

古い!

レトロゲームの必須ガイド



# retro GAMER

## F-ZERO™

NINTENDO NOS LLEVÓ HACIA EL FUTURO A 1000 KM/H

AMSTRAD | SINCLAIR | COMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO



**1942**  
CAPCOM CONTRA LA FLOTA JAPONESA

**他には**

- DIG DUG
- BLACK TIGER
- PIT-FIGHTER
- CENTIPEDE
- TWISTED METAL
- JUNGLE WARRIOR
- BLADE RUNNER
- TOP 25 ATARI ST
- MAGNAVOX ODYSSEY
- MASTER OF DARKNESS
- DIDDY KONG RACING

メイキング

# SPACE HARRIER

EL LEGENDARIO YU SUZUKI NOS CUENTA CÓMO CREÓ SU CLÁSICO ARCADE EN UNA ENTREVISTA EXCLUSIVA

### AMSTRAD GX4000

25 AÑOS DESPUÉS, BUSCAMOS LAS RAZONES DEL FRACASO DE LA CONSOLA DE AMSTRAD



# SUMARIO

>> **Retro Gamer 13** La revista con calidad de imagen RGB



## RETRO RADAR

**4 ZX Spectrum Vega:** El "gomos" ha vuelto, con la bendición de Sir Clive.

**6 Al rescate de Game Gear:** La última tecnología, al rescate de la portátil Sega.

## LA HISTORIA DE

**8 Space Harrier**

**18 F-Zero**

**28 1942**

**50 Black Tiger**

**56 Diddy Kong Racing**

**76 Dig Dug**

**82 Jungle Warrior**

**88 Dungeon Keeper**

**94 Master of Darkness**

**106 Pit-Fighter**

**110 Max Payne**

**114 Rebelstar**

**122 Twisted Metal**

**130 Wonder Boy III**

**134 Centipede**

**138 Blade Runner**

**142 Xenophobe**

## REPORTAJES

**34 Amstrad GX4000:**

Un cúmulo de malas decisiones, una consola ideal para coleccionistas.

**40 Shoot'em-ups:** La guía definitiva sobre uno de los géneros más populares.

**60 Superhéroes Marvel:** Gente en mallas en tu televisor.

**68 Magnabox Odyssey:** El gran legado de Ralph Baer.

**100 Top 25 Atari ST:** Juegos que marcaron una época.

## PANTALLA FINAL

**146 Atomic Robo-Kid**



**18 F-Zero**

El juego que nos demostró el potencial del Modo 7 de SNES.



**50**

## Black Tiger

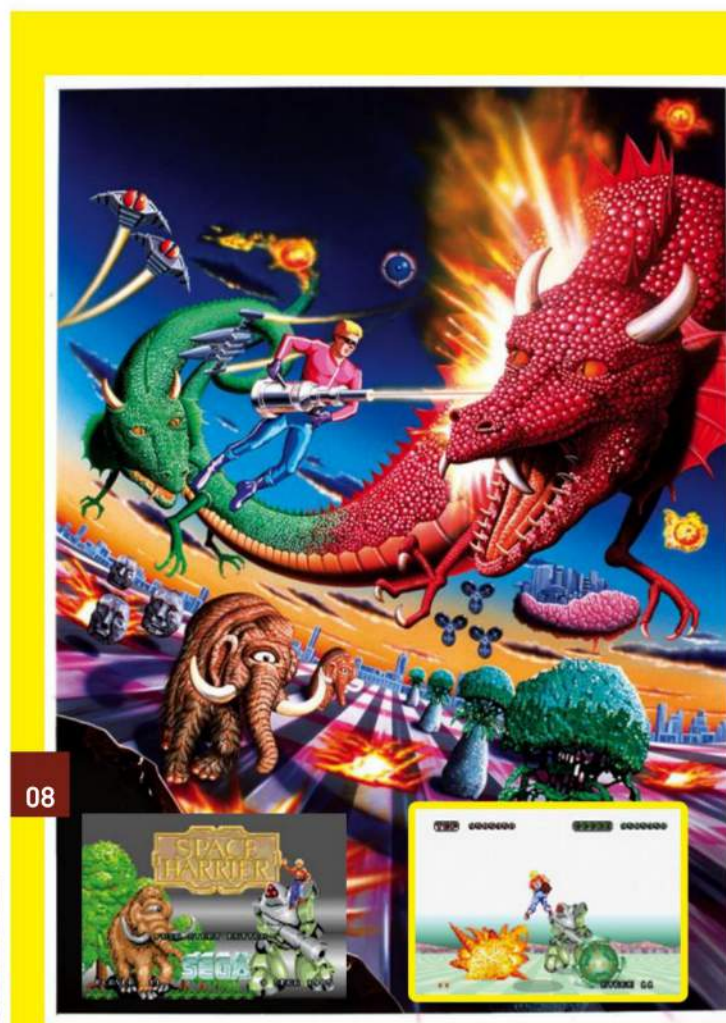
Hombretones agarrados a columnas, dragones, orcos... revisamos este clasicazo de Capcom.



