

BOOMERS

S
T
A
G
E

MAGAZINE

LA ATEMPORAL DE LOS 80 Y 90 Y LAS FRIKADAS



ESPECIAL

COMPATI HERO

THE GREAT BATTLE

MÁS DE 100 PÁGINAS!

ANÁLISIS

- Trio the Punch - Never Forget me
- Battletoads in Battlemaniacs
- Spider-man The Videogame
- Operation C / Probotector
- Valkyrie no Densetsu

- Circus Charlie
- Waku Waku 7
- Neo Turf Masters
- Thrash Rally
- Super Columns
- Dragon Crystal
- Fatal Run
- Power Rangers
- Beany Bopper
- Picture Puzzle

PERSONAJE

Tremor



REVISIÓN

Final Fight

The Broken Gear



PERIFÉRICO

Multitap Mega Drive



CURIOSITY

Curiosidades en portadas (8)



ÍNDICE

Editorial por Skullo03

Análisis

Beany Bopper por Skullo 04

Circus Charlie por Skullo 06

Valkyrie no Densetsu por Skullo 09

Trio the Punch: Never Forget Me por Skullo 12

Fatal Run por Skullo 15

Operation C / Probotector por Skullo 18

Dragon Crystal por Skullo 21

Thrash Rally por Skullo 25

Spider-man The Videogame por Skullo 29

Battleoads in Battlemaniacs por Skullo 33

Power Rangers por Skullo 37

Super Columns por Skullo 40

Waku Waku 7 por Skullo 42

Neo Turf Masters por Skullo 45

Picture Puzzle por Skullo 48

Pausatiempos por Skullo 52

Periféricos

Multitap Mega Drive por Skullo 53

Revisión

Final Fight: The Broken Gear por Skullo 57

Personaje

Tremor por Skullo 60

Curiosity

Curiosidades en portadas (8) por Skullo 63

Especial

Compati Hero – The Great Battle por Skullo 66



Maquetación: Skullo

EDITORIAL

Bienvenidos de nuevo a Bonus Stage Magazine, la revista PDF gratuita de videojuegos retro y cosas relacionadas con ellos.

Seguramente muchos hayáis mirando la portada de este número y os habéis extrañado al ver a las versiones cabezonas de *Ultraman*, *Mazinger Z*, *Gundam* y *Godzilla* junto a otros héroes. La explicación es sencilla, por fin he encontrado tiempo para hacer un especial dedicado a la saga *Compatí Hero*, que básicamente son un montón de juegos donde varias licencias de héroes japoneses se cruzan entre sí en juegos de diversos géneros (acción, plataformas, lucha, estrategia... de todo). Por eso este número tiene **más de 100 páginas**.

Mi primer contacto con esa saga fue de la mano de Battle Soccer de Super Nintendo, que compré cuando era adolescente porque me hacía gracia ver a Godzilla y Ultraman jugando a fútbol, el juego no era gran cosa, pero me demostró que en Japón habían juegos raros que podrían interesarme.

Con los años me volví bastante fan de algunos personajes japoneses, como Kamen Rider y no tardé demasiado en buscar más juegos raros de Super Famicom y fue ahí cuando descubrí que existía una saga entera llamada *Compatí Hero*, donde se mezclaban las franquicias *Gundam*, *Ultraman* y *Kamen Rider* con muchas otras como *Super Sentai* (los *Power Rangers*), *Mazinger Z* o *Godzilla*.

Tras pensarlo durante mucho tiempo me he decidido hacer un especial de esa saga para darla a conocer entre personas que quizás nunca han oído hablar de ella o que quizás la conocen pero no saben cuantos juegos hay en ella, ni como son.

El resto de la revista mantiene los análisis (quince juegos), el comentario de periférico (multitap de Mega Drive) la revisión (esta vez le toca a una película de *Final Fight*), el personaje (un ninja de *Mortal Kombat* con un origen bastante pintoresco) y por supuesto, los pasatiempos y las curiosidades.

Y eso es todo, ya sabéis que os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog, así como ver y comentar los diferentes artículos que vamos subiendo de tanto en tanto:

<http://bonusstagemagazine.wordpress.com/>

Y si sois usuarios de Facebook, podéis seguir nuestra página y así estar al día de las novedades:

<https://www.facebook.com/pages/BONUS-Stage-Magazine/294737213874538>

Espero que disfrutéis de este número, inos vemos en el próximo!

Skullo



BEANY BOPPER

Plataforma: Atari 2600

Jugadores: 1

Género: Disparos

Desarrollado por: Sirius Software

Año: 1982

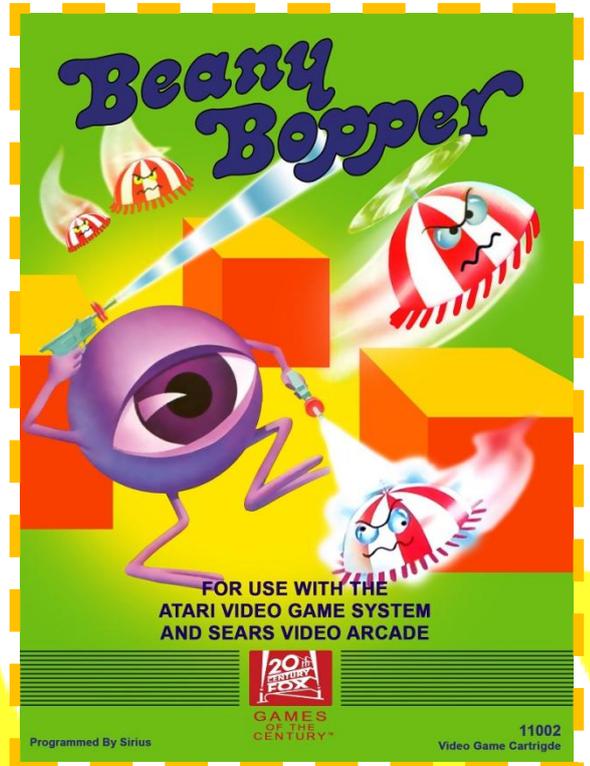
El catálogo de Atari 2600 siempre es una caja de sorpresas para mí, debido a que esa consola no formó parte de mi infancia y no conozco su catálogo profundamente, así que siempre busco probar juegos que no sean los más populares o recomendables que más o menos conocemos todos.

Y así es como terminé encontrando *Beany Bopper*, un juego de disparos que se aleja de otros juegos del mismo género al presentarnos cambios importantes en la jugabilidad.

GRÁFICOS

El apartado gráfico de este juego es bastante bueno, nuestro personaje (una especie de ojo que dispara rayos) tiene un buen tamaño y un color diferente al resto de personajes, los enemigos (unos triángulos con hélices) tienen cara y una sencilla animación para que parezca que mueven su hélice para desplazarse, incluso hay cierta variedad con respecto a los ítems que nos dan puntos.

Aunque lo que es más llamativo de este juego es que van cayendo bloques suavemente (o quizás la pantalla va avanzando, como queráis interpretarlo) al mismo tiempo que parpadean de diferentes colores y el resultado es muy llamativo.



Nuestro personaje demasiado cerca de un enemigo



Pantalla de título

SONIDO

Algunos sonidos como los disparos, los enemigos desapareciendo o los de conseguir puntos tocando ítems se van a repetir constantemente en este juego y tienen ese tipo de sonido tan particular de Atari 2600, que o lo amas o lo odias, a mí personalmente me gusta, pero puedo entender que lleguen a ser molestos para otras personas.



Huyendo de un enemigo

JUGABILIDAD

Moveremos a nuestro personaje (el ojo lila) con el joystick y dispararemos con el botón. Si le damos una vez al botón nuestro disparo será largo, pero si lo mantenemos apretado atacaremos con una ráfaga de disparos cortos, hay que saber en qué momento nos conviene más una cosa o la otra.

La idea del juego es ir esquivando los bloques que bajan por la pantalla, para evitar que nos bloqueen el movimiento (si nos chafan contra la parte inferior de la pantalla no nos matarán, reapareceremos en el centro) y al mismo tiempo tratar de disparar a los enemigos para que se queden atontados y entonces ir a tocarlos para que desaparezcan, al hacerlo aparecerán ítems de otro color que nos darán puntos, pero si no los tocamos antes de que lleguen a la parte inferior de la pantalla harán aparecer a un enemigo.

Es un juego bastante interesante, a mí al menos me lo parece, su control es muy sencillo, pero aun así ofrece varias posibilidades de disparo. El movimiento de nuestro personaje es bastante bueno, pero tendremos que aprender a no atascarnos en los bloques que caen cuando tengamos prisa porque nos persigue un enemigo, porque eso será fatal.



Dispara al enemigo y después tócalo para eliminarlo



Al eliminar enemigos aparecerán ítems que nos darán puntos

DURACIÓN

Este juego empieza siendo bastante asequible, pero poco a poco veremos que la complejidad va aumentando, los enemigos serán más duros y los bloques que van moviéndose mucho más numerosos.

Los juegos de Atari 2600 suelen estar pensados para que nos piquemos y superemos nuestros récords y si no somos de esa clase de jugadores o este juego no nos engancha, puede que con una partida tengamos suficiente.

CONCLUSIÓN

Beany Bopper es un juego bastante interesante, si os gustan los juegos de disparos y ya tenéis muy vistos los clásicos, echadle un vistazo.

CIRCUS CHARLIE

Plataforma: NES

Jugadores: 1 o 2

Género: Plataformas

Desarrollado por: Konami

Año: 1986

En 1984 Konami lanzó un juego de arcade llamado *Circus Charlie*, donde el jugador controlaba a un payaso que debía hacer 6 niveles diferentes (cada uno representando a un espectáculo distinto del circo). Este juego tuvo suficiente éxito como para que se hiciesen versiones para a MSX, Commodore 64 y Famicom.

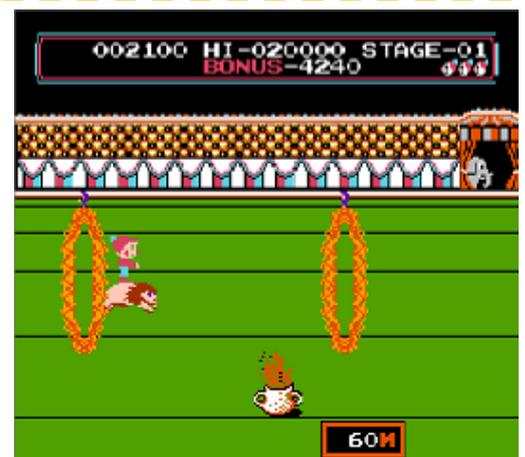
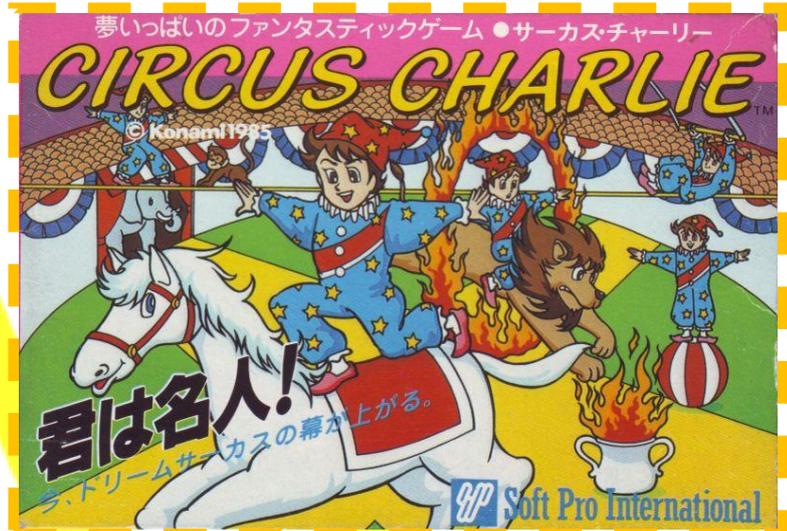
La versión de la consola de 8 bits de Nintendo es de las más recordadas de este juego, lo cual es extraño ya que nunca se lanzó oficialmente en occidente. Sin embargo era muy habitual encontrar este juego (llamado *Circus Charlie* o simplemente *Circus*, entre otros nombres) en cartuchos piratas o los típicos de "9999 en 1" y similares.

GRÁFICOS

Este juego pertenece a la época en la cual los fondos eran negros y los sprites no tenían reborde, lo cual lo hace verse muy desfasado en comparación con juegos posteriores de la consola, pero en términos generales está muy por encima de los juegos de su misma época (por ejemplo mirad lo elaborado que está el fondo, con público e incluso un elefante).

Puede que la versión de NES no sea tan colorida como la original, pero tampoco creo que sea peor. Nuestro payaso, los animales y los peligros se reconocen bien y los niveles tienen una ligera variedad visual que otros juegos de la época no tenían y algunos pequeños detalles, sencillos pero efectivos (como el público aplaudiendo).

Existen bastantes hacks de este juego, y uno de ellos (*Circus Mario*) es bastante gracioso ya que cambia a Charlie por Mario, al león y los monos por tortugas y al caballo por Bowser.



Nivel 1: Saltando aros de fuego con el león



Nivel 1 en el Hack *Circus Mario*

SONIDO

Los sonidos son bastante agradables, pero se olvidan al segundo de haberlos escuchado, sin embargo las músicas son geniales, todas representan la temática circense con bastante acierto, además son muy pegadizas, una vez juegas a *Circus Charlie*, sus músicas te acompañaran por mucho tiempo.

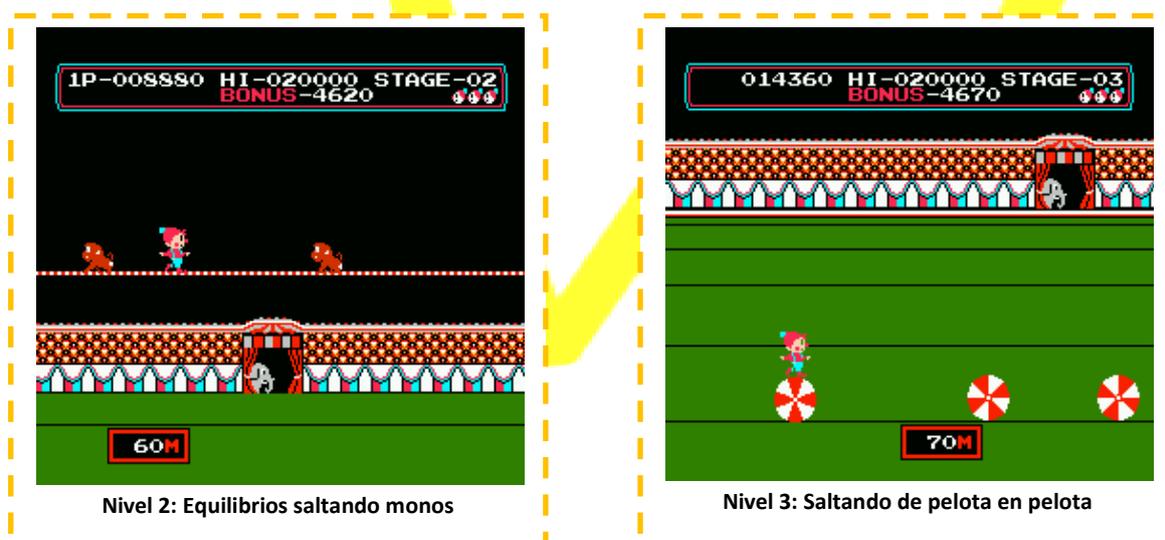
JUGABILIDAD

La jugabilidad varía entre las diferentes fases del juego, así que creo que es mejor comentarlas una a una.

NIVEL 1: Charlie va subido a un león y juntos han de saltar por aros de fuego hasta llegar al final, por el camino podemos conseguir puntos extras tocando las bolsas de dinero. Aquí solo podemos avanzar, retroceder y saltar, los controles son tan sencillos como fiables.

NIVEL 2: Charlie va haciendo equilibrios en una cuerda y ha de ir saltando monos hasta llegar al final, los monos azules harán saltitos traicioneros y nos darán puntos extra si los superamos. Los controles son como los de la fase anterior, podemos saltar y mover a Charlie.

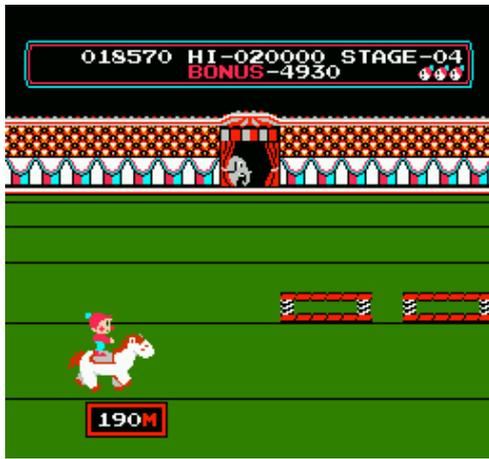
NIVEL 3: Charlie ha de ir saltando de pelota en pelota hasta llegar al final, si saltamos por encima de una pelota hacia la siguiente, conseguiremos puntos extra. Aquí la cosa se complica, ya que debemos calcular bien la distancia de salto y eso nos obligará a retroceder para ganar distancia con las pelotas que se acercan, el control no es malo, pero tenemos que calcular bien la distancia de salto o perderemos vidas rápidamente.



NIVEL 4: Charlie va subido a un caballo y ha de saltar encima de las camas elásticas, si saltamos varias veces seguidas ganaremos puntos extra. En este juego la clave es dominar la velocidad del caballo (con adelante y atrás) y saltar en el momento justo para evitar pasarnos o colarnos por el hueco que hay entre las camas elásticas. Este nivel parece bastante difícil de primeras, pero creo que es bastante asequible con un poco de práctica.

NIVEL 5: Charlie va saltando de trapecio en trapecio hasta el final, podemos usar las camas elásticas que hay situadas en la parte inferior para rebotar y agarrarnos al siguiente trapecio, si hacemos mal un salto nos mataremos, salvo que seamos afortunados y caigamos en una cama elástica. Esta prueba es la más difícil y eso en parte se debe por el control, ya que da la sensación que Charlie hace un poco lo que le da la gana, requiere mucha práctica controlarlo bien, pero como es la última prueba, significa que llegaremos con menos vidas para intentar superarla.

Prosperar en este juego requiere cierta práctica, pero como veis los controles son muy sencillos y no os darán demasiados problemas, salvo en la prueba del trapecio.



Nivel 4: Caballo y camas elásticas



Nivel 5: Saltos letales en el trapecio

DURACIÓN

Esta versión del juego tiene solo cinco pruebas, una menos que el arcade (falta la de evitar bolas de fuego y cuchillos) y tampoco son especialmente largas. Es cierto que la dificultad puede subir de golpe en la última prueba y que solo tenemos unas pocas vidas y ninguna continuación, pero si hemos dominado las pruebas podemos completarlo en unos pocos minutos.

Una vez completado, volveremos a empezar del principio pero con una dificultad superior, lo cual se traduce a que debemos jugar hasta que nos maten, como todos los juegos de arcade antiguos. Esto significa que si no os motiva superar vuestros propios récords, os cansareis rápido del juego, pero si os picáis a superaros, tenéis bastante entretenimiento.

