unos gráficos bastante pobres que solo contentará a los fans más acérrimos del velocista escarlata. Posiblemente se deba a la naturaleza del personaje: no debe ser fácil adaptar su velocidad a un juego.

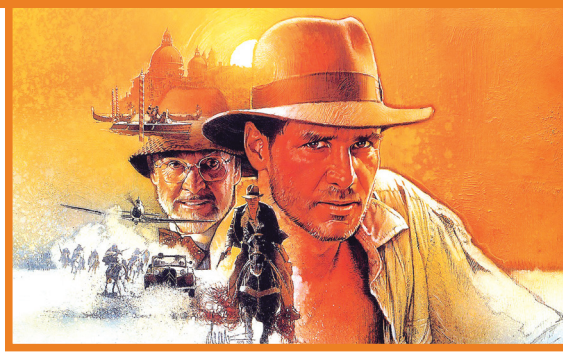
LOS GOONIES

La película es absolutamente mítica, y resume por sí misma gran parte del espíritu y el encanto de lo que significaba ser un niño en los años 80, pero el juego basado en la película y que acompañó al estreno de la misma en la gran pantalla era una pequeña joya que solo unos pocos dotados de una paciencia superlativa supieron disfrutar, el resto se perdió en su endiablada dificultad y sus intrincadas pantallas llenas de trampas y amenazas. Aventura en estado puro, como en la película. No te daba tregua, tenías que pensar rápido y moverte aún más rápido si querías sobrevivir. Superar una simple pantalla te obligaba a hacerlo todo perfecto y repetirlo todo desde el principio si cometías el más leve error. Con mapa o sin mapa, era uno de esos juegos que te obligaban a exprimirte hasta la última de las neuronas para encontrar la vía de escape de cada pantalla. Dificultad de la vieja escuela y diversión ligeramente masoquista. Los buenos juegos eran así antiguamente…

La pandilla más ochentera.

INDIANA JONES Y LA ULTIMA CRUZADA

El viejo Doctor Jones ya había protagonizado un gran juego con anterioridad, un arcade y sus respectivas conversiones domésticas basadas en la segunda película de la saga, *Indiana Jones y El Templo Maldito*, del que todos recordamos aún sus frenéticas carreras a bordo de una carretilla recorriendo las minas y aquellas fases que ponían a prueba nuestra habilidad con el látigo para liberar a los niños encerrados en jaulas, pero no fue hasta casi el final de la década, con *Indiana Jones y La Última Cruzada*, cuando tuvimos la oportunidad de probar el que posiblemente sigue siendo el mejor juego de Indy jamás hecho hasta la fecha. El título ya lo decía todo y era una auténtica declaración de intenciones, realmente iba a ser la última película de nuestro arqueólogo favorito, concebida originalmente como una trilogía, y para cerrar la saga se decidió hacerlo por



Indy es garantía de juegos de calidad.

todo lo alto. Es indiscutiblemente la mejor de la saga, y como no podía ser menos, estuvo arropada por un videojuego a su altura, tanto en ordenadores de 8 bits como en sus conversiones para consolas (la de Game Boy era mi favorita). Aventura en estado puro, una aventura de las de antes, llena de situaciones variadas, plataformas, acción y dificultad en su punto justo. Sí, era difícil, pero justo. La sensación de recompensa cuando superabas una fase era tremenda. La jugabilidad se ha resentido un poco con el paso de los años, pero los gráficos aguantan admirablemente, eran soberbios en su día y aún hoy en día resultan vistosos. Un gran reto solamente a la altura de un gran personaje como el Doctor Jones.

LA MASA, UN HOMBRE INCREÍBLE (HULK)

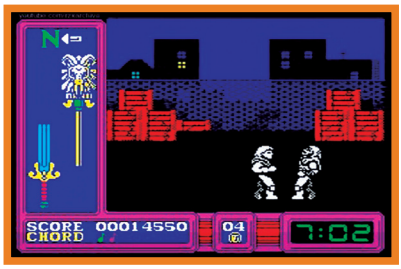
¡No le hagas enfadar!

El científico Bruce Banner se ve atrapado en el corazón de una explosión de una bomba gamma. La increíble energía liberada por la bomba le convierte en un gigante esmeralda invulnerable e indestructible cuando Banner se enfada o se ve amenazado. Mientras más se enfada más fuerte se vuelve, por lo que su poder y fuerza son ilimitados. Nadie es más fuerte que Hulk, como a él mismo le gusta recordar a menudo. Con eso está todo dicho. Una serie de TV mítica y excelente que aquí en España llegó en formato "película" uniendo el episodio piloto con escenas recortadas de varios capítulos sueltos de la serie original de los 70 y los 80. Aprovechando el pico de fama que el personaje experimentó durante los primeros años de los 80 gracias a sus "largometrajes" televisivos, pudimos disfrutar en nuestro Spectrum y en ordenadores de 8 bits de *Questprobe featuring The Hulk*, un curioso experimento a caballo entre la aventura gráfica y la aventura conversacional. Tendríamos que esperar hasta mucho más tarde para disfrutar de mejores juegos inspirados en el gigante esmeralda: no hay muchos pero los que hay están bastante bien. Los mejores nos llegaron en la primera década del 2000, para PlayStation 2, PlayStation 3 y Xbox360. El mejor fue *The Incredible Hulk Ultimate Destruction.*

MASTERS DEL UNIVERSO (THE MOVIE)

Una de las licencias más desaprovechadas en la era de los 8 y los 16 bits en el terreno de los videojuegos fue posiblemente la jugosa franquicia de los *Masters del Universo*. Hay pocas cosas con más sabor a los años 80 y más retro que *He-Man* y sus musculados amigos y enemigos de los *Masters del Universo*, una franquicia que pegó muy fuerte en los años 80, tanto en su colección de figuras de acción de Mattel como en su serie homónima de animación, pero inexplicablemente en el terreno de los videojuegos hay muy poco que llevarse a la boca en esta década de los 80.

Tan solo un par de juegos que pasaron con bastante más pena que gloria, y sobre todo el último, que por estar basado en la película de imagen real protagonizada por Dolph Lundgren tiene justificada su presencia en este capítulo.



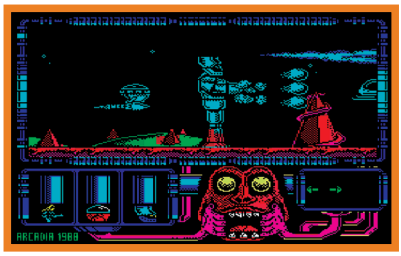
Un juego decepcionante.

Uno de los peores juegos que tuve la desgracia de jugar en mi viejo Spectrum 48k era el juego de la película de *He-man y los Masters del Universo*. Hoy lo rescatamos del basurero retro para echarnos unas risas, que siempre es algo que es bien recibido, y para poner de relieve algo que no es nuevo pero ya sospechábamos tras una larga serie de decepciones acumuladas con los años: los juegos basados en películas eran a veces (más frecuentemente de lo que nos gusta admitir) un timo del tamaño de Australia. Y os aseguro que Australia es MUY grande.

En este juego (bueno, quizá llamarle "juego" es decir demasiado) asumíamos el papel de *He-man* (que jamás tuvo peor aspecto) desde una perspectiva aérea (por decir algo) mientras recorríamos las calles (vacías) en busca de soldados del malvado Skeletor y de paso intentábamos encontrar las notas musicales que abrían el portal dimensional que conectaba unas zonas del mapeado con otras. ¿Suena bien?...Pues no. Era un tostón absoluto. Jugabilidad nula, más aburrido que sentarse solo en una piedra en una feria y sin dinero mientras ves cómo los demás se lo pasan bien. El protagonista era un cabezón con patas que disparaba (Igual son cosas mías, pero...¿He-man no combatía con una espada?) a los soldados de Skeletor entre bostezo y bostezo de aburrimiento, con la única esperanza de llegar al jefe final de fase, momento en que la perspectiva cambiaba para ofrecer un combate algo más vistoso uno contra uno en el que nuestro He-man amorfo tenía que combatir con los esbirros de Skeletor (todos muy feos e inútiles) hasta llegar al combate final con el mismísimo Skeletor, que nos ponía las cosas algo más difíciles (tampoco mucho, la verdad). Por el camino y mientras tanto, decenas, cientos de soldados enemigos que nos mataban de aburrimiento antes que de otra cosa. Una lástima, todo un ejemplo vergonzoso y lamentable de cómo timar a unos chiquillos inocentes utilizando una licencia jugosa y popular como reclamo. Los *Masters del Universo* se merecieron mejor suerte.

MAZINGER Z

Hay cosas que nunca pasan de moda, y hay personajes, series, videojuegos y sagas sin las que se nos haría realmente difícil imaginar nuestras vidas, al menos tal y como las concebimos. Mazinger Z es, sin duda y de lejos, uno de esos personajes absolutamente inmortales que forman parte de nuestro inconsciente colectivo y de la cultura popular. Tanto es así que toda su mitología e imaginería están indisolublemente asociadas a nuestra memoria e incluso a nuestra forma de expresarnos (¿quién no ha dicho u oído alguna vez aquello de "¡Puños fuera!"?). Nacido de la desbordante imaginación del autor japonés Go Nagai en 1972, las andanzas de Mazinger calaron especialmente hondo en la España de los años 80 a través de la difusión de sus aventuras en cintas de video VHS y Beta en la era dorada del videoclub, y se han prolongado durante más de 45 años (ahora que estoy escribiendo esto me doy cuenta de que yo me hago viejo, pero Mazinger no).

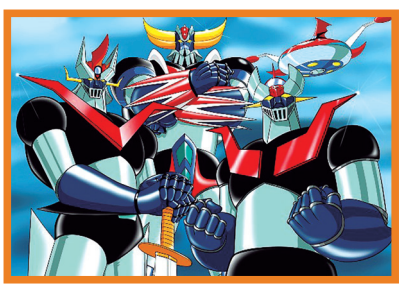


¿Mazinger en 8 bits?...Casi.

La popularidad de Mazinger Z durante la década de los 80 fue tan enorme, que incluso contó con una "película" de imagen real que se estrenó en cines, una cinta mítica e inolvidable, no porque sea buena ni por ser una súper producción, más bien al contrario porque era (y es) un bodrio absoluto pero que nos hizo soñar de pequeños y ya solamente por esa razón se merece un lugar de privilegio en el Olimpo del cine casposo y nostálgico. Me refiero a MAZINGER Z, EL ROBOT DE LAS ESTRELLAS, más conocida popularmente como «la película del Mazinger rojo». En una época en que las cintas que recopilaban episodios de la serie clásica de Mazinger triunfaban en todos los videoclubes de España, un grupo de astutos distribuidores tuvieron a bien darnos gato por liebre y meternos un golazo por toda la escuadra haciéndonos creer que esta película era un largometraje de imagen real de Mazinger Z. ¿A nadie le extrañaba que el robot protagonista no tuviera ningún parecido con el mítico robot de los dibujos animados?...En fin, éramos niños y todo eso nos daba igual, nos tragábamos lo que sea y además estábamos dispuestos a perdonar cualquier cosa, después de todo en aquella época lo único que nos importaba era disfrutar y ser felices, y con esta película lo conseguimos. ¡Y vaya si lo hicimos!...Con el tiempo supimos que aquella «película» de Mazinger no era otra cosa que un montaje hecho a base de escenas recortadas de varios episodios de la serie MACH BARON (de ahí la MB del cinturón del robot protagonista), que por supuesto nada tenía que ver con Mazinger, más allá del parecido del villano con el Dr. Infierno y muy pocas cosas más. Sin embargo el éxito de este loco experimento fue superlativo y aquí en España llegó a inspirar incluso su propia colección de tebeos, obra del mítico Sanchís, autor de *Pumby* y otras revistas infantiles de la época. Un éxito de taquilla sin precedentes que aún hoy seguimos recordando con cariño.

De alguna forma u otra, Mazinger nunca ha dejado de estar entre nosotros, ya sea a través de su famosa adaptación a serie de animación de TV, a través del manga y sus múltiples secuelas, las figuras de acción o, como es el caso que hoy nos ocupa, los videojuegos.

