

Popeye FAQ (Spanish)

by Sigfrid_star

Updated to v1.0 on Aug 9, 2017

Guia Popeye (NES)

FAQ

=====
Version: 1.0

Última actualizacion: 06/08/2017

Autor: Sigfrid Star

Copyright (C)2017-2018 Sigfrid Santamera.
=====

Version de la guia

Version 1.0 | 06/08/2017

- Redaccion del resto de la guia

Version 0.5 | 05/08/2017

- Estructura de la guia

* TABLA DE CONTENIDOS *

i. Notas del autor

1. Historia
2. Gameplay
 - 2.1 Controles
 - 2.2 Modos de juego
 - 2.3 Puntos
3. Escenarios
 - 3.1 Puerto
 - 3.2 Vecindario
 - 3.3 Barco

ii. Creditos

iii. Notas legales

=====
i. NOTAS DEL AUTOR
=====

Hola a todos y bienvenidos a mi guia para el juego Popeye para la Nintendo Entertainment System (NES). Este juego pertenece a la serie de lanzamientos iniciales de la consola en Japon en 1983, coincidiendo con la comercializacion el año anterior en su version arcade. En el continente americano y europeo este titulo aterrizo en 1986, bajo la serie de "clasicos arcade".

En el momento de la comercializacion de la NES, el panorama mundial en la industria de los videojuegos era complicada.

En Japon los arcades estaban en auge y la idea de tener una consola que trajera una version de estas al hogar familiar era un negocio importante, razon por la cual el principal objetivo de Nintendo (y posteriormente SEGA) era obtener este mercado; algo relativamente facil debido a la experiencia de la compañía desarrollando juegos en recreativas e innovacion con juegos fotoelectricos.

En el mercado americano, especialmente en el estadounidense, se habia producido cierto desprecio a la industria tras el lanzamiento masivo de juegos para la Atari, Colecovision y otros con disparidad de precios y calidad, llevando este mercado a la quiebra en 1983. Nintendo aparecio en 1985 como un juguete electronico que enfatizaba en la diversion con la familia y amigos en el hogar, enfatizando en el control de calidad en los productos.

Finalmente, en Europa dominaba los microordenadores como la ZX Spectrum, la Commodore Amiga y ordenadores personales. Cabe mencionar que Nintendo tan solo tuvo presencia importante varios años despues con la quiebra de sus competidores por medio de un marketing agresivo, aunque su exito no fue comparable a la Sega Master System en esta generacion de consolas.

Popeye, en este contexto, se presenta a si mismo como una version del arcade que ellos mismos han diseñado y con guiños a la pelicula de 1980. Con graficos y sonidos mucho mas similares que las otras versiones aparecidas en las videconsolas de sus competidores, mientras mantienen las tres fases del juego. Aunque comparativamente, Popeye de la NES no tiene tanto detalle y colorido grafico debido a las limitaciones de hardware, y la falta de titulo de intermision con la cara de Popeye.

Es interesante notar con este titulo la innovacion en la narrativa, al emplear al mismo tiempo y en pantallas divididas una historia conectada entre si. Este efecto es similar a la multicamara en el cine, donde una accion ocurre al mismo tiempo -no es causa ni consecuencia- que otra accion: Oliva pide ayuda en la parte superior de la pantalla, mientras tú luchas contra Brutus/Bluto.

=====

1. HISTORIA

=====

La historia de Popeye es la eterna y simple historia de los primeros videojuegos narrativos, caricaturas y peliculas: el heroe debe rescatar a su amada, secuestrada o amenazada, por el villano.

En este caso, Popeye debe salvar a su amada Oliva/Olivia de mano de Brutus/Bluto y compinches como un buitres o la bruja del mar (Sea Hag, en ingles) en tres escenarios que componen cada fase: un puerto en la primera, un vecindario en la segunda, y un barco en la tercera.

Propiamente no hay una historia explicada en el juego ni en el juego; tampoco hay una narrativa clara si no has visto la pelicula. Por lo que es posible que consideres el juego como una serie de fases no relacionadas entre si. En la version arcade deja insinuar en la primera fase que todo el conflicto se debe al rechazo de Oliva a Brutus.