En total tenemos dos modos de juego (fácil y difícil) para 1 o 2 jugadores (por turnos).



Nivel 4 en el hack *Circus Mario*



Pantalla de título

CONCLUSIÓN

Circus Charlie es un juego sencillo, pero su temática circense y la variedad de sus niveles lo hacen muy agradable. Es más recomendable para fans de los antiguos juegos de arcade (que se reinician cada vez con más dificultad) que para los que sean fans de los juegos de plataformas de NES, ya que estos últimos pueden encontrarlo muy limitado.

VALKYRIE NO DENSETSU

Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 o 2

Género: Acción, Plataformas, Aventura

Desarrollado por: Namco

Año: 1989



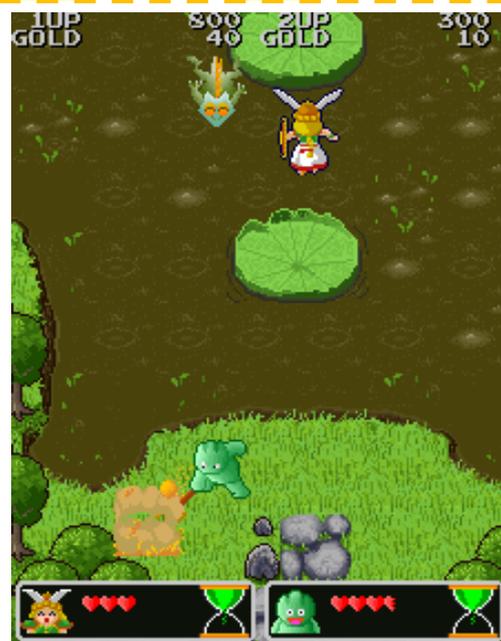
La saga *Valkyrie* de Namco empezó con un juego de aventura para Famicom llamado *Valkyrie no Boken: Toki no Kage Densetsu*, que como podéis imaginar por el nombre, se quedó en Japón. Tras ese juego apareció *Valkyrie no Densetsu* para Arcade (y posteriormente para PC Engine) que simplificaba la jugabilidad para convertirlo en un juego de disparos y plataformas, con ligeros toques de aventura.

La protagonista de esta saga es una joven guerrera de cabello rubio y su acompañante es un tipo verde llamado Kurino Xandra, que en occidente conocemos por el nombre de Whirlo, ya que es así como se le llamó en Europa, donde si llegó el juego que protagonizó en Super Nintendo (comentado en el número 20 de esta revista) y que curiosamente es la precuela de este juego.

GRÁFICOS

Me gusta mucho el apartado gráfico de este juego, sus protagonistas (Valkyrie y Whirlo) son muy graciosos y tienen muchas animaciones divertidas que veremos cuando sufran alguna desgracia (caerse, quemarse, ahogarse, morir). Los enemigos son muy diferentes entre sí (monos voladores, trogloditas, arboles, minotauros, bolas de fuego...) pero se repiten bastante. Los jefes tienen un tamaño mucho mayor que el resto de personajes lo cual los hace más impactantes.

Los escenarios del juego son muy interesantes y representan muy bien un mundo de fantasía, con sus bosques, cuevas, zonas volcánicas, páramos desolados...etc. Normalmente no podemos pararnos a contemplar los detalles porque la pantalla estará llena de disparos (nuestros y de los enemigos) pero se nota que pusieron mucho mimo en ellos (solo hay que ver el nivel de detalle que le han dado al agua). También son muy destacables las ilustraciones que veremos al ir contemplando cada uno de los niveles, que nos introducirán en la historia poco a poco.



Valkyrie y Whirlo comenzando su aventura

SONIDO

La banda sonora tiene un toque heroico que está presente en casi todas las melodías del juego (algunas de las cuales os sonarán si habéis jugado a *Whirlo*), aunque también hay otras mucho más siniestras e inquietantes que se usan en momentos muy específicos. Lo único que empaña el apartado musical es que algunos temas se repiten.

Los sonidos están bastante bien, hay explosiones, magias, todo lo que se puede esperar de un juego de esa época, no son especialmente llamativos, pero son más que correctos.

JUGABILIDAD

Valkyrie y Whirlo son personajes muy fáciles de controlar, ya que solo usan dos botones, uno para pegar y otro para saltar. Cuando tengamos magias (que son unas bolas blancas que aparecen bajo la barra de vida), podremos presionar el botón de pegar para hacer magias (aparecerá un recuadro en blanco y tendremos que elegir la magia que queremos hacer). Cada vez que hagamos un hechizo bajará nuestro nivel de magia y tendremos que subirlo consiguiendo unos ítems que parecen burbujas.

Durante el juego nuestros personajes irán mejorando, aprendiendo magias y consiguiendo armas nuevas (muchas de las cuales podemos comprar al vendedor que aparece de vez en cuando). El juego es bastante generoso con el dinero, pero podremos obtener más (y algunos objetos interesantes) si exploramos los escenarios y rompemos algunas paredes en las cuevas para encontrar habitaciones secretas.

La jugabilidad básica de este juego se resumiría a movernos por el escenario y disparar a todos los enemigos para que no nos dañen, en ocasiones concretas no podremos disparar (como cuando andamos por agua poco profunda) así que hay que ser muy cuidadoso. Conforme avanzamos en el juego descubriremos que las zonas de plataformas se van haciendo más constantes y de hecho habrá un par de zonas de saltos bastante tediosas (y cada vez que caigamos al vacío o al agua profunda, perderemos vida y volveremos a donde estábamos antes de hacer el salto).



Una de las ilustraciones del juego



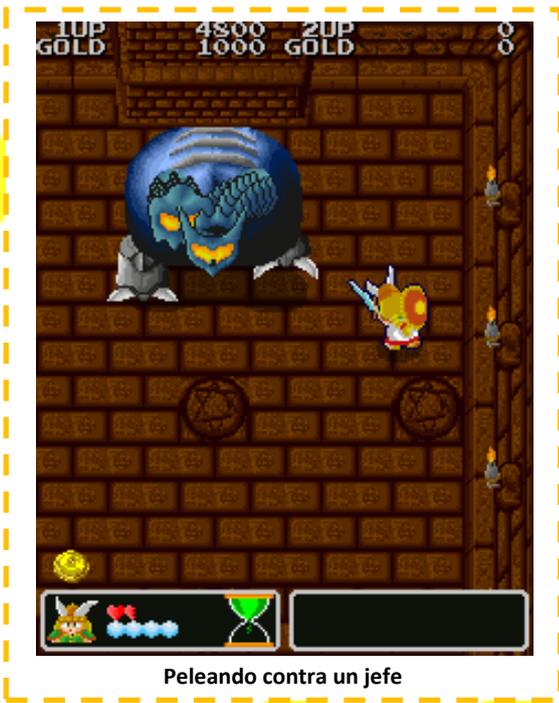
El vendedor aparecerá de vez en cuando



Los disparos ocuparán la pantalla con frecuencia

Durante la aventura iremos encontrando a otros personajes que nos hablarán (en japonés) pero no debemos preocuparnos por eso, ya que solo tendremos que hablar con ellos y podemos seguir jugando sin preocuparnos de lo que dicen. En un momento dado aparece un enorme elefante que nos ofrece 3 opciones, desconozco de lo que pregunta, pero yo elegí una opción y me mandó a hacer unos minijuegos de esos de mover cuadraditos para hacer un dibujo. Así que pese a la existencia de unos pocos diálogos, el juego se puede disfrutar sin saber japonés.

A nivel jugable creo que hay dos partes muy diferenciadas, la primera es la de atacar a los enemigos, que son constantes y nos apretarán muchísimo, pero con un poco de práctica y paciencia podremos con ellos, la segunda es la zona de plataformas que es bastante más tediosa y en ocasiones muy injusta, ya que si nos golpea algún enemigo nuestro personaje retrocederá, cayendo al agua (o al vacío) y obligándonos a hacer otra vez ese salto.



DURACIÓN

Podemos completar el juego en menos de 1 hora, pero también depende bastante de nuestra habilidad atacando y saltando. Hay momentos en los cuales es muy fácil perder vidas tontamente, así que si sois de esos que os pasáis los juegos de arcade con un número limitado de créditos, os puede durar bastante.

Lo que realmente hace que sea interesante volver a jugar a este juego es la posibilidad de completarlo usando diferentes armas y sobretodo, el modo a dos jugadores.

CONCLUSIÓN

Valkyrie no Densetsu es un juego visualmente llamativo, con grandes músicas y una jugabilidad bastante buena a la hora de atacar y no tanto a la hora de saltar. Si alguien busca un juego de disparos con un toque de fantasía, encontrará una joya en este juego.



Skullo



TRIO THE PUNCH

Never Forget Me

Plataforma: Arcade

Jugadores: 1

Género: Beat'em up

Desarrollado por: Data East

Año: 1990

Data East es recordada por muchos juegos de recreativa, como *Joe and Mac Caveman Ninja*, *Tumblepop*, *WindJammers*, *Spin Master*, *Bad Dudes vs Dragon ninja* o los juegos de Karnov entre muchos otros.



Al igual que otras compañías, Data East no tenía miedo de mezclar sus franquicias o parodiarse a si misma en sus juegos y uno de los mejores ejemplos de eso es *Trio the Punch – Never Forget Me*.

GRÁFICOS

En este apartado el juego cumple, en la mayoría de los casos. Los sprites de los protagonistas están bien y van variando durante el juego cuando conseguimos mejoras (es bastante gracioso ver a uno de los personajes golpeando a los enemigos con un saco de boxeo).

Los enemigos son tremendamente aleatorios en todos los sentidos, sus diseños pasan de ser versiones raras de Karnov o Chelnov (dos personajes clásicos de Data East) a bolas de gelatina (algunas de las cuales se convierten en dinosaurios) cocodrilos, ninjas, zombis... absolutamente de todo.

Los jefes también tienen ese toque alocado e irregular, pues algunos son sprites específicos (como el pie de piedra) y otros simplemente son un grupo de enemigos comunes que actúan como jefe, lo cual unido a que algunos jefes reaparecen como enemigos, solo hace que la línea entre unos y otros sea muy fina. Así que aunque el acabado gráfico de los enemigos sea tan aleatorio, hay que admitir que al menos son originales ¿en cuántos juegos podemos enfrentarnos al Coronal Sanders del KFC?



Los esqueletos a punto de golpear al bárbaro



Toca pelear contra el Coronel Sanders

Los escenarios también son irregulares, algunos recuerdan a juegos de 8 bits, otros están mucho mejor, hay que agradecer que haya variedad (ruinas griegas, cloacas, cementerios) pero no parece que haya ningún sentido entre unos y otros y se repiten bastante.

Este juego tiene un sentido del humor un tanto ridículo, pero que le da un toque único, por ejemplo la magia de uno de los protagonistas le hace hacer una mueca divertidísima, que será la misma que pondrá uno de los jefes, el maestro de artes marciales (que al parecer es quien ha entrenado a nuestros héroes). También son impagables otras caras, como la que pone la estatua de la pantalla de continuación o la del maestro en la pantalla de mejorar a nuestro héroe.

SONIDO

Los sonidos de este juego son raros y da la sensación de que han sido extraídos de otros juegos sin tener demasiado cuidado. En otro juego eso le supondría una pérdida de realismo y calidad importante, pero en este juego parece que buscaban precisamente eso.

Las músicas no están nada mal, cada personaje tiene la suya propia, pero eso significa que si no cambiamos de personaje durante el juego (lo cual es aleatorio) siempre estaremos escuchando la misma.

JUGABILIDAD

Nos encontramos con un beat'em up que de vez en cuando añade algún pequeño toque de plataformas. Nuestro objetivo es eliminar a un número concreto de enemigos para que aparezca el jefe final y tras derrotarlo, pasaremos al siguiente nivel (si tardamos mucho en completar un nivel saldrá una cuenta atrás que nos hará perder una vida si llega a 0). La duración de los niveles es tremendamente dispar, ya que algunos son bastante largos y otros duran un suspiro, pero eso es lo menos raro que encontraremos en este juego.

Para completar nuestra aventura contamos con tres personajes distintos, que representan en cierto modo a los típicos héroes de acción que tenían fama por aquellos años. El primero de ellos es un ninja con una máscara (que recuerda mucho a Shredder, el enemigo de las *Tortugas Ninja*), el segundo es un tipo cachas con camiseta de tirantes y una gorra (vamos el típico luchador callejero) y el tercero es un bárbaro con una espada. Los controles son los mismos para todos los personajes (un botón de salto, uno de ataque y uno para usar la magia especial) pero cada personaje tiene sus propias reglas, por ejemplo el ninja puede disparar en salto, el luchador callejero puede dar puñetazos hacia arriba y el bárbaro tiene más alcance que el resto, pero eso es solo al inicio del juego, porque conforme vayamos jugando los tres se diferenciarán más.

Cada vez que completamos un nivel aparecerá una ruleta que nos dará un premio como mejorar el ataque principal, mejorar la magia, cambiar de personaje, rellenarnos la vida, pero también puede darnos un disgusto, como quitarnos alguna mejora. La ruleta puede pasar de ser muy benevolente con nosotros a no darnos nada bueno, lo cual nos dificultará la partida.



Acostumbras a este tipo de situaciones



Los tres protagonistas



Hora de la ruleta ¡CHA CHA CHA!

El juego está lleno de momentos extraños que afectarán a la jugabilidad, como por ejemplo que nuestro personaje quede chafado y se convierta en un muñequito pequeño que dispara proyectiles, que haya niveles en los cuales la acción se vaya interrumpiendo como si fuese un juego infantil (a lo “un, dos, tres, pica pared”) o que en un nivel concreto controlemos a una oveja rosa que tira ovejitas. Eso unido a que hay algunas decisiones un tanto particulares (como que si saltamos encima de un enemigo rebotemos como si fuese un muelle) y a que las colisiones parecen ser un tanto aleatorias (para bien y para mal) hacen que el apartado jugable de este juego sea irregular.

En líneas generales es sencillo de jugar y se disfruta, pero al mismo tiempo puede volverse un juego muy duro debido a los controles o a picos en la dificultad (que notaremos en mayor o menor medida si hemos conseguido buenas mejoras o no) y a los aleatorios bugs que pueden aparecer de vez en cuando.



Nuestro personaje ha encogido y dispara fuego



Controlando a la oveja rosa



El ninja contra los fantasmas del cementerio

DURACIÓN

Este juego se puede completar en unos 45 minutos, pero debido a que las mejoras son aleatorias y su dificultad tiene subidas y bajadas imprevisibles (los jefes finales son un buen ejemplo de eso) se puede multiplicar ese tiempo bastante. Sobretudo si pretendéis completarlo con un límite de créditos concretos.

El hecho de tener 3 personajes diferentes y que estos vayan mejorando (si la ruleta quiere) puede justificar echar un par de partidas más, aunque creo que después de completarlo la primera vez os tomaréis una temporada de descanso antes de volver a este juego.

CONCLUSIÓN

Trio the Punch - Never Forget Me es un juego irregular en muchos aspectos y jamás se podría considerar un gran beat'em up, pero creo que todos los que disfruten de ese género deberían probarlo, aunque sea solo para reírse de las enormes locuras que se encontrarán en él, una vez probado es inolvidable.



Ninja contra gato de la suerte gigante

FATAL RUN

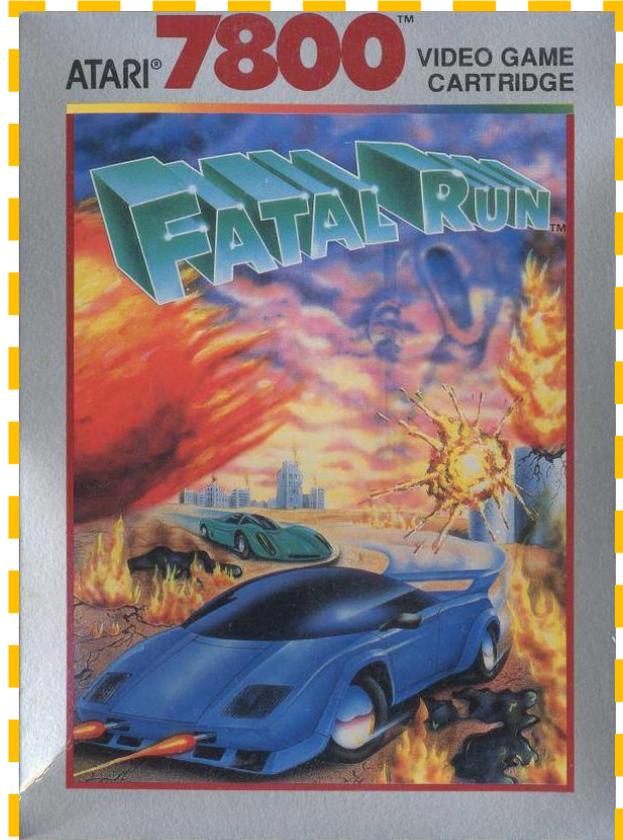
Plataforma: Atari 7800

Jugadores: 1

Género: Carreras

Desarrollado por: Sculptured Software

Año: 1991



Año 2089, una colisión con un cometa ha provocado que la Tierra haya quedado recubierta por la radiación que contenían los restos del cometa. La humanidad se está extinguiendo poco a poco debido a ello y la única oportunidad que tienen hay para salvarla es lanzar la vacuna desde un cohete que la esparza por el planeta. Así que un valiente piloto se dispone a conducir una peligrosa ruta para llevarla hasta allí y repartirla por las ciudades cercanas para salvar a la población, pero no todo será tan fácil porque hay muchos bandidos que desean robar la vacuna para ser ellos los que hereden el mundo.

Esa es la historia de *Fatal Run*, que iba a ser lanzado para Atari 2600, pero finalmente apareció solo para Atari 7800.

GRÁFICOS

Es obvio que los gráficos de este juego no iban a sorprender a nadie en 1991 y tampoco lo harán a día de hoy. Sin embargo están bastante bien para lo visto en esta consola, al menos hay diferentes sprites para los coches, varios fondos distintos y se varían los colores de las diferentes carreras.

En la parte inferior de la pantalla veremos marcadores donde pone la velocidad, debajo suyo una zona donde aparecen mensajes ((nos dice el arma que tenemos activada, nos avisa cuando vamos a llegar a la ciudad... etc.), al lado suyo un pequeño mapa que nos indica los enemigos cercanos (representados en cuadrados de colores) a la izquierda el estado del coche, la barra de daño, la barra de gasolina y al extremo derecho las armas que tenemos.



Los gráficos no sorprenden, pero están bien

La ilustración que vemos en la pantalla de título está muy bien, el final del juego y la imagen que representa a la tienda donde compramos tienen bastante detalle, pero los supervivientes que aparecen en la ciudad tienen aspecto bastante pobre.

SONIDO

La música es solo un ritmo muy simple y corto que se repite constantemente durante las carreras, habría estado bien disfrutar de una composición mejor o que hubiese más variedad. Al entrar y salir de una ciudad se escuchará una música mucho más elaborada y alegre que nos permitirá descansar durante unos segundos de la música de las carreras.