Realmente no se puede decir que un personaje con una tradición y un folklore tan rico y abundante como el bueno de **Mazinger** se haya visto refrendado por una gran colección de juegos basados en su licencia, como pueda ser el caso de **Dragonball** o **Naruto**, por citar algunos ejemplos de personajes japoneses célebres. De hecho, dos cosas llaman poderosamente la atención con respecto a los videojuegos inspirados en su mitología: la primera es el escaso número de juegos existentes basados en Mazinger (aún más escasos con el robot de Koji como protagonista), y la segunda la escasa calidad que la gran mayoría de estos títulos atesora. A excepción de dos o tres juegos más o menos notables, la gran mayoría son bastante olvidables, algunos incluso son manifiestamente mediocres, y lo que es peor, a veces ni siquiera salen de Japón y aquí llegan por la puerta de atrás (cuando llegan).Sin embargo, y paradójicamente, el personaje de Mazinger ha sido fuente de inspiración constante y recurrente a lo largo de los años. A veces de forma oficial y otras veces de forma más oficiosa que


La saga de Mazinger es inmortal.

El rey indiscutible del videoclub en los 80.

oficial, como en el caso de un viejo título para ordenadores de 8 bits que apareciera allá por la segunda mitad de los años 80 y que hoy rescatamos del baúl de los recuerdos: **El Poder Oscuro**, del que muchos disfrutamos con la única excusa de poder jugar con su robot protagonista, que a nadie se le escapaba que estaba algo más que inspirado en Mazinger, pero sin ningún tipo de licencia. Venga ya, sed sinceros: ¿de verdad era yo el único que se daba cuenta de que esta obra maestra de los videojuegos era un homenaje en toda regla al bueno de Mazinger?... Durante muchos, muchos años, no hubo nada más que llevarse a la boca para los sufridos fans del robot de Koji Kabuto. Tenemos que dar un salto hasta principios de los años 90 para volver a ver a nuestro querido Mazinger en un videojuego, concretamente en la saga ***Super Robot Wars***, de larga tradición en el país del sol naciente y con incontables secuelas que en muy rara ocasión han visto la luz por estos lares, y es que sin estar traducidos al inglés (del español ya ni hablamos) se hace muy difícil que nadie pueda disfrutar de sus bondades. A no ser que domines el japonés, lo vas a tener realmente difícil para echarle el guante a los juegos de la saga *Super Robot Wars*. De todas formas en la gran mayoría de los juegos de la saga, Mazinger y los demás robots de Go Nagai tienen un protagonismo compartido y además aparecen con un aspecto **super deformed** (personajes achatados y cabezones, un estilo que goza de gran popularidad entre los jugadores nipones).

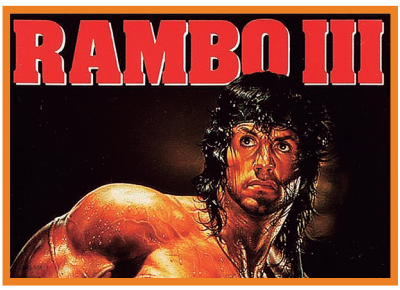
Hay que remontarse hasta 1993 para ver un videojuego de Mazinger totalmente protagonizado por nuestro robot favorito y que aprovecha la licencia de forma más o menos efectiva: **Majinga Zetto** (Mazinger Z) para **Super Nintendo** es de lo poquito que se salva de la quema. Un juego sin demasiadas pretensiones, sencillo pero efectivo, directo y divertido. Está todo lo que quieres ver de Mazinger en un videojuego: los puños fuera, el fuego de pecho, el Jet Scrander y los brutos mecánicos del Doctor Infierno por aquí y por allá dando guerra y siendo destrozados por nuestro Mazinger. Es un juego muy recomendable para todo fan de Mazinger Z, y aunque está en japonés no hace falta entenderlo porque es un juego de acción, aunque su factura técnica es bastante pobre: los gráficos son muy mejorables (algunos son directamente lamentables, para empezar el del mismísimo Mazinger), el desarrollo es extremadamente cansino y repetitivo y la curva de dificultad está mal medida en algunas fases. Con todo resulta enormemente adictivo y divertido, sobre todo para los hambrientos fans del robot de Koji, que estamos muy faltos de material decente y digno.

Los que son más de **Mega Drive** tienen una magnífica alternativa exclusiva a su disposición en **Mazinwars**, su particular ración de Mazinger, si bien hay que puntualizar y advertir que en esta ocasión se trata de una adaptación de un manga derivado del personaje original, también del mismo autor, pero no se trata del Mazinger Z al que estamos acostumbrados sino de un Mazinger mucho más espiritual y etéreo que protagonizó el manga **MazinSaga**, que nunca salió de Japón. De nuevo otra ocasión perdida para disfrutar de un juego protagonizado por Mazinger en toda su gloria: **Mazinwars** era divertido y por momentos incluso brillante, pero su extrema dificultad y el estar basado en un manga menor de Go Nagai perjudicaron bastante el producto final.

Y ahora vamos a rescatar del desván un juego de **Mazinger** que, si bien no es ninguna maravilla ni destaca especialmente por nada, sí que por lo menos nos devuelve al carismático robot de Koji Kabuto en toda su gloria y esplendor. Allá por 1994, Banpresto sacó una máquina recreativa protagonizada por los tres Mazinger creados por su autor original, Go Nagai. Esto es, los tres grandes protagonistas de la trilogía de series de animación de Mazinger (muchos aún desconocen que se trata de una trilogía): **Mazinger Z**, pilotado por Koji Kabuto, **El Gran Mazinger** pilotado por Tetsuya Surugi y **Grendizer** (más conociodo por estos lares como **Goldorak**) pilotado por Duke Fleed. Igual es porque uno es muy fan de Mazinger, o igual es porque sigo pensando que con esta licencia (que no debe ser barata precisamente) se podría haber hecho un juego más ambicioso, pero lo cierto es que te acaba dejando cierto regusto agridulce. No faltarán los que argumenten aquello de que "lo bueno, si breve, dos veces bueno", pero confieso que padezco una desmedida e incurable devoción por el robot de Koji Kabuto, y todo esto no llega a saciar mi hambre de Mazinger.

Me temo que en vista de lo visto y hasta que la cosa no cambie (y no tiene pinta de cambiar), todavía pasará mucho tiempo hasta que veamos un juego en condiciones que explote todo lo que un grandísimo personaje como Mazinger Z puede dar de sí. Por el momento, habrá que conformarse con lo que hay (que no es mucho) y reconfortarse pensando que pese a que nos encanta lo retro y vivimos de la nostalgia, lo mejor (como en la vida misma), está siempre por llegar.

RAMBO

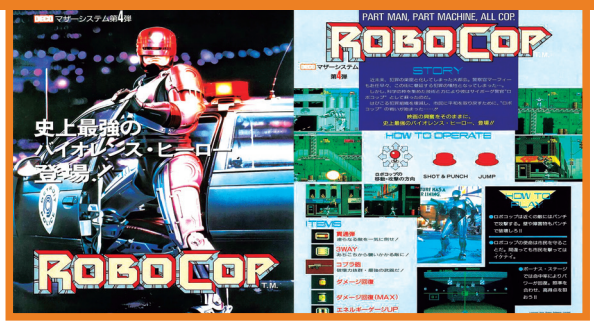


«¡No me siento las piernas!»

Bueno, Rambo III no era exactamente una gran película, y desde luego no figuró en ninguna lista de candidatas al Oscar, pero por lo menos era entretenida y estaba llena de acción exagerada, absurda y violencia gratuita, muy en consonancia con el espíritu de los 80. La mejor de Rambo fue la primera, que para algo estaba basada en la magnífica novela de David Morrell "*First Blood*", pero Rambo III fue la película que tuvo los mejores juegos con diferencia. Un arcade para 2 jugadores que era una bomba (nunca mejor dicho), y versiones para consola que trasladaban mejor o peor la ensaladilla de tiros y bombazos del arcade. Los Spectrum, Amstrad y compañía recibieron su peculiar adaptación en 8 bits, en un juego muy potable que combinaba fases de tiros y acción con fases de sigilo e infiltración. ¿Os suena?... ¿Alguien ha dicho *Metal Gear*?...Premio. Está todo inventado.

ROBOCOP

Si tuviéramos que confeccionar una lista con 10 películas que resumieran o captaran a la perfección el espíritu de la década de los 80, sin duda Robocop (1987) de Paul Verhoeven estaría entre ellas. No puede ser de otra forma: pocas películas han sabido captar de igual manera la



Robocop lo tenía todo.

esencia de una década que ahora, con el paso del tiempo y la perspectiva que da el transcurrir de los años se nos revela como profética y anticipada a su tiempo. Remakes y secuelas más o menos desafortunadas al margen, lo cierto es que la cinta original de Verhoeven sigue siendo tan válida y actual como lo fue en el día de su estreno hace ahora ya más de 30 años. La relación de Robocop con los videojuegos es mayor de lo que podría parecer a simple vista, y hoy queremos no solo rendirle un merecido tributo al personaje sino además tratar de desvelar esta relación existente entre el incorruptible agente acorazado de la ley y la industria de los videojuegos.

Para entender esta historia, retrocedamos en el tiempo y regresemos a la segunda mitad de los años 80. Es 1987 y Estados Unidos, primera potencia mundial, aún se halla inmersa en plena Guerra Fría con su eterno enemigo/amigo (según convenga, que todo hay que decirlo), la antigua Unión Soviética. Tal y como ya quedó patente en otras famosas películas ochenteras de la época como Rocky IV (1985), los "malos" eran los Rusos y los policías de la humanidad y los defensores del bien y el orden eran los yanquis. Cuestiones políticas al margen, lo cierto es que Estados Unidos, en su intento de reforzar su imagen de tipos duros de cara al mundo no paraba de inundar su propaganda mundial de mensajes más o menos subliminales en los que advertían de lo que podría pasar si alguien se atrevía a desplazarles de su hegemonía como líderes mundiales. Robocop es, mucho más allá de lo que pueda entenderse como una simple película de acción, un decálogo o una hoja de ruta en la que están escritas de manera soterrada las directrices de la América de la era Reagan. El director de la película, Paul Verhoeven, lo dejó bien claro al definir a Robocop como "una especie de Jesucristo americano". Si te metes con él, disponte a pagar las consecuencias. Incluso después de muerto volverá de la tumba para vengarse. Lo vimos en la película y continuamos viéndolo hoy en día con la política agresiva que continúan desplegando de cara al mundo. No hay quien pueda con Estados Unidos. La suciedad, vandalismo, degeneración moral y violencia de ese Detroit que plasma de manera magistral la película contrasta de manera diametralmente opuesta con esa falsa imagen de incorruptibles defensores de la ley y el orden que el propio personaje de Robocop encarna a la perfección, como buque insignia del tan cacareado sueño americano.

Así pues, una vez que hemos intentado aclarar las claves que justifican la doble lectura de la película así como su importancia para entender su época y, en parte, ese atractivo y ese encanto que tienen la mayoría de héroes y personajes nacidos en los años 80, es turno ahora de pasar a analizar la relación existente entre Robocop y los videojuegos de aquella época, como ya apuntábamos anteriormente.

