

# Manbow2

**Título:** Manbow2  
**Sistema:** MSX2  
**Memoria:** 64kB  
**Sonido:** SCC/PSG  
**Medio:** ROM de 512kB  
**Precio:** 27,50 €

## One <sup>1</sup>

Los inicios de Manbow2 datan de principios de 2005. En aquella época el programador de videojuegos Bart van Velzen todavía estaba jugueteando con el BASIC para empezar a dar forma al juego de sus sueños. Se pueden encontrar hilos sobre ello en la sección de los foros del MRC dedicada a desarrollo. ¡Y eso es lo más sorprendente de esta historia! En poco tiempo Bart pasó del BASIC al ensamblador. Muchos MSXeros le ayudaron a ampliar sus conocimientos y, a pesar de que no todo el mundo creía que el proyecto pudiese ver la luz algún día, él no desistió en su intento. El proyecto Space Manbow 2 mantuvo a la audiencia a la expectativa. En septiembre de 2006, Bart van Velzen y Abi van Tamelen –ambos miembros de RenovatiO– y su proyecto, ahora ya titulado Manbow2, se unieron a TNI. Tan sólo tres meses después TNI no continuó con el mismo aunque Bart y Abi permanecieron como miembros de ese grupo.

¡Y aquí está finalmente! Sunrise ha presentado este tan esperado juego en Bussum (Holanda), un juego para MSX que pretende ser el sucesor de uno de los mejores juegos de Konami: Space Manbow. Y, en efecto, la demo de la introducción continúa la historia original de 1989. Vamos a entrar en detalles poco a poco.

## Sad But True <sup>2</sup>

Hemos tenido que darnos prisa: Sunrise anunció que las existencias del juego para la feria MSX de Bussum eran limitadas así que nada más entrar en el recinto donde se celebraba el encuentro nos hemos hecho con una copia de Manbow2. Este artículo es la prueba de ello. Lo primero en lo que uno se fija es en el acabado profesional de la caja del juego, de tamaño DIN A5 y a todo color, algo que no estamos acostumbrados a ver últimamente. Dentro de la caja hay un cartón que recoge de forma ajustada el cartucho.

La segunda cosa que nos ha llamado la atención es que no viene acompañado del manual y que el cartucho no tiene etiqueta. Según Sunrise tanto el manual como la etiqueta del cartucho se van a enviar por correo a las personas que ya han adquirido el juego en cuanto estén disponibles. Con lo que nos hemos preguntado: ¿no hubiese sido mejor entonces presentar el juego al completo un poco más adelante?

Por lo que respecta a la carcasa del cartucho parece que no es nueva: la parte externa de la misma presenta marcas y manchas. Poco después nos hemos enterado de que esas manchas provenían del molde prototipo que se ha empleado para crear las carcasas y que, de hecho, estas son totalmente nuevas. Su superficie es suave y está lisa y una vez se haya pegado la etiqueta no se van a notar.

La calidad de un juego no depende de la presentación, así que continuemos.

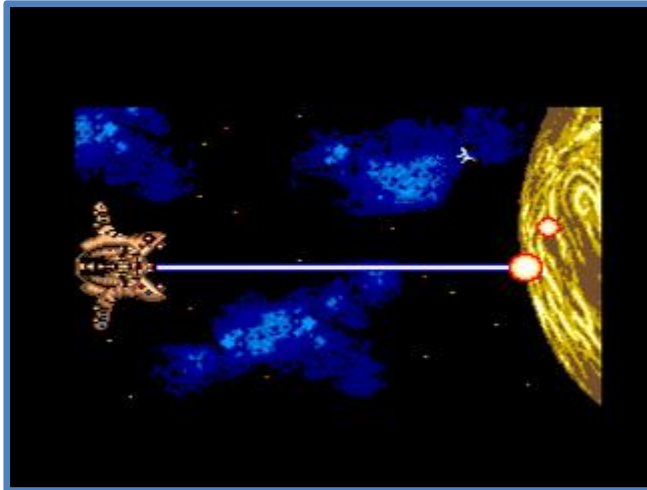
### **The Struggle Within** <sup>3</sup>

Una vez hemos insertado el cartucho en uno de los *s/ots* de nuestro MSX turboR FS-A1ST y se han encendido los leds nos impacientamos para empezar a jugar. Llama la atención que el juego parece que tarda en cargar. Al contrario de lo que pasa con cualquier otro cartucho, realmente hay que esperar un poco hasta que aparece la pantalla de presentación, de inicio de fase o de lo que sea. Suponemos que los datos se han comprimido para ahorrar espacio y conseguir que todo el juego quepa en la ROM de 512kB/4Mbits. El tiempo de descompresión no es excesivo y todos esperaríamos lo que fuese necesario para ver qué es lo que viene después.