**82**

## Jungle Warrior

Hablamos con los creadores de este clásico del soft español en su 30 aniversario.



**08**

## SPACE HARRIER

El mítico Yu Suzuki se sienta con nosotros para contarnos, en exclusiva, la génesis de uno de sus primeros éxitos recreativos para Sega.

**AMSTRAD**

# GX 4000 25 AÑOS

Se ha convertido en una máquina para coleccionistas con un plus de rareza, pero Amstrad GX4000 podría haber sido mucho más. David Crookes nos cuenta la trágica historia de la consola de Amstrad cuando se cumplen 25 años de su lanzamiento.



**E**l lanzamiento de GX4000, en septiembre de 1990, había ido bien. Un grupo de unos 20 periodistas habían volado de Londres a París y almorzaban en una sala de conferencias del CNIT Centre tras haber visto las tres nuevas máquinas de Amstrad. La noche anterior

habían tenido ocasión de cenar en un restaurante de la Torre Eiffel.

“En cuando llegamos, se desencadenó una tormenta” recuerda Roland Perry, por entonces technical manager de Amstrad. “Todo el mundo quedó empapado”. Podría decirse, viendo lo que sucedió después, que aquello fue una suerte de presagio.

Es innegable: la GX4000 fue un fracaso. En apenas ocho meses, la máquina dejó de fabricarse y no pasó mucho tiempo hasta que desapareció de las tiendas. Amstrad siempre preveía una vida comercial corta para sus productos, pero aquello supuso un desastre en toda regla. Apenas se vendieron 15.000 máquinas durante su vida comercial

y el número de juegos que se lanzaron para ella casi podría enumerarse con los dedos de las manos y los pies. De hecho, algunos de

ellos se retiraron de la circulación antes de llegar a las tiendas o se vendieron en cantidades ridículas. La mayoría de los cartuchos fueron directamente a la basura y algunos de los juegos que se prepararon para ella ni siquiera llegaron a la cadena de producción. A pesar de todo esto, la GX4000 no fue una absoluta pérdida de tiempo.

Amstrad debía probar fortuna y adentrarse en un territorio nuevo. 1989 había supuesto un año terrible para la compañía tras ver como los beneficios se desplomaban, pasando de 219 millones de euros a 104 millones. Tuvieron problemas con el PC2000, quebraderos de cabeza con las ventas de los vídeos VHS y abandonaron el mercado de las cadenas de música. Las ventas de los ordenadores CPC también se habían estancado después de seis años. La compañía era consciente de que el mercado estaba cambiando.