Decir que existen varios videojuegos memorables inspirados en la película de Robocop es, además de una obviedad, reincidir en algo que ya sabe todo el mundo. Lo que no tanta gente sabe (o nunca nos hemos parado a pensar) es que detrás de Robocop existen, además, varias claves que nos pueden ayudar a entender el desarrollo de la industria del videojuego tal y como la conocemos hoy en día. La primera de esas claves sería la de "saber aprovechar bien una licencia

jugosa". Lo hemos visto mil veces pero muy pocas funcionaron: juegos de películas taquilleras. ¿Cuántos están realmente a la altura?, ¿Cuántos merecen realmente la pena?...Se podría llenar una piscina olímpica con los videojuegos sobre películas homónimas que fueron un fracaso o simplemente un reclamo publicitario que escondían un producto sin acabar. Este no es el caso de Robocop, ni mucho menos. Pocas veces una licencia inspiró tantos y tan buenos videojuegos, empezando por ese mítico arcade de Data East que lo empezó todo y del que ya te hemos hablado extensamente en el capítulo IV del libro. El éxito de Robocop en las salas de máquinas recreativas y las ventas de sus conversiones domésticas fueron tan enormes que muy pronto la industria del videojuego vio una gallina de huevos de oro a la que explotar en este negocio. Aquello de hacer videojuegos basados en películas se puso de moda y muy pronto, siguiendo la estela del éxito iniciado por Robocop, comenzamos a asistir a la aparición de un verdadero aluvión de juegos basados en películas que, unas veces con mejores resultados (las menos veces) y otras con peores resultados (la mayoría de ocasiones) han mantenido una tradición dentro del sector que se ha mantenido hasta nuestros días .Una vez justificada la importancia capital del film de Paul Verhoeven para entender lo retro y por qué nos identificamos con lo retro, es tiempo de repasar el inmenso legado del personaje en nuestra cultura popular y en el inconsciente colectivo de toda una generación que se crió y creció en los 80. Tanto es así, que en 2014 se intentó resucitar la franquicia con el reboot absolutamente innecesario y tontorrón que vino a confirmar lo que ya sabíamos: Robocop encarna el espíritu de los años 80 y como buen hijo de su época no tiene sentido fuera de su contexto, es como un pez fuera del agua.

Nos seguimos quedando con el arcade original de Data East como el mejor juego que se haya hecho jamás sobre Robocop. Como ya señalamos en el capítulo IV del libro, tuvo conversiones absolutamente para todo tipo de sistemas y consolas, siendo realmente difícil encontrar alguna que fuera mala: todas eran una maravilla, hasta las más pobres como la de Game Boy o la de Spectrum.

ROCKY

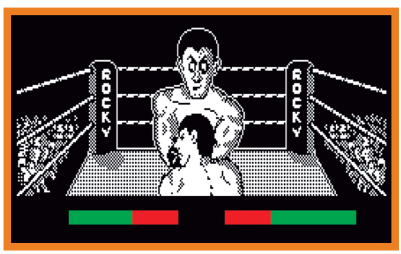
Al igual que Robocop, Rocky es un personaje mítico de los ochenta (y tal vez de los setenta, como decía el mismo Stallone en Rocky Balboa) que representa el espíritu de superación, el esfuerzo y la filosofía de no rendirse jamás. Está indisolublemente asociado a la cultura pop de los años 80, no es extraño si pensamos que las cinco entregas numeradas de la franquicia vieron la luz antes y durante esta década, y eso es algo que en este libro no podíamos dejar pasar. Es algo universal y eterno, que ha trascendido al cine y los medios para instalarse de manera permanente en nuestro inconsciente colectivo. Personajes como Rocky son más grandes que la vida, aunque no siempre hayan recibido el respeto y el reconocimiento que se merecen. Personaje, como decimos, que ha trascendido el medio original en el que fue concebido (el cine) para dar el salto y enquistarse en la cultura pop de forma indisoluble e irremediable, tanto si te gusta como si no. El genial boxeador de Philadelphia creado por Sylvester Stallone a finales de la década de los 70 del siglo pasado sigue pegando fuerte. En el caso de los videojuegos, Rocky tiene varios aspirantes al título pero ningún campeón claro. Los juegos basados en la licencia de Rocky que vieron la luz durante la década de los 80, salvo honrosas excepciones, están lejos de ser ninguna maravilla, pero hoy queremos rendirles tributo y a continuación los veremos en detalle. Damas y caballeros, en esta esquina, y con un peso de 90 kilos, el indiscutible campeón de boxeo de los videojuegos... ¡ROCKY BALBOA!

ROCKY Super Action Boxing (1983, Colecovision)

¡Mi madre pega más fuerte!

El primer juego con licencia oficial de Rocky lo encontramos en 1983, a tiempo de acompañar al estreno de ROCKY III en las salas de cine, con una entrega para Colecovision bastante rudimentaria pero con algún toque distintivo que lo hacían divertido y muy simpático. Era un juego exclusivamente pensado para jugar a 2 jugadores, uno controlaba a Rocky y el segundo jugador a Clubber Lang, el legendario boxeador afroamericano interpretado por el genial Mr. T. Sobra decir que en las casas los guantazos de la película entre Rocky y Clubber se traducían en ver quién se quedaba con uno u otro personaje, siendo Rocky, evidentemente, el héroe al que todos queríamos controlar. *Rocky Super Action Boxing* es un juego carente de todo alarde tecnológico, como es evidente teniendo en cuenta la plataforma para la que fue programado, pero tiene su gracia. El movimiento de los boxeadores no está muy logrado y es bastante robótico y artificial, ya que, no olvidemos, se trata de gráficos estáticos que se apagan y se encienden simulando movimiento, al estilo de las maquinitas Game & Watch de *Donkey Kong* y compañía que hicieron furor a principios de los 80 (de las que ya os hemos hablado en el capítulo II), exactamente la época en la que surge este título. Con todo, y a pesar de las limitaciones, resultaba como ya digo bastante divertido y al menos nos daba la posibilidad de jugar con dos boxeadores absolutamente míticos y emblemáticos de la saga como son Rocky Balboa y Clubber Lang.

ROCKY (1985, ZX Spectrum, Amstrad y MSX, Dinamic)



Adaptación no oficial.

Curiosamente, el siguiente título de nuestro recorrido por la historia de Rocky en los videojuegos surge de nuestra querida España, en plena era dorada de los ordenadores de 8 bits, cuando Dinamic estaba en estado de gracia y hacía una obra maestra tras otra. *Rocky* para Spectrum, Amstrad y MSX era una curiosa y muy lograda versión del clásico juego de boxeo con vista en primera persona al estilo *Punch Out* o *Frank Bruno's Boxing* que aprovechaba la licencia (no está muy claro si de manera oficial u oficiosa) de Rocky, ofreciendo combates entre un Rocky caricaturizado y una serie de rivales más o menos estrambóticos a los que no resultaba demasiado difícil tumbar tras echar un rato machacando botones. Al poco tiempo de salir fue rebautizado con el nombre de ROCCO por aquello de la licencia...

Para el recuerdo, aquella mítica carátula realizada por el genial Alfonso Azpiri.

ROCKY (1987, Sega Master System)

Una rareza más que por estos lares pasó absolutamente desapercibida. Ya te hemos hablado de él en el capítulo V, y si sigue siendo una curiosidad de los ochenta es porque muy poca gente pudo disfrutarlo en su momento. De hecho, muchos lo disfrutamos de forma retroactiva en su

Un joya de Master System

versión "maquillada" de los 90, *Heavyweight Champ*, que aprovechaba gran parte del código del ROCKY original que salió años atrás. A su vez, *Buster Douglas KO Boxing* también aprovechó parte del anterior para ofrecer otra revisión del mismo juego. Curiosidades de la vida. El caso es que ROCKY para Master System es todo un hallazgo para los fans de Rocky: abarca las cuatro primeras películas y jugando a dos jugadores puedes elegir entre Rocky, Apollo, Clubber Lang e Ivan Drago, siendo estos mismos y por orden lógico y cronológico los rivales a batir en el modo historia para un solo jugador. Un juego entretenido, correcto y sin alardes tecnológicos que se ve algo enriquecido por los divertidos mini juegos entre combate y combate y que te permitían mejorar los atributos del potro italiano dependiendo de cómo realizaras el entrenamiento correspondiente. Normalmente costaba bastante dominar la técnica de estos entrenamientos y si fallabas a la hora de hacer estos minijuegos te veías obligado a pasar al siguiente combate sin haber mejorado tus atributos (fuerza, agilidad, resistencia), lo que hacía muy difícil progresar en el juego. No es el mejor juego de Rocky pero tampoco el peor. De todas formas nos quedamos con las películas y sobre todo con su mensaje..."Todavía no he oído la campana...No se acaba hasta el final"

SPIDER-MAN

Éxito de TV en los 70 y los 80.

El origen del mítico personaje de los cómics de Marvel es por todo el mundo de sobra conocido: el eterno adolescente Peter Parker es mordido por una araña irradiada con radioactividad durante un experimento en una exhibición de Ciencias en la Universidad. A consecuencia de dicho accidente, el sobrino favorito de la Tía May adquiere los poderes proporcionales de una araña en el cuerpo de un hombre: agilidad, fuerza y velocidad sobrehumanas y un sentido arácnido que le avisa del peligro. Armado con sus ingeniosos lanza-redes, Peter decide combatir el crimen y usar sus increíbles poderes en defensa del bien, convirtiéndose en el asombroso Spiderman, el hombre araña. Lo que no es tan conocido (o quizá se trate más bien de que muchos aún se esfuerzan por olvidarla) es que hubo una "película" (no lo es, ahora te lo explico) que hizo furor en España allá por la primera mitad de los años 80, en pleno despegue y auge de los videoclubes, aquellos míticos templos de arte y cine que por desgracia ya están en vías de extinción (si es que aún queda alguno). Se trata de "*Spider-Man, El Hombre Araña*", la primera adaptación en imagen real del famoso superhéroe de Marvel a la gran pantalla. Lo curioso es que aquí nos vendieron el invento como si fuera una película (entre otras cosas, de ahí su aspecto cutre y de bajo presupuesto, porque efectivamente lo era), cuando en realidad se trataba del episodio piloto de 90 minutos de duración de la serie de televisión que en 1977 Marvel produciría para la CBS Network. La serie original tenía 13 episodios (14 si contamos como doble el episodio piloto) y aquí en España pudimos ver hasta tres películas de nuestro amigo arácnido recopiladas en sus respectivas cintas de VHS camufladas como

El Spider-Man ochentero.

largometrajes, cuando en realidad y como ya hemos dicho se trataba de episodios que se continuaban de la serie original. Seamos sinceros: a nosotros todo aquello nos daba igual, éramos felices viendo a Spiderman en la gran pantalla y nuestra imaginación desbordante de niños nos hacía suplir las carencias técnicas del film, para nosotros aquél Spiderman era perfecto, espectacular y maravilloso, y a nadie le importaba un pimiento que los efectos especiales fueran de auténtica risa, que los actores fueran un poco mediocres y que la telaraña de nuestro Spiderman fuera aquí una extraña cuerda blanca que salía disparada de un lanza redes que parecía más un reloj hortera que otra cosa. Eran otros tiempos, no existía la animación por ordenador y los efectos especiales se limitaban al ingenio del cámara y a un par de bombas de humo. No había medios pero sí toneladas de ilusión y ganas de hacer las cosas bien.

El guión era un poco cutre, y una vez contado el origen del protagonista nos contaban historias un tanto mediocres que por supuesto no estaban a la altura de lo que leíamos en aquellos míticos tebeos ilustrados magistralmente por John Romita y que aquí en España pudimos leer en sus lamentables ediciones de la ya desaparecida Editorial Bruguera. No señor, aquí no esperéis ver a ningún poderoso villano salido del cómic (eso cuesta mucha pasta recrearlo en imagen real), ni esperéis un despliegue de asombrosos efectos especiales. Han pasado muchos años y la película (serie de TV) ha envejecido realmente mal, pero en nuestro recuerdo sigue tan espectacular como el primer día que la vimos en el videoclub y nos la llevamos a casa…Una y otra vez. En lo que respecta a los videojuegos de Spiderman, los hay muchos y buenos. La cantidad sigue primando sobre la calidad en los videojuegos de Spidey, pero hay para todos los gustos y en un formato u otro lleva con nosotros lanzando telarañas desde principios de los 80, empezando por ese mítico cartucho de Atari de 1982, o el Spider-Man para ZX Spectrum de 1984, una curiosa aventura gráfica que no estaba nada mal, y en la que ya asoman la cabeza por primera vez la plana mayor de la galería de súper villanos del carismático lanza redes. La década de los 90 y la década del 2000 han sido especialmente prolíficas con respecto a los juegos del hombre araña, con estupendas entregas para Mega Drive, Master System, Super Nintendo, PlayStation, PlayStation 2 y últimamente en PlayStation 3 y Xbox 360. Sobra decir que su último gran videojuego para PlayStation 4 ha roto todos los records de ventas y ha superado las expectativas de todo buen aficionado, pero eso, evidentemente, es material para otro libro.