Los sonidos están bien, hay una ligera variedad de ellos para derrapes, usar armas y demás situaciones del juego.



Pantalla de título

JUGABILIDAD

Este juego mezcla carreras con combates, de manera que tendremos que tratar de llegar lo más rápido posible a cada ciudad (para evitar que la gente muera por la radiación) y al mismo tiempo debemos darles una lección a las bandas de ladrones que nos quieren eliminar.

El coche acelera automáticamente, nosotros solo podemos subir o bajar la velocidad con arriba o abajo. En la parte inferior de la pantalla veremos el estado del coche (se macaran en rojo las zonas más dañadas), la barra de daño, la de gasolina y al lado los objetos (con un botón seleccionaremos el que queremos y con el otro, lo usaremos).

Al final de cada carrera veremos a las personas que han muerto por radiación (mientras más tardemos, más gente muere) y obtendremos dinero que podremos gastar en reparar el coche y comprar mejoras. En la tienda encontraremos cosas como cohetes (vuela hacia adelante) metralletas (dispara a coches cercanos que estén delante), turbos (nos dará un acelerón considerable) cortinas de humo (atontará a los coches que vayan detrás) y gasolina, entre otras cosas. Para comprar los objetos solo hay que poner el cursor encima y presionar el botón (podemos comprar varias veces el mismo objeto si nos llega el dinero).

En la parte inferior de la tienda veremos el coche, si pasamos el cursor por encima nos dirán el estado de cada zona, si presionamos el botón encima de una zona dañada, pagaremos para repararla (podemos hacerlo más de una vez en el mismo sitio, hasta que la zona quede recuperada al 100% o nos quedemos sin dinero)



Usando una cortina de humo para retrasar a los perseguidores



Comprando armas y reparando el coche

Durante la carrera solo nos encontraremos rectas y curvas, así es bastante fácil mantenerse dentro de la carretera (y más nos vale, porque a los lados veremos pasar carteles, árboles y otros elementos peligrosos), lo que pasa es que los otros coches nos molestarán todo lo que puedan y dentro de la propia carretera también aparecen peligros de tanto en tanto. En ocasiones concretas aparecen unos puntos de colores en la carretera, si los tocamos nos darán alguna mejora, como gasolina o armas.

La verdad es que una vez entiendes el funcionamiento del juego es bastante entretenido, lo que pasa es que todas las carreras son muy parecidas y hay algunos circuitos son bastante sosos, lo cual puede hacer que nos aburramos si jugamos mucho rato seguido.



Los supervivientes nos esperan en la ciudad



Nos encontramos ante una larguísima recta en el desierto



Algunas curvas son muy traicioneras

DURACIÓN

Podemos terminar el juego en poco más de una hora y media, pero para poder llegar a hacerlo tendremos que ser bastante buenos conduciendo, atacando y evitando los peligros de la carretera, porque de lo contrario moriremos más de una vez.

Afortunadamente el juego se puede completar poco a poco gracias a que usa Passwords, pero no hay una contraseña para cada carrera, así que cuando introducimos una, seguramente tendremos que repetir varias carreras que ya habíamos completado para poder acceder a la misma donde nos mataron. Es algo molesto, pero se agradece que el juego tenga sistema de contraseña.



Nos han taponado el camino, toca usar las armas

CONCLUSIÓN

Fatal Run no es un gran juego, pero dentro del escaso catálogo de Atari 7800 es bastante interesante, puede llegar a ser algo aburrido si jugamos partidas largas, pero para ir completándolo poco a poco es bastante interesante.

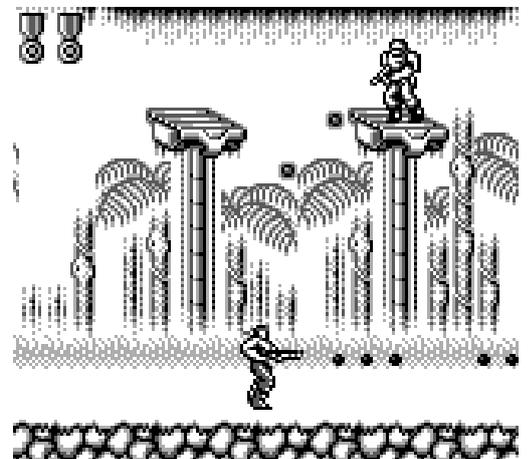
OPERATION C / PROBOTECTOR

Plataforma: Game Boy**Nombres:** Probotector (Europa), Operation C (América), Contra (Japón),**Jugadores:** 1**Género:** Disparos, plataformas**Desarrollado por:** Konami**Año:** 1991

Aunque la saga *Contra* debutó en arcade alcanzó la popularidad con el primer *Contra* de NES, de manera que era totalmente lógico que sacasen secuelas en la misma consola (como *Super C*) o incluso en otras plataformas.

Los juegos de esta saga llegaron a occidente sin problemas, pero al hacerlo sufrieron cambios en el nombre (primero *Gryzor* y luego *Probotector*), modificando también en la segunda versión a los protagonistas y algunos enemigos por robots. Esos cambios no son tan malos como parecen (me gusta más ver un robot disparando que un humano) pero como se hicieron por motivos de censura, siguen siendo desafortunados.

Contra apareció para Game Boy, y fue renombrado en América como *Operation C*, en Europa sufrió los cambios anteriormente mencionados y se convirtió en *Probotector*.



Contra ha llegado a Game Boy

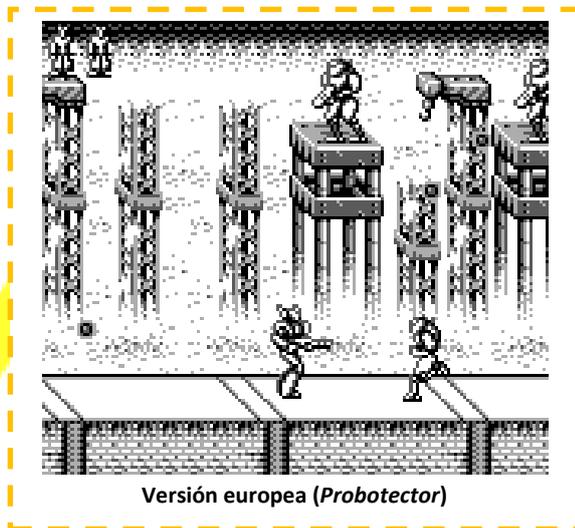
GRÁFICOS

La dificultad de hacer un juego en Game Boy radica (a nivel visual) en saber darle buen uso a sus 4 tonos de gris (o verde) para evitar confusiones entre los fondos y los elementos que afectan al jugador.

Operation C es un juego rápido donde tenemos que saltar, disparar y evitar el fuego enemigo constantemente, de manera que si los escenarios causasen confusión sería letal para el jugador. Afortunadamente no es así, en Konami supieron perfectamente dotar a los escenarios de detalles usando los colores más claros y dejar los colores más oscuros para elementos importantes y principales.

Los personajes son muy parecidos a los vistos en la versión de NES y se mueven con suavidad. En la versión Europea no veremos al "Rambo" de las versiones japonesas y americanas, pero en su lugar tendremos un robot bastante curioso. Los enemigos de tamaño humano tienen un estilo similar al del protagonista (aunque están peor animados) y todos los jefes y sub-jefes son enormes y tienen un aspecto muy detallado.

Gráficamente este juego es una muestra de cómo hacer bien un trabajo, pese a las limitaciones de la consola.



SONIDO

Las músicas de esta saga siempre han sido rápidas y afortunadamente este juego no varía esa fórmula, ofreciéndonos una banda sonora llena de energía, que incluye algunas melodías de juegos anteriores de la saga.

Los sonidos encajan con la acción, las explosiones suenan bien y los disparos también (incluso cambia el sonido de nuestros disparos dependiendo del arma que tengamos).

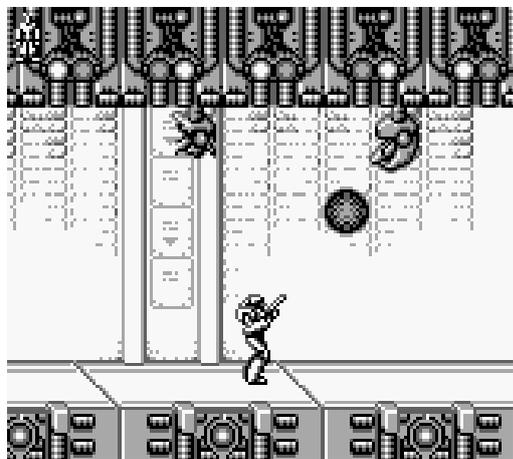
JUGABILIDAD

Un botón para saltar y otro para disparar (si lo mantenemos presionado dispararemos automáticamente), hacen que nuestro personaje sea fácil de controlar, pero al mismo tiempo sea muy versátil (puede disparar en salto y hacia todas las direcciones). Durante la partida veremos unos ítems voladores a los cuales podemos disparar para obtener mejor armamento (fuego explosivo, misiles teledirigidos o la genial Spread gun que dispara muchísimas balas a la vez).

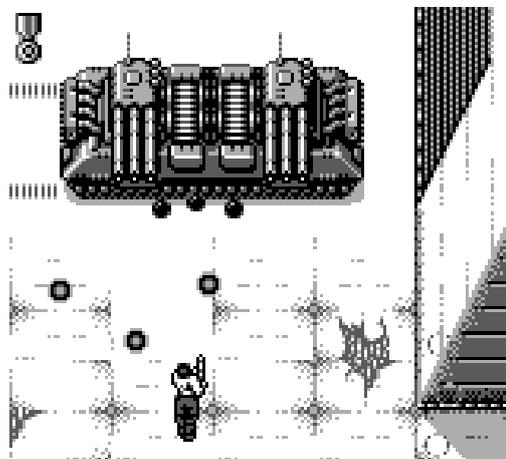


Al igual que sucede en otros juegos de la saga, hay dos tipos de fases, las de acción y plataformas (*Run and Gun* que dirían actualmente) y las que controlamos al protagonista desde una vista aérea, donde la jugabilidad cambia bastante.

Los controles son muy buenos y el juego se disfruta desde la primera partida. Lo único negativo que se me ocurre en este aspecto es que hay fases que son muy similares a las de los *Contras* anteriores de NES.



El reducido campo visual aumenta la dificultad



Uno de los niveles de vista aérea

DURACIÓN

En total tenemos 5 fases, llenas de enemigos, sub-jefes y jefes finales. Para superar el juego tenemos continuaciones, pero son limitadas así que no será tan fácil como parece. Como curiosidad decir que la versión japonesa nos deja elegir en que fase empezar la partida, pero en las occidentales no (salvo que uséis un truco).

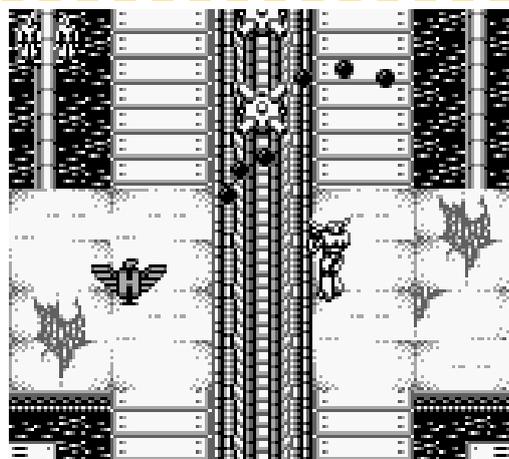
La dificultad general de esta saga es más bien alta, principalmente porque nuestro personaje muere al primer golpe y al hacerlo también pierde las armas que haya conseguido. Esto significa que si morimos en un lugar difícil llevando un buen arma, nos tocará superar esa situación con un arma mucho peor y posiblemente sea ahí donde veamos la pantalla de Game Over.

Obviamente los fans de la saga estarán preparados para este tipo de cosas, pero también hay que tener en cuenta el tamaño de la pantalla de Game Boy, lo cual se traduce a que tenemos menos tiempo para tratar de evitar los ataques enemigos, así que puede suponer un reto incluso para ellos y una frustración para los jugadores menos hábiles.

CONCLUSIÓN

Operation C (o *Probotector* de Game Boy) es un juego de acción rápido, divertido y difícil. Incluso cuando lo hayamos superado apetece volver a echarle unas partidas.

Si sois fans de esta saga o simplemente disfrutáis de este tipo de juegos, no lo dejéis pasar.



El ítem con la H nos dará los disparos teledirigidos

DRAGON CRYSTAL

Plataforma: Master System

Jugadores: 1

Género: Aventura, Laberinto

Desarrollado por: Sega

Año: 1991

Dragon Crystal es uno de esos juegos que fueron lanzador para Master System solo en Europa, afortunadamente también hay una versión de este juego para Game Gear que se lanzó en Europa, América y Japón, volviéndolo mucho más accesible a personas de diferentes países.

Este juego nos cuenta la historia de un chico que tras tocar una bola de cristal es trasladado a un mundo de fantasía, donde solo cuenta con un huevo como compañero.

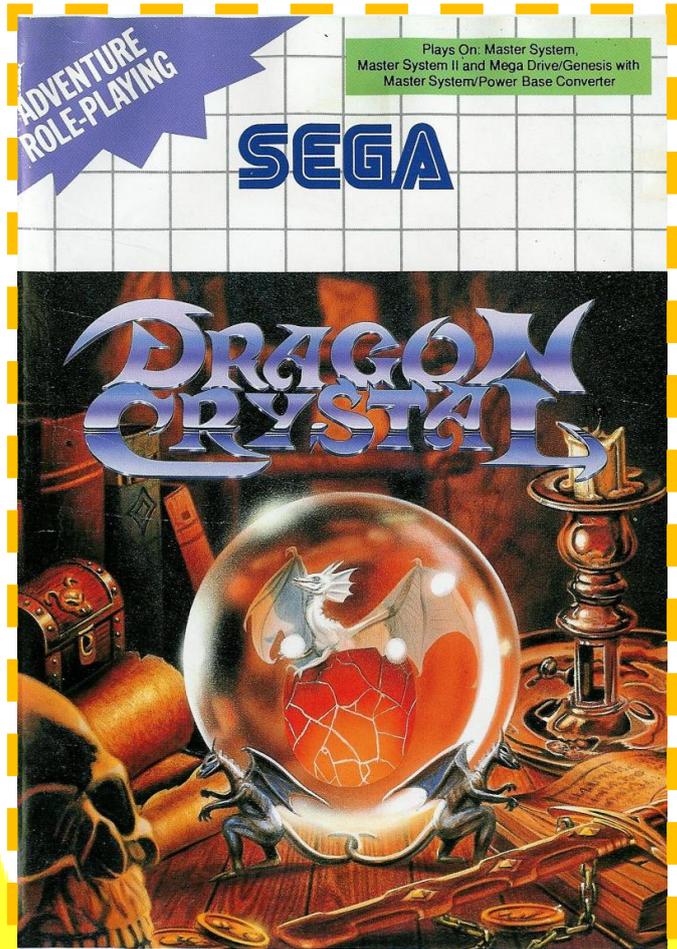
GRÁFICOS

Las ilustraciones de la pantalla de título, Game Over y el final del juego están muy bien.

Los sprites de los personajes están tienen un buen acabado. El protagonista (que irá cambiando de aspecto con algunas armaduras) y el huevo (que luego se convertirá en dragón) están muy bien y los enemigos pasan de ser muy pequeños y esquemáticos (como ranas, ojos y diamantes) a tener un tamaño similar al de nuestro personaje. Lo que no luce tanto son las animaciones que en algunos casos (como el ataque) son extremadamente sencillas.

Los escenarios tienen diversos colores y diseños, aunque son tremendamente básicos. Además, al empezar un nivel solo veremos un pequeño recuadro, y el resto del nivel estará cubierto de una "niebla" (que son sprites de los muros del escenario, pero en blanco y negro) que solo desaparecerá al ir andando.

Dicho de otra manera, en este juego tendremos que ir andando para abrir camino, y es ahí donde visualmente se puede volver muy repetitivo, ya que cada nivel solo tiene dos tipos de gráficos: los muros del laberinto (que es el mismo elemento repetido) y el suelo.



Al principio solo veremos un trozo pequeño del nivel

SONIDO

Hay varias músicas durante el juego y he de decir que me parecen geniales, sobretodo la de los primeros niveles, pude que no encaje demasiado con la temática fantástica y épica (de hecho la veo más como música de juego de plataformas con personajes coloridos) pero es tremendamente pegadiza e incita a seguir jugando.

Los sonidos son bastante básicos, apenas sobresalen, pero hay suficientes como para diferenciar si un ataque ha dañado al enemigo o no.



El huevo nos seguirá durante el juego



Nuestro personaje (y el huevo) han mejorado de aspecto

JUGABILIDAD

Nuestro personaje es fácil de controlar, ya que solo tenemos un botón para el inventario y otro para acciones diversas (recoger ítems en el suelo, elegir objetos en el inventario...).

En este juego tenemos que superar 30 niveles (llamados Floors en el juego, como si se tratase de una torre o algo así) y el diseño y desarrollo de los mismos es completamente diferente en cada partida. Nuestro personaje solo puede ver el camino por el cual ya ha andado, de manera que tendremos que ir explorando con cuidado en busca de objetos y la salida del nivel (una estrella).

Durante nuestra exploración del nivel veremos un montón de ítems en el suelo que podremos recoger con el botón de acción. Esos ítems pueden ser equipados y usados desde el menú del inventario, lanzados a los enemigos o dejados en el suelo. Los ítems nos modifican los valores básicos del personaje, que aparecen reflejados en la caja de datos de la parte inferior del inventario, junto con otros datos interesantes que explicaré a continuación:

FL: El nivel (floor) en el cual estamos jugando

HP: La vida de nuestro personaje, se puede recuperar con objetos o andando, pero si os quedáis sin comida se irá vaciando al movernos por el nivel.

Gold: El dinero acumulado, sirve para poder continuar.

Nivel: En lugar de usar un número, cada nivel tiene un nombre, empezamos en APPRENTICE.

PW: Es el poder de ataque, se puede aumentar subiendo de nivel, con algunos objetos y con las armas.

AC: Nuestra defensa, aumenta al utilizar mejores armaduras y al usar determinados objetos.

Food: Es la comida que tenemos. Este número irá bajando conforme vamos andando por el nivel, si se queda en 0 podemos seguir andando, pero entonces lo que bajará será la vida de nuestro personaje, así que necesitaremos buscar comida constantemente para evitar dañarnos.



Echando un vistazo al inventario



Hemos encontrado un monto de objetos

Durante nuestra aventura encontraremos enemigos que nos harán pasar un mal rato, pero en lugar de ir a por ellos tenemos que tomarnos las cosas con calma ya que estos actuarán solo cuando lo hagamos nosotros. Esto significa que si lo planeamos bien podemos tratar de evitarlos (para no perder vida) aunque lo suyo es enfrentarlos (para ganar experiencia y subir de nivel). En caso de tener un enemigo al lado, le golpearemos presionando la dirección donde se encuentre, y luego nos pegará él. No es que el juego se detenga ni nada de eso, pero los combates suceden en una especie de “turnos” (al igual que el movimiento) de manera que nosotros golpearemos al enemigo, y este a nosotros y hasta que no volvamos a hacer algo, él no volverá a actuar (eso significa que por ejemplo, podemos ir al inventario a usar ítems en medio del combate). Algunos enemigos tienen habilidades especiales como teletransportarse, disparar, alterar nuestro estado o incluso estropear algunos de nuestros objetos, así que habrá que ir con cuidado.

