

SCORE<1>

0000

HI-SCORE SCORE<2>

0000

Los matamarcianos clásicos re-interpretados.

# J-SHOOTERS

Ha surgido en tierras del sol naciente una nueva vuelta de tuerca al género de los "matamarcianos". Gráficos vectoriales muy simples, velocidad, buena jugabilidad y dosis monumentales de adicción que, totalmente gratis, están disponibles para nosotros. **POR VICENTE CARRO**



3 

CREDIT 00

Desde hace años el programador Kenta Cho (alias *Saba*) ha estado realizando una serie de "matamarcianos" (también llamados shooters o shoot'em ups) libres con un toque muy especial. Estos juegos, aunque de licencia libre (BSD en su mayoría), están escritos en lenguaje D, una versión mejorada del conocido lenguaje C, pero con el gran inconveniente de no ser completamente libre (al menos el compilador). Si a esto le unimos que Kenta Cho no los realizaba para linux, obteníamos unos geniales juegos que no podíamos disfrutar. Afortunadamente esto ha cambiado.

## Ports para Linux

En Junio de 2004, otro programador conocido como *EvilMrHenry* se decidió a portar los títulos de Kenta Cho. La tarea fue dura pero finalmente estas fueron viendo la luz para linux e incluso a día de hoy *EvilMrHenry* continua portando nuevos juegos del incansable *Saba* y de algún nuevo programador de este estilo, como Jumpei Isshiki con su juego Z-lock.

## Características comunes

Este tipo de juegos, que podemos clasificar como japan shooters o J-shooter, tienen una serie de características comunes que los diferencian del resto.

Lo más evidente de todos ellos es que hacen uso de unos gráficos extremadamente simples, incluso en algunos casos mostrando sólo líneas vectoriales que definen la formas, como si el mundo en el que se desarrollase la historia fuese siempre una realidad virtual donde la materia y la textura no tuvieran cabida.

Junto a estos gráficos simples hay que añadir una dificultad creciente y que llega a ser desmedida a todas luces. Nos encontraremos con modos de dificultad "Insane", "Extreme" y similares sólo recomendados para los más adeptos a exprimir sus reflejos al máximo.

También es necesario que haya multitud de elementos en pantalla, en algunas ocasiones cientos de elementos entre enemigos y

proyectiles. Esquivar decenas o centenares de disparos enemigos puede ser estresante, pero provoca una extraña sensación adictiva en nosotros. Más aún cuando logramos salir intactos de una tormenta de disparos, ya que experimentaremos un enorme orgullo por nuestras habilidades, e incluso lamentaremos que no estuvieran delante nuestros amigos para jactarnos de lo que hemos sido capaces de hacer.

La jugabilidad es fundamental en este tipo de juegos, ofreciendo un control sensible y muy ajustado para que el jugador pueda sentir que lo que define realmente la situación no es otra cosa que sus propios reflejos. Además hay que regalar "vidas extra" a intervalos para recompensar la habilidad del jugador, y por

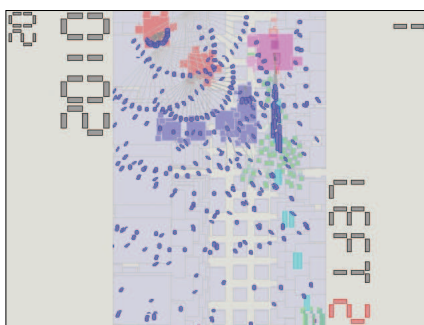


Figura 1: No sólo tendremos que esquivar todos estos proyectiles, sino que además habrá que recoger los proyectiles verdes.

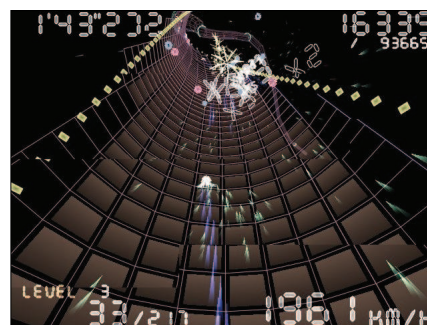


Figura 2: Cuanto más avancemos en el juego, más rápido y difícil será el recorrido en el tubo.



Figura 3: Nuestro avión con algunos “extras” recogidos en pleno vuelo.

supuesto es necesario que haya una puntuación para que quede constancia numérica de nuestro progreso.

Por último tiene que acompañar una música que nos ponga en situación, generalmente maquinera y trepidante, para que nuestra atención esté al 100% en la pantalla. Quizás no sean las mejores composiciones musicales de la historia, pero es innegable que encajan con este tipo de juego como ninguna otra lo haría. A esta música hay que añadirle unos efectos de sonido adecuados, basados en explosiones y disparos contundentes y creíbles.