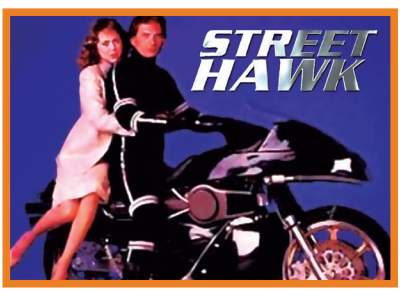
STREET HAWK (EL HALCÓN CALLEJERO)

Si ahora tienes en torno a los 40 años o más, seguramente te habrá venido de repente una extraña sensación al recordar el nombre de **El Halcón Callejero** (Street Hawk). Es normal, esta serie de televisión pegó fuerte cuando éramos pequeños (y otros que no eran tan pequeños pero se engancharon igualmente) debido a varios factores que ahora trataremos de analizar. Lo primero es que en aquella época sólo había dos canales de televisión en España, y en horario de máxima audiencia (después del telediario), o veías El Halcón Callejero o te echabas la siesta. Si eras de los que pueden sobrevivir sin siesta ahí tienes la explicación. Segundo y más importante, lo cierto es

¡Street Hawk!

que la serie estaba bastante bien y lejos de ser un clon de **El Coche Fantástico** pero con moto en lugar de coche como algunos se empeñaban en decir en aquella época, tiene su propia identidad y supo explotar sus cualidades para hacerse un hueco en la memoria de toda una generación. Algunos se estarán preguntando qué hace aquí hoy El Halcón Callejero, si era una serie de televisión y este es un capítulo donde hablamos de películas y juegos basados en películas. Buena pregunta. La respuesta es que, otra vez más, nos colaron un episodio piloto de una serie de televisión como si fuera un largometraje y todo el mundo picó. Vaya si picamos, yo el primero. Y además tengo que confesar que la alquilé un montón de veces, y aún más, cuando el videoclub de mi barrio cerró a finales de los 90 (como casi todos los que no dieron el salto al DVD y se quedaron con sus viejas cintas de VHS) corrí a comprar la película por una cantidad irrisoria para quedármela de recuerdo. Era la misma cinta que tantas veces había alquilado y con la que soñaba con pilotar esa moto tan chula (el diseño es genial, hay que reconocerlo, todo muy negro y muy sobrio) que tanto me gustaba cuando era niño.

En la "película" de El Halcón Callejero, que como ya decimos no era tal, sino el episodio piloto de la serie, somos testigos de la primera aparición del policía Jesse Mach, el protagonista de la historia (interpretado por Rex Smith) que tras resultar herido en el transcurso de una misión, se queda impedido para conducir su motocicleta. Afortunadamente para él, el agente del servicio secreto de inteligencia Norman Tuttle (interpretado por Joe Regalbuto, habitual de otras series de televisión policiales de los años 80) se interesa por él para proponerle como candidato para el programa Street Hawk, un proyecto ultra secreto del gobierno en el que un policía motorizado pueda combatir el crimen montado en una moto equipada con una inmensa capacidad de fuego y una tecnología punta que la habilita para correr a una velocidad inimaginable. Como si de un súper héroe urbano salido de los cómics se tratara, el Halcón Callejero surcaba las calles a toda velocidad persiguiendo a los malvados y haciéndonos vibrar a los niños de los años 80 (la serie es de 1985, año absolutamente mítico y maravilloso por muchos motivos, como ya sabrás si te has leído el capítulo XIII de este libro). Inexplicablemente, y por lo menos aquí en España nunca llegaron a reponerla, que yo recuerde, a pesar de que tuvo índices de audiencia irrepetibles y marcó a una generación que aún la recuerda con nostalgia. Ni siquiera está editada en DVD en nuestro país, y es casi imposible encontrar alguna edición extranjera que incorpore el doblaje castellano, pero en Internet hay numerosas comunidades de fans que aún hablan de ella.



Tuvo su juego de ordenador...

Ocean desarrolló un curioso y entretenido juego basado en la serie, *Street Hawk*, para Amstrad y Spectrum, en el que asumíamos el papel de Jesse Mach pilotando el Halcón Callejero patrullando las calles en busca de delincuentes y gentuza de poca monta, a la espera de recibir las instrucciones por radio de nuestro

amigo Norman, que iban apareciendo por la pantalla como si de un teletipo se tratara. El único defecto del juego (que no es un defecto sin importancia, dicho sea de paso) es que la sensación de velocidad era inexistente, y cada dos por tres nos veíamos obligados a pegar frenazos para no estamparnos contra los coches y los escenarios, lo que te acababa por aburrir y frustrar al cabo de un par de partidas.

Ya sé que ahora voy a usar una frase que muchos odian y que está muy explotada, pero es cierto: ha envejecido bastante mal. Es un producto de su época y ponerse crítico con ella es absurdo, injusto y no conduce a nada. Nos quedamos con el recuerdo. Al fin y al cabo, vivimos de eso.

SUPERMAN

Superman no tuvo suerte en los juegos.

El hombre de acero sigue conquistándonos muchas décadas después de aparecer por vez primera en Action Comics en 1938 (se dice pronto). Sus cómics no son ni de lejos los mejores ni los más entretenidos del género súper heroico, pero el personaje es absolutamente incomparable. Juega en otra liga superior, solamente al alcance de mitos como Batman o Spiderman. Reinventado y renacido mil veces, Superman sigue y seguirá encarnando los más nobles ideales del género humano, a pesar de ser un extraterrestre del planeta Krypton que goza de súper poderes ilimitados en el planeta Tierra. Dos palabras, un solo nombre: Christopher Reeve. Él es y seguirá siendo siempre el verdadero Superman. Las cuatro películas protagonizadas por él siguen siendo las mejores, a pesar de la cuarta, que sigue provocando cierto sonrojo pero aún así es un producto 100% fiel al espíritu de los 80. En los videojuegos la trayectoria de Superman solamente puede considerarse como un auténtico desperdicio. A excepción del arcade de Taito de Superman de 1988 del que ya os hablamos en el capítulo XIII y que se tragó sin piedad las monedas correspondientes a nuestra asignación semanal, el resto de juegos basados en Superman tienen el dudoso privilegio de estar entre algunos de los peores videojuegos de la historia: sin ir más lejos, el Superman de Nintendo 64, que quiero pensar que era un chiste...

TERMINATOR

Creo que todos estaremos de acuerdo en señalar que Terminator 2 supuso el máximo auge y esplendor de la franquicia, siendo la película del mismo título la mejor de la saga con diferencia. Desde entonces la saga ha ido renqueando y sobreviviendo con algunos altibajos de calidad más o menos preocupantes. El aterrizaje de Terminator 2 hizo tanto ruido y su éxito fue tan aplastante que inevitablemente se vio acompañado por todo tipo de videojuegos que terminaron de redondear una experiencia fascinante como lo era el ver la película en las salas de cine. *Terminator 2: Judgment Day* era un juego de acción bastante correcto para ordenadores y consolas de 8 bits, que contó con sus correspondientes versiones para el incipiente mercado de 16 bits, pero donde Terminator brilló con luz propia y donde rindió su mejor videojuego fue en los salones recreativos:

Terminator 2 The Arcade Game era un shooter en primera persona que nos ponía al mando de unas metralletas con las que masacrar a los Terminators que se ponían a tiro dotado de un ritmo y una acción frenética. La cabina arcade original era todo un espectáculo, la pena fue que no pudimos disfrutarla en todas partes, era un lujo limitado y solo al alcance de unos pocos privilegiados.

Terminator es un icono de los 80.

THE WARRIORS

Cerramos la lista con una verdadera sorpresa "after credits", artimaña tan de moda en las películas y series actuales. Una vez acabada la función, ponemos la guinda al pastel con una auténtica película de culto entre los fans del cine macarra ochentero (y setentero), un homenaje a la gloriosa era de los videoclubs: *The Warriors*, los guerreros urbanos de la noche. Una cinta que la mayoría desconocía hasta que en 2005 Rockstar tuvo la genial e inesperada idea de sacar un videojuego basado en esta joya olvidada que fue oportunamente rescatada para la ocasión. El juego, para PS2 y Xbox, era una curiosa y correcta mezcla de la fórmula tipo "sandbox" que tan buenos resultados le había dado a Rockstar en su famosa saga GTA con ciertos tintes de juego de lucha, action rpg y beat'em up, todo en uno. El resultado, una recreación genial y muy recomendable del inolvidable mundillo macarra de tribus urbanas enfrentadas a muerte que tan fielmente se contaba en la película. No os perdáis la sorpresa oculta en el juego una vez terminado el modo historia: un homenaje a *Double Dragon* en toda la regla. Si lo hemos incluido en esta lista y en este capítulo, a pesar de pertenecer a la década del 2000, es porque es un homenaje perfecto (y muy premeditado) al espíritu macarra de los 80, como ya hemos dicho más arriba.

The Warriors, un homenaje a la nostalgia ochentera.

Y para ponerle la guinda al pastel cinematográfico que hemos cocinado en este capítulo, he querido traer como invitado especial a una verdadera estrella de Hollywood: nadie entiende más y mejor del cine de los ochenta que mi admirado amigo **José Viruete**. Tener aquí hoy al gran **Viruete** es un honor para mí por partida doble, y es que no solamente es uno de los profesionales de la comunicación y el entretenimiento a los que más admiro, es también una auténtica eminencia en todo lo relacionado con la cultura audiovisual de los ochenta. Su aparición en este apartado, apadrinando este capítulo de videojuegos basados en cine y televisión de los 80 era más que un capricho mío, una necesidad.

Entrevista a José Viruete.

El gran José Viruete, toda una eminencia (y un cachondo mental) de la cultura de los 80...

-Primera pregunta, amigo Viruete: ¿Qué tenía el cine y la televisión de los 80 que se ha perdido hoy en día?... ¿Por qué era tan especial esa magia ochentera?

-En España era una época de modernidad y de querer romper con lo establecido. La TV hispana era, a veces, reflejo de eso. Hay que decir que muchas series míticas de los 80… no las pudimos disfrutar aquí hasta los 90. Por otro lado, la emoción de lo desconocido siempre genera más emoción que saber exactamente a lo que te enfrentas. Muchas veces no tenías referencia sobre si una película era buena o mala, o cuántas temporadas iba a tener una serie, qué iba a pasar. Por un lado es un engorro, pero por otro lado, a veces se echa de menos esa capacidad de descubrimiento. De todas formas, quiero decir que todas las décadas tienen cosas genuinamente emocionantes… a mí es la que me tocó vivir.

-Repasando la lista de películas y series de televisión que tuvieron su correspondiente juego para Spectrum y el resto de ordenadores de aquella época, nos encontramos con auténticos mitos como Robocop, Rocky, Rambo, Los Goonies y un sinfín de personajes legendarios que incluso siguen dando de comer a la industria de Hollywood hoy en día, casi cuatro décadas después. ¿Cuál era tu videojuego favorito de aquella época basado en una película o en una serie de TV, cuál recuerdas con especial cariño?

-Pues en realidad creo que has mencionado dos de los mejores. Los jugué en Amstrad y me encantaban los dos. Cada uno es un gran juego, a su manera. *Batman: The Movie* era también cojonudo. En cuanto a series, pues me gustaban bastante los juegos basados en la serie de animación MASK, de la que era muy fan.

-¿Crees que aquello de sacar "el juego de la película" se acabó convirtiendo en una práctica descarada para sacar dinero en años posteriores?...Lo digo porque a partir de los 90 la cosa fue a peor, hubo cada "joya" por ahí que vaya tela… ¿Recuerdas algún juego de película que te resultara un bodrio infumable?

-No nos engañemos: comprar una licencia para un juego es en el 90% de las ocasiones, puro marketing. Lógicamente había un montón muy malos. El de *Masters del universo: La película*, era muy flojito y me decepcionó en su día. También llegué a tener el de *Regreso al futuro*, también bastante lamentable. De adulto pude jugar al de *Transformers* y… en fin. Mejor dejarlo…

-El cine de los 80 era genial, una locura incontenible y lleno de ideas frescas e irreverentes, como ya hemos dicho. ¿Está todo inventado?... ¿Se siguen haciendo grandes películas rompedoras como las de los ochenta, o todo son copias de copias de otras copias?...