¿Y qué es lo que ha tardado tanto en cargar? Pues una simple pantalla de presentación con el título, *Manbow2*, con unos gráficos muy bonitos, eso sí. No aparece el nombre del grupo que lo ha programado. Se trata de un juego de TNI/RenovatiO distribuido por Sunrise, ¡eso es simplemente todo lo que debíamos saber! Dos segundos más tarde aparecen en pantalla dos opciones: comenzar o continuar una partida. Hubiese sido interesante incluir una tercera opción para dos jugadores. Por supuesto hay una opción más que no se muestra, esperar a que la demo se inicie.



*Manbow2 – Pantalla principal*



*Manbow2 – Demo de presentación*



## Entra en Manbow

Y así es, unos instantes después empieza automáticamente la demo de la introducción. La historia continúa donde acabó en Space Manbow: Kliever acaba de destruir Manbow pero una parte de este logra sobrevivir. Ahora llega la venganza y Manbow destruye el planeta de Kliever. Sin embargo allí está su hijo (¡tú!) para salvar el mundo.

Si la comparamos con la introducción de Space Manbow da la impresión de que es un poco más lenta y menos comunicativa –o impactante si queréis- que la del juego de 1989. En cambio se agradece que los programadores hayan mantenido el mismo estilo del original. Aunque tampoco se necesita una gran historia, la acción es lo que cuenta. Empieza el juego.

Un detalle muy bonito es la voz digitalizada que dice *Start!* con lo que te preguntas... esto no puede ser sólo sonido PSG. En la caja aparece el logo de SCC, ¡sí! ¡el cartucho incorpora un chip SCC original!

El *scroll* es horizontal, de izquierda a derecha. Tenemos que esquivar restos de roca, cosa que es más difícil de lo que parece porque, al principio, la nave se desplaza lentamente. Después nos iremos haciendo con cápsulas de velocidad que harán que la nave se mueva más rápidamente. Los primeros enemigos no ofrecen mucha resistencia, nada que un jugador un poco experimentado no pueda superar. En comparación con Space Manbow los enemigos tienen patrones de movimiento más complejos, lo que es particularmente interesante ya que hace que las fases sean un poco más difíciles. Además cuanto más avancemos en el juego más duro se vuelve, retroactivamente. Explicaremos esto más adelante.



*Manbow2 – Fase 1*



El sistema de “promoción” en cualquier juego de disparo de Konami consistía en capturar cápsulas de color rojo para a) obtener mejor armamento en la saga Nemesis o b) aumentar el poder de destrucción de nuestra arma principal en el caso de Space Manbow. De vez en cuando aparecía una cápsula azul que destruía, instantáneamente, todos los enemigos que estuviesen en pantalla. En Manbow2 tienen un propósito diferente. En la parte superior de la pantalla hay dos barras, uno de ellas titulada *Power*, de color rojo, y otra llamada *Resource*, de color azul. La primera de ellas es la de energía, y a medida que vayamos capturando cápsulas irá aumentando, a la par

que la capacidad de destrucción de nuestra arma principal. Lo que indica la barra azul es un misterio y aquí es donde se echa en falta el manual de usuario del juego. Cuando alcanzan su máximo nivel se vuelven de color amarillo. Lo que está claro es que hay que recoger las cápsulas siempre que se pueda. Al pasar la primera fase te das cuenta de su significado. En la primera fase sólo aparecen cápsulas rojas y azules (y a veces las de incremento de velocidad que tienen el mismo icono que las de Space Manbow). Después de acabar con el enemigo final de la primera fase puedes escoger el arma que desees así como elegir entre una vida extra o un *continue* extra.