=====

2. GAMEPLAY

=====

2.1 Controles

D-Pad (Controles de direccion):

- Arriba/ Abajo: Sube y baja las escaleras
- Izquierda/ Derecha: Mueve al personaje izquierda y derecha

Boton A: Pega puñetazos para conseguir espinacas o romper botellas

Boton B: No hace nada

Boton Start: Inicia y pausa el juego

Boton Select: Selecciona el modo de juego en la pantalla de titulo

2.2 Modos de juego

1 Jugador:

- Game A: Modo facil
- Game B: Modo dificil

2 Jugadores:

- Game A: Modo facil
- Game B: Modo dificil

Como ocurre con la mayor parte de los juegos de la NES, el modo dos jugadores no se juega al mismo tiempo. Cuando muere un jugador, es turno del siguiente. Ambos compiten por la puntuacion mas alta con dos vidas iniciales.

2.3 Puntos

Hay diferentes medios de obtener puntos en cada escenario del juego:

1) Por recoger lo que te lanza Oliva, como corazones (primer escenario), notas musicales (segundo escenario) y letras (tercer escenario). Puntuan mas cuanto mas arriba del escenario lo recojas. Teniendo en cuenta la siguiente disposicion:

```
+++++  
500 + 1000 (Con espinacas)  
+++++  
300 + 600 (Con espinacas)  
+++++  
100 + 200 (Con espinacas)  
+++++  
50 + 100 (con espinacas)
```

Hay que mencionar que los puntos se duplican si tienes activado el poder de las espinacas.

- 2) Cuando pegas a Brutus/Bluto con las espinacas (3.000 puntos)
- 3) Cuando rompes botellas y calaveras, en el primer y segundo escenario (100 puntos).
- 4) Pegar al buitres en el tercer escenario (1.000 puntos)

5) En el primer escenario si cae encima de Brutus/Bluto un barril, los puntos pueden variar dependiendo de donde se encuentre el:

- Primer piso: 4.000 puntos
- Segundo piso: 2.000 puntos
- Tercer piso: 1.000 puntos

6) Si tocas al hijo adoptivo de Popeye, Swee'Pea, quien esta sostenido por los globos en el segundo escenario (500 puntos). Tienes que caer en el trampolin para que automaticamente te impulse hacia arriba.

Si consigues 20.000 puntos, obtienes una vida extra.

=====

3. Escenarios

=====

3.1 Puerto

Mision: recoger 24 corazones

Esta primera fase sirve como tutorial de las mecanicas que encontraras en las dos siguientes. El nivel de dificultad se ha reducido bastante con respecto al arcade, incluso en el modo B. Si lo has jugado anteriormente, no tendras que preocuparte debido a que no existe la doble bruja que aparecen en los laterales del piso donde te encuentres. Tambien las espinacas reapareceran tras perder una vida.

Esta primera fase es posiblemente donde mas puntos puedes conseguir. Se compone de cuatro pisos que pueden ser accedidos por medio de las escaleras en los laterales. Oliva, situada en la parte superior de la pantalla lanzara corazones de izquierda a derecha con una velocidad no variable que tendras que recoger antes de que alcance el mar, en el fondo de pantalla.

Bruto comenzara en el tercer piso y generalmente se movera entre este y el segundo piso. Intentara golpearte tanto si estas encima o debajo suya, con posibilidad de aplastarte si decide saltar hacia el piso inferior donde te encuentras. La única forma de derribarle es golpear la lata de espinacas, en el lado izquierdo de la pantalla (siempre se movera entre el primer y segundo piso) y tocarle. En todas las ocasiones el intentaba subir o bajar la escalera derecha. Ahi que tener en cuenta que durante este periodo de invencibilidad, el tiempo se detiene y los corazones permanecen en el sitio por lo que puedes recogerlos para obtener doble puntos. Es tambien es posible paralizarle si golpeas el cubo con el punchiball si Brutus/Bluto esta en el centro de la pantalla.

El problema principal es Brutus/Bluto, quien te lanzara cuatro botellas seguidas si te encuentras en el mismo piso que el. Puedes evitarlo si bajas lo bastante rapido por la escalera central o golpeas la botella con rapidez.

+++++

A tener en cuenta: +

+++++

- 1 El cubo y las espinacas reaparecen si pierdes una vida.
- 2) Si consigues que Brutus/Bluto este atrapado dentro del cubo de madera,

puedes pasar a través de él durante el tiempo que dure la animación.