El combate contra los enemigos es bastante molesto, ya que la posibilidad de fallar o evadir ataques parece ser totalmente aleatoria, aunque en realidad creo que viene determinada por el arma y armadura que estemos usando, pero seguirá dándonos la sensación de que hay un alto grado de aleatoriedad en los combates, de manera que si nos queda muy poca vida, incluso un enemigo débil puede eliminarnos (y es ahí cuando es mejor evitarlo y tratar de recuperar vida).

La jugabilidad de este juego es bastante especial, no nos encontramos ante un RPG por turnos, ni tampoco ante un Action RPG o un juego de aventura como *Zelda*. Este juego consiste en recorrer laberintos, gestionar inventarios y pensar estratégicamente cada movimiento que hagamos en el momento en el cual veamos un enemigo en pantalla. Es por eso que considero que mientras más juegas, más interesante se vuelve, pero cuando juegas por primera vez, te da la sensación de que le pasa algo a los controles.



Rodeado de enemigos, la cosa pinta mal



El dragón evitará que nos ataquen por la espalda

DURACIÓN

La duración de este juego es tremendamente aleatoria, en total tenemos 30 niveles para superar, pero cada vez que jugamos están formados de diferente manera (no solo en diseño, sino también en cuanto a enemigos y objetos que podemos encontrar). A veces empiezas a jugar y consigues un equipo más que decente que te permite sobrevivir más tiempo, en otras ocasiones empiezas y te ves rodeado de enemigos y no encuentras mejores armas y armaduras hasta mucho más tarde, lo cual puede hacer que esa partida sea un sufrimiento. Si al factor aleatorio le sumamos que incluso en partidas que nos hayan salido bien podemos tener un golpe de mala suerte (encontrarnos enemigos muy poderosos o quedarnos sin alimento) ya podéis imaginar que este juego puede ponerse muy difícil.

Por otro lado, el hecho de que cada partida sea diferente hace que su duración pueda ser eterna, ya que aunque hayáis completado el juego, podéis volver a él y encontrar un nuevo desafío cada vez.



Buscar comida es muy necesario para progresar



Pantalla de título

CONCLUSIÓN

Dragon Crystal es un juego con una jugabilidad muy especial que incluye algunos fallos que nos pueden estropear algunas partidas (los combates poco fiables y la aparición aleatoria de equipo para mejorar) sin embargo, hay que admitir que si no se os hace repetitivo su desarrollo, se puede volver tremendamente adictivo, siempre dan ganas de volverlo a intentar para ver hasta donde llegamos. No es un juego que vaya a disfrutar todo el mundo, pero si os gustan los juegos de aventura, os lo recomiendo.

Skullo

¡NO TE PIERDAS ESTOS ESPECIALES!

ESPECIAL ALEX KIDD

ESPECIAL ECCO THE DOLPHIN

A promotional graphic for Bonus Magazine. It features two magazine covers side-by-side. The left cover is for 'ESPECIAL ALEX KIDD' and the right cover is for 'ESPECIAL ECCO THE DOLPHIN'. The background is blue with white clouds and a dolphin. The text '¡NO TE PIERDAS ESTOS ESPECIALES!' is at the top.

THRASH RALLY

Plataforma: Neo Geo y Neo Geo CD

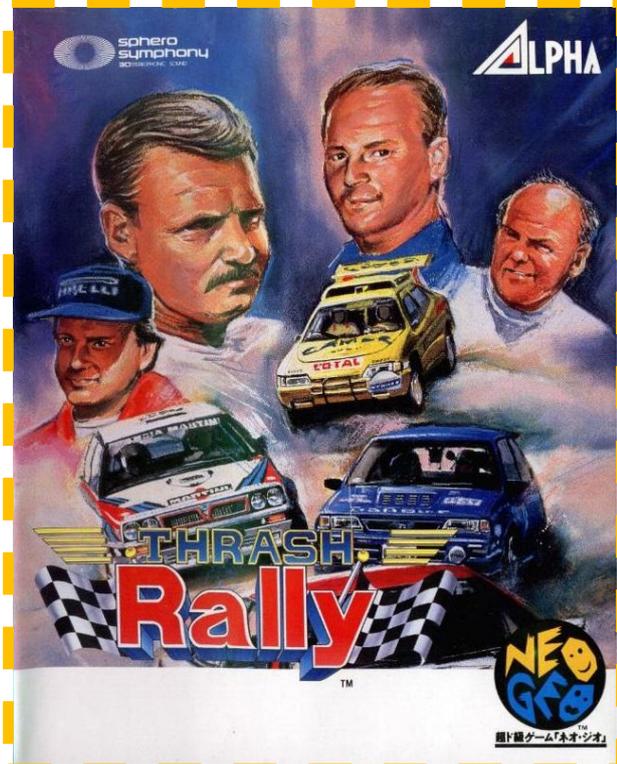
Nombres: *Thrash Rally* (Europa y América) *Rally Chase* (Japón)

Jugadores: 1 o 2

Género: Carreras

Desarrollado por: Alpha Denshi

Año: 1991 (Neo Geo) 1994 (Neo Geo CD)



No son demasiados los juegos de carreras disponibles para Neo Geo y debido a mi preferencia por los juegos de otros géneros, nunca les he dedicado demasiado tiempo, de manera que estoy intentando corregir ese error.

No hace mucho comenté el juego *Over Top* para Neo Geo (en el número 35 de esta revista), en esta ocasión voy a hablar de *Thrash Rally*, un juego anterior, pero con una representación similar de las carreras (a vista de pájaro).

Thrash Rally apareció en Arcade y Neo Geo en 1991 y fue llevado a Neo Geo CD en 1994, por algún motivo a la versión japonesa de Neo Geo CD se le cambió el nombre a *Rally Chase*.

GRÁFICOS

Los gráficos no van a sorprendernos en este juego, el mero hecho de representar las carreras desde una vista aérea hace que sea difícil mostrar el potencial de Neo Geo.

Sin embargo hay que admitir que pese a la aparente sencillez, los circuitos tienen un número de detalles interesante, vemos diferentes tipos de terreno, público animando en la meta, variedad de elementos contra los cuales podemos chocar (lo cual a veces esconde detalles graciosos, como que si chocamos con un árbol salgan volando los pájaros que habían en él) e incluso también se nos cruzaran por la carretera algunos animales como vacas o elefantes.

Otros detalles llamativos son el hecho de que tras la carrera veamos los retratos de los pilotos (que están basados en corredores reales, pero no lo son), que haya vehículos aéreos sobrevolando la carrera o que el juego tenga ilustraciones en la introducción, la pantalla de Game Over o de cada uno de los coches, cuando vamos a elegirlos. Así que, sin ser sorprendente, se nota que el apartado gráfico está más cuidado de lo que parece a simple vista.



Carreras desde una vista aérea

SONIDO

Los sonidos son lo esperado en un juego de carreras (motor, freno, colisiones) pero también hay algunos llamativos, como que si nos chocamos con un animal (vacas, elefantes) este haga su particular ruido tras la colisión.

La música acompaña las carreras, no es que me parezca increíble, pero se hace amena.



Pese al estilo sencillo, hay bastantes detalles en los circuitos



Pantalla de título

JUGABILIDAD

Un botón para acelerar y otro para frenar, bastante sencillo ¿verdad?

Esa sencillez será necesaria, ya que nos encontramos ante un juego exigente, donde tenemos que ir completando segmentos de la carrera antes de que se nos acabe el tiempo, de manera que cometer unos pocos errores se paga con un Game Over.

Los circuitos son variados, con muchas curvas rebuscadas y elementos contra los cuales podemos chocar (no es recomendable, aunque admito que si es gracioso), también encontraremos diferentes terrenos (agua, montaña) y algunos saltos.

Pese a que la cámara aérea está alejada y que los controles son sencillos y no dan problemas, tendremos que ser muy ágiles para poder tener éxito en este juego, ya que no dan demasiado tiempo de reacción.



Los adelantamientos siempre son arriesgados



Ahí viene una curva muy rebuscada

DURACIÓN

Tenemos dos modos de juego: El Campeonato y el Paris-Dakar.

En el campeonato elegiremos nuestro vehículo y recorreremos varias carreras situadas en diferentes países del mundo (cinco carreras principales y una sexta que solo aparecerá si hemos quedado primero en todas), mientras que en el modo Paris-Dakar recorreremos una larga carrera formada por varias etapas seguidas.

A la hora de elegir vehículo tenemos 6 coches (cada uno con diferentes valores de aceleración, velocidad y demás) y tres vehículos más (una moto, un buggy y un camión) que solo están disponibles en el modo Paris-Dakar.

Podemos elegir dificultad al empezar la partida, pero en general diría que este juego es bastante exigente, ya que es muy fácil que nos quedemos sin tiempo antes de llegar al checkpoint. De manera que aunque no es un juego especialmente largo si que puede entretenernos bastante.

Según tengo entendido existe un modo a dos jugadores (que no he podido probar) y se consigue conectando dos consolas con cable link (cada una con su juego) de manera que no es demasiado accesible.



Los 9 vehículos están disponibles en el modo Paris-Dakar



Tendremos poco tiempo para reaccionar

CONCLUSIÓN

Thrash Rally no es un juego que sobresalga técnicamente, pero es cierto que su jugabilidad es sencilla y eso hace que sea muy accesible hacerse con sus controles, (aunque eso no significa que el juego sea fácil).

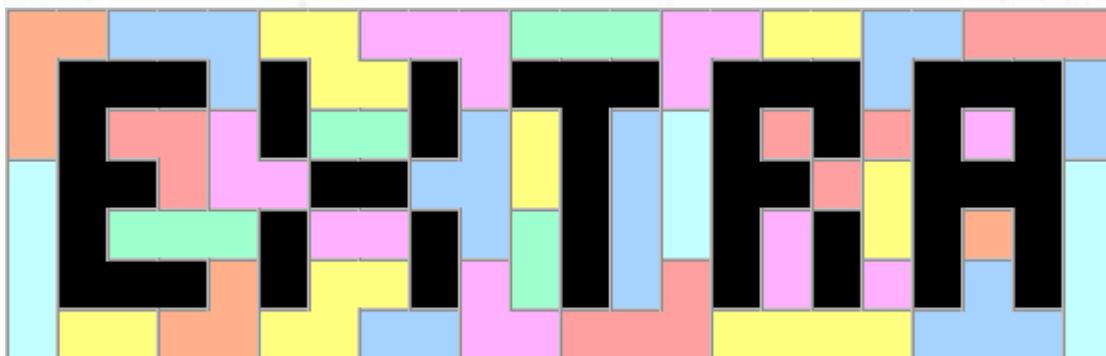
Si os habéis cansado de juegos similares como *Over Top* o *Neo Drift Out*, recomiendo que le echéis un ojo a este, que sin llegar a ser tan llamativo, puede resultar muy entretenido.

Skullo



El camión es pesado y potente

¡DESCUBRE CIENTOS DE JUEGOS DE **SUPER NINTENDO** QUE SE QUEDARON EN JAPÓN!



CADA EXTRA INCLUYE

- * Más de 60 juegos japoneses que no llegaron a occidente comentados
- * Jugabilidad y menús explicados (en caso de ser necesario)
- * Fotos del juego, su caja y su pegatina (por si queréis solo el cartucho)



Próximamente



SPIDER-MAN THE VIDEOGAME

Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 a 4

Género: Beat'em up

Desarrollado por: Sega

Año: 1991

Hubo un momento en el cual los juegos del género beat'em up reinaban en los arcades y por lo tanto empezaron a aparecer juegos con reclamos interesantes para atraer a jugadores. El reclamo más obvio era recurrir de personajes conocidos incluso si la historia de los personajes no encajaba del todo en un juego al estilo *Final Fight* o *Double Dragon* (de ahí salieron beat'em ups como el de *Los Simpson*) y otro reclamo era aumentar el número de jugadores de 2 para arriba (los juegos de las *Tortugas Ninja* y los *X-Men* le sacaron bastante provecho a esa idea).

Entre que la cantidad de juegos similares era bastante grande y que los años van pasando, es normal que algunos beat'em ups queden medio olvidados y es por eso que conviene revisar de vez en cuando la enorme cantidad de juegos que aparecieron. En mi caso, había olvidado completamente que en algún momento escuché hablar de un beat'em up de arcade protagonizado por *Spider-man*, así que con este análisis pretendo recuperarlo del olvido.

GRÁFICOS

Además de Spider-man tenemos otros tres héroes disponibles y admito que me sorprenden algunos de los elegidos. Quiero decir, entiendo la inclusión de Black Cat, es un personaje importante en las historias de Spider-man, pero no entiendo porque decidieron añadir a Hawkeye y Namor The Sub-Mariner, cuando hay otros personajes que son mucho más cercanos a Spider-man (y con esto me refiero a que no era extraño verlos en cómics y series de televisión del hombre araña) como por ejemplo Daredevil, Punisher, la antorcha humana o alguna Spider-Woman. Soy consciente que Spider-man ha colaborado con más de la mitad del universo Marvel (de hecho hasta tenía la colección Spider-man TEAM UP que consistía básicamente en eso) pero aun así creo que la elección de los personajes es tremendamente extraña.

Dejando de lado ese tema, nos encontramos con que los personajes son reconocibles y se ven muy bien (aunque Hawkeye y Namor parecen estar estirados cuando se quedan quietos) y sus animaciones representan bastante bien sus ataques (bueno... Namor tira una especie de rayos... entiendo que no se les ocurrió nada mejor que encajase con sus poderes).





Los cuatro héroes disponibles



El estilo cómic está muy presente

Los enemigos de cómic (Venom, Kingpin, Electro, Escorpión...etcétera) tiene un nivel de detalle similar al de los protagonistas, incluso tienen algunas animaciones curiosas para antes o después del combate. Hay bastante variedad, pero es una pena que algunos se repitan (podemos vernos peleando contra 3 Venoms a la vez...). Los enemigos comunes son mucho más olvidables en cuanto a diseño y animaciones, algunos ni siquiera parecen pertenecer al mismo que los otros (primero tenemos enemigos que parecen Putty Patrols de los *Power Rangers*, pero luego vemos enemigos que podían provenir de cualquier juego de peleas callejero), aunque lo peor de todo es que se repiten muchísimo.

Los escenarios tienen un toque colorido que les hace encajar con los héroes y nos lleva automáticamente a las viñetas de los cómics de décadas pasadas. Se nota el esfuerzo que pusieron en ellos, ya que cuando el juego cambia de estilo y nos muestra a los personajes alejados podemos ver muchos detalles en los mismos y disfrutar de cómo parte de ellos están pensados para interactuar (los personajes pueden agarrarse a las plataformas, hay trozos del escenario que caen al tocarlos, etc...). Lo mejor de todo es que usan los dos tipos de escenarios para tratar de hacer eventos curiosos, como la inolvidable persecución al Venom gigante del primer nivel.

Pusieron mucho empeño en hacer que el juego transmitiese la sensación de estar viendo un cómic de *Spider-man*: Hay ilustraciones geniales de los personajes, antes de cada nivel tenemos un trozo de la historia que nos tocará jugar y se han incluido bocadillos con texto para héroes y villanos. Lo que no me termina de convencer es que la vida esté representada por unos números en la parte inferior de la pantalla en lugar de por una barra de vida, especialmente cuando todos los personajes tienen una barra con su nombre en esa misma zona de la pantalla.



Una de las escenas que preceden a los niveles



Venom se ha vuelto gigante, ¡Sálvanos Namor!

SONIDO

El apartado sonoro de este juego es sorprendentemente bueno gracias a que incluye un buen número de voces que nos hacen pensar que estamos viendo una serie de televisión del personaje. Los sonidos de los golpes son bastante buenos (aunque algunos enemigos hacen ruidos muy raros).

Las músicas son un tanto particulares, tienen un ritmo bastante marcado y creo que eso es algo positivo, sin embargo algunas son demasiado similares entre sí y hay otras que creo que no encajan con lo que vemos en pantalla (la música que suena antes de que peleemos contra Electro parece más propia de un circo). Según parece algunas de las músicas de *Spider-man The Videogame* provienen de un juego otro juego de SEGA llamado *Quartet* (1986).



Hawkeye pegándose contra los repetitivos enemigos



Namor no es bien recibido en los casinos

JUGABILIDAD

El juego tiene unos controles muy sencillos: un botón para pegar y otro para saltar, y si apretamos ambos a la vez nuestro personaje hará su ataque especial (pero perderemos algo de vida, que está representada por un número bajo el nombre de nuestro personaje).

Cuando llevemos unos minutos jugando veremos que el juego cambia su presentación y abandona el terreno del beat'em up clásico para pasar a un modo de acción y plataformas donde los personajes no podrán moverse por la profundidad del nivel (solo hacia adelante o atrás) y tendrán que ir subiendo y bajando por plataformas (nos podremos agarrar a ellas), además el botón que antes servía para golpear, se convertirá en un botón para atacara distancia.

Ese cambio de jugabilidad se usa para darle un toque de variedad al juego, y aunque debo que admitir que a nivel jugable las partes de beat'em up son mucho más agradables que las de acción y plataformas, creo que es digno de aplauso que tratasen de hacer algo diferente. Lamentablemente este es uno de esos juegos en los cuales

nuestra vida va bajando automáticamente, de manera que nos veremos forzados a ir lo más deprisa posible.



El juego pasa de beat'em up a plataformas y acción

DURACIÓN

No es un juego muy largo (se puede completar en poco menos de una hora) pero el hecho de que la vida de nuestro personaje baje automáticamente, combinado con el alto número de enemigos puede provocar que perdamos vidas casi sin darnos cuenta, lo cual hace que sea bastante difícil completarlo usando solo un número de créditos limitados.

El hecho de que tenga cuatro personajes diferentes (se controlan igual pero hay algunas ligeras variaciones en sus ataques) y la posibilidad de jugar con hasta 3 amigos, hacen que su duración aumente considerablemente.



Dr. Doom nos espera al final del juego



Game Over, lo siento Spidey



4 jugadores es sinónimo de diversión ilimitada

CONCLUSIÓN

Spider-man The Videogame es un beat em up con mucha personalidad, sus cambios de estilo, sus voces y la posibilidad de ver a cuatro héroes en acción lo hacen bastante único e interesante. No creo que esté a la altura de los grandes del género, pero sigue siendo divertido e interesante.