## Battery <sup>4</sup>

Después de unos cuantos *Game Over* vamos a probar los *continue*. Aparece un menú con tres posiciones desde las que iniciar la partida. Utilizamos el primer *slot* de partidas salvadas para la primera partida que hemos jugado. Podemos ver el número de vidas y de créditos (estos últimos pueden utilizarse para continuar cuando ya no nos queda ninguna vida) y el armamento obtenido a lo largo del juego. Al seleccionarlo volvemos al principio de la primera fase y, además de poder capturar cápsulas rojas y azules y cápsulas para incrementar la velocidad, dispondremos de las armas de la partida grabada. Las de nuestra partida que pudimos volver a seleccionar fueron *Rapid Fire* (*Autofire* en el menú de partidas salvadas), *Redpower*, *Missile*, *2x Option*, *Napalm* y varias vidas/créditos.

Lo mejor de todo es que aunque apaguemos el ordenador el cartucho mantiene las armas que ya hemos capturado. Los datos se almacenan en algún tipo de S-RAM alimentada mediante un batería o en una memoria Flash. Como no hemos abierto el cartucho no podemos afirmar que se trate de una o de otra cosa.

Un pequeño resumen del armamento que hemos visto: con *autofire* no será necesario mantener pulsado el botón A para disparar continuamente, ¡en un turboR no la elijas ya que tienes el Rensha Turbo! *Redpower* hará que la barra roja no esté vacía desde el principio, aunque todavía no hayamos capturado ninguna cápsula roja, gracias a una carga inicial. *Missile* nos proporciona la tan conocida arma aire-tierra presente en muchos de los juegos de disparo de Konami. El icono que la representa es una "M", igual que en Space Manbow. *Option* viene identificada con la "O", también como en Space Manbow, y la podemos seleccionar dos veces. Su comportamiento es ligeramente diferente al de su predecesor: cuando se captura desde arriba (volando hacia abajo) el *Option* se coloca debajo de nuestra nave (y a la inversa si se captura desde abajo). Así que, ¡tened en cuenta dónde os va a resultar más efectivo colocarlo! *Napalm* es una extensión del misil que podemos utilizar después de capturar una cápsula con la "M" siempre y cuando ya tengamos *Missile*. Una "M" más nos dejará con el tipo de misil normal. También hemos visto, pero no probado, *Hawkwind*. *Napalm* y *Hawkwind* están presentes en Salamander. El primero de ellos provoca una gran explosión al impactar contra el suelo destruyendo todo lo que tiene cerca. El segundo bordea el suelo para ser más efectivo. ¡Querrás avanzar en el juego para obtener más y mejor armamento!

Si iniciamos una nueva partida nos pedirá un *slot* para grabarla. ¡Tened cuidado y no sobrescribáis vuestro repertorio de armas anterior! Nos ocurrió que al seleccionar rápidamente *Start* cambiamos a *Erase savefile* y nos quedamos sin las armas que ya habíamos conseguido.



*Manbow2 – Sistema de actualización/desbloqueo*



## Sonido en Manbow2

En general es bastante monótono, las melodías que hemos podido escuchar (las de las fases de la 1 a la 6) utilizan los mismos instrumentos PSG/SCC. Es bastante difícil distinguir la fase a la que pertenece una determinada melodía. No os equivoquéis: la música no es mala pero tampoco destaca en nada en particular. Cuando aparece la pantalla de título no suena ninguna melodía, algo a lo que no estamos acostumbrados hoy en día y que ya ocurría en Space Manbow. Además este último no tiene el bonito muestreo sonoro de Manbow2. La música de la demo de la introducción es similar a la de Space Manbow, cosa que se agradece al tratarse de su sucesor.

El balance SCC/PSG es una cuestión sobre la que a menudo se debate. Debido a las diferencias de diseño entre los diferentes modelos de ordenadores MSX puede variar mucho. Hay personas que afirman que los turboR tienen el mejor balance SCC/PSG mientras que otras aseguran que es mejor en un Philips NMS 8245. El hecho es que el juego lo hemos probado en un turboR y tenemos la sensación de que el SCC anula al PSG en lo que al volumen se refiere. No hemos podido averiguar si el PSG ha contribuido sustancialmente en el resultado final de las melodías o si, en cambio, se ha utilizado sólo para efectos sonoros.

