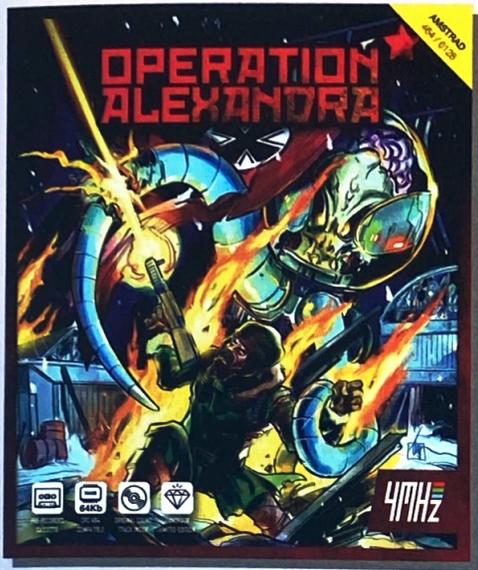


# OPERATION ALEXANDRA

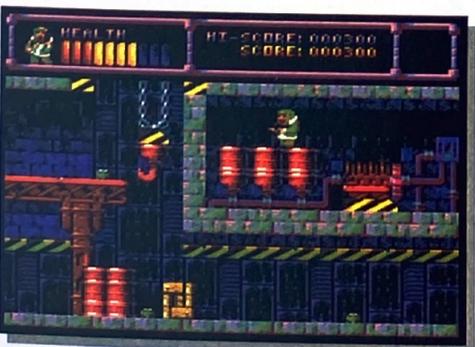
AMSTRAD  4MHz, 2018



“UN DESARROLLO TÉCNICO MUY INNOVADOR NOS PERMITIÓ LLEVAR EL APARTADO GRÁFICO DE LOS ESCENARIOS A UN NIVEL SUPERIOR.”  
Javier García Navarro, programador.

“HICE UN HOMENAJE A LAS BANDAS SONORAS SINTETIZADAS DE LAS PELIS DE CARPENTER, QUE TE MANTUVIESE EN TENSIÓN CONSTANTE.” McKlain, músico.

“LA APASIONANTE HISTORIA QUE ENVUELVE AL VIDEOJUEGO HA SIDO TREMENDAMENTE INSPIRADORA PARA TODO EL EQUIPO.” Rafa Castillo “Azicuetano”, guionista y grafista.



Parecía muy difícil superar el nivel de *El Tesoro Perdido de Cuauhtémoc*, su juego más laureado, el cual había conseguido alzarse con multitud de premios nacionales e internacionales, pero lo cierto es que con *Operation Alexandra* fueron un paso más allá, y eso que contaba con 64k de memoria, la mitad que aquel. Este juego supuso, además, la entrada de **Rafa Castillo “azicuetano”** como miembro oficial de **4MHz** tras haber demostrado sus habilidades como programador y grafista en el sobresaliente *Baba's Palace*, aunque en esta ocasión se centró en desarrollar el argumento y realizar el apartado gráfico, dejando las labores de programación para el incombustible **Javier García Navarro**.

*Operation Alexandra* es una aventura de acción y plataformas que nos traslada directamente a la fría Unión Soviética, concretamente a Tierra de Alexandra, una isla situada en el archipiélago Tierra de Francisco José, en pleno círculo polar ártico. Estamos en el año 1976 y controlamos a Mihail Mashkov, un oficial del Ejército ruso que, en una de sus habituales patrullas por Tierra Alexandra, es informado de unas extrañas señales de radio cerca de su posición. Al llegar, descubrimos que las señales provienen de una antigua base nazi abandonada, pero cuando nos disponemos a avisar a nuestra base, una tormenta de nieve impide las comunicaciones y nos obliga a explorar las instalaciones.

A lo largo de cincuenta y dos pantallas conectadas entre sí, tendremos que inspeccionar la base secreta armados únicamente con nuestro AK-47. Durante la aventura nos toparemos con diferentes enemigos de origen extraterrestre y con ciertos objetos que deberemos transportar desde un punto a otro, para así poder ir avanzando mientras activamos la energía de las instalaciones o desbloqueamos compuertas, entre otras tareas. Nuestro protagonista puede disparar en varias direcciones y, tras conseguir la mejora de arma Tommy Gun, las balas tendrán mayor alcance, facilitándonos la labor. Nuestra vida se mide a través de una barra de energía que va disminuyendo con cada contacto enemigo, aunque podremos conseguir diversos botiquines, estratégicamente colocados, que la rellenen.