Skullo

An advertisement for 'Bonus Magazine'. On the left is a large, close-up image of the Hulk's face, roaring. To the right are two magazine covers. The top cover is 'Número 26' (December 2016) featuring 'Especial Marvel VS Capcom'. The bottom cover is 'Número 37' (April 2020) featuring 'Especial Hulk'. Text above the covers reads: 'No te pierdas las revistas número 26 (Especial Marvel VS Capcom) y número 37 (Especial Hulk)'. The magazine covers list various articles and features like 'ANÁLISIS', 'REVISIÓN', 'PERIFÉRICO', and 'PERSONAJE'.

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

Plataforma: Super Nintendo

Jugadores: 1 o 2

Género: Beat'em up, Plataformas...

Desarrollado por: Rare

Año: 1993 (América y Europa) 1994



El juego original de *Battletoads* para NES (comentado en el número 16 de esta revista) fue tan popular que enseguida provocó un estallido de juegos protagonizados por Rash, Zitz y Pimple.

Muchos de esos juegos eran versiones del original de NES, mientras que otros eran juegos diferentes que tomaban algunos elementos del mismo. *Battletoads in Battlemaniacs* apareció en 1993 para Super Nintendo y supuestamente nos encontramos ante una continuación del juego anterior, aunque en muchos sentidos parece más bien un remake del mismo.

La historia de este juego nos cuenta como los Battletoads viajan al Tíbet para ver el nuevo experimento del profesor T. Bird, que consiste en abrir un portal hacia otro mundo llamado GameScape. Lamentablemente la presentación termina en tragedia, porque desde el portal aparece un cerdo que rápidamente secuestra a la ayudante del profesor y a Zitz (que trata de salvarla sin demasiado éxito), de manera que Rash y Pimple se introducen en el portal para tratar de solucionarlo todo.

GRÁFICOS

Uno de los apartados más llamativos de este juego, el tamaño de los personajes es bastante grande en algunos niveles (en otros, como el Turbo Tunnel se ven más pequeños). El diseño de los protagonistas es genial Pimple es grande y bruto, mientras que Rash es más pequeño y ágil, algo que transmiten muy bien con sus ataques, ya que cada personaje tiene sus propios golpes (que se ven increíblemente bien cuando aparecen exagerados al eliminar a un rival). El trabajo en ambos personajes es excelente excepto en una animación, la de lanzar el disco hacia los lados en el segundo nivel, ya que ahí decidieron usar los mismos sprites para ambos.



Sprites grandes y animaciones graciosas



Pimple y Rash serán los protagonistas



Dark Queen volverá a hacer de las suyas



Uno de los niveles de bonus

Los enemigos se ven bastante bien, pero se nota que no se esforzaron tanto en ellos, aunque hay algunos de gran tamaño (como el primer jefe o las plantas carnívoras del segundo nivel).

Los niveles están bastante bien, aunque tienen un acabado bastante variable, algunos tienen detalles que los mejoran bastante (el primer nivel con el río de lava al fondo, los volcanes en erupción, el terreno subiendo o bajando...) o incluyen algún elemento curioso (en los niveles de bonus podemos ver el reflejo de nuestro personaje en el suelo) pero también hay otros mucho más sencillos (el nivel de las serpientes tiene un fondo bastante genérico, aunque al menos las serpientes se ven bastante bien).

También están muy bien las ilustraciones que aparecen durante el juego, como la introducción que nos cuenta la historia, el final del juego y las imágenes que vemos entre nivel y nivel (el profesor T. Bird dándonos consejos y Dark Queen riéndose de nosotros).

SONIDO

La música de *Battletoads in Battlemaniacs* es bastante continuista con respecto al primer juego, porque incluye algunas versiones nuevas de los temas más populares de este (la música de Turbo Tunnel o la introducción del juego) y otros temas totalmente nuevos que encajan perfectamente con el resto.

Los sonidos de los golpes pasan de correctos (los primeros puñetazos) a gratificantes (el golpe final que acaba con el enemigo) y el resto de sonidos son bastante acertados.



Podemos usar los discos voladores como arma



Cada personaje tiene sus propios ataques

JUGABILIDAD

Un botón para pegar y otro para saltar, si presionamos dos veces una dirección y golpeamos podremos hacer un ataque especial, si lo hacemos con un enemigo en el suelo, podremos rematarle. También podemos golpear en salto y en caso de estar rodeados de enemigos, podemos hacer un ataque doble hacia ambos lados. Ambos personajes se controlan igual (pese a que no son idénticos a nivel de jugabilidad), en el modo de 1 jugador podemos elegir el que más nos guste, pero en lugar de una pantalla de selección de personaje tendremos que **empezar** la partida con el mando 1 (para jugar con Pimple) o con el mando 2 (para jugar con Rash).

El juego varía bastante su jugabilidad, lo cual afecta a los controles. Por ejemplo en el segundo nivel iremos en discos voladores que podremos usar como arma si nos acercamos a los extremos de la pantalla, presionamos una dirección y el botón de ataque. En el nivel el tercer nivel (el de las motos) solo podremos movernos y saltar, en el quinto (el que nos persigue una rata) solo tendremos que tocar direcciones y saltar cuando corresponda. Si sois veteranos en esta saga os sonarán muchos de los niveles, ya que son versiones actualizadas de los del juego de NES.

Los controles del juego son bastante sólidos, pero los cambios que sufren debido a la variedad de niveles hacen que la experiencia que adquiramos en uno, puede que no nos sirva de nada en los siguientes. Eso no es culpa de los controles en sí, pero obviamente afecta a la jugabilidad.



¡Dales duro Pimple!



La tercera fase volverá a ser el Turbo Tunnel



El nivel de las serpientes también regresa



Podemos jugar a dobles sin golpearnos

DURACIÓN

Este juego tiene un total de 8 niveles (6 largos y difíciles niveles y 2 de bonificación para rascar alguna vida extra).

Puede que no sean demasiados, sobretodo si lo comparamos con el *Battletoads* de NES (que tiene 12) pero lo cierto es que la dificultad media del juego es muy alta y acabar cada uno de los niveles a partir del tercero (que es donde el juego se pone intratable), se convierte en una prueba de paciencia y habilidad, ya que no hay manera de recuperar vida durante la partida y las continuaciones son limitadas, además en este juego no hay "Warps" para saltar niveles.

En el *Battletoads* original no era buena idea jugar a dos jugadores, ya que ambos jugadores podían dañarse mutuamente y eso subía todavía más la dificultad del juego, haciéndolo injugable en ese modo. Afortunadamente eso cambia con *Battletoads in Battlemaniacs*, ya que existe la posibilidad de jugar sin poder pegar a nuestro compañero, lo cual hace que ese modo sea mucho más recomendable, pero tened en cuenta que se mantiene la norma de que si un jugador pierde todas las vidas, se reinicia el nivel para ambos.

En términos generales diría que este juego os durará bastante (salvo que seáis unos veteranos de *Battletoads*) porque su dificultad es muy exigente. El modo a dos jugadores (sin pegarse el uno con el otro) es un agradable añadido que puede alargar la vida del juego algo más.



Necesitaréis reflejos muy rápidos en este nivel



Dos jugadores contra Dark Queen

CONCLUSIÓN

Battletoads in Battlemaniacs es un juego con puntos negativos (hay pocos jefes de nivel, es demasiado similar al juego de NES, pero tiene menos niveles que este) y positivos (su jugabilidad está más pulida, es más asequible completarlo, pese a que sigue siendo difícil, tiene un apartado técnico muy bueno y su modo a dos jugadores se puede llegar a disfrutar).

En líneas generales es un buen juego y solo los veteranos del primer *Battletoads* verán sus fallos más obvios (aunque creo que disfrutarán del juego igual), pero para el resto de jugadores es un título muy interesante, de hecho creo que este juego es uno de los más recomendables para todos los que quieran jugar a un *Battletoads* por primera vez.

Skullo



POWER RANGERS

Plataforma: Mega Drive

Jugadores: 1 o 2

Género: Lucha

Desarrollado por: Banpresto

Año: 1994

A mediados de la década de los 90 aparecieron muchos juegos de *Power Rangers*, la primera hornada de juegos (correspondiente con la etapa *Mighty Morphin Power Rangers*) fue la más recordada, ya que llegó a muchas plataformas (Super Nintendo, Game Boy, Mega Drive, Game Gear, Sega Mega CD).

Cada consola tuvo un juego diferente, de manera que las dos versiones de 16 bits no se parecían en nada, porque el juego de Super Nintendo era un beat'em up (comentado en el número 26 de esta revista) y la de Mega Drive/Genesis era un juego de lucha uno contra uno.

GRÁFICOS

No se puede negar que en este apartado pusieron bastante empeño, al menos en lo que respecta a trasladar el espíritu de la serie al juego, porque el modo historia está lleno de escenas que se repetían en televisión (Rita crea a un monstruo que se hace gigante, los Rangers usan el Megazord...). La mayoría de estas escenas tienen un acabado muy bueno y algunas son geniales (como la del Green Ranger llamando al DragonZord).

Los sprites de los luchadores son algo variables, los Power Rangers están bastante bien, todos comparten el mismo sprite, pero se respetan los detalles de la falda en el Ranger rosa y el chaleco en el verde, en cuanto a los monstruos, pues algunos se ven bastante bien, como el Minotauro, pero otros no son muy llamativos. Los Zords tienen un acabado bastante aceptable, pero ni ellos, ni los monstruos dan la sensación de ser gigantes, ya que están hechos con el mismo tamaño que los Rangers (debido a que los monstruos han de poder pelear contra Zords y contra Rangers). Las animaciones no son especialmente buenas, pero hay que admitir que el detalle de que tras derrotar al rival, los personajes hagan su "ataque final" tiene cierta gracia.



MegaZord contra Madam Moe

Los escenarios están bien, solo hay 6 pero son distintos entre sí (una ciudad, una zona volcánica, la Luna...) el único problema es que hay restricciones a la hora de jugar en ellos. Los Rangers solo pueden pelear en el escenario del puente, y los Zords en los otros 5, solo algunos monstruos pueden pelear en cualquier escenario. Esto significa que si jugamos mucho con el mismo personaje, podemos hartarnos de ver el mismo escenario.



Los Rangers solo pueden pelear en este escenario



El Ranger verde llamando al MegaZord

SONIDO

El tema principal de los *Power Rangers* se reconoce, aunque esta no sea su mejor versión en consola, las músicas están bien, no son memorables, pero acompañan los combates.

Los sonidos son bastante irregulares, en general son aceptables, pero a veces veremos cosas raras, como que algunos golpes no tengan un sonido que los acompañe. Las voces no se escuchan demasiado claras, pero hay bastantes y eso es un detalle que creo que vale la pena valorar.

JUGABILIDAD

Pelear en este juego es muy sencillo, ya que solo tenemos un botón de puñetazo y otro de patada. Bajo la vida de los luchadores veremos una barra azul que se llenará conforme recibamos daño, cuando esté completa, los ataques de nuestro personaje harán más daño, así que viene muy bien para remontar.

Los ataques especiales se hacen con las típicas combinaciones estilo *Street Fighter II* (medio círculo, cargar una dirección y luego apretar la contraria...) aunque también hay algunos ataques que se hacen apretando un botón de ataque unos segundos y soltarlo. Este juego también tiene unos ataques especiales "secretos" muy fuertes que se ejecutan de una manera aborrecible (según he deducido, tenemos que hacer "medio círculo de atrás hacia adelante" seis veces seguidas y luego un botón de ataque), ese comando tan extravagante seguramente se puso para que no abusásemos de esos ataques, ya que son mucho más dañinos que el resto y no tienen ninguna limitación.



¡Toma esa patada en la cara Goldar!



Ataque especial secreto del MegaZord

Además de los ataques especiales, todos los personajes pueden desplazarse rápidamente hacia atrás o adelante (dos veces la dirección) y hacer un movimiento que devuelve los proyectiles al contrario (adelante y los dos botones a la vez). Esto hace que los combates sean más interesantes de lo que inicialmente parecen.

Los controles son aceptables, la jugabilidad no es muy profunda y tampoco creo que esté demasiado equilibrada (podemos abusar de los ataques secretos) pero la idea de la barra de venganza está bien y el hecho de rebotar proyectiles lo hace interesante.



Cyclopsis es el enemigo final



Evil Green Ranger es un personaje secreto

DURACIÓN

El juego tiene 12 personajes (y uno oculto, que es una versión alternativa del Green Ranger) cada uno con sus ataques especiales (aunque los Rangers comparten algunos entre si).

Tenemos dos modos de juego, el modo historia (para 1 jugador) donde controlaremos a los Power Rangers y a sus Zords hasta acabar con el enemigo final y el modo versus (para dos jugadores) donde podemos controlar a cualquier personaje, pero con las siguientes limitaciones: no podemos enfrentarnos a un Ranger contra un Zord y tampoco podemos repetir personaje.

Si tenemos con quien jugar, este juego puede dar para algunas partidas puntuales interesantes, pero si vamos a jugar solos estaremos muy limitados, porque solo podremos jugar al modo historia, donde solo nos dejan controlar a los Power Rangers y sus Zords. Esto hace que el juego pierda muchísimo encanto para el jugador solitario.



Los Rangers a punto de entrar en acción

CONCLUSIÓN

Power Rangers no es un gran juego, pero tampoco es horrible, además pone bastante esfuerzo en recordar a la serie de televisión, sin embargo es muy difícil preferir este juego ante las otras opciones que nos ofrece el catálogo de Mega Drive, que tiene mejores juegos de lucha y otro juego de los *Power Rangers* que considero mejor (*Power Rangers the Movie*, comentado en el número 25 de la revista).

Si queréis específicamente un juego de lucha de *Power Rangers*, este juego puede daros buen resultado, pero creo que hay opciones mejores como *Power Rangers* de Game Gear (comentado en el número 37) y sobretodo *Power Rangers the Fighting Edition* de Super Nintendo (comentado en el número 29) que me parece el mejor de ese tipo.

SUPER COLUMNS

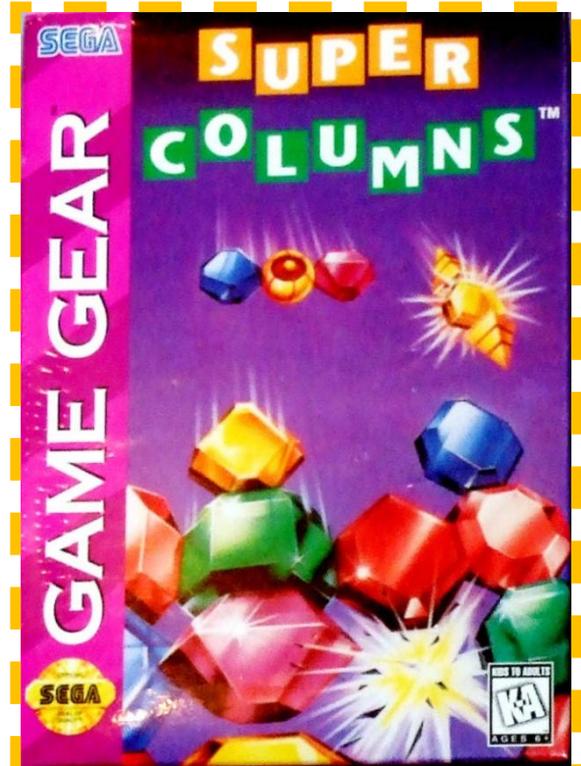
Plataforma: Game Gear

Jugadores: 1 o 2

Género: Puzzle

Desarrollado por: Sega

Año: 1995



Tras haber comentado el primer *Columns* para Game Gear (en el número 32) y *Columns II* para Arcade (en el número 34) y *Columns III* de Mega Drive/Genesis (en el número 36) ha llegado el momento de comentar *Super Columns*, donde se tomaron algunas de las buenas ideas de los anteriores y se añadieron otras provenientes de diversos juegos de puzzle.

La historia de este juego nos cuenta como una malvada mercader quiere usar los poderes de un amuleto mágico para conquistar Fenicia. De manera que nosotros tendremos que enfrentarnos a sus malvados seguidores antes de derrotarla.

GRÁFICOS

Lo importante de un juego de puzzle en cuanto a gráficos es la claridad de la zona donde jugamos y la capacidad de diferenciar bien entre las piezas, en este juego eso es correcto, de manera que no hay nada que objetar. Incluso tenemos bonitos fondos y la capacidad de cambiar el tipo de piezas (joyas o cubos) en el modo infinito.

En el modo historia veremos también las caras de los rivales a los cuales nos enfrentamos, (algo habitual en otros juegos de puzzle competitivo). Todos los rivales tienen animaciones que varían dependiendo de si van perdiendo o ganando.

SONIDO

Las músicas de esta clase de juegos siempre suelen meterse en la cabeza del jugador, hay suficiente variedad como para que os gusten un par, como mínimo. Como no podía ser de otro modo, cuando estemos en la parte superior de la pantalla, la música se acelerará poniéndonos más nerviosos. Los sonidos son bastante básicos, no molestan y funcionan bien con el tipo de juego.



Podemos cambiar el aspecto de las piezas



Ilustración de la historia del juego

JUGABILIDAD

La jugabilidad básica de *Columns* se mantiene, pero con algunos cambios importantes.

Tenemos que seguir juntando piezas del mismo tipo en líneas rectas (incluyendo diagonales) y podemos variar el orden de cómo están colocadas con un botón. *Super Columns* añade la posibilidad de rotar la pieza al estilo *Tetris*, de manera que podemos poner las piezas horizontal o verticalmente, lo cual provocará que las piezas que queden volando caigan hacia abajo. Parece un cambio pequeño, pero modifica mucho la jugabilidad clásica de *Columns*.

Los dos primeros modos de juego os sonarán de *Columns* anteriores: Infinito (jugar hasta morir) y Flash (eliminar las piezas que brillan para pasar a la siguiente fase).

El tercer modo es el Historia, donde se añade otro cambio jugable, ya que mientras vayamos eliminando piezas rellenaremos un marcador numérico que está en el centro de la pantalla. Si presionamos arriba y el botón de rotar, gastaremos el número que tengamos marcado para hacerle una magia al rival, tratando así de asegurarnos un poco más la victoria. Por supuesto nuestros enemigos también tienen la habilidad de hacernos magias a nosotros, así que tocará ir con mucho cuidado.

Super Columns tiene unos controles fiables y una jugabilidad conocida por todos, pero además añade novedades que lo hacen muy divertido, aunque quizás pueda costar un poco acostumbrarse a ellas en las primeras partidas.



Jugando al modo Flash



Contra un rival en el modo historia

DURACIÓN

Este juego tiene tres modos de juego: Infinito (el típico de jugar hasta que nos maten), Flash (donde tenemos que superar etapas a base de eliminar las piezas que brillan) e historia (donde nos enfrentamos a diferentes rivales hasta llegar al enfrentamiento final contra la malvada mercader).

También existe la posibilidad de jugar con otro jugador, siempre y cuando tenga el juego y el cable link.

En general, los juegos de puzzle suelen ser adictivos si os enganchan sus mecánicas básicas, así que creo que *Super Columns* no tendrá problemas con eso. El hecho de disponer tres modos totalmente diferentes hace que su oferta sea casi irrechazable.

CONCLUSIÓN

Si os gustan los juegos de puzzle o sois fans acérrimos de *Columns*, deberíais probar este juego. No solo es un buen juego de puzzle en general, si no que es de los mejores *Columns* que salieron en los 90.

