

¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro GAMER

AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS



NUEVOS HORIZONTES PARA ANIMAL CROSSING

REPASAMOS TODAS LAS ENTREGAS DE LA SAGA HASTA SU ESTRENO EN SWITCH

THE GREAT ESCAPE

LA EVOLUCIÓN DEL REY ISOMÉTRICO DE LAS FUGAS

POLE POSITION

LA HUELLA DE NAMCO SIGUE EN EL ASFALTO

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

LOS MAESTROS JEDI DE BIOWARE NOS REVELAN LA GENESIS DE SU LEGENDARIO ACTION RPG

MARBLE MADNESS

UNA CANICA, SEIS FASES, UNA COIN-OP MÍTICA



JET SET WILLY

LOS 60 NIVELES, ANALIZADOS POR SU CREADOR, MATTHEW SMITH

JUGAR CON LOS PIES

CUANDO LA DIVERSIÓN VA MÁS ALLÁ DE UN SIMPLE PAD

DENTRO DE ARC SYSTEM WORKS

MINORU KIDOOKA NOS ACOMPAÑA A TRAVÉS DE LA HISTORIA DE SU ESTUDIO

GUÍA DE COMPRAS DE CASTLEVANIA

¿CUÁNTO PAGARÍAS PARA HACERTE CON TODO EL LEGADO DE LOS BELMONT?

SUMARIO

>> **Retro Gamer 31** La revista favorita de los Sith



RETRORADAR

- 04 **Evercade**
¡Viva el formato físico!
- 06 **Amstrad Eterno**
Nos chifla el CPC.
- 08 **Space Moves**
La versión definitiva.
- 09 **Kunio a mansalva**
18 clásicos en 1.
- 10 **Libros**
¡Y un Blu-ray!

LA HISTORIA DE

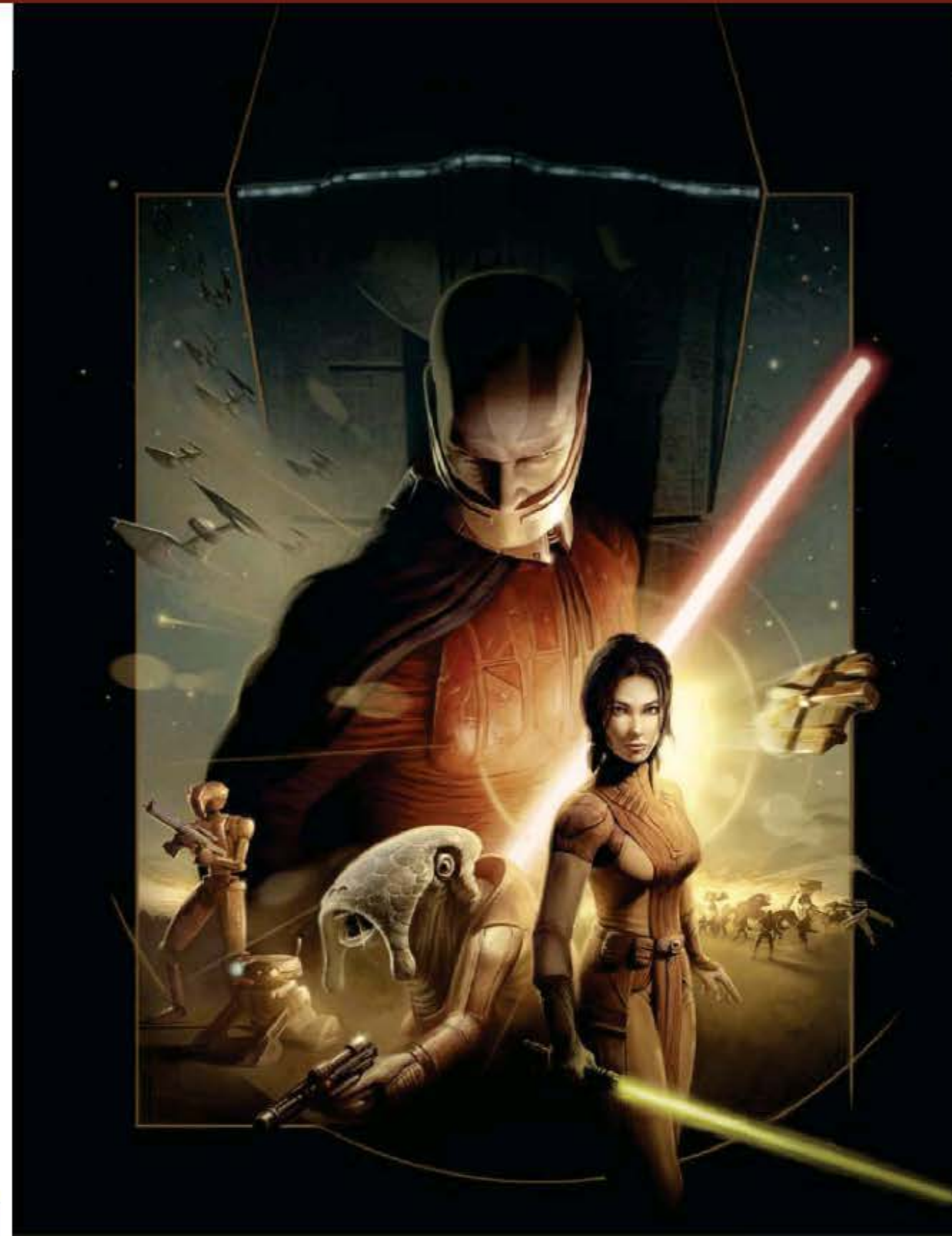
- 12 **Star Wars: KOTOR**
- 22 **Pole Position**
- 38 **Animal Crossing**
- 48 **La saga Strike**
- 62 **Falcom**
- 68 **Time Crisis**
- 72 **Twin Cobra**
- 78 **Bactron**
- 94 **Marble Madness**
- 108 **Psycho Pigs UXB**
- 118 **Nosferatu**
- 120 **Fist II**
- 132 **Deliverance**