Así que nadie se sorprendió cuando Alan Sugar anunció en abril de 1990 que Amstrad entraría en el mercado de las consolas. NES y Master System estaban conquistando cada vez más terreno y Commodore preparaba su propia consola, basada en el C64. “La GX4000 fue probablemente un producto ‘yo también’. No creo que esa clase de productos se tradujeran en un éxito ▶



» [GX4000] *Burnin' Rubber* era un excelente arcade de carreras para GX4000, con unos gráficos estupendos.



» [CPC] Solo hay 26 juegos conocidos pero se cree que el código de review de *Gazza II* existe y se verá algún día.

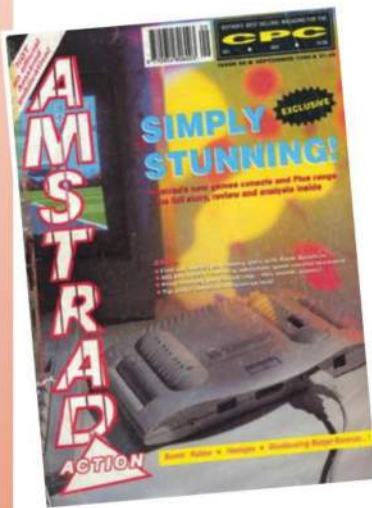


» [GX4000] *TimTim* fue otro de los mediocres juegos que se crearon o simplemente se adaptaron a GX4000.

“La GX4000 fue probablemente un producto ‘yo también’. No creo que esa clase de productos se tradujeran en un éxito para nosotros, pero teníamos que intentarlo”

Roland Perry





para nosotros, pero teníamos que intentarlo”, nos dice Roland. “Ves que todo el mundo está teniendo éxito en un campo, e intentas probar fortuna en él”.

**A** día de hoy, 25 años después, la consola se ha convertido en toda una pieza de coleccionista. La aparición de C4CPC, un cartucho Flash para la GX4000, ha renovado el interés por la consola.

Con un precio aproximado de 80€, incluye una entrada para tarjetas microSD y un puerto USB para conectarse directamente a un PC para copiar ficheros en el formato estándar “.cpr”. Un menú permite elegir entre los juegos grabados en la tarjeta y jugar directamente con ellos. Esto ha hecho posible que muchos coleccionistas de GX4000 puedan disfrutar de juegos hasta ahora inalcanzables por sus desorbitados precios en el mercado de segunda mano.

De todas maneras, el interés hacia la GX4000 era evidente en los últimos años, como demuestra la aparición de cartuchos no oficiales, desde *Blue Angel 69* a *Puzznic* e incluso bootlegs, aunque muchos de ellos eran incompatibles con la consola. En eBay no es difícil encontrar consolas en buen estado (NdT: RetroCables vende actualmente

consolas a estrenar por 70€) y se ha convertido en una opción bastante atractiva para coleccionistas por dos motivos: al tener un catálogo oficial de solo 26 títulos completar la colección es factible, pero algunos son tan raros que a la vez supone un desafío. “Es un sistema ideal a la hora de iniciar una colección,” nos comenta Al (más conocido como ‘Xyphoe’), responsable de gx4000.co.uk. “Además es agradable coleccionar cartuchos de un sistema que no conoce mucha gente. Es como pertenecer a un club muy selecto”

Pero cuando Amstrad lanzó la GX4000 en 1990, su intención era que estuviera en boca de todo el mundo. La consola se desveló junto a los ordenadores 464 Plus y 6128 Plus, dos máquinas basadas en la arquitectura del CPC 464 y el CPC 6128. Incluían una unidad de cinta o de disco, respectivamente, además de una entrada para cartuchos, lo que convertía a la serie Plus en un híbrido entre ordenador y consola. La GX4000 protagonizó la portada del número 106 de *C&VG*, donde Julian Rignall alabó los 32 colores que

Lawton, por entonces editor de *Amstrad Action*. Con un procesador Z80A y sprites por hardware, muchos expertos creían que sería un digno rival frente a sus competidores nipones. Incluso hoy en día, la primera impresión es favorable. “Me impresionó que Amstrad pensara en aspectos muy prácticos, como incluir una salida SCART, pero además era superligera”, comenta Al. “El acabado podría parecer barato, pero encerraba suficiente potencia bajo el capó como para competir con las abultadas consolas americanas y japonesas.”