WAKU WAKU 7

Plataforma: Neo Geo

Jugadores: 1 o 2

Género: Lucha

Desarrollado por: Sunsoft

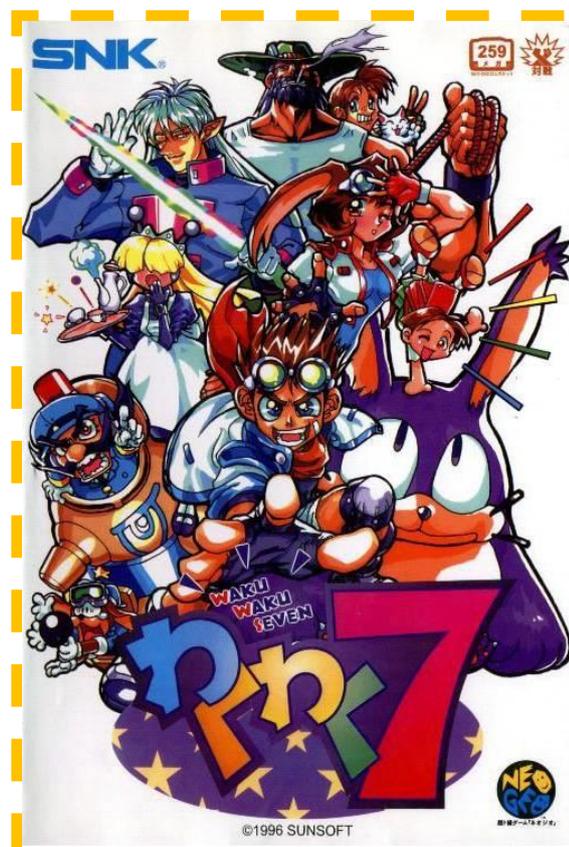
Año: 1996

Si hay un género en el cual la consola Neo Geo va sobrada es el de los juegos de lucha, de hecho es bastante lógico pensar en esta consola y que los primeros juegos que te vengan a la cabeza sean cosas como *Fatal Fury*, *Art of Fighting*, *Samurai Shodown* o *King of Fighters*. Si nos paramos a pensar un poco más, empiezan a llegar otros juegos de lucha, algo más olvidados pero igualmente divertidos como *Double Dragon* o *World Heroes*.

En este análisis voy a comentar uno de esos juegos de lucha “secundarios” que supongo que muchos conoceréis, *Waku Waku 7*, que apareció en Arcade y Neo Geo en 1996 y en Sega Saturn en 1997.

La historia de este juego nos cuenta como existen 7 esferas que, en caso de ser reunidas, te permiten pedir un deseo (si, cualquier parecido con *Dragon Ball* es pura coincidencia... ¿verdad?). Así que tenemos a 7 personajes que están intentando robarles las esferas a los demás para poder cumplir sus sueños.

Los protagonistas de este juego son Rai (un adolescente gamberro con aspecto de héroe), Arina (una chica joven de aspecto atlético), Maruru o Marurun (un animal enorme que cuida de una niña perdida), Politank-Z (un robot policía), Dandy-J (un explorador veterano), Tesse (una azafata robot) y Slash (un cazademonios).



Introducción de Waku Waku 7

GRÁFICOS

El apartado gráfico Este juego tiene un apartado gráfico muy colorido y fuertemente influenciado por el manga y anime, de hecho la mayoría de los luchadores parecen versiones “alternativas” de algún que otro personaje que conozcamos (Maruru es una especie de Totoro, Dandy-J se parece a Joseph Joestar, Bonus Kun es Ryu convertido en saco de arena y Rai o Arina podrían ser protagonistas de cualquier serie de anime para adolescentes). Aunque eso pueda sonar como algo negativo, he de decir que a mí me encanta el diseño de los personajes, son todos diferentes entre sí y ofrecen suficiente variedad como para que todos encontremos uno o dos que nos gusten.

También me parece destacable el enorme trabajo que hicieron con las animaciones de los luchadores y el uso de zoom durante los combates, que provocará que la cámara se aleje o acerque en base a la posición de los personajes.

Los escenarios encajan perfectamente con cada uno de los protagonistas, además son (generalmente) muy coloridos y tienen variantes de color para representar diferentes momentos del día y la noche, lo cual les da un aspecto genial.

Las ilustraciones, los retratos de los personajes y los finales se ven muy bien, como el resto del juego.



Bonus Kun a punto de enfrentarse a Rai

SONIDO

Los sonidos de los golpes son contundentes y hay bastante variedad de sonidos destinados a efectos y voces. Aunque lo mejor de este apartado son las músicas, sin ninguna duda, puede que al principio no parezcan gran cosa pero si las escuchamos con algo de atención comprobaremos lo bien que encajan con los personajes, por ejemplo la música de Politank-Z tiene un estilo muy similar a algunos openings de series de robot (como *Getter Robo* o *Mazinger Z*), el tema de Tesse suena como si fuese una caja de música, el tema de Bonus-Kun tiene partes que recuerdan a la música de Ryu en *Street Fighter II* y la música de Arina es digna de un anime, ¡incluso está cantada!

JUGABILIDAD

Los controles son sencillos, tenemos dos botones de puñetazo (A y B) y dos de patada (C y D). Todos los personajes pueden rematar en el suelo a sus rivales (presionando arriba y un botón) correr o retroceder (presionando dos veces atrás o adelante). Si nos derriban y caemos al suelo podemos levantarnos rápidamente (presionando los botones de ataque) o desplazarnos hacia un lado (mantener izquierda o derecha al caer). Si nos dan un golpe fuerte podemos presionar un botón de puñetazo para recuperarnos o uno de patada para rebotar contra la pared y contraatacar.

Esas son las habilidades básicas de cada personaje, aunque lo realmente interesante de cada uno son sus golpes especiales, que se ejecutarán en su mayoría como los ataques típicos de juegos de lucha (medio círculo hacia adelante y similares). En la parte inferior de la pantalla veremos la barra de súper ataques, que se puede gastar en potenciar al personaje (presionando los cuatro botones a la vez), haciendo una versión fuerte de los ataques especiales (con el mismo comando pero con dos botones del mismo tipo a la vez, estilo *DarkStalkers*) o haciendo un súper ataque. Los controles son fiables, la mayoría de ataques especiales se ejecutan fácilmente y el juego es bastante rápido.



Combate robótico entre Politank y Resse



Slash recibiendo un latigazo en la cara



¿No es Fernandez el jefe final más mono que habéis visto?



Slash haciendo uno de sus coloridos ataques

DURACIÓN

El principal punto débil de este juego en cuanto a duración, es que su plantilla se compone de 7 personajes principales y 2 personajes secretos (Bonus Kun y Fernandez/Fernandeth). Todos los personajes son muy diferentes entre sí, pero aun así, no se puede ignorar que la plantilla es muy escasa.

Completar el juego no es difícil de primeras, pero la dificultad aumenta drásticamente cuando llegamos a los jefes, que nos obligarán a esforzarnos para derrotarlos. Al iniciar el juego podemos elegir entre varios niveles de dificultad para adaptarlo a nuestro nivel.

Debido a su corta plantilla puede que el jugador solitario se canse rápidamente del juego, así que la verdadera manera de hacer que este juego dure, es tener alguien contra quien jugar, ya que este juego es muy divertido y siempre apetece echar más partidas.



Selección de personaje



Mauru gigante contra Fernandez

CONCLUSIÓN

Waku Waku 7 es un juego muy divertido, su sentido del humor y su jugabilidad ágil son grandes reclamos para que le echemos unas partidas. No está a la altura de las bestias de Neo Geo en este género (como la saga *King of Fighters* o *Garou: Mark of the Wolves*) pero sigue siendo un gran juego, muy recomendable para los fans del género.

NEO TURF MASTERS

Plataforma: Neo Geo y Neo Geo CD

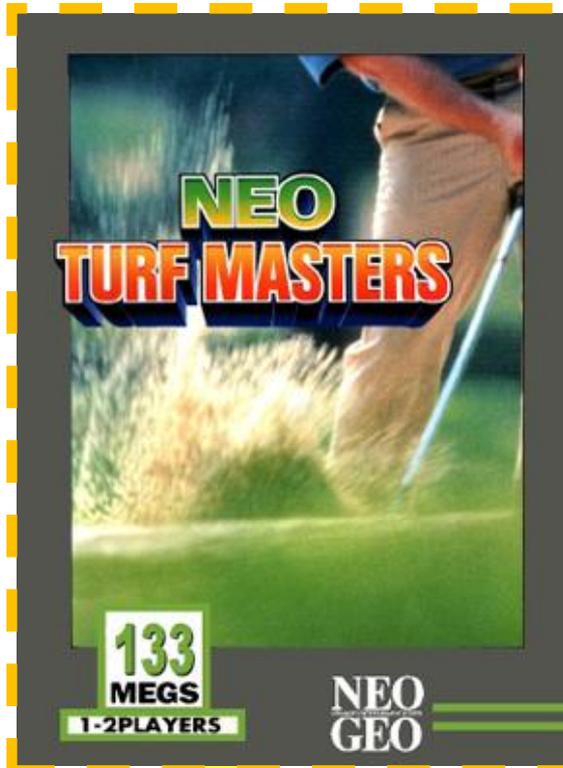
Nombres: *Neo Turf Masters* (América y Europa)
Big Tournament Golf (Japón)

Jugadores: 1 o 2

Género: Golf

Desarrollado por: Nazca Corporation

Año: 1996



En 1996 apareció para máquinas recreativas *Neo Turf Masters*, el cual está considerado como uno de los mejores juegos de golf, gracias a que su jugabilidad es suficientemente sencilla para atraer a los que normalmente no jugarían a este tipo de juegos, pero al mismo tiempo es exigente, para no aburrir a los que se enganchen a él.

Este juego se lanzó para Neo Geo y Neo Geo CD el mismo año que apareció para recreativas.

GRÁFICOS

Los campos tienen estilos realistas, así que veremos mucho césped, hierba alta, árboles y demás, todo con un nivel de detalle alto. Es de agradecer que se haya intentado aportar variedad visual incluyendo elementos como zonas montañosas, ríos o cascadas. Mientras jugamos veremos pequeñas ilustraciones que nos indicarán donde ha caído la bola y aparecerán mensajes indicándonos el tipo de terreno donde está.

Nuestro personaje se ve y mueve muy bien (solo le veremos hacer el swing, pero la animación es buena), al lado de nuestro golfista veremos un mapa del campo, con suficiente detalle como para saber hacia dónde vamos a lanzar la bola. Al final de cada hoyo veremos la reacción del golfista dependiendo del resultado, de manera que hay algunas ilustraciones geniales (sobre todo cuando el golfista se enfada). El punto negativo es que aunque haya diferentes personajes a elegir, la animación de golpe, así como las imágenes con la reacción del golfista son las mismas para todos, cambiando simplemente la cabeza.



Eligiendo el palo más adecuado

El resto del juego está adornado con una llamativa intro, unos menús bastante sencillos y una vista previa del hoyo que vamos a jugar a continuación.

SONIDO

Los sonidos son bastante buenos, aunque no muy numerosos (tampoco es necesario en un juego de golf) lo que si es bastante constante son las voces que nos irán indicando el resultado de cada golpe (diciéndonos el tipo de terreno donde hemos caído) y como vamos en la clasificación cuando acabamos el hoyo.

Las músicas son tranquilas y muy agradables, algunas me han recordado mucho a las de *Pilotwings* de Super Nintendo.



No ha ido muy bien este hoyo...

JUGABILIDAD

Los controles de este juego son bastante sencillos: una vez tengamos al golfista en pantalla, podemos mover a izquierda o derecha para decidir hacia donde apuntar (en ese momento es mucho más útil mirar el mapa de la parte derecha que al propio golfista). Una vez hayamos apuntado, podemos elegir palo con arriba o abajo (cada palo es diferente y nos ofrecen variantes de alcance). Antes de golpear la bola conviene mirar en la parte superior cuanta distancia nos separa del hoyo (aparecerá después del primer golpe) y cuál es el máximo de distancia que recorrerá la bola con el palo elegido (por ejemplo, si el hoyo esta a 50 yardas y nuestro palo tiene un máximo de 100 sabemos que tendremos que golpear a mitad de potencia para caer cerca de él).



Vista previa del campo

Con todo eso preparado ya solo nos queda elegir si queremos que la pelota gire hacia un lado u otro (con los botones B o C) y golpear con el botón A. Cuando lo hagamos tendremos que tratar de acertar en la potencia que necesitamos y luego el tipo de golpe (bueno, alto y bajo), siempre hay que intentar darle al botón cuando el marcador esté en la zona azul, porque si le damos en la roja, nuestro golfista fallará el golpe.

Puede que escrito parezca un tanto complejo, pero a la hora de jugar es extremadamente sencillo, de manera que la jugabilidad está muy bien implementada.



Hemos fallado el golpe



En el green, a punto de terminar el hoyo

DURACIÓN

Tenemos cuatro campos para elegir (Australia, Estados Unidos, Japón y Alemania) y cada uno de ellos está formado por varios hoyos de diferente complejidad. Nuestro objetivo es hacer los hoyos en el mínimo de golpes posibles (y siempre en Par o por debajo) para poder seguir compitiendo. La dificultad del juego no tarda en dispararse y cualquier fallo puede ser letal, de manera que habrá que adquirir mucha experiencia para poder superarlos todos.

Tenemos 6 golfistas para elegir (cada uno con sus propios valores de habilidad, fuerza y demás) y la verdad es que se nota bastante la diferencia entre uno y otro, de manera que es importante saber elegir bien para poder prosperar.

En cuanto a modos de juego, tenemos dos: El modo principal (para uno o dos jugadores) y el modo versus que solo se puede jugar a dobles.

En general diría que si tenemos en cuenta el número de hoyos, la dificultad creciente y que se nota bastante la diferencia entre golfistas, este juego tiene una duración muy elevada. Además, una vez superados los campos siempre podemos volver a jugarlos para superar nuestra mejor puntuación.



Los golfistas disponibles



Una mal golpe nos puede fastidiar la partida

CONCLUSIÓN

Neo Turf Masters es un gran juego de un género minoritario, pero creo que es suficientemente bueno como para atraer incluso a las personas que nunca se hayan sentido atraídas por los juegos de golf.

Skullo



Cuando terminamos un puzle, este muestra su aspecto al completo, con colores y todo, y la verdad es que hay que admitir que los dibujos no son especialmente bonitos, entiendo que los primeros sean muy sencillos (porque hay poco espacio en la cuadrícula) pero aunque los siguientes mejoran, tampoco esperéis gran cosa.

Este juego no funciona en la Neo Geo Pocket en blanco y negro y está claro que no es por colores o motivos técnicos, simplemente cuando se lanzó ya no se molestaban en hacer los juegos compatibles con el modelo antiguo de la consola.

SONIDO

Durante la partida podemos elegir entre 3 melodías diferentes, una más tranquila y dos más animadas, también nos dejarán elegir el sonido que hacemos al marcar piezas. El resto de músicas del juego son sencillas, nada que vaya a sorprendernos.

JUGABILIDAD

Moveremos la casilla que queremos marcar con la cruceta y marcaremos de azul la casilla con un botón, el otro servirá para borrar la casilla (también podemos hacer marcas temporales con forma de X para hacer nuestras cábalas mientras pensamos, pero recordad que las casillas tienen que estar marcadas de azul para que el juego las cuente como válidas).

Dicho esto, ya solo queda explicar cómo funcionan los juegos tipo Oekaki o Picross.

Los Picross son juegos de puzle que consisten en adivinar el dibujo que se esconde tras una cuadrícula, a base de pintar cuadrados, usando como pistas los números que hay en cada columna y fila. Por ejemplo, si en una fila tenemos un 5 y un 2 significa que en esa fila, hay 5 cuadrados seguidos y luego otro grupo de dos seguidos (separados, por al menos, un cuadrado). Lo mismo sucede con las columnas, si nos pone un 4 y un 1, significa que hay 4 cuadros que se han de pintar seguidos y uno que irá a continuación con, como mínimo, un cuadrado de separación.

A base de guiarnos por los números tendremos que descubrir el dibujo y una vez lo tengamos todo marcado correctamente, este se mostrará ante nosotros.

Los primeros puzles son muy sencillos, de cuadrículas de 5x5, de manera que nos permiten aprender poco a poco. Normalmente lo que se hace es buscar los números más altos y marcarlos primero, porque en base a ellos podremos ir deduciendo el resto. Por ejemplo, si en una cuadrícula de 5x5 tenemos un 5 en las filas y otro 5 en las columnas, sabemos que esa fila y esa columna, han de ser marcadas al completo y es imposible que estén mal, de manera que revisando el resto de números en las filas y columnas podemos ir deduciendo el dibujo.

Me temo que este tipo de juegos se entienden mejor viéndolos, que explicándolos, y afortunadamente *Picture Puzzle* cuenta con una opción donde nos explicarán (en inglés) como se juega y nos mostrarán un ejemplo, paso a paso. Lo cual considero que es muy útil para los novatos en estos puzles.



Empezamos marcando las casillas obvias

DURACIÓN

Tenemos más de 200 puzzles que se pueden jugar en el orden que queramos y 20 desbloqueables. Los primeros son bastante sencillos, pero una vez se empieza a complicar el juego, nos podemos pasar mucho rato en uno de ellos.

En algunos juegos de Picross te avisan si marcas una casilla incorrecta, pero en este juego no, de manera que es mucho más difícil completar los puzzles, especialmente los más grandes.

220 puzzles de este estilo dan para mucho, así que nos encontramos ante un juego largo y entretenido, además permite grabar partida, de manera que podemos completarlo poco a poco.



CONCLUSIÓN

Picture Puzzle es un juego largo y muy entretenido, lo recomiendo a todos aquellos que disfruten de los juegos estilo Picross, de lo contrario es mejor evitarlo. También es un juego que puede servir para iniciarse en este tipo de puzzles a gente que nunca ha sabido muy bien como jugarlos.

Skullo



¡No te pierdas los números anteriores de BONUS STAGE MAGAZINE!



PAUSATIEMPOS

LAS SOLUCIONES ESTAN EN LA PÁGINA 101 DE ESTA REVISTA

1- EL DESCONOCIDO

¿Sabes a que juego pertenece este personaje?

Pista 1: Es un enemigo

Pista 2: El protagonista del juego es un animal muy famoso

Pista 3: El juego donde aparece es de plataformas



2- LA SOMBRA

¿Reconoces al personaje tras la silueta?

Pista 1: Proviene de un beat' em up

Pista 2: Aparece en la introducción del juego

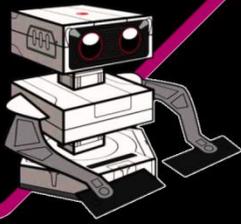
Pista 3: Es el principal antagonista del juego

3- EL ERROR

¿Eres capaz de encontrar el error que hay en esta foto?



PERIFÉRICOS



MULTITAP MEGA DRIVE

Tras haber hablado del multitap de Super Nintendo (en el número 04) y de NES (en el número anterior) ahora le toca al multitap de Mega Drive o Genesis.