-Se siguen haciendo, aunque quizá no en occidente. En general la producción se ha estandarizado bastante. Por otro lado, el cine ya no ocupa ese lugar predominante en la cultura popular. Ahora es una opción más. Piensa que ya en los 80 se hacían muchísimos remakes, secuelas, adaptaciones y refritos.

-En este capítulo hablo, entre otras series míticas y legendarias de la televisión, del gran Mazinger Z, que nunca tuvo demasiada suerte con sus adaptaciones al videojuego. ¿Crees que algún día llegará ese gran juego que todos seguimos esperando con los "puños fuera" (mal chiste, lo sé), o ya es demasiado tarde…? Es curioso que aunque Mazinger no recibiera apenas ningún juego oficial de calidad, otras series como Dragon Ball o Capitán Tsubasa siguen teniendo montones de juegos chulísimos…

-Puede ser. Creo que es porque la época de máximo apogeo de Mazinger fue pre-videojuegos. Aún así, recuerdo el juego de Super Nintendo como bastante bueno. ¡Y no he jugado al de Commodore 64 que ha aparecido hace poco, pero tiene buena pinta!

Uno de los favoritos de Viruete. Lo malo es que hubo que esperar hasta 1993 para disfrutarlo...

-Ya he hablado en este libro de mi particular itinerario en este mundillo de los videojuegos, desde que empecé con el Spectrum y posteriormente di el salto a las consolas, primero con la Master System. ¿Cuál fue tu recorrido particular por este mundillo del entretenimiento electrónico, también empezaste con el Spectrum…?

-En mi caso, lo primero que tuve fue una consola bastante cutre, de la cual apenas llegué a tener un par de juegos, una ITMC SD-290, un sistema bastante extraño que tenía unos juegos estilo Atari 2600. A la NES o la Master System ni se las esperaba. Después tuve un Amstrad 6128, aunque con casi todos los juegos de cassette. Una época en la que jugué muchísimo y cambiaba juegos con mis primos y amigos del cole. Después tuve un Atari ST, que alterné con una NES y un Master System para comenzar a pasarme a los PCs y a otras consolas. ¡Somos 4 hermanos, así que los reyes traían alguna cosa a uno o el otro todos los años!

-Es curioso cómo la industria del cine se alimenta ahora, en numerosas ocasiones, del videojuego, invirtiendo la tendencia de la que hablábamos antes. Sin embargo da la impresión de que los videojuegos no acaban de cuajar del todo en la gran pantalla. ¿Cuál es la peor (o las peores, porque hay muchas) película basada en un videojuego que hayas visto?

-Posiblemente *El ordenador de la muerte*, un film griego de los 80 en el que un tipo se mete en una serie de juegos de Commodore 64: karate, fútbol… Casi no es ni una película, más bien una especie de film amateur en vídeo.

-¿Por qué crees que siguen teniendo mala fama los juegos basados en películas de estreno?... ¿Se ha frenado un poco la avalancha de juegos mediocres basados en películas de éxito?

-Parece que sí. La gente ya no pica. Hoy día, los juegos necesitan muchos años de desarrollo, y normalmente los juegos basados en películas apenas cuentan con, no sé, un año o así. Un juego desarrollado así no puede competir con un triple AAA.

Siempre en buena compañía: fiel amigo de sus amigos y un tipo absolutamente encantador.

Los Cazafantasmas, otro favorito de los 80 de Viruete y seguramente también tuyo...

-¿Qué películas y qué series de televisión de esta maravillosa y loca década de los ochenta de la que tanto hablo en este libro son realmente especiales para ti, José? ¿Cuáles han marcado un antes y un después en tu vida, y por qué?... ¿Las sigues viendo de vez en cuando?... ¿Y cuál es el formato de video ideal para ti?... ¿DVD, Blu-Ray, 4K...?

-Creo que me marcaron los que todo el mundo. Me encantan *Los Cazafantasmas, Aliens, Robocop* (que además sigue siendo modernísima), *This is Spinal Tap*... Mi película favorita es *Zombi*, el *Dawn of the Dead* de George A. Romero, ahí sí que sentí que algo hizo crack, aunque es del 77.

En TV, *Star Trek: La nueva generación* es una de las series de mi vida. *Enano Rojo*, que comenzó en el 88 también me gusta muchísimo. En animación, me sé de memoria la Transformers clásica, y como bien sabes, me pirran *Captain Tsubasa, Saint Seiya, Dragon Ball*... ¡aunque son todas basadas en cómics, así que creo que el mérito es de sus autores! También recuerdo mucho los animes que veía en el videoclub: *Mazinger Z* o el *Dai Apolón* me volvían loco.

El formato ideal creo que ha sido el DVD. Cómodo, compacto, introdujo los extras y era un salto importante del VHS. El Blu Ray y el 4K son aún mejores, pero obviamente no han supuesto el salto que fue del VHS al DVD.

-Ya para terminar, última pregunta, una petición mía, más que nada: cuéntanos en qué estás metido últimamente. ¿Dónde y cómo podemos seguirte los viejos y leales fans de la legendaria web Viruete.com hoy en día?...

-Viruete.com sigue activa, aunque a ritmo lento... pero me podéis escuchar en Campamento Krypton, el podcast que hago desde hace años con unos amigos, y en las colaboraciones que hago por ahí para Imágenes de Actualidad, Comicmanía o Radio 3. ¡Es emocionante saber que hay tanta gente que me sigue desde la primera época de la web! Muchas gracias.

Capítulo 17

Personajes Retro que deben volver (para salvar la industria).

El panorama retro está plagado de estrellas. Personajes míticos que a veces, con el paso de los años, han ido perdiendo su popularidad y su fuerza hasta apagarse y desaparecer cayendo en el olvido. Desde este libro queremos rendirles un merecido tributo y rescatar a estos ilustres personajes del incómodo banquillo de los suplentes.

Muchos aún tienen posibilidades y tan solo necesitan un pequeño empujón para volver a brillar con fuerza. Quién sabe, después de todo a veces es cuestión de suerte...Si deseas algo con mucho empeño al final los sueños acaban por hacerse realidad. Desde aquí volvemos a darles un voto de confianza a toda una serie de protagonistas que aguardan su oportunidad para volver al estrellato. Para nosotros siguen muy vivos en el recuerdo, y por ello les rendimos este sentido homenaje y desde aquí reivindicamos su vuelta al ruedo cuanto antes. Después de todo, si algo necesita el panorama actual del videojuego es personajes con carisma que sepan volver a entusiasmarnos y hacernos revivir aquellos viejos tiempos de gloria que tanto añoramos. Hay quienes suelen quejarse de que ya no surgen grandes personajes como los de antaño, veamos a continuación si esto es cierto recordando algunos de los personajes retro más míticos de los ochenta: con todos ustedes, la galería de personajes retro que deberían volver (para salvar la industria) desfilando de nuevo ante sus atónitos y nostálgicos ojos en orden alfabético…

ALEX KIDD

Ya a nadie se acuerda del pobre Alex Kidd, pero hasta 1990 era la mascota de SEGA y su personaje más emblemático con diferencia. Hasta que llegó Sonic. Y ahí se acabó lo que se daba. Los que tuvimos una Master System pudimos disfrutar de la mejor de sus aventuras, *Alex Kidd in Miracle World*, y de paso, uno de los mejores juegos para esa maravillosa y recordada consola, como ya te contamos en el capítulo V. Cuando estaba de moda, sus juegos crecían como setas en el bosque, por haber, incluso había un *Alex Kidd in Shinobi World*, una rareza ambientada en el mundo de Shinobi y su parafernalia más distintiva.

La última vez que pudimos verle no fue en ningún juego en solitario, sino en el mediocre *SEGA All Stars Tennis*, una especie de *Virtua Tennis* venido a menos y protagonizado por un elenco de personajes famosos de las franquicias de Sega más conocidas y rentables. Y allí estaba el bueno de Alex Kidd con su raqueta, aguantando el tipo.

¿Por qué debería volver?…

Es evidente. El género de las plataformas y las aventuras tipo Alex Kidd lleva muriendo lenta y agónicamente desde hace ya muchos años. Sonic necesita un descanso, sus juegos ya no sorprenden y francamente no ha vuelto a tener un juego digno desde *Sonic Adventures 2* para Dreamcast, y eso fue en 2001...Alex Kidd debe saltar del banquillo y volver por la puerta grande. Parece imposible a estas alturas, pero cosas más raras se han visto…

¡Queremos algo nuevo en el remake!

BERK (THE TRAP DOOR)

Platos de suculenta bazofia.

Los más viejunos del lugar seguro que aún recuerdan un juego entrañable para el ZX Spectrum que se llamaba *The Trap Door* (La Trampilla), que adaptaba una curiosa serie de animación muy popular en Inglaterra por aquellos tiempos. En aquel juego, controlábamos a Berk, una especie de monstruo de las galletas regordete que se movía lenta y torpemente intentando tener preparadas a tiempo las "suculentas" recetas (sopas de alas de murciélago, huevos de dragón, rabos de lagartija fritos y otras lindezas) que su impaciente y monstruoso jefe (al que nunca le veíamos la cara) le ordenaba tener listas y servidas a tiempo y antes de que se enfríen. Unos gráficos enormes y preciosistas, llenos de color y simpatía redondeaban un título genial que aprovechaba como ninguno la limitadísima capacidad del Spectrum.

¿Por qué debe volver?...

Ahora que los concursos culinarios tipo *Master Chef* pegan fuerte, es el momento ideal para que nuestro cocinero retro favorito regrese de su mazmorra y nos deleite con un nuevo juegazo que nos recuerde porqué el ingrediente secreto para degustar un plato es siempre el mismo: el cariño que le pones a las cosas.

BLADE Y STRIKER (DRAGON NINJA)

Secuela oficial, por favor.

Hubo una época en la que todo aquello que llevara la palabra "ninja" en el título ya era una garantía de diversión asegurada, gratuita y descerebrada, algo muy sano y necesario que hoy en día escasea. Ya fuera una película de la Cannon (*American Ninja*), un tebeo o un videojuego, todo aquello que tenía un ninja en la portada era un éxito seguro. Fruto de aquél caldo de cultivo que fueron los alocados años 80 es este *Dragon Ninja* del que hoy queremos recordar a sus dos carismáticos protagonistas, Blade (nada que ver con el personaje de Marvel) y Striker, los dos héroes que se enfrentaron incansablemente a las legiones del siniestro Dragón Ninja que da título al juego y que capturó al mismísimo presidente de los Estados Unidos.

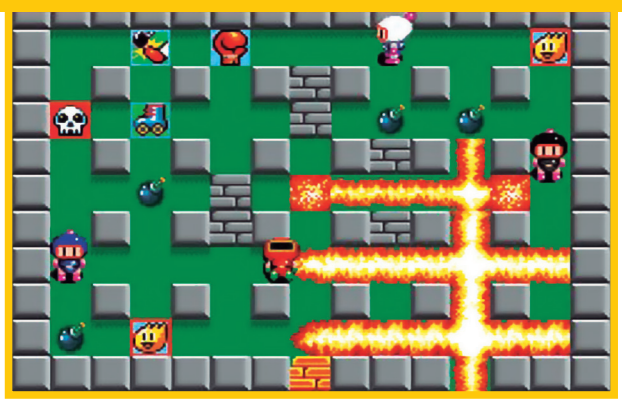
Blade y Striker son expertos en artes marciales, dominan varias especialidades de esta disciplina y son los únicos capaces de hacer frente a las legiones enemigas, abriéndose paso a base de patadas, puñetazos y una técnica secreta ninja ancestral, el recordado puñetazo de fuego ("Hot Yeah!!"), capaz de eliminar de un solo golpe a cualquier rival, excepto, claro está, los temibles jefes

finales de fase que nos pondrán las cosas bastante difíciles. Dos protagonistas de los de antes, expeditivos, sin complejos y de pocas palabras pero llenos de carisma.