Gráficamente añade elementos interesantes, como el efecto de luz que simula el parpadeo de bombillas dañadas o una lluvia incesante. Además, los escenarios, que tienen dos partes bien diferenciadas, están repletos de detalles y lucen un perfecto modo 0. En cuanto al apartado sonoro, **McKlain** vuelve a demostrar su talento, principalmente en la banda sonora, compuesta de tres temas, uno de ellos durante la partida, aunque este lo haga de una manera mucho más ambiental de lo que nos tiene acostumbrados. *Operation Alexandra*, que resultó ganador de la **CPC RetroDev 2018** y obtuvo siete galardones en los premios internacionales **Amstrad Eterno** del mismo año, está rematado por una notable portada creada por el dibujante **JMV**. Otro imprescindible de **4MHz**. **AMR**

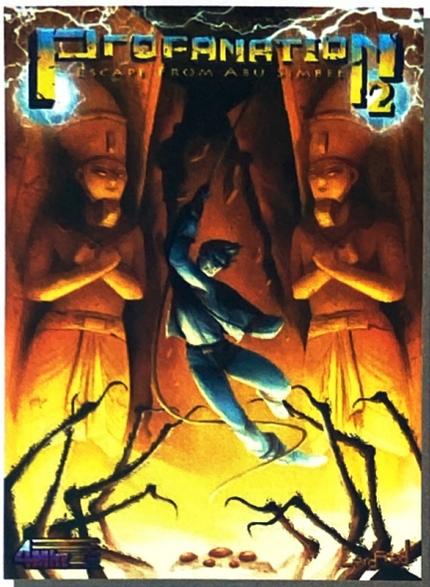


El apartado gráfico, la ambientación lograda y el interesante argumento que mezcla nazismo con ciencia ficción. La introducción.



Puede resultar un poco corto si se compara con otros juegos de Amstrad CPC similares.

95%



## PROFANATION 2: ESCAPE FROM ABU SIMBEL

AMSTRAD  4MHz, 2017

Corría el año 1985 cuando **Dinamic** se sacaba de la manga su mejor juego hasta ese momento, que, además, se convertiría en uno de los más recordados de la Edad de Oro del software español, no solo por su calidad, que la tenía, sino también por su altísima dificultad. Estamos hablando de **Abu Simbel Profanation**, cuya espectacular portada fue una de las primeras (y mejores) que **Alfonso Azpiri** realizó para un videojuego. Esta aventura de plataformas programada por **Víctor Ruiz**, formaba parte de la trilogía de Jonny Jones, tras **Saimazoom** y **Babaliba**, y nos mostraba al protagonista convertido en un bicho raro tras la maldición recibida al entrar al templo de Ramsés II.

Más de treinta años después, al desarrollador **Daniel Celemín**, alias **LordFred**, se le puso entre ceja y ceja crear una continuación directa de uno de sus juegos favoritos, así que unió fuerzas con **4MHz** para llevarla a cabo conjuntamente y presentarlo en la competición **CPCRetroDev** de 2017, donde obtuvieron un meritorio segundo puesto, solo por detrás del excelente **Baba's Palace** de **Azicuetano**. En **Profanation 2: Escape From Abu Simbel**, comprimido en 64k, empezamos justo donde acabó el **Abu Simbel Profanation** original, es decir, ante la cámara mortuoria de Ramsés II. Por desgracia, el suelo se abre y caemos de nuevo a lo más profundo de la pirámide, teniendo que recorrer, otra vez, decenas de pantallas repletas de enemigos y trampas a lo largo de cuatro zonas distintas: templo, jungla, hielo y fuego, esta última en el centro de la Tierra.

La jugabilidad es idéntica a la del juego de **Víctor Ruiz**, lo que significa que la dificultad de esta aventura de plataformas es altísima, incluso más que en el juego de **Dinamic**, que ya era desquiciante como pocos. En este caso, se ha querido que fuera así a propósito, siendo uno de los requisitos que **Celemín** quería que tuviera su continuación. Nuestro protagonista, Johny, aún con la maldición que lo ha convertido en un ser lila sin brazos, cuenta con dos tipos de salto y deberá calcular al milímetro todos sus movimientos, pues de lo contrario perderemos todas las vidas en cuestión de segundos. Además, tendremos que recoger los diversos amuletos y recordar sus colores para el final de cada nivel, pues de ellos depende que se abran ciertas puertas y lleguemos a las otras zonas del juego.

Programado por **Javier García Navarro**, con gráficos de **LordFred** y música de **McKlain**, si por algo son conocidos estos tres desarrolladores es por su enorme talento en sus respectivos campos, así que el protagonista se mueve con una fluidez excelente y podemos disfrutar de cuatro escenarios perfectamente diferenciados y llenos de detalles, que además hacen un uso magistral del colorido modo 0. La banda sonora, de estilo egipcio, vuelve a ser otra genialidad del músico malagueño, aunque lo que más llama la atención es su enorme dificultad que, por suerte, fue rebajada ligeramente en una versión *light* que **4MHz** publicó en 2020. Mención especial para la espectacular portada de **Lorena Azpiri**, que se luce con una de sus mejores obras. **AMR**

“EL PRIMER DESARROLLO LO ACABAMOS CON UN MES DE ANTELACIÓN, LO QUE SUPUSO UN GRAN RETO JUNTO CON METERLO EN 64K”

Javier G<sup>a</sup> Navarro, programador.