REPORTAJES

- 28 **Jet Set Willy.** Cada nivel, analizado por su creador.
- 42 **Animal Crossing: New Horizons.** Monería extrema en Switch.
- 56 **Toni López Yeste.** El artista de Gaelco.
- 82 **Arcades en Amiga y ST.** Duelo de ports para 16 bits.
- 88 **Arc System Works.** Unos auténticos artesanos.
- 100 **Jorge Granados.** Todo un todoterreno Made in Spain.
- 110 **Todo de importación.** Inéditos en Occidente.
- 124 **Jugar con los pies.** ¡Mira mamá, sin manos!
- 136 **The Great Escape.** Fugas isométricas.
- 142 **Castlevania.** ¿Cuánto pagarías por cada juego?

PANTALLA FINAL

- 146 **Command & Conquer**



22 Pole Position

Namco nos enseñó con dolor la importancia de frenar en las curvas



110 Todo de importación

Los mejores videojuegos que jamás salieron de las fronteras de Japón. ¿Cuántos conoces?

12 STAR WARS: KOTOR

Para muchos sigue siendo el mejor videojuego jamás creado sobre el universo de Star Wars. Hablamos con los veteranos de BioWare que gestaron este rompedor Action RPG.

136 The Great Escape

Y otras joyas isométricas de John Heap



TIENES UNA CITA CON AMSTRAD ETERNO 2020

DOS DÍAS PARA DISFRUTAR DEL CPC

Amstrad Eterno cumple cinco años de vida y lo celebrará a lo grande con una nueva edición, que vuelve a tener como marco la antigua fábrica de hilatura Fabra i Coats, en el Espai Josep Bota de Sant Andreu, Barcelona. Si vivís en la Ciudad Condal, para cuando leáis estas líneas aún estaréis a tiempo de disfrutar de dos jornadas dedicadas en cuerpo y alma al legado del inolvidable Amstrad CPC. El evento tendrá lugar los días 28 y 29 de marzo, en un horario de 10 a 20 horas el sábado y de 10 a 14 horas el domingo.

Uno de los principales fuertes de cada entrega de Amstrad Eterno es su cartel. El de este año rinde homenaje a *2001: Una Odisea del Espacio* y viene firmado por el gran Ángel Luis Sánchez, autor de las carátulas de *El Poder Oscuro* y *Jungle Warrior*, entre otros clásicos de la Edad de Oro del Software Español. Sánchez también fue el responsable de la portada del libro *Un Pasado Mejor*.

Y hablando de aquella inolvidable época, Amstrad Eterno contará entre sus ponentes con algunos primeros espadas de la época: Pablo Ruiz y Luis Rodríguez de Dinamic, Isidro Gilabert y Alberto J. González de New Frontier y Bits Managers y nada menos que con José Luis Domínguez, el fundador de Amstrad España. Será una oportunidad única para que os firme vuestro ejemplar de *Queremos su dinero*, el magistral libro que nuestro compañero Jesús Martínez del Vas dedicó a la trayectoria de Domínguez, un

auténtico visionario de la industria española.

Amstrad Eterno rendirá homenaje, por partida doble, a Juan Giménez. Por un lado podréis disfrutar de una exposición dedicada a su obra (tanto en el campo de los cómics como en su faceta como ilustrador de portadas de videojuegos), y por otro acogerá una charla en la que diversos ilustradores de videojuegos de la época y ex-compañeros de Giménez compartirán anécdotas y vivencias relacionadas con su obra. La charla contará con Ángel Luis Sánchez de Zigurat, Ciruelo Cabral, Ángel Luis González de Dinamic y Estudio 21/9, Fernando San Gregorio de Dinamic/Topo Soft, Raúl Ortega de Dinamic y José Vicente Pons de Ópera Soft/Comix.