¿Por qué deben volver?

Porque *Dragon Ninja* era un verdadero juegazo, ya te lo hemos dicho en los capítulos XIII y XV, pero nunca está de más recordar que sus enormes y coloridos gráficos estaban dotados de un carisma inigualable y todos soñábamos con llevarnos la máquina recreativa a casa. Gran parte de ese encanto recae indudablemente en su pareja protagonista: Blade y Striker son dos grandes a la altura de Billy y Jimmy de *Double Dragon* o Ryu y Ken de *Street Fighter*. Además deberían volver porque nunca hubo secuela oficialmente, y ya va siendo hora de que se dejen ver de nuevo. Y de paso, de que vuelvan los ninjas en general. Nunca podremos agradecerles lo suficiente su contribución a la cultura pop ochentera .

BOMBERMAN



Queremos otro Bomberman.

Estoy por afirmar que no existe ni una sola plataforma ni un solo sistema de videojuegos que no cuente con, al menos, una versión de las locas aventuras de este personajillo con tendencia a quedarse atrapado por sus propias bombas y saltar por los aires mientras a ti se te queda cara de idiota. Morir y reírte es toda una loca experiencia en este juego ya veterano que no ha parado de reinventarse y sorprendernos con el paso de los años. Seguramente si ya tienes cierta edad habrás jugado al menos alguna vez con cualquiera de sus numerosas entregas, por eso sabes perfectamente que ya han pasado muchos años desde que le vimos tirando bombas por última vez, y necesitamos que vuelva. Por el bien de nuestra diversión y de la risa. *Bomberman* siempre acaba volviendo antes o después, es cuestión de tiempo. Si ocupa un puesto de privilegio en la galería de personajes retro es posiblemente por su capacidad única para reírse de sí mismo y de no tomarse demasiado en serio. Es algo que se empieza a echar de menos en el panorama actual, donde todo es cada vez más serio, aburrido y pagado de sí mismo.

¿Por qué debería volver?

Por eso que acabamos de decir más arriba, porque hace falta algo de risa en el mundo actual. *Bomberman* nos demostró que era posible divertirse sin complicaciones ni superfluas florituras, y que la risa no estaba reñida con la adicción y con hacer buenos juegos. *Bomberman* es el último estandarte de una manera de hacer y de entender los videojuegos. La industria le necesita más de lo que *Bomberman* necesita a la industria.

BOMB JACK

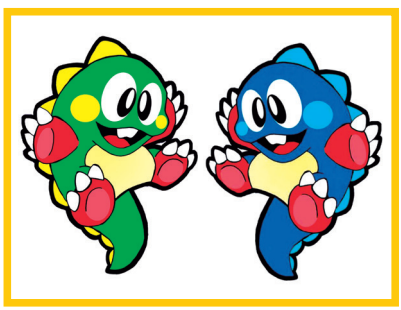
Bomb Jack es la bomba.

Este curioso personaje con cierto aire a Super Ratón tuvo su momento de gloria de la mano de Taito y una genial recreativa que recibió sus correspondientes conversiones domésticas (como ya sabrás si prestaste atención al capítulo IV de este mismo libro) y hasta una secuela allá por mediados de los 80, cuando todo era imaginativo, fresco y original. Así era el mismísimo *Bomb Jack,* un superhéroe simpático y algo infantil que debía salvar el mundo de una invasión de alienígenas que habían sembrado las ciudades más representativas del mundo con bombas que al explotar dejaban un escenario arrasado. Por suerte, el bueno de *Bomb Jack* podía dar enormes saltos y planear con su capa para alcanzar los rincones más recónditos e inaccesibles de cada pantalla, para desactivar las bombas y esquivar en el intento a los malvados alienígenas que pululaban erráticamente por cada fase. Un auténtico juegazo y un personaje como todos los grandes personajes retro: con toneladas de carisma e ingenio.

¿Por qué debe volver?...

Porque ya no se hacen juegos así de adictivos y divertidos. Literalmente. No vas a encontrar nada igual en el panorama actual de videojuegos ni lo vas a hacer en muchos años. La industria necesita urgentemente un reseteo y volver a rebuscar entre sus cimientos para encontrar inspiración en su glorioso pasado.

BUB Y BOB (BUBBLE BOBBLE)


Simpatía, alegría y diversión.

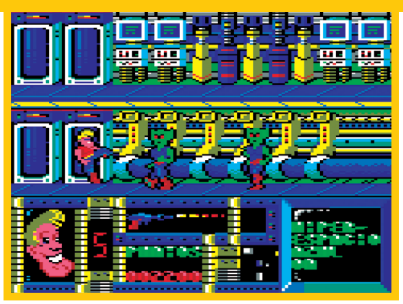
Pocos personajes retro han alcanzado un estatus tan respetable y mítico en el Olimpo de los grandes personajes de los videojuegos retro como estos dos simpáticos y queridos dragones. Bub y Bob llevan escupiendo pompas de jabón y saltando sobre sus enemigos desde hace ya más de tres décadas, y siguen en una forma envidiable. No contentos con protagonizar un exitazo de la talla del *Bubble Bobble* original, dieron el salto a otra saga paralela, el *Bust-A-Move* o *Puzzle Bobble*, donde igualmente hicieron las delicias de los jugones más aficionados al género arcade.

Somos muchos los que echamos de menos a estos dos personajes, y tal vez vaya siendo hora de que se dejen caer con una nueva aventura, algo completamente nuevo pero con reminiscencias y guiños al clásico arcade original de Taito, que haga las delicias de las nuevas generaciones de aficionados y de los más veteranos por igual.

¿Por qué deberían volver?

Porque un nuevo *Bubble Bobble* sería el juego ideal para jugarlo entre padres e hijos. Serviría de puente generacional para conectar y reconciliar a los más viejos con los más jóvenes. ¿Te imaginas poder jugar con tu hijo a dobles con un nuevo juego de *Bubble Bobble* con espectaculares gráficos de nueva generación?...Bub y Bob, por favor, volved ya y demostradle a todo el mundo que aún seguís teniendo potencial. Yo lo sé. Tú lo sabes. Todo el mundo lo sabe, pero a veces es conveniente recordar lo que se nos va olvidando con el paso del tiempo…

FREDDY HARDEST



Queremos al Freddy Hardest original.

Un personaje absolutamente irrepetible. Hoy en día todo el mundo adora al Tony Stark del universo cinematográfico de Marvel porque es un playboy millonario, borrachín, sinvergüenza y juerguista. Pues resulta que ese personaje ya existía hace muchos años y además inspiró la creación de decenas de clones memorables. *Freddy Hardest* es uno de ellos, posiblemente el mejor. Y además, para orgullo patrio, era una creación made in Spain. El Tony Stark español del espacio protagonizó dos juegos geniales a mediados de los 80, el primero infinitamente mejor que el segundo, pero nos proporcionaron horas y horas de diversión en compañía de este granuja entrañable. Su chulería e ingenio le sacaron de mil y un apuros, y aún hoy se hace raro entender porqué no ha vuelto a disfrutar de otra oportunidad.

¿Por qué debería volver?…

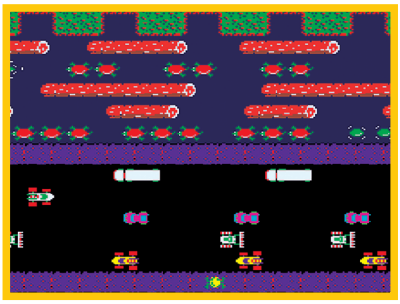
Porque ya no hay personajes de videojuegos que sonrían y se lancen de cabeza al peligro con optimismo y alegría. Freddy Hardest siempre sonreía y te hacía sonreír, hoy en día todos los personajes de videojuegos tienen cara de estreñidos y parecen acartonados. Freddy rebosaba vitalidad y te contagiaba ese entusiasmo y esa alegría que hoy en día se ha perdido. ¿O soy el único que se ha dado cuenta?...

FROGGER

Nunca una simple rana (con permiso de la Rana Gustavo) tuvo tanto carisma ni dio tanto juego como la rana protagonista del *Frogger* original, uno de los grandes clásicos arcades de todos los tiempos y también uno de los más difíciles, como ya te adelantamos en el capítulo XI. Con el paso de los años y la evolución de la saga, supimos que seguía en una forma envidiable, gracias a su reaparición puntual en *Frogger 2: Swampy's Revenge*, secuela del remake que ya protagonizara en 1997. Es la demostración clara y evidente de que con mucha imaginación y buenas ideas, hasta una simple rana pixelada puede dar mucho juego.

¿Por qué debería volver?...

Porque la mecánica de los juegos protagonizados por Frogger son más sencillos que el mecanismo de un chupete, pero al mismo tiempo enormemente adictivos y divertidos. El paradigma de que muchas veces, menos es más. Sobre todo en los videojuegos. Muchos deberían tomar nota y aprender. Frogger seguirá enganchando a varias generaciones de jugadores en el futuro, pero una nueva aventura que le devolviera a la actualidad podría hacerle salir del olvido.



Frogger es atemporal.

GEORGE, LIZZIE Y RALPH (RAMPAGE)

Destrucción terapéutica gratuita.

Las tres bestias gigantes (y mutantes) con más encanto del panorama retro han demostrado de sobra su potencial para divertir y sorprender a las nuevas generaciones, en 2018 se estrenó la película de imagen real basada en el arcade clásico *Rampage*, protagonizada por Dwayne "The Rock" Johnson y estos tres gigantes recreados digitalmente, nuestros queridos y juguetones George, Lizzie y Ralph. Tan simples y efectivos como hace ya casi 40 años. ¿Por qué no soñar despiertos con un nuevo *Rampage* en las consolas actuales? Cosas más imposibles se han visto, una y otra vez. Desde luego sería un puntazo, y además el concepto del juego, lejos de estar desfasado, ha demostrado su validez en tiempos modernos en más de una ocasión: el mismo concepto de destrucción total se ha reinventado en juegos relativamente recientes como *El Increíble Hulk* (2008).

¿Por qué deberían volver?

Ya lo han hecho en el cine, ¿por qué no en un videojuego? No es tan difícil, y sería genial volver a ver a estos tres monstruos de la destrucción y la diversión recreados en 3D y en ambientes abiertos dando mamporros y destrozándolo todo a su paso. Yo pagaría lo que quisieran cobrarme por volver a jugar con George, Lizzie y Ralph en un videojuego de nueva generación...Qué queréis que os diga, a veces lo único que me apetece es tumbarme en el sofá y machacar edificios. La vida es dura y te lleva a hacer estas cosas. Afortunadamente los puños de estos tres gigantes del entretenimiento sano son más duros todavía.

GOLDEN AXE

Pocas veces hemos tenido la ocasión de jugar a un videojuego con un trío protagonista más mítico. Héroes en solitario y grandes protagonistas hay muchos, la galería de personajes retro

es interminable, pero pocas veces vienen de tres en tres como es el caso de *Golden Axe*: Ax Battler, Tyris Flare y Gillius Thunderhead, o lo que es lo mismo, el guerrero, la princesa amazona y el enano más populares de la cultura retro vinieron en la década de los 80 para quedarse y hace ya muchos años que no hemos vuelto a saber de ellos.

SEGA tiene personajes emblemáticos...

¿Por qué deberían volver?

Tras una resurrección puntual con *Golden Axe Beast Rider* para Xbox 360 y PlayStation 3 en 2008, y en la que echamos de menos algo más vistoso o que por lo menos nos hiciera recordar sus mejores tiempos, estos tres guerreros no han vuelto a prodigarse por el panorama actual, y yo al menos soy de la opinión de que se merecen otra oportunidad. ¿Volverán algún día?...

HAGGAR

El ex-alcalde de Metro City, la ciudad retro con más chorizos y delincuentes por pixel de la historia de los videojuegos, fue todo un titán y un personaje explotado hasta la saciedad durante la recta final de los ochenta y la primera mitad de los 90, disfrutando de sus años de gloria al protagonizar la trilogía de *Final Fight* y alguna que otra aparición como secundario en varios juegos de Capcom. El rey de los beat'em up o "yo contra el barrio" ya lleva mucho tiempo desaparecido y sus fans ya empezamos a echarle de menos…

¡Que vuelva Final Fight!

