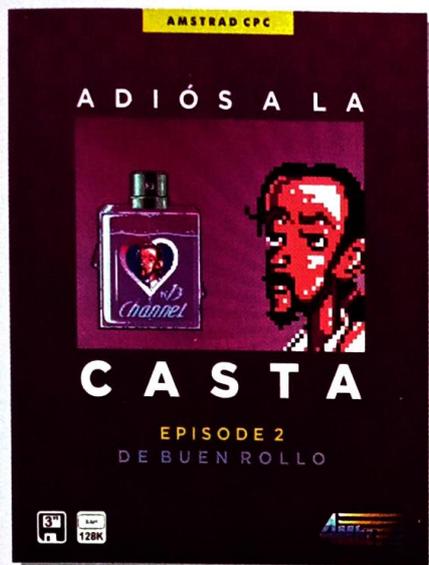


ADIÓS A LA CASTA: EPISODE 2 - DE BUEN ROLLO

AMSTRAD  4MHz, 2016



"NUEVO RETO Y NUEVO EQUIPO. NO HA PODIDO SALIR MEJOR. ADEMÁS, EL DESARROLLO FUE MÁS DIVERTIDO QUE EL DEL PRIMERO PERO MENOS QUE EL DEL TERCERO." **Javier G. Navarro**, programador.

"HA SIDO TODO UN PLACER PARTICIPAR EN ESTE PROYECTO CON ESTE PEDAZO DE EQUIPO. Y LO MEJOR DE TODO, LAS RISAS QUE NOS ECHAMOS." **Juan Esteban "sad1942"**, grafista.



Tras la exitosa primera parte, publicada tan solo un año antes, el equipo de 4MHz se puso manos a la obra con el objetivo de tener a punto las nuevas aventuras de Coleta Morada ante unas segundas elecciones españolas que dieron mucho que hablar. En esta ocasión, repetían el programador **Javier García Navarro** y el músico **John McKlain**, mientras que el apartado gráfico pasaba a manos de **Juan Esteban "sad2942"** en lugar de **David Donaire "Dadman"**, que ya hiciera un trabajo excepcional en el primer juego. *Adiós a la Casta: Episode 2 - De Buen Rollo*, vuelve a ser una aventura de plataformas cuya novedad más significativa es el enorme colorido, gracias a pasar del modo 1 del original al modo 0 que hiciera famoso al ordenador británico.

La historia, en esta ocasión, está relacionada con la tradicional visita de Coleta Morada al supermercado Alzampo (otro guiño a las costumbres del político **Pablo Iglesias** y su mención a la cadena **Alcampo**), aunque en su interior se encontrará con viejos conocidos de la política española, los cuales le pondrán las cosas difíciles: enemigos sospechosamente parecidos a **Mariano Rajoy**, **Pedro Sánchez** y **Albert Rivera**, entre otros. Hacer la compra mensual nunca fue tan complicado como en esta aventura, que nos obligará a recorrer todo el supermercado, parking incluido, así como las alcantarillas que se encuentran debajo y un mundo secreto que hará las delicias de los más nostálgicos.

Al igual que en el primer episodio, nuestro objetivo será recorrer todas y cada una de las pantallas de scroll estático del juego, con el objetivo de recoger los objetos que allí se encuentran, desde camisas hasta champú anticaspa, sin olvidarnos de libros, cd's de **Los Chikos del Maíz** e incluso algún que otro refresco de cola. También conseguiremos objetos con forma del círculo del partido que, a la postre, será nuestra única arma en toda la aventura. Es importante saber que la única forma de completar el juego y llegar al enemigo final es recogiendo todos y cada uno de los objetos, incluidas las llaves que nos permitirán acceder a las salas que están cerradas por puertas.

Como ya hemos comentado, el apartado gráfico se beneficia del enorme colorido que es capaz de mostrar el modo 0, el cual, a pesar de hacer perder definición, no impide que todos los escenarios estén repletos de detalles y elementos que están genialmente representados. Curiosamente, el marcador de juego está realizado en modo 1, con los mismos colores que se usaron en la primera parte. Musicalmente, el estupendo compositor **John McKlain** ha realizado una serie de temas impecables, llegando a su máxima expresión con el que corresponde al nivel secreto. Un nivel que, por sí solo, podría ser un juego aparte dada su extensión. *Adiós a la Casta: Episode 2* es un juego redondo. **AMR**



El apartado gráfico, la banda sonora, el nivel secreto y el humor que invade el juego de principio a fin.