La consola se diseñó a la manera de Amstrad: el exterior se creó primero para luego intentar encajar las entrañas dentro. La misma política utilizada años atrás con el CPC 464, en el que el teclado, el cassette y el resto del diseño del ordenador se fraguó antes incluso de preguntarle a Roland Perry si cabrían las tripas del ordenador dentro. “El equipo de Bob Watkins diseñó el plástico. Debieron pensar que la consola así parecería sexy”.

Para lanzar la consola al mercado de la manera más fácil, económica y rápida posible, Amstrad mantuvo la

arquitectura 8-bit del CPC, pero también eran conscientes de la dura competencia que suponía Nintendo y Sega, al igual que el Amiga y el Atari ST, así que era

necesario incorporar algún extra. Por eso introdujeron los sprites por hardware, un scroll mejorado y una mayor paleta de colores con la que, o al menos eso pensaban, darle un buen pellizco a lo que parecía un mercado muy lucrativo. “Los sprites les metieron en la misma liga que las máquinas 8-bit de Atari, Nintendo y Sega” nos comenta el programador Stuart Middleton. “Desafortunadamente, Mega Drive y SNES estaban a punto de

## ¡Y AÚN HAY MÁS!

### Los franceses rompieron la barrera de Amstrad

Los programadores de código máquina y BASIC no tenían forma de explotar en el 464 Plus y el 6128 Plus la paleta extendida, el sonido mejorado, el manejo de sprites o el scroll por hardware que ofrecían los juegos de cartucho. O al menos así era al principio. Amstrad no contó con que entraría en escena el talento de Serge ‘Longshot’ Querne y sus compinches de Logon System, quienes lograron desbloquear esas mejoras para hacerlas accesibles al resto de programadores. Eso hizo posible que los ordenadores Plus hayan acabado teniendo más juegos optimizados que la GX4000. Entre estos títulos están *Fluff*,



*Lethal Moves* o *Prehistorik 2*. Y ojo con el *Rick Dangerous* de 2009 para 6128 Plus.



x2 images © Al - Xyphoe

“Es agradable coleccionar cartuchos de un sistema que no conoce mucha gente. Es como pertenecer a un club muy selecto”

Xyphoe

mostraba simultáneamente en pantalla, deshaciéndose en elogios hacia la máquina: “A nivel gráfico, GX4000 es una consola soberbia, muy superior a nivel tecnológico que la Nintendo y la Master System, y promete ofrecer un emocionante catálogo de juegos en un futuro no muy distante.” El futuro pintaba bien para la GX4000.

“Creo que la consola era una buena idea y se veía de lujo”, afirma Rod

## ESPECIFICACIONES



### AMSTRAD GX4000

#### PROCESADOR

Zilog Z80A 4MHz  
160x200pxls (16 colores)  
320x320pxls (4 colores)  
640x200pxls (2 colores)

#### RESOLUCIÓN

#### PALETA

#### SPRITES

#### RAM

#### AUDIO

4,096 colores

16

64K

30-channel stereo  
AY-3-8912 chip



### NES

Motorola 6502 1.79MHz  
(1.66MHz PAL)  
256x224 (NTSC)  
256x239 PAL

52 colores

64

2K

5-channel PSG  
sound chip



### MASTER SYSTEM

Zilog Z80 4MHz  
256x192; 256x224  
(256x240 PAL)

64 colores

Max 64

8K hasta 256K

4-channel mono Texas  
Instruments SN76489 (PSG)



### MEGA DRIVE

Motorola 68000 7.67MHz  
320x224, 256x224  
320x240 (PAL)  
256x240 (PAL)

512 colores

Hasta 80

64K

6-channel FM,  
Yamaha YM2612



### C64GS

MPS Tech 8500 1MHz  
320x200  
60x200

16 colores

8

64K

3 voices, 4 waveforms,  
MOS Technology 8580 SID



» Solo se lanzaron 26 cartuchos para GX4000 y algunos alcanzan ahora precios delirantes en eBay.