¿Por qué debería volver?…

Los beat'em up murieron hace años, y paradójicamente siguen siendo un género que tiene legiones de seguidores, entre ellos vuestro humilde servidor que estas líneas escribe, por eso les he dedicado el capítulo XV en exclusiva. Efectivamente, somos muchos los que seguimos hambrientos de nuevas aventuras que repitan las viejas mecánicas con aire fresco. La misión de resucitar el género se antoja imposible, quizá solo al alcance de un gigante como Haggar y sus puñetazos de la vieja escuela, al estilo inconfundible de Bud Spencer y Terence Hill.

JOE MUSASHI (SHINOBI Y SHADOW DANCER)

Joe Musashi sigue vivo, al menos en nuestra memoria y nuestros recuerdos. Somos muchos los que le echamos de menos, y aunque han pasado ya muchos años desde la última vez que le vimos en un juego como protagonista absoluto, quizá alguien pudiera rescatarle del olvido en el

que parece haber caído junto a tantos otros personajes geniales del catálogo de Sega de grandes iconos de la industria. Ninjas hay muchos, pero dotados del carisma de Musashi hay pocos.

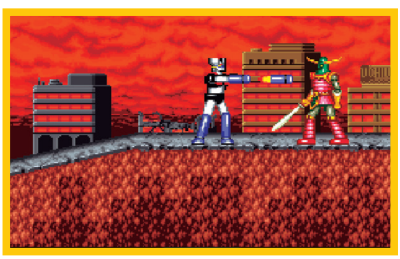
¡Vuelve, Joe!

¿Por qué debería volver?

Su destreza en el combate, su maestría en el sigilo y la infiltración, su rapidez y sus artes místicas para liberar las más destructivas magias le convierten en un personaje ideal para protagonizar un nuevo gran juego, aunque fuera tan solo para olvidar esa aberración aparecida para PlayStation 2 en 2003 y cuya exageradísima dificultad acabó por enterrar a la saga y con ella al personaje.

MAZINGER

Mazinger necesita (todos necesitamos) tener un GRAN juego en mayúsculas que le haga justicia. Un icono de la cultura pop como este inolvidable robot no puede caer en el olvido y tener tras de sí una historia tan pobre en el terreno de los videojuegos, es lo que venimos pidiendo a gritos desde el capítulo anterior. Es de justicia y es necesario que Mazinger vuelva por la puerta grande con un juego espectacular que nos devuelva la fe en el sentido común y comercial de las grandes empresas del sector. No se comprende cómo es posible que un personaje y una licencia tan apetitosa y con millones de seguidores empedernidos por todo el mundo no tengan lo que llevan reclamando desde hace décadas.



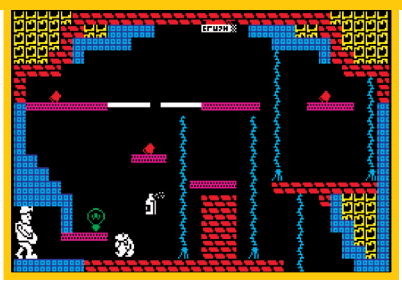
¡Un gran juego de Mazinger por favor!

¿Por qué debería volver?...

Muy fácil. Primero porque vendería juegos a espuertas, segundo porque un peso pesado como Mazinger siempre es bienvenido para darle apoyo y soporte a la industria del videojuego, y tercero y aún más importante: hay por lo menos dos generaciones de chavales que han crecido sin tener nada decente de Mazinger que llevarse a la boca. Repito: es un pecado desaprovechar esta licencia.

MONTY MOLE

¿Un topo como protagonista de un videojuego? De varios videojuegos, de hecho. Hay que remontarse a principios de los 80 para ver las primeras aventuras del carismático topo Monty, seguro que los más veteranos del lugar pasaron horas jugando a clásicos ochenteros como *Auf Wiedersehen Monty*, en los que nuestro simpático amigo era la estrella de las plataformas de



El viejo Monty aún tiene fuelle.

8 bits. Superar una sola de sus dificilísimas fases ya era todo un reto, y la sensación de recompensa era enorme. Hoy en día personajes como Monty no suelen prodigarse demasiado, y cuando lo hacen dan la sensación de ser copias de una copia de algún otro personaje famoso. Falta originalidad y personajes con carisma, no nos cansaremos de repetirlo. Y qué duda cabe de que Monty Mole era uno de ellos.

¿Por qué debería volver?

El género de las plataformas no atraviesa su mejor momento, por extensión es bastante complicado encontrar personajes protagonistas de este tipo de juego dotados del suficiente carisma que años atrás tenían otros grandes exponentes del género como Sonic o Mario. Tal vez no fuera mala idea rediseñar al viejo topo y darle una segunda oportunidad…

ROBOCOP

Este fue el mejor. ¡Queremos más!

No nos engañemos, Robocop es hijo de su tiempo y pertenece a su época, no tiene mucho sentido fuera de los años 80 y 90. De hecho, el remake cinematográfico de 2014 fue un fracaso por diversas razones, la principal y más grave fue su falta de humor negro y ese cinismo que en los ochenta sí que funcionaba a la perfección, para convertir al personaje en un justiciero bobalicón y plano, cuando el Robocop original era un personaje completamente redondo y lleno de matices. El Robocop que aquí reivindicamos es el de la película original de Paul Verhoeven (1987), y el Robocop del genial arcade y sus respectivas conversiones a ordenadores de 8 bits, todas ellas magníficas.

¿Por qué debería volver…?

Porque como acabamos de explicar, lo de 2014 no fue un regreso, y para colmo no vino acompañado de un videojuego que le hiciera justicia. Craso error. Necesitamos que Robocop vuelva a los videojuegos, y no cualquier Robocop. Queremos otro juego como el de Data East pero con la tecnología de hoy en día. Si algo funciona, ¿para qué cambiarlo?…

SABOTEUR

Y seguimos a vueltas con los ninjas. ¿Qué no vuelve Joe Musashi?...Pues no pasa nada, tenemos a otro ninja retro en el banquillo que seguro que estaría más que dispuesto a regresar y terminar las misiones que dejó inacabadas. El protagonista del emblemático *Saboteur*, del que ya te hablamos en el capítulo III y al que no dudamos en destacar como uno de los juegos

más recordados e influyentes de la década, es un mito consagrado de la galería de personajes retro que llenaron de alegría las tardes de nuestra infancia y juventud. La infiltración no se inventó con Metal Gear, ya existía desde tiempos ancestrales, y el esconderse para pasar desapercibido por encima de entrar a saco pegando tiros ya era un concepto original que la saga Saboteur supo explotar como ninguno.

¡Demuestra lo que sabes hacer!

¿Por qué debería volver?

Queremos que su ninja protagonista vuelva, y queremos que lo haga en condiciones, con un nuevo juego que explote las posibilidades técnicas de las consolas de nueva generación. Es verdad que a unas malas siempre nos quedará la magnífica obra original de Clive Townsend, y esa tercera parte de la que tanto se ha rumoreado durante mucho tiempo.

Quizá la época dorada de los ninjas ya quedó atrás, pero un buen juego es siempre un buen juego, y las andanzas de nuestro saboteador favorito siempre serían bienvenidas.

SIR ARTHUR

El recordado y carismático protagonista de *Ghosts n' Goblins* forma parte del Olimpo de los dioses de los videojuegos por méritos propios. Recorrer un cementerio en calzoncillos y descender hasta el mismísimo Infierno a rescatar a tu amada no es tarea fácil ni agradable, pero Sir Arthur lo hizo en varias ocasiones. Todas las entregas de la saga tienen algo en común que hoy en día nos sigue enganchando y que pedimos que vuelva: diversión, sentido del humor, adicción y dificultad de la buena, la de la vieja escuela. Cuando todo esto va de la mano es fácil entender porqué ya no se hacen héroes como Sir Arthur...

Sir Arthur ya lleva tiempo desaparecido.

Es sencillo: porque ya no hay juegos a su altura.

¿Por qué debería volver?

Por el mismo motivo que el de todos los personajes de esta lista: porque el panorama actual de los videojuegos está muy necesitado de protagonistas con carisma y con personalidad. Ya no queda de eso. Personajes como Sir Arthur son un bicho raro hoy en día. Algunos dirían que ya se han quedado anticuados. Yo digo que lo bueno es intemporal, y por lo tanto imperecedero. Si funcionó en su día funcionaría hoy también. Solo necesita otro juego a su altura... ¿Nos escuchará Capcom algún día?

SNOW BROS

¡Queremos otro Snow Bros!

Muy en la línea de los ya mencionados Bub y Bob de *Bubble Bobble*, tenemos aquí a los gemelos de nieve, dos simpáticos iconos retro a la altura de los dos anteriores, incluso más aún dependiendo de a quienes se le pregunte. Forman parte de los ochenta por los pelos, muy justito porque llegaron en 1990, pero venga, los hemos metido aquí porque estos dos curiosos y muy recordados muñequitos de nieve tienen una auténtica legión de seguidores detrás, fieles incondicionales que siguen suspirando por ese gran juego retro que es *Snow Bros*, y esa sencilla pero adictiva mecánica que consistía en envolver a los monstruos enemigos en bolas de nieve para posteriormente empujarlos cuesta abajo y hacerlos reventar. Lo mismo que en *Bubble Bobble* pero cambiando las pompas de jabón por bolas de nieve. Si algo funciona, ¿para qué cambiarlo?...

¿Por qué deberían volver?

Básica y fundamentalmente porque ya no se hacen juegos tan divertidos como *Snow Bros*. Tiene algo que engancha, que encandila, que te hace querer seguir una pantalla más y te hace enamorarte de sus sprites animados al estilo "cartoon", como si de una película de dibujos animados se tratara. Insisto: Los *Snow Bros* deben volver, estos personajes son demasiado geniales y el juego demasiado bueno como para dejarlo todo en el olvido y vivir de las rentas del recuerdo. Queremos una nueva aventura de estos dos gélidos hermanos…antes de que se enfríen.

SUPERMAN

El único juego retro decente de Superman.

Como ya hemos señalado en el capítulo anterior, el pobre Superman ha tenido una racha pésima de videojuegos mediocres a sus espaldas, y a excepción del magnífico arcade de Taito de 1988, del que ya te hablamos en el capítulo XIII, se hace realmente complicado encontrar algo decente que llevarse a la boca con el logotipo del kryptoniano más famoso de todos los tiempos. Como dice el refrán popular, "la suerte de la fea, la guapa la desea", o lo que es lo mismo traducido al terreno de los videojuegos, personajes mucho peores y menos interesantes que Superman gozan de mejores videojuegos, ¿Por qué entonces no acaba de llegar ese gran juego protagonizado por Superman que tanto echamos de menos?...Ninguna consola actual ni pasada ha sabido sacar provecho de una licencia jugosa como esta. Motivo de más para que reclamemos su regreso (esta vez) de una vez por todas.

¿Por qué debería volver?

Queremos un súper juego de Superman, y no una mediocre adaptación de una película ni de una saga de cómics más o menos oportunista. Queremos el juego de Superman con el que llevamos años soñando en nuestras consolas de nueva generación.

WONDER BOY

Otro ilustre clásico que queremos que vuelva es Wonder Boy. Es cierto que recientemente pudimos verle en la Switch de Nintendo protagonizando todo un juegazo, *Wonder Boy The Dragon's Trap*, pero nos ha sabido a poco. Queremos más. Y queremos que vuelva haciendo gala de las mismas cualidades que nos enamoraron en su día, protagonizando otro gran juego que mezcle las plataformas con la acción, la aventura y un poco de todo. ¿Pedimos demasiado? Los juegos de Wonder Boy tenían algo que no sabría definir exactamente y que nos mantenían enganchados a la trama y el desarrollo del juego de una forma mágica, y su protagonista tenía un carisma innegable. Es cierto que gran parte de esto se ha perdido con el paso de las décadas, aunque pequeños homenajes como este *Wonder Boy The Dragon's Trap* para Nintendo Switch nos hagan recuperar la ilusión de vez en cuando.