## The Thing That Should Not Be <sup>5</sup>

Los rumores apuntan a que se ha utilizado el modo 4 (SCREEN 5), de tipo *bitmap*, para los gráficos del juego. En Space Manbow se utilizó el modo 3 (SCREEN 4), más indicado para su uso con caracteres, con las limitaciones que ello suponía: como máximo dos colores por cada ocho píxeles. En cambio en modo *bitmap* se puede hacer casi de todo aunque no tan rápido como en modo carácter. En Space Manbow casi todos los elementos de la pantalla se movían, ¿recordáis el gran tanque de la primera fase? El suelo, las ruedas y cualquier otra cosa tenían algún tipo de movimiento. En Manbow2 el movimiento es limitado, así se consigue un *scroll* suave. Se ha hecho un gran trabajo en este sentido, fijaos en el *scroll* multicapa de las estrellas y restos de roca de la primera fase. Pero una vez llegamos a la parte de la cueva todo está estático, en su sitio, a excepción de los enemigos y del efecto con la paleta para el fondo.

Por lo que al color se refiere, podría haber sido un poco más variado. Todos nos quedamos boquiabiertos al ver los gráficos de cualquiera de las fases de Space Manbow. En Manbow2 son más monótonos. Por ejemplo, en la primera fase predominan los bloques de color amarillo y gris y ocasionalmente se utiliza el efecto con la paleta para pasar de negro a verde/rojo. En la segunda fase los colores principales son el amarillo y el marrón. Nos preguntamos si el modo 4 para los gráficos es realmente el idóneo, si bien es cierto que si no se utiliza este modo ciertas secuencias de colores no se pueden hacer y el juego hubiese sido menos detallado. Aunque el nivel de detalle no guarda una relación directa con la variedad, de hecho gran parte de los gráficos son idénticos a los de Space Manbow como por ejemplo la nave y los iconos de las cápsulas. Quizás habría que haberlos redefinido para que fuesen originales. La mayoría de ellos no tienen –igual que la música– esa sazón de Konami, cosa que se echa en falta.

Si se utiliza el modo 3 se pueden hacer gráficos en movimiento más grandes, como en la primera fase de Space Manbow donde unas estructuras gigantes se separan del tanque e intentan aplastarnos. Manbow2 utiliza *sprites* para los enemigos. Prácticamente todos ellos son de 16x16 píxeles y sólo unos pocos superan este tamaño. La variedad de enemigos no es grande y casi todos tienen el mismo color, ¡detalles en los que no nos vamos a fijar cuando una multitud de ellos se nos eche encima para acabar con nosotros! Como ya apuntamos con anterioridad utilizan movimientos complejos para despistarnos y matarnos. Aún así creemos que se podría haber mejorado su variedad, sin embargo.



*Manbow2 – Fase 2, ¡al estilo de Androgynus!*



Nos ha llamado la atención un pequeño *bug* que hay en la fase 4 cuando la pantalla se desvanece/oscurece para recibir a la criatura de final de fase. No todos los colores cambian al negro. También en la fase 3 hay varios *sprites* que parpadean, suponemos que para mantener un buen número de ellos en pantalla al mismo tiempo. No es de extrañar ya que recibes fuego enemigo por todos los lados. El *scroll* se ralentiza y los bordes no se redibujan correctamente. En medio de la acción es posible que ni siquiera os fijéis en estos detalles, ¡pero nuestra misión es comentaros tanto los puntos fuertes como los débiles!

## Through The Never<sup>6</sup>

Curiosamente, ¡el juego es más fácil cuanto más avanzamos! La primera fase es bastante difícil aunque no imposible, el nivel de dificultad está bien ajustado. El enemigo final es parecido a uno de los de Space Manbow: un ojo que nos dispara. Cuando creemos que hemos acabado con él aparece el enemigo de verdad. Nos dispara con un gran láser, con balas desde diferentes cañones y al final con grandes

bolas y otra munición. Parece indestructible hasta que vuelas directo a su arma principal y te dispara. Cuando crees que estás muerto apareces en la segunda fase.