Sufre pequeñas ralentizaciones cuando hay tres enemigos en pantalla.



EL TESORO PERDIDO DE CUAUHTÉMOC

AMSTRAD  4MHz, 2017



"SI MOZART HUBIERA CONOCIDO A MCKLAIN, HABRÍA COMPUESTO TODA SU OBRA CON EL CPC."

Javier García Navarro, programador.

"YA QUISIERAN ALGUNOS OCTACORES HACER UNA CUARTA PARTE DE LO QUE HA SIDO CAPAZ DE SACAR JAVIER DEL CPC."

Juan Esteban "Sad1942", grafista.

"SAD HA CREADO UNOS GRÁFICOS QUE NO CREERÁN TUS OJOS. LA PALETA DE COLORES HARÁ LLORAR AL PAYASO TRISTE DE MICOLOR."

John McKlain, músico



Después de haber alcanzado la gloria con sus dos últimas creaciones, *Adiós a la Casta: Episode 1* (2015) y *Adiós a la Casta: Episode 2 – De Buen Rollo* (2016), este grupo formado por talentosos desarrolladores de diversas partes de la geografía española vuelve a la carga con una nueva obra maestra para los Amstrad CPC con 128K de memoria. La idea original de *El Tesoro Perdido de Cuauhtémoc* surgió en el año 2014 gracias al programador Vicente Almela, el cual se unió al grafista Juan Esteban "sad1942", aunque el proyecto quedó en el limbo hasta que un par de años después y tras la incorporación del propio sad1942 al seno de 4MHz, se retomó como un proyecto de estos últimos.

El argumento gira en torno a un tesoro oculto que Cuauhtémoc, el último rey de México, escondió en una cripta construida para tal efecto ante la inevitable conquista de las tropas de Hernán Cortés. Tras el paso de los siglos, los tesoros más preciados del rey Cuauhtémoc aun no han sido encontrados, pero un nuevo códice ha sido hallado, aportando pistas sobre la localización de la cripta del templo. Nuestra misión será encontrar dicha cripta y recuperar el tesoro más deseado del antiguo imperio Azteca. Como podemos ver, se trata de una historia que se inspira en las películas del aventurero Indiana Jones y en otros videojuegos, como el siempre genial *Rick Dangerous* (Core Design, 1989).

El Tesoro Perdido de Cuauhtémoc es una aventura de plataformas con sabor a clásico, y es que recuerda a algunas de las mejores obras españolas de la Edad de Oro. Deberemos recorrer el extenso mapeado mientras buscamos mecanismos que accionar para continuar nuestro avance por donde antes no podíamos. Todo ello teniendo en cuenta que el camino está plagado de trampas y enemigos de lo más variado, aunque, por fortuna, podremos hacer uso de una pistola y dinamita, la cual también nos ayudará a desbloquear el camino. Además, tendremos que recoger ciertos objetos, como las gafas de buzo, para poder avanzar por determinadas zonas. E incluso recoger diversas gemas repartidas por los escenarios para aumentar nuestra puntuación.

Con este juego, 4MHz se ha vuelto a superar en cuanto a los aspectos técnicos, y es que si *Adiós a la Casta: Episode 2 – De Buen Rollo* ya lucía impecable, *El Tesoro Perdido de Cuauhtémoc* va un paso más allá, con un sad1942 luciéndose de nuevo gracias a una mejor definición en los personajes, animaciones mejoradas, escenarios más detallados y variados e incluso un enorme colorido mejor aprovechado que en su antecesor. Respecto a la banda sonora, John McKlain nos regala unas melodías estupendas que disfrutaremos de principio a fin, llegando a tararearlas con frecuencia. El programador Javier García Navarro y su equipo pueden estar contentos, ya que han vuelto a colocar al Amstrad CPC en lo más alto.

AMR



Una aventura llena de secretos y con unos apartados técnicos de lujo.



Que, lamentablemente, no pueda ser más extenso de lo que es.