Necesitamos más Wonder Boy.

¿Por qué debería volver?

Si nunca has jugado a un juego de Wonder Boy te estás perdiendo una pieza importante de la historia de los videojuegos, y esto no es hablar por hablar: si quieres disfrutar de una aventura larga, variada, genial y con capacidad para sorprenderte una y otra vez, y que además aprovechaba al máximo las capacidades técnicas de las plataformas en las que se desarrollaba (Master System y Mega Drive), no debes perderte las aventuras de este muchacho maravilloso. *Wonder Boy in Monster Land* era mi favorito, y no quisiera abandonar este mundo sin probar sus nuevas aventuras...

Y alguien que nunca debería dejar de volver, una y otra vez, es nuestro siguiente invitado. Nuestro particular recorrido por los videojuegos de los años 80 y por toda una década de gloriosa locura y genialidad no estaría completo sin la actuación de un gran músico. Damas y caballeros, como anfitrión de honor para darle brillo y grandeza a este capítulo y para aportar la banda sonora que la ocasión merece, tenemos en el escenario nada más y nada menos que a una auténtica estrella musical, **Gryzor87**.

Entrevista a Gryzor87

-Querido amigo, la primera pregunta viene acompañada con un solo de batería de fondo: ¿Qué tenían los grandes personajes retro que se ha perdido hoy en día?... ¿Han muerto las grandes mascotas y los grandes protagonistas del pasado?

- ¡Gracias por tan honorable recibimiento! (risas) Supongo que todo va unido a una época. Además "los grandes personajes retro" han sido casi siempre testigos -y herederos- del legado anterior. Ridley Scott dijo que *Blade Runner* (1982) no existiría de no ser por *Metrópolis* (1927), a la que le debe mucho. Igualmente *Indiana Jones* tiene su origen en las películas de aventuras de los 50 como El Secreto de los Incas. Y de esta forma tenemos a grandes personajes y argumentos formando parte del imaginario colectivo en esa época tan concreta, y que a su vez arrancaron desde atrás. En los 80 todo tenía que ser "lo más": tipos con metralletas sacando músculos, helicópteros y explosiones, colores vivos (incluso fluorescentes), parajes exóticos, aventuras increíbles y héroes solitarios. De alguna manera aquello tocó techo y explosionó de forma literal y figurada cuando los personajes fueron tomando un cariz más moderado, a la par que sofisticado en el sentido de que cada vez buceaban más en sus propios sentimientos. Y al final de los 90 toda la "exageración ochentera" se fue disipando. Pero sin duda hay un hecho notable que observamos en películas y series de finales de los 70: todo ese movimiento de acción sin límites culminó en los 80 y junto con la tecnología de los procesadores pasamos de tener videojuegos como el *Space Invaders* o el *Centipede* a los ochenteros *Commando*, *Shinobi* o *Double Dragon*, donde estos héroes pudieron encontrarse con sus jugadores a través de los mandos, en los arcades, consolas y microordenadores domésticos. Y lógicamente aquello dio lugar a personajes, mascotas y escenarios maravillosos.

Los personajes de los ochenta estaban a veces cortados por un patrón muy estereotipado.

En los juegos retro la música era a veces lo más imortante a la hora de crear sensaciones.

-Como compositor, músico y artista especializado en la industria, explícanos el milagro: ¿Cómo era (y es) posible hacer música (¡y vaya música!) con los medios tan precarios de que disponían los programadores en los años 80?...Sigo sin explicármelo…

-Según tengo entendido, algunos de ellos desarrollaban sus propias herramientas en lenguajes de bajo nivel -como el código máquina o el ensamblador- y a partir de ahí programaban los chips incluso desde otras máquinas (desarrollo cruzado). Un músico de *chiptune* en realidad tiene una parte importante de programador: traduce las notas, acordes y melodías a código. Hoy día existen multitud de herramientas para programar chips (los llamados trackers) y profundizar en sus sonidos, pero la parte de programación es esencial.

-Muy a menudo te has asociado con nuestro amigo y también estrella invitada en este mismo libro, el gran Locomalito, para sacar adelante algunos de tus proyectos. ¿Cómo es trabajar junto a él? ¿Cómo os entendéis, siendo cada uno especialista de una parcela tan aparentemente inconexa con la otra? ¿Qué va primero, la música o el videojuego?... ¿O se va haciendo todo al mismo tiempo?

- Me encanta esta pregunta, pues no se suele trabajar igual con distintas personas. Unos te indican al principio las líneas generales del proyecto para que vayas desarrollando piezas y otros como Locomalito permiten hacer un *feedback* continuo, es decir, un seguimiento de la evolución del trabajo. Imagina que en una película el director y el actor principal no paran de hablar y esculpir a su personaje durante todo el rodaje. Eso exactamente hacemos Juan y yo: vamos amoldando la música, los gráficos y el *gameplay* conjuntamente, realizando pequeños ajustes a lo largo del proceso hasta tener una buena armonía de todos estos elementos. Nos importa mucho más "el todo" que "las partes". Y a la larga es mejor. Normalmente tenemos amplias conversaciones sobre cómo debe ser el juego y cuáles sus limitaciones técnicas y plásticas. Entonces una vez que todo está acotado -y acordado-, empiezan las pruebas conjuntas. La máxima es: "imagen, movimiento y música deben funcionar **juntos**". Si a veces algo no funciona, se suprime o modifica y se vuelve a empezar. Es un proceso muy vivo y creativo, y además nos encanta ponernos a prueba con cada movimiento.

-¿Qué juegos retro están entre tus favoritos? ¿Qué músicas o qué bandas sonoras tienes grabadas a fuego lento en tu oído y en tu memoria, de entre todos los grandes del pasado?

- Bueno, te puedo decir infinidad de ellos. Nunca me canso de jugar a ciertos arcades. Me pregunto que si un juego tiene más de 30-40 años y la gente sigue jugándolo sin parar es porque sin duda es bueno. Ahí tenemos el *OutRun* (Sega, 1986), *Shinobi* (Sega, 1987), *Aliens* (Konami, 1990), *Golden Axe* (Sega, 1989), *Renegade* (Technos, 1986), y un largo etcétera. En cuando a bandas sonoras, tengo especial debilidad por el estilo de Tamayo Kawamoto, impredecible, bello y muy japonés. Algunas de sus obras maestras con la compañía Capcom pasan por *Ghouls and Ghosts* (1988), *Black Tiger* (1987) o *Legendary Wings* (1986). Otras bandas sonoras de notables compositores podrían ser:

-*Strider* (Capcom, 1988), de Junko Tamiya
-*Castlevania Bloodlines* (Konami, 1994), de Michiru Yamane
-*Splatterhouse* (Namco, 1988), de Katsuro Tajima y Yoshinori Kawamoto
-*Ys II* (Falcom, 1988), del genial Yuzo Koshiro

Pero en mi niñez y dado que crecí con un MSX, no puedo olvidar las melodías pegadizas y fantásticas de juegos como *Penguin Adventure* (Konami, 1986), *Zanac* (Compile, 1986) o *Thexder* (Game Arts, 1986) con sus 3 canales PSG del chip AY-3-8910.

- Te confieso que mi pasión por la música murió con U2, Depeche Mode, The Cure, Metallica y en general, las grandes bandas de los 80. Odio profundamente el reguetón y la inmensa mayoría de la basura musical que se produce hoy en día, con mis respetos para aquellos a quienes les guste. ¿Cuáles son tus gustos musicales a nivel personal, y qué opinas del panorama actual?

- Bueno, aquí podría escribir varias páginas (risas). En líneas generales me gustan las composiciones con alma, que digan algo o te hagan sentir emociones de todo tipo. Hay cosas buenas aquí y allá, antes y ahora. Desde los 80 me gustó el Heavy Metal, los sintetizadores y las bandas sonoras de Cine. Ahí van algunos nombres de distintas épocas: La banda suiza *Coroner, Vince DiCola, Judas Priest, Miklós Rózsa, Alan Silvestri, Wojciech Kilar, Jerry Goldsmith, Bronislau Kaper, Giorgio Moroder, Bernard Herrman, Basil Poledouris*,...la tira. El panorama actual está muy diversificado. Hay muy buena música pero hay que buscarla. Por ejemplo, el compositor del moderno *Doom* o *Killer Instinct* Mick Gordon hace delicias con sus artefactos o "Glitch Metal" como él dice. Todo un especialista. En cuanto a las bandas sonoras de cine, ahora parece que hacen énfasis más sobre texturas y ambientes que sobre las melodías y los evocadores pasajes de antaño. ¿Cuestión de modas pasajeras? podría ser. Ahora se me hace algo difícil recordar los temas (si los hay) de algunas películas modernas (risas)

-¿Alguna vez has interpretado tus creaciones musicales en directo? ¿Te gustaría poder hacerlo algún día, sería posible desde el punto de vista técnico y/o tecnológico?

-Sí, una vez hicimos un concierto en el evento RetroMadrid e interpretamos música de videojuegos retro, y una parte fue con un par de temas míos: *Maldita Castilla y Super Hydorah*. Todo es ponerse a ensayar y elegir bien los sonidos.

Gryzor87, un tipo genial. Encantador, humilde y solidario: conocerle es quererle y admirarle.

-¿Alguna vez has "hackeado" un juego retro y has hecho el experimento de meterle otra música distinta a la que traía originalmente? Yo siempre he tenido curiosidad por hacer eso... ¿Te imaginas un Sonic al ritmo de Michael Jackson? ¿O a Mario saltando y corriendo por su vida al ritmo de For Whom the Bell Tolls de Metallica?...Debe ser toda una experiencia, ¿no?...

-La verdad es que he visto por *Youtube* cosas parecidas, pero yo no he sentido la curiosidad de adentrarme por tales senderos (risas). Incluso una vez alguien me dijo: ¿Tienes por ahí algún tema que no uses y pueda meterlo en mi juego? y yo le respondí: "Puede que no funcione porque no fue creado para ese juego", aunque quizás podría funcionar. Si ves los dibujos de *Tom y Jerry*, donde la música está sincronizada perfectamente con las escenas, todo se nota más integrado y orgánico, ¡es genial!

-Recomiéndanos tres bandas sonoras de videojuegos que no podemos dejar de escuchar.

-Ahí van:
-*Out Run* (Sega, 1986) por Hiroshi Kawaguchi
-*Soul Blade* (Namco, 1997) por Takanori Otsuka y Takayuki Aihara
-*Nemesis II* (Konami, 1987) por Masahiro Ikariko y Motoaki Furukawa

-¿En qué próximos proyectos estás trabajando actualmente?

-Pues estoy dándole duro a *Star Guardian*, un proyecto de Locomalito, trabajando el chip YM2151 + samples de baja resolución estilo *OutRun*. También en otros dos proyectos: uno de ellos será un juego tipo *Snow Bros* de un estudio canadiense, y lleva la música con samples a baja resolución estilo SNES o juegos como *Puzzle Bobble* o *Neo Turf Masters*. El otro será un juego de investigación y acción tipo *Metal Gear*, pero no será militar. Aunque saldrá para PC tendrá las limitaciones de un MSX2, y estoy programando la música en PSG+SCC desde un tracker real de MSX (Trilo Tracker).

-Como profesional, además, de la enseñanza (al igual que yo), me imagino que alguna vez habrás intentado aunar tus dos grandes pasiones, la docencia y los videojuegos. ¿Cómo fue el experimento?...

-He tenido la enorme oportunidad de dar algunas charlas con Juan (Locomalito) en espacios divulgativos incluso académicos como la Universidad de Málaga. Y me encanta la experiencia, pues la gente suele ser muy receptiva y atenta. Y además he podido contar la parte oculta y menos divertida del proceso creativo, lo cual es incluso terapéutico para mí (risas). De todas formas compartir esos pequeños conocimientos con gente siempre es algo positivo, pues nunca sabes si en la sala hay futuros compositores o simplemente personas que sientan curiosidad por empezar sus propios proyectos. Por todo ello bien merece la pena.

La banda sonora de Out Run es una auténtica pasada. ¡Hazte con ella!