## LUCES FUERA

Otros 5 sistemas con una vida muy, muy corta...



### COMMODORE 64GS

■ Le quitaron el teclado al C64, le pusieron la entrada de cartuchos arriba y lo rebautizaron como 64GS, justo a tiempo para las navidades de 1990. Apenas vendió 20.000 unidades antes de desaparecer.

### VIRTUAL BOY

■ Lanzada en Japón en julio de 1995 y retirada de las tiendas apenas cinco meses después, no era mala máquina. Incluso tenía juegos bastante majos como *Wario Land*. El problema era que hizo trizas los ojos, y el cuello, de muchos de sus compradores.



### COLECOVISION

■ Llegó a ser muy popular, alcanzando el millón de ventas en apenas un año, pero la ColecoVision, lanzada en 1982, se vio afectada por el crash del 1983, el cual provocó que Coleco redujera su producción hasta abandonar la máquina en 1985. Aun así, llegó a colocar dos millones de unidades en total.



### APPLE PIPPIN

■ Apple probó fortuna en el mercado de las consolas en 1995. Pero la compañía no tenía entonces tanto tirón como ahora, y nadie hizo cola para comprar la Pippin. Agonizó hasta 1997 cuando finalmente decidieron quitarla de enmedio.



### GIZMONDO

■ Tiraron la casa por la ventana para promocionarla, pero esta portátil, lanzada en marzo de 2005, se hizo famosa por los titulares que protagonizó el ejecutivo de Gizmondo Stefan Eriksson. Vendió menos de 25.000 unidades y desapareció en febrero de 2006.



» Una colección de bootlegs con juegos que nunca se lanzaron originalmente.

entrar en escena con un hardware muy superior.”

Si Amstrad consideró dar el salto a los 16-bit, fue una idea que abandonaron de inmediato. “No podríamos haber producido una consola de 16-bit desde cero,” nos confiesa Roland. “No teníamos experiencia para ello. Si alguien hubiera agitado una varita y hubiera dicho ‘aquí hay un Z80 y si muevo la varita lo voy a convertir en un procesador de 16 bit, nos habríamos lanzado a ello,” añade Roland. Pero Amstrad no estaba dispuesta a correr riesgos. “Habríamos tenido que crear el software y el sistema operativo desde cero pero en Amstrad siempre estábamos construyendo sobre lo que ya teníamos”, se sincera Roland.

La GX4000 supuso una revolución para Amstrad. Hasta entonces cada una de sus máquinas había sido diseñada con varios propósitos, pero la GX4000 se construyó específicamente para jugar. El problema era que, a pesar de la popularidad del CPC entre los jugadores,

los juegos no formaban parte del credo de la corporación. Preferían dejar esa parte en manos de los desarrolladores third party, desde Ocean a Titus, pasando por Loriciel y Gremlin.

**Nadie puede acusarles de no haberlo intentado lo suficiente. Amstrad se centró en promocionar al máximo las nuevas máquinas, reclutando a los representantes de ventas Jim Lindsay y Jim Whitton como parte de la expansión del equipo de ventas y telemarketing de cara a las Navidades. El precio era bastante agresivo (NdT: 19.000 pesetas en España) y el público no tendría que comprar un monitor para disfrutar de ella. La compañía destinó 20 millones de libras (27 millones de euros) al marketing y la prensa relacionada con el CPC les apoyó bastante, aunque tuvieran sus reservas. “Apoyamos la máquina tanto como nos fue posible,” nos comenta Rod acerca de la cobertura que le dió**

su revista a la consola. “Pero todo esto sucedió cuando el ST y el Amiga estaban en pleno apogeo. Parecía demasiado tarde para otra consola de 8-bit, aunque incluyera muchas mejoras en hardware y fuera muy barata. Recuerdo que el día del lanzamiento Alan Sugar se mostró bastante pragmático. Cuando le preguntaron acerca de los 8-bit frente a los 16-bit dijo que eso no eran más que tecnicismos, que lo importante era el producto.” [...]