“LA DIFICULTAD ES LA BASE DE SU JUGABILIDAD Y AQUÍ ROZA LO IMPOSIBLE. ASÍ ES PROFANATION. ASÍ DEBÍA SER.”

Daniel Celemín “LordFred”, grafista.

“LA MÚSICA NO QUEDÓ MAL TENIENDO EN CUENTA LA MEMORIA DISPONIBLE, PERO LO MÁS IMPORTANTE DEL JUEGO ESTÁ AHÍ: LA RECREACIÓN DEL FX DE LA GOTA.”

McKlain, músico.



La continuación de un mito. El regreso de la gota. La animación del protagonista y la intro.



La desquiciante dificultad le impide alcanzar una nota aún mayor.

87%

# BABA'S PALACE

AMSTRAD



Azicuetano, 2017

Tremenda sorpresa la que nos dio **Rafa Castillo** en la quinta edición de la **CPCRetroDev** celebrada en el año 2017, cuando se presentó con **Baba's Palace** y terminó desbancando de la primera posición al principal favorito: **Profanation 2: Escape From Abu Simbel** de 4MHz. Bajo el pseudónimo de **Azicuetano** y con la ayuda de **McKlain** en labores musicales y sonoras, el desarrollador alicantino se sacó de la manga un espectacular puzzle de inteligencia claramente inspirado en el universo de **Dragon Ball** (el manga y posterior anime de **Akira Toriyama**) y en el juego **Pitman** (publicado en 1985 para el ordenador **Sharp MZ-700**), cuya posterior versión para **Game Boy** (desarrollada por **Asmik** en 1990 bajo el nombre de **Catrap**) guarda aún más parecidos con el juego que nos ocupa.

**Baba's Palace** hace referencia a la parte del torneo de Uranai Baba, una vidente a la que recurren Goku y compañía, aunque para el certamen alicantino se tuvo que omitir toda referencia a **Dragon Ball** en lo que respectaba a nombres y cambiar el diseño de algunos personajes. Dicho esto, controlamos a Shaolin Kid (inspirado en Krilin), un aprendiz de artes marciales que vaga por el mundo con la intención de mejorar sus habilidades y ayudar a los oprimidos. Tras ver cómo asesinan al padre de Little Indian, ambos deciden ponerse a buscar el elixir de la vida con tal de revivirlo, llegando al palacio de Baba Yaga.

La mecánica de **Baba's Palace** es muy sencilla, aunque a medida que superamos cada uno de los cien niveles de los que se compone el juego, la dificultad de los puzzles irá en aumento, insertando nuevos tipos de enemigo e incluso un segundo protagonista (Little Indian), que deberemos alternar con el principal para lograr el objetivo de cada nivel, que no es otro que acabar con todos enemigos que se encuentran en pantalla. Aunque para ello tendremos que desplazar bloques de piedra y colocarlos en el lugar adecuado que nos permita ponerlos al lado de los enemigos y destruirlos de un empujón. En los niveles en los que haga también acto de presencia el segundo personaje, habremos de alternar entre ambos para lograr acabar con los enemigos, controlando tanto a Shaolin Kid como a Little Indian, y colocándolos en el lugar adecuado para que sirvan también como plataforma. Por fortuna, al completar cada nivel nos darán un código que podremos usar para regresar a esa fase en cualquier otro momento sin necesidad de repetir todas las anteriores.

**Baba's Palace** cuenta con un apartado gráfico muy bien realizado que destaca por su gran colorido y unos personajes muy bien definidos. La estupenda banda sonora compuesta por **McKlain** consta de cuatro temas animados, principalmente el que corresponde con el transcurso de la partida, el cual no dejaremos de tararear mientras resolvemos los puzzles. La gran cantidad de niveles y la enorme satisfacción que supone superarlos, hacen que el juego sea tremendamente jugable. No en vano, se llevó también los premios al juego más divertido y a la mejor música en la **CPCRetroDev** de 2017. **AMR**



El apartado gráfico, lo bien que están ideados la mayoría de los puzzles y que sea tan extenso.



Que no te gusten este tipo de juegos.



"BABA'S PALACE SUPUSO PARA MÍ CUMPLIR UN SUEÑO DE INFANCIA Y TAMBIÉN UNA GRAN OPORTUNIDAD PARA CONOCER A GRANDES DESARROLLADORES DE LA ESCENA RETRO, Y EMBARCARME EN NUEVOS PROYECTOS."

Rafa Castillo "Azicuetano",  
programador y grafista.

"FUE MI PRIMERA COLABORACIÓN CON AZICUETANO Y LA PRIMERA ENTRE ÉL Y JAVIER GARCÍA NAVARRO, QUE SE ENCARGÓ DE HACER EL PORT DE BABA'S PALACE A ANDROID."

McKlain, músico.