## Uno a uno

A continuación vamos a dar un breve repaso a los mejores exponentes de los J-shooters destacando los puntos que los diferencian entre ellos.

### Noiz2za

Es, a título personal, el mejor de los J-Shooters actuales. En este juego, creación de *Saba*, pilotas una nave compuesta de un punto (zona que puede explotar por contacto con cualquier cosa) y unas barras verdes giratorias decorativas. Lo más diferenciador de este título es que la destrucción de los enemigos genera unos proyectiles verdes



Figura 4: Probablemente rRotage sea el J-Shooter con más proyectiles en pantalla, una verdadera locura.

que tendremos que recoger para aumentar nuestra puntuación.

Se puede descargar desde este enlace: [1].

### Torus Trooper

La acción se desarrolla en el interior de un tubo sin límites. Nuestra nave irá pegada a sus paredes interiores sobre las que podremos desplazarnos esquivando obstáculos y eliminando enemigos a velocidades de vértigo. Será el tiempo el que determine cuando se acabó la partida, así que tendremos que ganar tanto tiempo extra como sea posible evitando nuestra muerte, alcanzando ciertas puntuaciones y destruyendo jefes finales. También disponemos de un disparo especial que podremos cargar durante unos segundos antes de liberarlo con todo su poder contra las naves enemigas. También ha sido creado por *Saba*.

Se puede descargar desde este enlace: [2].

### Tumiki Fighters

*Saba* cambia de tercio con este juego y nos coloca a los mandos de un avión que se enfrenta a una multitud de enemigos en un mundo de estética un poco infantil. Cuando un enemigo es destruido, su aeronave salta en pedazos y, si somos lo suficientemente hábiles, podremos ir a recoger algunas de dichas piezas que, mágicamente, se pegarán a nuestra nave. Estas piezas pueden ser usadas como simples armaduras o, si incluían un arma, se pondrán a disparar por su cuenta, dándonos cobertura extra.

Se puede descargar desde este enlace: [3].

### rRotage

Otro de los grandes entre los J-Shooters. Centenares de proyectiles en los niveles más duros y cuatro modos de juego distintos (NORMAL, PSY, IKA y GW) nos darán horas y horas de diversión. Los distintos modos cambian notablemente la jugabilidad y cada modo podría considerarse un juego por sí mismo. También es obra del incansable *Saba*.

Se puede descargar desde este enlace: [4].

### Parsec 47

Este juego, el favorito de *EvilMrHenry*, nos pone en manos de un clásico “matamarcianos” donde la única diferencia con la jugabilidad habitual reside en que nuestra nave responderá mucho más rápidamente a nuestras indicaciones de lo normal, lo cual es especialmente evidente si jugamos en modo *Extreme*. Por lo demás el juego sigue a rajatabla el guión establecido de este tipo de juegos.

Se puede descargar desde este enlace: [5].

## Distribución

Dado que la mayor parte de estos juegos se han programado en lenguaje D y el compilador D no es libre, se ha optado por

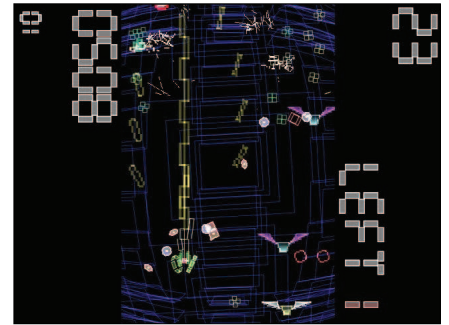


Figura 5: Velocidad y más velocidad es lo que encontraremos en Parsec 47, todo depende de nuestros reflejos.

incluir en los archivos de distribución tanto las fuentes con el código como un binario precompilado que debería funcionar en la mayoría de las máquinas i386 o superiores. Así se podrá jugar inmediatamente simplemente haciendo doble click sobre el ejecutable.

## Conclusión

Desde el principio de la historia de los videojuegos, los “matamarcianos” han gozado de un gancho natural que crea adicción en los jugadores nada más probarlos. Estos J-shooters heredan esa adicción pero la potencian añadiendo un poco más de todo y simplificando en extremo la complejidad gráfica para centrar al jugador en su tarea de destruir enemigos y esquivar disparos. Sólo los detractores de los “matamarcianos” quedarán impasibles ante estos juegos. ■

## Puntuación

### GLOBAL:

#### Lo mejor

- Libres (BSD)
- Muy adictivos

#### Lo peor

- Requieren muchos reflejos
- El compilador D no es libre

7

## RECURSOS

- [1] Noiz2sa <http://noiz2sa.sourceforge.net/>
- [2] Torus Trooper <http://www.emhsoft.net/trooper/>
- [3] Tumiki Fighters <http://tumiki.sourceforge.net/>
- [4] rRotage <http://rrotage.sourceforge.net/>
- [5] Parsec 47 <http://parsec47.sourceforge.net/>