*Manbow2 – Enemigos finales de la fase 1*



Llegar hasta el final de la misma es casi un paseo, allí nos espera un gusano gigante. La próxima fase es la del planeta y la he encontrado especialmente dura: los enemigos se te echan encima a toda velocidad, un montón de planetas dificultan tus movimientos y hay minas por todos los lados. ¡Dispáralas y esquiva las minas si no quieres volar en mil pedazos! Las fases 4, 5 y 6 las hemos encontrado muy fáciles. Y en el enemigo final de esta última es donde nos hemos quedado. Cuando hemos cargado el estado de una partida previa nos ha parecido que la primera fase es más difícil. Los restos de roca son un claro ejemplo, ¡ahora hay muchos más que debemos esquivar!

De hecho, después de quedarnos en la fase 6 y volver a empezar (con el armamento capturado previamente disponible) ¡el juego es mucho más difícil! Evitar el impacto con los restos de roca es ahora todo un reto, ¡y eso que es tan sólo el principio! El efecto con la paleta que mencionamos antes hace que el fondo cambie de negro/gris a verde y ahora también a rojo, ¡y tocarlo significa morir instantáneamente! También el enemigo de final de fase es más difícil de batir, aunque no hay nada que pueda con

una buena ráfaga de misiles *Napalm*. La característica de ir capturando armas (y también vidas y créditos) a la vez que se incrementa la dificultad del juego es única. Esto hará que una vez que lo hayas acabado quieras volver a jugarlo de nuevo pero, ¡será más difícil! ¡estad preparados!



*Manbow2 – Se acabaron los “continues”*















*Manbow2 – ¡Recuperamos el armamento gracias a una partida grabada!*

El juego está bien equilibrado, todos aquellos que tengáis experiencia en juegos de disparo no deberíais tener muchos problemas para llegar lejos en tan sólo un par de horas. Si la fase es fácil, ¡el enemigo final será duro de pelar! ¡Qué conste que os hemos avisado!

## ...And Justice For All <sup>7</sup>

Si hacemos un resumen de todo lo anterior, esta es la lista de puntos fuertes y débiles:

-  ¡Juego en cartucho!
-  Bonita caja
-  Captura de armamento con dificultad variable
-  Buen ajuste del nivel de dificultad
-  Muestreo sonoro
-  Posibilidad de grabar partidas
-  Precio
-  Ausencia de manual y de etiqueta en el cartucho
-  Carcasa del cartucho manchada
-  Música monótona
-  Poca variedad de enemigos
-  Algunos detalles poco pulidos

Todos vamos a hacernos la misma pregunta: ¿es Manbow2 un digno sucesor de Space Manbow? Te dejamos para ti la respuesta. Es ciertamente un juego divertido que debería estar en la colección de cualquiera de nosotros. Es muy jugable aunque hemos encontrado los gráficos y la música algo inferiores a los de Space Manbow. Los gráficos podrían haber sido mejores teniendo en cuenta que se ha utilizado un modo *bitmap*. Esta es la puntuación que le damos:

<b>Originalidad:</b>	<b>75%</b>
<b>Gráficos:</b>	<b>70%</b>
<b>Sonido/Música:</b>	<b>60%</b>
<b>Jugabilidad:</b>	<b>85%</b>
<b>Adicción:</b>	<b>85%</b>

---

**Puntuación media:**      **75%**

Konami, Space Manbow, Nemesis, Salamander y SCC son marcas registradas de Konami Corporation

Androgynus es una marca registrada de Telenet Japan

MSX es una marca registrada de MSX Association

<sup>1</sup> "Uno", canción del grupo de *Heavy Metal* Metallica (1988)

<sup>2</sup> "Triste Pero Cierto", canción del grupo de *Heavy Metal* Metallica (1991)

<sup>3</sup> "La Lucha Interior", canción del grupo de *Heavy Metal* Metallica (1991)

<sup>4</sup> "Batería", canción del grupo de *Heavy Metal* Metallica (1986)

<sup>5</sup> "La Cosa Que No Debió Ser", canción del grupo de *Heavy Metal* Metallica (1986)

<sup>6</sup> "A Través de la Nada", canción del grupo de *Heavy Metal* Metallica (1991)

<sup>7</sup> "...Y Justicia Para Todos", canción del grupo de *Heavy Metal* Metallica (1988)