Para impulsar las ventas de la gama Plus y la GX4000, Amstrad incluyó el juego *Burnin' Rubber* para dar a sus clientes algo con lo que jugar nada más desembalar la consola.[...].

Creado por Ocean Software, *Burnin' Rubber* tenía un aspecto increíble y hacía un gran uso de la paleta de la consola. Robert Hunter fue el encargado de crear los gráficos, que incluían un sutil sombreado, coches muy detallados y choques espectaculares. Si le sumáramos el suave scroll 3D y los sprites por hardware, utilizados en el coche del jugador y su sombra, el juego parecía el heraldo perfecto para demostrar las capacidades de la consola.

“La GX4000 era muy distinta al estándar CPC”, nos dice Robert. “Me reclutaron como artista de 16-bit para Atari ST y Amiga, pero no tuve problemas para trabajar con el Amstrad. La consola podía manejar una fantástica paleta de colores, similar a la del Amiga y el ST. Lo malo es que seguía usando gruesos píxeles de color así que seguía

» ¿Es cosa nuestra o la GX4000 se parece mucho a los Snowspeeders del Imperio?





# DIVERSIÓN EN POMPA

Stuart Middleton programó la conversión del mítico Pang para la GX4000

## ¿La GX4000 era una consola cómoda de programar?

Realmente me gustaba. Creo que la incorporación del scroll y los sprites por hardware era lo que la hacía excitante. Previamente solo había trabajado con el ZX Spectrum, la anterior gama Amstrad y PC, ninguno de los cuales tenían sprites. Utilizamos el Amstrad Plus y un editor llamado Brief para PC. Más tarde, utilizamos un emulador EPROM que era en esencia un cartucho sin la ROM de juego al que se le había añadido RAM, y con el que podíamos programar directamente desde PC. El arte era convertido en bloques a través de números hexadecimales para luego ser compilado en una imagen de cartucho junto al código. Era algo muy simple, sin lujos. Simplemente escribíamos el código, lo descargábamos y apretábamos el botón de reset esperando lo mejor.

## Pang fue con mucho la conversión de 8-bit con mejores gráficos y sonido de su época – ¿Recurristeis a alguna técnica en particular?

Teníamos una pareja de grandes artistas – Paul Walker y John Harrison – que eran estupendos con el arte en 8-bit. John en particular era increíble al lograr animaciones para los personajes con unos pocos píxeles. Prácticamente calcamos los gráficos de la recreativa. Utilizando técnicas que había desarrollado para extraer el máximo de las máquinas de 8-bit, fui capaz de mezclar sprites por hardware y software para mostrar en pantalla todo lo que necesitábamos. Recuerdo que tuve que optimizarlo mucho para asegurarnos de que corriera todo a la perfección. El audio se lo encargamos a un ingeniero externo (no recuerdo a quien), pero siempre utilizábamos excelentes músicos.

## La detección de colisiones a veces fallaba. ¿A qué atribuyes esto?

La detección de colisiones siempre suponía un problema. No era posible hacer una colisión ajustada al pixel porque no teníamos la potencia de procesamiento necesaria para utilizar esa técnica. Experimenté con otros tipos, pero al final no teníamos tiempo para implementarlos. No recuerdo qué técnica utilicé al final, pero no quedé satisfecho con ella. [...]