3) La escalera central solo puedes usarla tú y solo si es para bajar al segundo piso.

4) En el nivel de dificultad B lanzará calaveras desde la parte superior de la casa derecha, que no siguen una línea recta.

5) Puedes aparecer en el otro lado de la pantalla desde la parte superior de la plataforma más alta, donde aparece el cartel "thru". No es útil pero nunca está de más tener esta información.

3.2 Vecindario

Misión: conseguir 16 notas musicales

La fase es sigue el procedimiento de la primera, pero con menos espacio para maniobrar. Oliva esta vez dejará caer notas musicales. Por suerte, la versión NES vuelve bastante predecible a Brutus/Bluto cuando consigues las espinacas, ya que no cambiará su patrón de movimiento.

No hay mucho que añadir. Comenzarás en la plataforma más alta, donde rara vez verás caer una nota musical en esa zona y generalmente estarás en el lado izquierdo de la pantalla. Si necesitas ascender al primer piso rápidamente, puedes usar el trampolín situado en la parte inferior izquierda. No evita que tu rival pueda usarlo también.

++++
A tener en cuenta: +
++++

1) Brutus nunca subirá al piso más alto y estará casi siempre en el segundo piso.

2) En el tercer piso puedes atravesar la pantalla de un extremo a otro. Al menos es más útil que en la anterior fase.

3) Es relativamente fácil estar en una posición muy incómoda en el modo B si tienes a Brutus lanzándote botellas mientras intentas esquivar o golpear las calaveras en el primer y tercer piso.

4) Las espinacas se encontrarán siempre en el segundo piso.

3.3 Barco

Misión: recoger 24 letras para crear una escalera que salvará a Oliva.

Esta es la última fase del juego y, en mi opinión, más fácil que la anterior.

Brutus no causará grandes problemas, al moverse entre el segundo y tercer piso. El buitre tendrá dos movimientos: uno volar lento que cruza el cuarto piso y uno semicircular que comenzará en el cuarto piso, descenderá hasta el segundo y volverá a subir a la primera casi al final de la pantalla.

Gran parte de las letras pueden conseguirse en el cuarto piso gracias a la rapidez de la plataforma azul que te permite trasladarte con rapidez a la izquierda y derecha. Sin embargo hay letras que bajan con gran velocidad y diagonalmente, con posibilidades de que cambien de lugar en los extremos

del barco y terminen acumulandose en el piso mas bajo.

++++
A tener en cuenta +
++++

- 1) Las espinacas estaran en el segundo y tercer piso, en la derecha.
- 2) La escalera creada no puede ser subida por Popeye, asi que debes usar las escaleras en los laterales del barco.
- 3) No esta la brija del mar en esta fase.

=====
ii. CReDITOS
=====

Parte de la informacion de la guia se ha obtenido de:

StrategyWiki Popeye | <https://strategywiki.org/wiki/Popeye>

- De donde he obtenido el nombre de los niveles y algunos consejos que son aplicables tanto para la version arcade como la version de la NES.

Gamesdatabase Popeye | www.gamesdatabase.org/wiki/Popeye

- Donde puede obtenerse una copia escaneada del manual de la version NES. De ella he conseguido la informacion de los puntos, controles e historia.

Para el breve contexto en el apartado introduccion, sñolo puedo agradecer brevemente a los historiadores y academicos dedicados a estudiar esta industria por medio de libros y ensayos.

Finalmente, dare gracias al autor ingles de Gamefaqs Ryan Harrison por inspirarme a escribir esta guia.

=====
iii. NOTAS LEGALES
=====

Lo ya sabido por todos:

Este documento, creado en el año 2017, no puede ser reproducido con fines comerciales bajo ninguna circunstancia. Tampoco puede ser colocado en ningún sitio web públicamente sin aviso previo. Del mismo modo, esta guia puede ser utilizada con fines didacticos, dandome credito en aquella parte utilizada.

Todo este contenido ha sido escrito por mi y he dado credito en aquellas partes que he empleado fuentes de terceros. Recuerda, si vas a crear un articulo o guia: No plaguies! Se honrado y cita las fuentes oportunas.

El copyright de personajes y elementos del videojuego pertenecen a sus correspondientes propietarios.