Como todos sabréis, este tipo de periféricos están pensados para poder jugar a más de dos jugadores en el mismo juego, con lo cual algunos géneros suelen ser más agradecidos para este tipo de periféricos que otros (siendo los de deporte los juegos más habituales).

En Mega Drive/Genesis han aparecido varios multitaps y lamentablemente eso complica la tarea de hablar de ellos, ya que hay ciertas incompatibilidades entre los juegos que soportan unos u otros, aunque en términos generales no deberíamos tener problemas con ninguno de los dos, cabe la posibilidad de que algunos juegos solo funcionen con uno de los modelos.

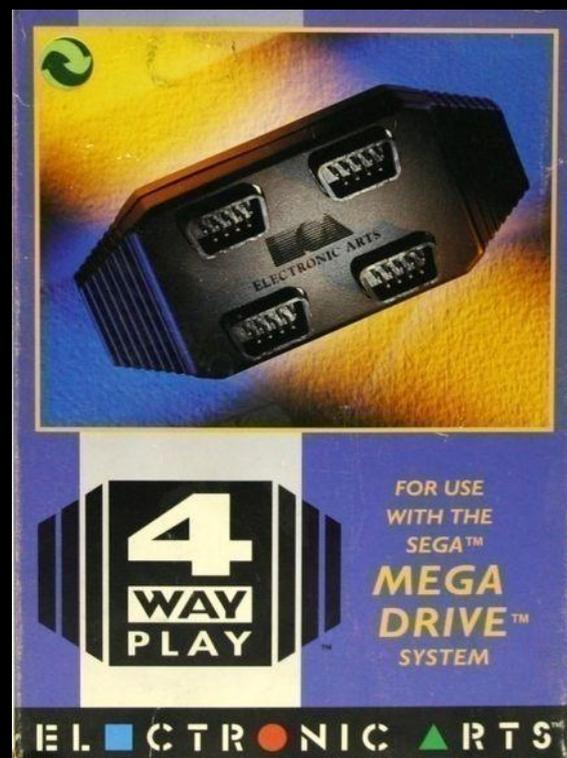
Por un lado tenemos el Team Player de Sega (también conocido como 4 Player Adaptor, Multiplayer Adaptor y Sega Tap) que es el oficial de la compañía, pero también podemos encontrar el 4 Way Play de EA, pensado para sus juegos deportivos. Es posible que haya más modelos de otras compañías, pero estos dos son los principales.



Electronic Arts lanzó su propio Multitap

En total hay más de 50 juegos compatibles con los diferentes multitaps, la mayoría de ellos de deportes, de manera que solo mostraré unos pocos juegos (y trataré de no incluir demasiados de deportes para no ser repetitivo).

También creo que vale la pena mencionar el hecho de que algunos juegos de Sega Mega CD y 32 X son compatibles con el multitap. No son demasiados (entre los dos periféricos apenas pasan la decena) pero vale la pena mencionarlo.



Columns III

Este juego de puzle nos permite disfrutar de partidas a más de dos jugadores, lo cual aumenta el vicio y los piques entre amigos. La versión japonesa del juego incluye un modo multijugador extra por equipos, donde dos jugadores juegan a *Columns* normalmente y los otros dos juegan a Piedra-Papel-Tijera. Sin duda este juego es uno de los que más provecho le pueden sacar al multitaip.

Street Racer

Al igual que en la versión de Super Nintendo, este juego de carreras inspirado por Mario Kart, nos ofrece la posibilidad de aumentar el número de jugadores hasta a 4 en sus diferentes modos.



NBA Jam (Mega Drive y Sega Mega CD) y NBA Jam Tournament Edition (Mega Drive y 32X)

Estos geniales y alocados juegos de baloncesto donde los equipos son de solo 2 jugadores, que son capaces de hacer saltos increíbles, también son compatibles con el adaptador, lo cual nos puede otorgar unas partidas frenéticas e inolvidables con los amigos.

Mega Bomberman

El personaje de Hudson siempre es una apuesta segura en cuanto a multijugador y en este caso ha cumplido con las expectativas, ya que hasta 4 jugadores pueden unirse a la batalla. Este es uno de esos juegos que pueden justificar la compra del multitaip.



Pepenga Pengo

Esta nueva versión de *Pengo* (el clásico Arcade de 1982) nos permite participar en batallas de hasta 4 jugadores (similares a las de *Bomberman*), donde tenemos que matarnos entre nosotros con bloques de hielo.

Yu Yu Hakusho: Makyou Toitsuden

Este juego de lucha basado en la serie de manga y anime *Yu Yu Hakusho* nos permite jugar hasta 4 jugadores simultáneamente, lo cual lo vuelve uno de los juegos más interesantes y únicos del multijugador. Los fans de la saga y de los juegos de lucha pueden disfrutar como nunca con este juego.



International SuperStar Soccer Deluxe

Este juego es uno de los mejores representantes de su género en 16 bits y el hecho de poder usar el multijugador para jugarlo le da un valor añadido. Lo curioso es que (según la caja) se puede jugar hasta 8 jugadores, algo que nunca he probado, pero debe ser una auténtica locura.

Gauntlet IV

Esta versión del clásico de recreativa cuenta con diversos modos de juego para darle algo más de profundidad a la partida. Entre esos modos existe un modo Batalla donde pueden participar hasta 4 jugadores, lo cual hace que el juego se vuelva mucho más interesante.



Dungeon Explorer (Sega Mega CD)

Y si hablo de *Gauntlet* he de hablar también de la saga *Dungeon Explorer*, ya que es relativamente similar en cuanto a jugabilidad. La versión para Sega Mega CD de *Dungeon Explorer* nos permite usar el multijugador para aumentar el número de jugadores.

Puzzle Action: Tant-R y Puzzle Action: Ichidant-R

Si jugasteis a *Bonanza Bros*, seguramente reconozcáis a los personajes que aparecen en estos juegos, que básicamente son compilaciones de minijuegos cortos (algunos muy raros) para varios jugadores.



Tiny Toons Adventures: ACME All Stars

Este juego deportivo protagonizado por los alocados *Tiny Toons* nos deja elegir entre varios juegos diferentes como baloncesto, fútbol, carrera de obstáculos, bolos y un juego de golpear a Montana Max. El uso del multitap aumentará los jugadores posibles hasta 4, lo cual también multiplicará la diversión.

WWF Raw (Mega Drive y 32 X)

Los juegos de lucha libre también son una apuesta segura para el multitap y es que no hay nada mejor que un Royal Rumble con cuatro jugadores a la vez. Las versiones de 32X y Sega Mega Drive/Genesis permiten usar el multitap para darle algo de diversión extra a este juego.

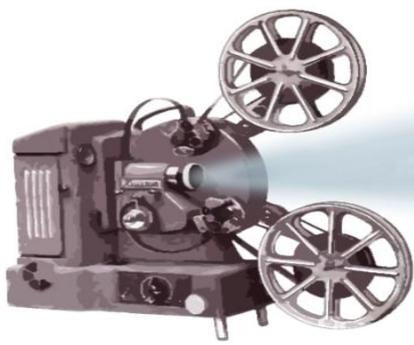


Y tras hablar del multitap de Mega Drive/Genesis también me veo obligado a mencionar los cartuchos de CodeMaster (conocidos como J-Card) que incluían dos puertos de mando en el propio cartucho, permitiendo 4 jugadores sin multitap.

Esos cartuchos son: *Pete Sampras Tennis*, *Pete Sampras Tennis 96*, *Micro Machines 2 Turbo Tournament*, *Micro Machines Military*, *Micro Machines 96* y *Super Skidmarks*.

Skullo





REVISIÓN

The Broken Gear A Final Fight Film

No hace mucho me enteré de la existencia de un fan-film de 30 minutos basado en *Final Fight*. En el pasado ya he hablado de películas hechas por fans (como el largometraje de *Megaman* o la serie *Street Fighter Assassin's Fist*) y el resultado general era muy positivo (siempre y cuando seáis capaces de tolerar las películas con bajo presupuesto, claro).

El caso de *Final Fight* es bastante llamativo, ya que su historia no requiere de demasiados efectos especiales, lo cual lo hace relativamente asequible para un proyecto de poco presupuesto.

Título: *The Broken Gear: A Final Fight Film*

Director: Hai Lee

Guion: Hai Lee

País: Estados Unidos

Año: 2018

Duración: 30 minutos

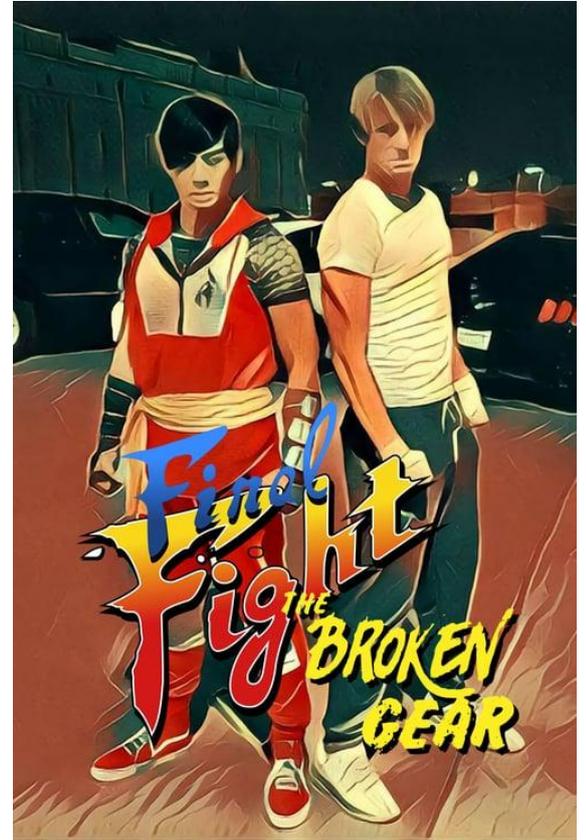
Historia del videojuego:

Metro City es una ciudad con un serio problema de delincuencia a causa de la banda de criminales conocida como Mad Gear. El alcalde (y ex luchador) Mike Haggar decide tomar medidas drásticas para acabar con el crimen, pero los miembros de Mad Gear secuestran a su hija Jessica. Sin dudarle un momento Haggar, junto Cody (el novio de Jessica) y Guy (amigo de ambos) deciden solucionar la situación a puñetazo limpio.

Historia de la película:

La delincuencia es el principal problema de Metro City a causa de la banda Mad Gear, que impone el pánico a su antojo. El alcalde Mike Haggar ha decidido tomar medidas para acabar con el problema, al mismo tiempo un chico llamado Cody decide plantar cara a los miembros de la banda que han arruinado la ciudad, para lo cual contará con la ayuda de su amigo Guy.

Más o menos nos encontramos con lo mismo, la única excepción notable es que Jessica no aparece en ningún momento.



Resumen de la película (contiene Spoilers)

El alcalde Mike Haggar está dando una charla sobre como pretende acabar con la delincuencia de Metro City, al mismo tiempo, Cody pasea por la peligrosa ciudad viendo como los miembros de la banda Mad Gear hacen lo que quieren, lo cual le provoca una enorme impotencia.

Tras ser increpado por una persona a la cual pretendía ayudar, Cody decide ir a por los miembros de la banda para darles una lección, momento en el cual entrará en escena su amigo Guy. Mientras ambos personajes se enfrenten a los criminales, Mike Haggar está a punto de sufrir un intento de asesinato en directo ¿Qué pasará con los héroes de Metro City?

FIN

Personajes:



Haggar (Don Frye): Ex luchador y alcalde de Metro City, está dispuesto a acabar con la violencia que siembra las calles de su ciudad causada por las bandas callejeras.

En la película viene a ser exactamente lo mismo y físicamente veo difícil encontrar a alguien que se parezca más a Haggar que Don Frye.



Cody (Mason D. Davis): Chico de Metro City que decide liarse a puñetazos con los miembros de Mad Gear, después de que estos secuestren a su novia Jessica.

En la película no aparece Jessica, pero se muestra a Cody enfrentándose a Mad Gear y se le da cierta profundidad sobre el hecho de que disfruta usando la violencia como desahogo, lo cual le terminará trayendo problemas.



Guy (Yoshi Sudarso): Amigo de Cody, practica artes marciales y decide acompañarle a él y a Mike Haggar en su lucha contra Mad Gear.

En la película aparece para ayudar a Cody cuando se está enfrentando a miembros de Mad Gear, se le muestra mucho más centrado que a su compañero y hasta lo veremos hacer algunos de sus ataques de los videojuegos.

Lamentablemente los miembros de Mad Gear que veremos durante la película son delincuentes genéricos, si esperáis ver a personajes como Rolento, Damnd o Poison os llevaréis una decepción, porque solo aparecen en una fugaz escena que apenas dura unos segundos.





Los miembros de Mad Gear



Guy le reprocha a Cody su actitud violenta

Conclusión:

Hay que admitir que la historia de *Final Fight* no es demasiado difícil de plasmar en una película, de hecho me atrevería a decir que hay varios largometrajes que con un par de cambios colarían como película de *Final Fight* (o cualquier otro beat'em up de la época).

Sin embargo, también hay otros muchos videojuegos con la historia simple donde se ha hecho un auténtico estropicio al pasarlos a películas, de manera que hay que aplaudir que *The Broken Gear* respete la historia de *Final Fight* y a sus personajes principales.

Es cierto que es muy decepcionante que no veamos al trío protagonista peleando contra los personajes más emblemáticos del videojuego y también es raro que no introdujesen



en la historia el secuestro de Jessica, pero claro, mientras vamos viendo la película nos damos cuenta de que *The Broken Gear* nos explica lo que pasa antes del videojuego, así pues, los jefes de Mad Gear y el secuestro de Jessica sucederían a continuación.

Respecto a los personajes principales, me ha gustado la elección de Don Frye (ex luchador y protagonista de otras pelis frikis como *Godzilla Final Wars*) como Haggar, creo que cumple el perfil en todos los sentidos, es Mike Haggar en carne y hueso. Cody y Guy están bien (vale, la ropa de Guy es un tanto ridícula, pero también se parece ligeramente a la que usaba en *Final Fight 3* y *Street Fighter Alpha*).

Me gusta el hecho de que presenten a Cody como un chico propenso a usar la violencia como medida de desahogo y asqueado con la situación de su ciudad a causa de los actos de Mad Gear, encaja bastante bien con el Cody de los videojuegos que terminó en la cárcel (en *Street Fighter Alpha 3*) por su conducta violenta.

Creo que *The Broken Gear* es un buen inicio para algo que podría ser más grande, estaría genial que pudiesen conseguir financiación y dar un producto de la talla de *Street Fighter: Assassin's Fist* (que recordemos, también es un producto hecho por fans del videojuego).

Skullo

VALORACIÓN:



BUENA

TREMOR

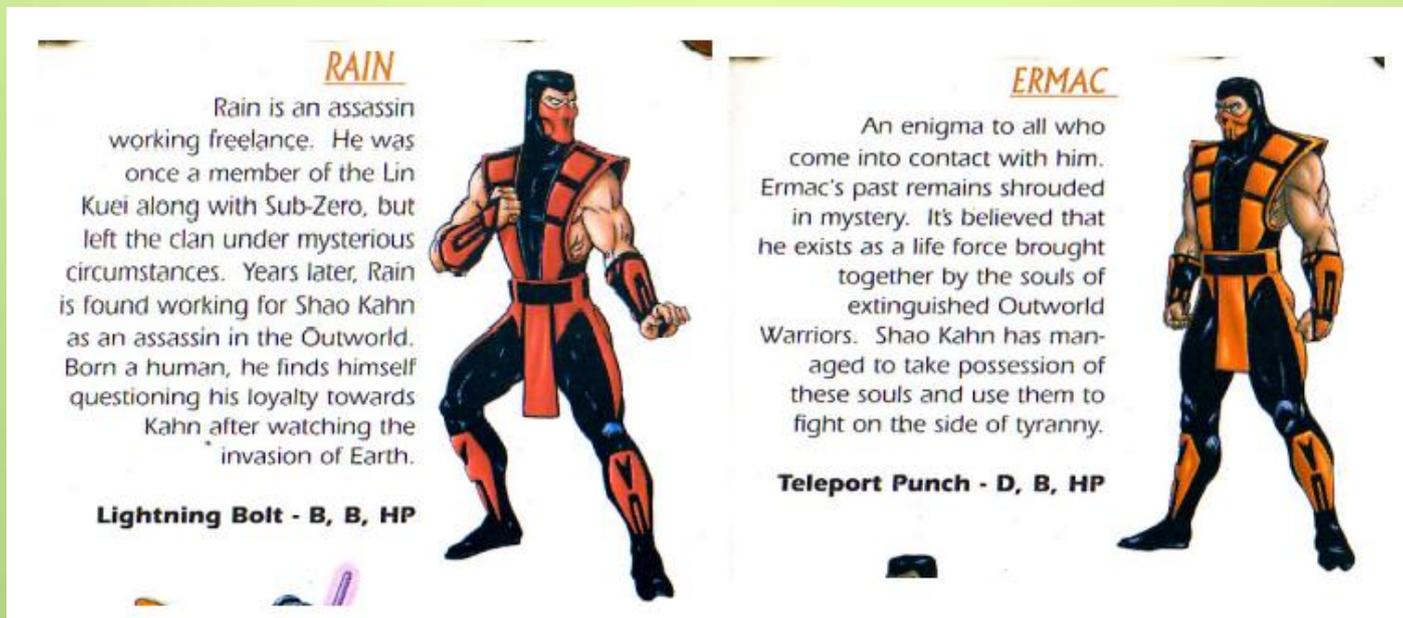


He dedicado varias veces esta sección para hablar de personajes de Mortal Kombat, como Sub-Zero (número 03), Jax (número 12) o Kung-Lao (número 19) y también han aparecido en ella, personajes que empezaron siendo enemigos a derrotar y luego tuvieron su momento de gloria como personajes jugables como Andore-Hugo (número 37) o Red Arremer-Firebrand (número 02) y de vez en cuando también han aparecido en esta sección, personajes que no eran personajes eran solo curiosidades y finalmente acabaron siendo seleccionables en algún juego, como Q (número 22) o Captain Commando (número 31).

Pues bien, en esta ocasión voy a dedicar la sección a un personaje que cumple con todos esos requisitos: es de *Mortal Kombat*, empezó siendo un enemigo en un beat'em up y las primeras pruebas de su origen son más cercanas a un error de imprenta, que a un hecho real, estoy hablando de Tremor el ninja naranja o marrón.

Cuando apareció *Mortal Kombat Trilogy* (1996) el número de ninjas en esa saga era insultantemente alto, aunque eso también se debía a la popularidad de los mismos y la facilidad que suponía reutilizar sprites de personajes "neutros" para crear luchadores de similar aspecto, pero de diferentes técnicas especiales e historias.