## ¿Pudo hacer algo Amstrad para mejorar su máquina o estaba condenada desde el principio?

No sé en qué estaban pensando en Amstrad durante el diseño del hardware, pero sospecho que no querían cambiar el hardware de manera radical respecto a sus anteriores máquinas y necesitaban mantener la retrocompatibilidad. Si no fuera por eso, Amstrad podría haberse lanzado con una CPU de 16-bit como el 68000. Habría mejorado enormemente el potencial de la consola. El hardware de vídeo era similar a otras consolas de su época, pero no aguantaban la comparación respecto a otras consolas como Mega Drive, por ejemplo. Creo que Amstrad subestimó a sus competidores y miraron más hacia atrás que hacia adelante con el diseño de su hardware.



» Una de las bondades de la GX4000 es su salida SCART, que permitía disfrutar de un glorioso RGB.

►ofreciendo el aspecto cuadrículado del CPC en el modo de 32 colores.”

Robert trabajó con el programador John ‘Jobbee’ O’Brien mientras Matthew Cannon y Jon Dunn se encargaban de la música y los sonidos. Robert y John habían trabajado juntos en la versión CPC de *WEC Le Mans* así que Ocean les dió control absoluto sobre el diseño de *Burnin’ Rubber*. “Basicamente hicimos un *WEC Le Mans* ‘no oficial’ con las características que no pudimos meter en el CPC, como cambios en la paleta de colores cuando el día daba paso a la noche, tal y como sucedía en la recreativa. Pasé mucho tiempo trabajando en las paletas para cada momento del día, y luego John hizo un trabajo increíble a la hora de fundirlo todo.”

El uso de los sprites por hardware, añade Robert, “nos permitió recrear objetos grandes confeccionados con múltiples sprites con los que recrear la secuencia de choque de la recreativa original”. A Jon se le ocurrió sobre la marcha este brillante ardid para escalar los objetos – normalmente los programadores almacenan objetos de diferentes tamaños, pero el método de Jon permitía escalar los objetos a mayor velocidad. [...]

**Burnin’ Rubber fue uno de los juegos de GX4000 que se mostraron en las unidades de demostraciones colocadas en tiendas como las de la cadena Dixons en Reino Unido. Con ellas los jugadores podían probar los juegos de la consola y sirvieron para abrir el apetito del público. La unidad también se envió a Francia**

» Solo había dos botones en la GX4000: el interruptor de encendido y el botón de pausa.

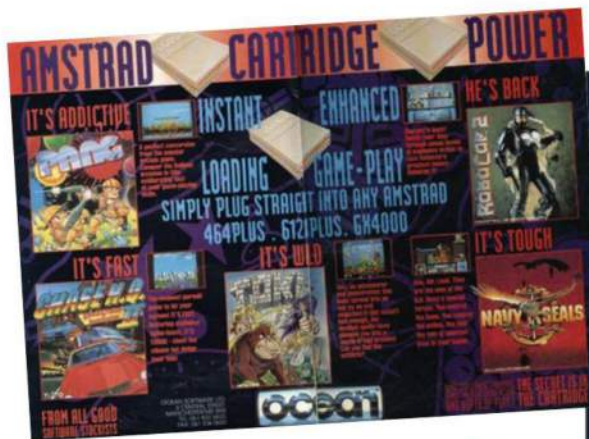
donde compañías como Titus Interactive y Loricels se mantenían expectantes ante el lanzamiento de la consola, dada la gigantesca base de usuarios de CPC 6128 que había en Francia. “Estuve en la presentación”, recuerda el productor de Loricels Vincent Baillet. “Aquello era prometedor”.

Algunos de los juegos eran terribles. Mientras que *Pro Tennis Tour* (Ubisoft) y *Tennis Cup 2* (Loricels) optimizaron sus gráficos al ser adaptados a GX4000, otros títulos hicieron pocos esfuerzos para utilizar las capacidades extra de la consola y títulos como *Copter 271* eran horribles. Lo mismo pasó con *Batman*, *Operation Thunderbolt*, *Barbarian II* o *Klax*, y aquellos meros ports hicieron a muchos cuestionarse las ventajas de soltar más de 30 euros por la versión en cartucho. Peor aún, los juegos llegaban con cuentagotas a las tiendas – o al menos en algunas tiendas. En marzo de 1991 había escasez de cartuchos y se criticó a Amstrad, quien mantenía los derechos de fabricación, acusándola de ser la culpable de los retrasos en la distribución. La GX4000 rebajó su precio a £79.95 (unos 110€).