Si aún recuerdas los míticos cargadores de *Micromanía* no deberías perderte el Podcast en directo que organizarán los chicos de Retromania30, en el que entrevistarán al autor de la mayoría de pokes y cargadores que aparecieron en la primera y segunda época de la inolvidable cabecera de Hobby Press: Pedro José Rodríguez. Esperamos que alguien le pregunte los motivos de aquellos listados tan kilométricos.

Amstrad Eterno 2020 también contará dos charlas de programación a cargo de Fran Gallejo (una el sábado y otra el domingo), y será el marco de la presentación y lanzamiento de *Space Moves*, de Retrobytes Productions.

Como siempre, la feria acogerá la entrega de los premios internacionales Amstrad Eterno, y contará con stands dedicados a la venta de ordenadores, periféricos y juegos. Además, gracias a las asociaciones AAMSX, Explora Commodore y ZXDev podréis disfrutar con diversos ordenadores MSX, C64, Amiga y ZX Spectrum. ✪



SPACE MOVES REGRESA AL AMSTRAD CPC

DESARROLLADO POR RETROBYTES

Por Atila Merino "blackmores"

Lejos queda ya aquel 31 de octubre de 2015 en el que Toni Ramírez se proclamó ganador absoluto en la tercera edición de la CPC RetroDev gracias a su primer videojuego para Amstrad CPC, Space Moves. La competición alicantina fue testigo del sucesor espiritual de la mítica saga Moves de Dynamic, compuesta hasta entonces por la trilogía Army, Navy y Arctic. En aquella primera versión, el desarrollador barcelonés se ocupó de la programación y el apartado gráfico, mientras que la música y los efectos de sonido recaerían sobre el talentoso McKlain, un valor seguro a la hora de crear composiciones para sistemas de 8 bits.

Toni, siempre perfeccionista, decidió mejorar su creación nada más recibir el merecido premio, así que se unió, poco después, al desarrollador Alex Layunta y al reputado músico de la Edad de oro del software español, José Antonio Martín, ampliando de esta manera el grupo Retrobytes Productions que Alex había creado años atrás para dar vida a sus propios juegos de ZX Spectrum.

Tras más de cuatro años de mejoras constantes, rehaciendo todos y cada uno de sus apartados, la versión definitiva de Space Moves está completa por fin. El juego ha sido reprogramado de nuevo, con un apartado gráfico creado desde cero por Alex en un impecable modo 0 de 16 colores. Los sprites originales que Toni había reciclado de varios clásicos de Dynamic (la nave de Phantis y el batiscafo de Navy Moves, entre otros) son ahora completamente originales, con el diseño impecable al que nos tiene acostumbrados este gran grafista en otros juegos para el ordenador de Alan Sugar, como Outlaws, The World War Simulator: Part II y Jarlac.

El cambio gráfico es absolutamente brutal, incluyendo nuevos enemigos y otros elementos que, ahora sí, lo elevan entre lo más granado del CPC en este apartado. En lo que respecta a la banda sonora, sucede tres cuartos de lo mismo, y es que McKlain ha ampliado sus composiciones, haciéndolas mejores de lo que ya eran.

Pero no se acaban ahí las novedades, y es que ahora el juego se compone de dos cargas totalmente diferentes, la ya conocida hasta el momento, con un nivel principal completamente nuevo, y una segunda en la que recorreremos a pie una base casi tan extensa como Jarlac, su juego anterior.

Para esta segunda carga, José Antonio Martín ha compuesto varios temas musicales de notable calidad, algo totalmente normal teniendo en cuenta que se trata del mítico músico de Rescate Atlántida, Astro Marine Corps o Risky Woods, entre otros tantos clásicos. Pero si de cracks se trata, no podemos olvidar la espectacular ilustración que el maestro del cómic Juan Giménez (entre cuyas ilustraciones se encuentran las portadas de los videojuegos Sol Negro, Toi Acid Game, Casanova, Mutan Zone, etc) se encargó de dibujar para la portada del juego, casi treinta años después de su última intervención en el sector. Space Moves contará con su correspondiente edición física a partir del 28 de marzo, cuando se podrá conseguir, en primicia de la mano de Matra, en la quinta edición de la feria Amstrad Eterno de Barcelona. Nunca llegamos a probar el Desert Moves que se anunciaba al completar Arctic Moves, pero ahora podremos disfrutar de una cuarta entrega, no oficial, que nos llevará directamente al Espacio. ★