Aun así, también había motivo para el regocijo. *Navy Seals* era un juego brillante que explotó estupidamente las mejoras de la consola y *Pang* demostró las enormes posibilidades que ofrecían los sprites por hardware. *Robocop 2* era otra joya; programado por Andrew Deakin con gráficos de Ivan Horn. [...]

“Para crear los gráficos, recurrí al editor gráfico creado por Ocean, que corría sobre un Atari ST,” comenta Ivan. “Creo recordar que se programó en ST y luego lo hicimos funcionar en los kits de desarrollo que nos suministró Amstrad.” El plan era crear cuatro versiones, que sumaban Spectrum, ST y Amiga a la lista, pero el juego debía desarrollarse en apenas diez meses, lo que era muy





# TODO SU CATÁLOGO

Son poquitos, así que todo es cuestión de ponerse...

poco tiempo. Después de seis meses de trabajo, las versiones de Amiga y ST se reasignaron a Special FX, en Liverpool. "Les pasé el arte que había creado para GX4000 y una parte acabó en las versiones de Special FX", recuerda Ivan, quien confiesa que ni él ni Andrew tenían ninguna experiencia con las máquinas de 16-bit. "La GX4000 se acercó mucho, en lo referente a los gráficos, pero creo que no recibió la atención ni las ventas que merecía", añade Ivan.

Para aquellos que trabajaron en Amstrad, la GX4000 fue un éxito personal. Aunque AI clama que la consola debería haber salido dos

» Toki nunca llegó a salir en la GX4000 aunque sí llegó a anunciarse en revistas de la época.



“Podía manejar una paleta de colores fantástica, similar al Amiga y el ST”

Robert Hunter

años antes y haberse licenciado a una compañía de EE.UU. para probar fortuna en el mercado yankee, Roland insiste en que "al menos todo lo que dijimos que haríamos lo hicimos en el tiempo convenido y dentro del presupuesto." [...]

Aunque no fuera un éxito, GX4000 es una parte importante de la historia de los videojuegos, y AI continúa a la caza de sus juegos. "Los más raros llegan a costar más de 130€," nos comenta. Entre ellos destaca *Chase HQ II*, del que solo se conocen dos copias en existencia. "Me está llevando más de diez años completar mi colección, hasta el punto de que solo me faltan la lightgun, *Chase HQ II* y *Gazza II*." Pero es una de las alegrías de la GX4000, una que Amstrad jamás llegó a augurar. "La GX4000 jamás habría conquistado el mundo", nos dice AI. Pero acabó conquistando el corazón de muchos coleccionistas. \*

Muchas gracias a AI AKA 'Xyphoe': Echad un vistazo a su web, [gx4000.co.uk](http://gx4000.co.uk), y su canal de Youtube en [youtube.com/user/Xyphoe](https://youtube.com/user/Xyphoe)



BARBARIAN II: THE DUNGEON OF DRAX



BATMAN THE MOVIE



BURNIN' RUBBER



CHASE H.Q. II: SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION



COPTER 271



CRAZY CARS II



DICK TRACEY



THE ENFORCER



FIRE & FORGET II



KLAX



MYSTICAL



NAVY SEALS



NO EXIT



OPERATION THUNDERBOLT



PANG



PANZA KICK BOXING



PLOTTING



PRO TENNIS TOUR



ROBOCOP II



SKET SHOOT



SUPER PINBALL MAGIC



SWITCHBLADE



TENNIS CUP 2



TINTIN ON THE MOON



WILD STREETS



WORLD OF SPORTS