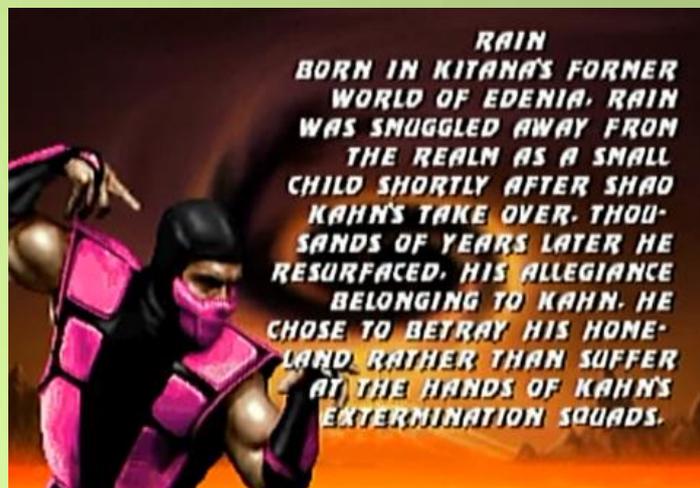
Pues resulta que según algunas fuentes, se iba a incluir un ninja más, conocido como Tremor y que originariamente llevaría el traje clásico de ninja, pero de color naranja. No hay pruebas exactas de esto, pero es cierto que hay al menos una curiosidad que proviene de algunos manuales de Nintendo 64 de *Mortal Kombat Trilogy*.



¿Un error en el manual de instrucciones o la primera aparición de Tremor?

Si analizamos estas dos imágenes incluidas en páginas diferentes del manual de instrucciones, nos damos cuenta de que hay varios errores. Por un lado, Rain lleva la ropa de color rojo (y siempre ha sido de color lila) y por otro, vemos que Ermac lleva la ropa de color naranja, cuando en realidad tendría que ser roja. A simple vista se diría que cometieron un error y cambiaron las imágenes de sitio, lo cual colocaría la ilustración correcta de Ermac con su descripción, pero dejaría a Rain con la foto de un ninja naranja desconocido.

Por casualidad me dio por mirar si la ilustración de ese ninja era la misma que la de Scorpion y si, lo es, pero tampoco se equivocaron y pusieron la de Scorpion dos veces, ya que el ninja amarillo tiene un color distinto y aparece mirando hacia el lado contrario, así que ese ninja naranja solo se puede justificar con un error de imprenta o... con una historia loca de esas que siempre han acompañado a la saga *Mortal Kombat* y que han dado vida a personajes como Ermac, Rain o Torch (de los cuales quizás hable en otra ocasión).



Asumiendo que en realidad ese ninja naranja debería estar en el lado de Rain y ser de color lila, todo se soluciona, pero

¿os habéis fijado en su historia? Trata de un ninja Lin Kuei que se pasó al bando de Shao Kahn, algo un tanto extraño ya que eso no coincide con la historia de Rain (para los que no seáis mucho de *Mortal Kombat* solo os diré que Rain nació en Edenia y cuando él era un niño, Shao Kahn arrasó su tierra y se proclamó su dueño absoluto, lo cual de alguna manera provocó que Rain se uniese a sus fuerzas años más tarde). Esta historia no me la invento yo, ni la he leído en alguna web, es la historia de Rain en *Mortal Kombat Trilogy*.

Así que nos encontramos que la historia de Rain, posiblemente no es de Rain (ya que en el juego nunca se menciona que formase parte del clan Lin Kuei) y que el dibujo que le corresponde (si arreglamos el fallo de Ermac) es el de un ninja naranja. Eso para un fan medio de *Mortal Kombat* significa que es un personaje nuevo.... ¿verdad?

Lo cierto es que poco se sabe de ese error, quizás el color fue un error de imprenta y el fallo en el texto puede deberse a que la historia de Rain no estaba perfilada del todo, simplemente querían que sirviese a Shao Kahn y una versión acabó en el manual de instrucciones mientras que la otra (que ha sido su historia oficial hasta día de hoy) es la que aparece en el juego. Es algo más que posible.

Sin embargo unos años más tarde apareció *Mortal Kombat Special Forces* (2000) un beat'em up muy olvidable donde controlábamos a Jax, quien debía derrotar a la banda del malvado Kano. Resulta que uno de los miembros de la banda era un ninja de color naranja llamado Tremor. Debido a esto, es posible que más de uno recordase al ninja renegado de color naranja y se formase el "culto a Tremor".

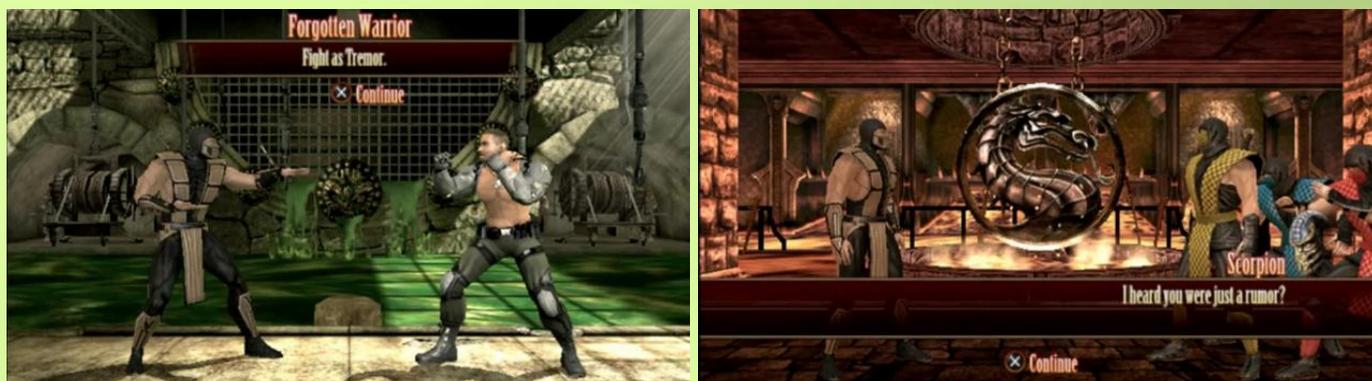


Obviamente, el hecho de crear un ninja de otro color no es algo novedoso en *Mortal Kombat*, pero de alguna manera ese error en el manual de Nintendo 64 y la aparición de un ninja de color similar en *Special Forces* le otorga a Tremor el beneficio de la duda.

Los creadores de *Mortal Kombat* son conscientes de que este tipo de cosas suelen atraer la curiosidad de los fans de su saga, así lo han reconocido en más de una ocasión y de hecho, el origen de algunos personajes provienen de chistes internos y especulaciones de los fans, así que puede que Tremor solo fuese una pequeña broma con respecto al fallo del manual de instrucciones que ellos alimentaron tímidamente, aunque también puede ser que la aparición del ninja de *Special Forces* solo fuese un guiño a los fans, porque todo el mundo sabe que un fan de *Mortal Kombat* adora tanto a los ninjas, como uno de *Street Fighter* a los tipos con Kimono.

Pasaron los años y aparecieron nuevos juegos, en los cuales se cambió prácticamente en su totalidad la plantilla de personajes clásicos, y nunca apareció Tremor. Finalmente, se hizo un remake-continuación de la saga con el increíble *Mortal Kombat* (2011) donde se volvió a explicar los sucesos de los primeros juegos con notables cambios argumentales (debido a la influencia del Raiden del futuro sobre el Raiden del pasado) y adivinad, tampoco estaba Tremor por ningún lado.

Sin embargo, cuando el juego se llevó a PlayStation Vita se le añadieron algunos extras, entre los cuales se encontraba Tremor (ahora de un color marrón claro), que podía ser controlado por el jugador en algunas misiones, que lejos de ser anecdóticas, están relacionadas con la historia del personaje, por ejemplo en una de ellas nos enfrentamos a Jax (en claro homenaje a *Special Forces*) y en otra lo enfrentamos a Sub-Zero, Scorpion y Ermac, donde Scorpion le dice a Tremor el mensaje “Pensaba que eras solo un rumor”, lo cual encaja con la historia anteriormente contada y con el sentido del humor de los creadores de *Mortal Kombat*.



Tremor apareció en *Mortal Kombat* para PSVITA

Eso sería la punta del iceberg de lo que pasaría unos años más tarde, cuando los fans de la saga hicieron una petición a NetherRealm Studios para que se incluyese a Tremor en *Mortal Kombat X* (2015) y contra todo pronóstico, ellos les hicieron caso y Tremor por fin se convirtió en un personaje como los demás.

Desde que los juegos de *Mortal Kombat* son tridimensionales, los ninjas han dejado de tener el mismo aspecto, y conforme han ido apareciendo nuevos juegos, solo los más icónicos han permanecido con trajes que se pueden relacionar fácilmente con los ninjas del pasado.

Debido a ello, el diseño de Tremor en *Mortal Kombat X* se aleja ligeramente del ninja naranja-marrón que vimos tímidamente años atrás, ya que ahora es mayoritariamente de color marrón y tiene textura de piedra por su cuerpo, pero aun conserva algunos elementos en su ropa que recuerdan claramente al clásico traje de ninja de *Mortal Kombat*.

Aunque la primera aparición oficial de Tremor fue

en *Mortal Kombat Special Forces*, es más que posible que fuese planeado para *Mortal Kombat Trilogy* y fuese sustituido por Rain en el último momento, en cualquier caso, hay que agradecer que Ed Boon y sus compañeros le diesen a este “ninja perdido” la oportunidad de convertirse en un personaje oficial de la saga.



Skullo



CURIOSITY

Y ahora toca echar un vistazo a algunas curiosidades, de nuevo centradas en portadas de videojuegos.

CURIOSIDADES EN PORTADAS (Parte 8)

Esta película ya la he visto...

Tal y como hemos visto en entregas anteriores de esta sección, es muy habitual basarse en un modelo existente, ya sea un actor o un dibujo para crear el arte de portadas, ya que los artistas también necesitan modelos sobre los cuales crear su arte. A veces se traspasa la línea del modelo y directamente se busca copiar algo famoso para llamar la atención del comprador (y relacionarlo con algo que le gusta).

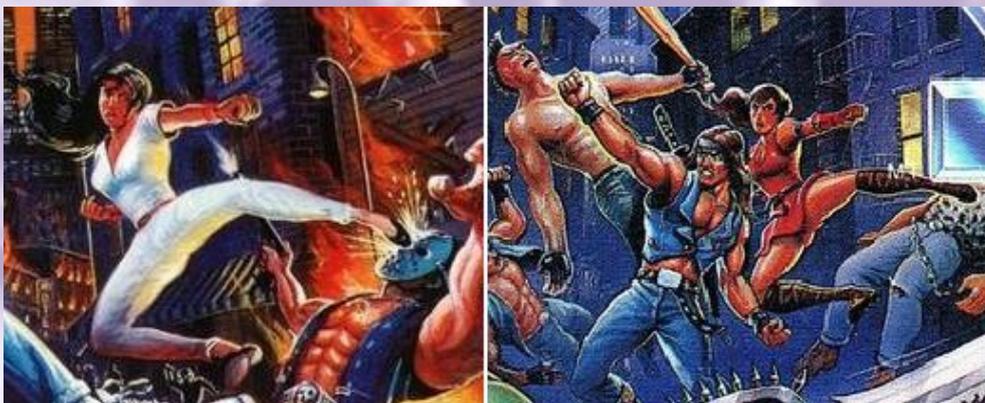
En este artículo voy a comentar portadas que claramente están inspiradas en películas en un grado muy alto, hasta el punto de que se puede adivinar la película viendo solo la portada del videojuego.

En el primer artículo de esta sección (publicado en el número 29) hice una comparativa entre las portadas de *Final Fight 2* y *Streets of Rage*, ya que compartían muchos elementos, y algunos de ellos (como el bicho verde de las cloacas) no podían ser pura casualidad.

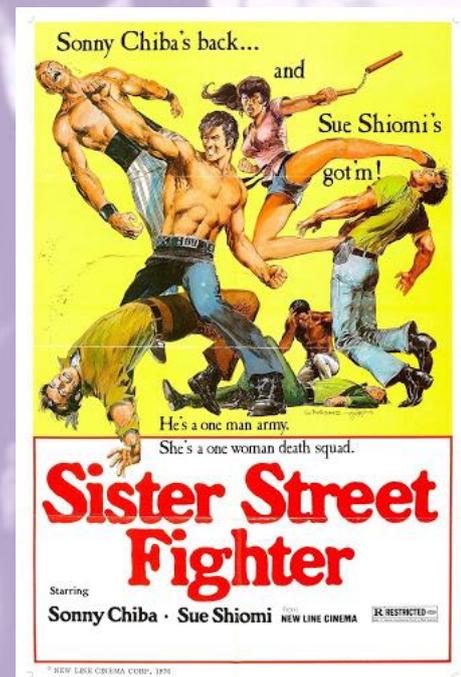


Pues bien, vuelvo a poner las portadas de *Final Fight 2* y *Streets of Rage* para comentar un elemento que se me pasó por alto, y es el hecho de que las dos protagonistas están haciendo la misma patada voladora. También es interesante que miréis la pose que tiene Carlos en *Final Fight 2*.

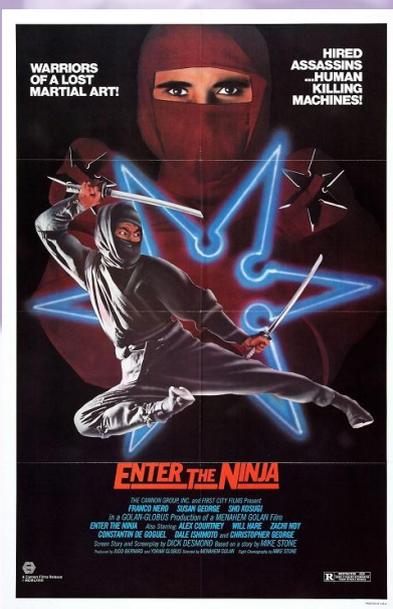
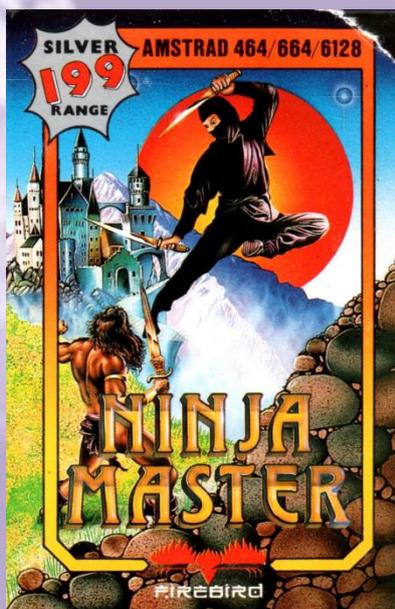
Si juntamos las dos imágenes y espejamos la segunda, veremos que la película *Sister Street Fighter* de 1974 parece ser la fuente de inspiración de ambas escenas.



La clarísima influencia de *Sister Street Fighter* en *Streets of Rage* y *Final Fight 2*



Y hablando de patadas voladoras y espejar imágenes, ¿qué creéis que pasa si volteamos horizontalmente al ninja de la portada *Ninja Master* (1986) y lo comparamos con el que aparece en el poster de la película *Enter the Ninja* (1981)? Pues que son hermanos gemelos. De hecho si nos tomamos la molestia de ponerlos en la misma posición, se ve que hasta que punto son idénticos.



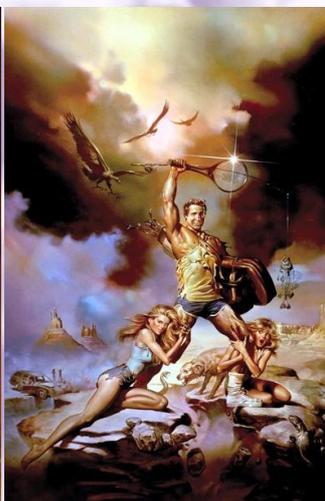
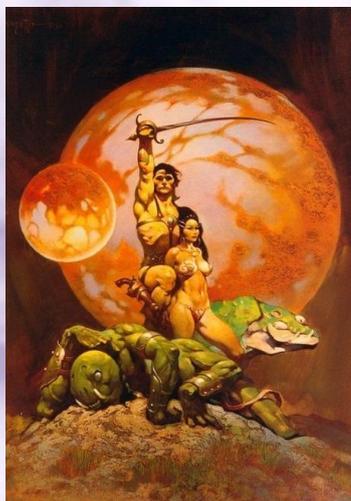
Parece ser que un buen maestro ninja ha de dominar a la perfección el arte de la mímica

Pero no pasa nada, porque al menos en la portada de *Ninja Master* han dibujado a una especie de guerrero con una espada y ese mérito nadie se lo puede quitar, de hecho ese dibujo es tan bueno que encaja perfectamente con el guerrero que aparece en el juego *Storm Warrior* (1989).

¿Inspiro *Ninja Master* a *Storm Warrior* o ambos se copiaron de alguna imagen común? Seguramente sea lo segundo, pero de momento no la he podido localizar.



Ahora comentaré otro caso de copiar a la copia, aunque en este caso me atrevería a decir que es más bien parodiar a la parodia. Resulta que el poster de Boris Vallejo para la película *National Lampoon's Vacation* (1983) está inspirado en un dibujo de fantasía creado por Frank Frazetta, para tratar de darle un toque épico al poster de la comedia dirigida por Harold Ramis. El cartel de *National Lampoon's Vacation* a su vez fue parodiado por la tercera parte de *Evil Dead*, *The Army of Darkness* (1992), que a su vez fue la inspiración para la portada de *Duke Nukem 3D* (1996).



El salto de inspiraciones desde Frank Frazetta hasta Duke Nukem 3D

Continúo con un par de “inspiraciones” más fáciles de deducir, ya que están basadas en películas que tienen bastante fama, incluso a día de hoy.

La portada de *Mean Streets* (1989) puede pasar como original de primeras, pero lo cierto es que tiene un aire peliculero que nos da la sensación de haber visto esos mismos elementos en algún otro sitio, que no es otro que el cartel de la película de Blade Runner (1982), aunque recurrió al truco de espejar la imagen para que no se notase tanto, pero claro si giramos el car

Otro caso fácilmente reconocible lo tenemos en el juego *Pulsoids* (1987) que se basó descaradamente en la película *Cazafantasmas* (1984) para su portada. Me pregunto si el bicho rojo que aparece en la portada del videojuego también proviene de algún sitio.



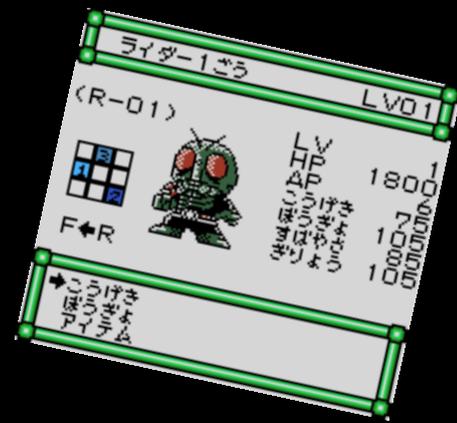
A veces cuando te pones a mirar portadas esperando encontrar “inspiraciones” terminas viendo cosas donde no las hay, de manera que voy a acabar la sección con dos portadas que seguramente sean fruto de la casualidad.

La primera de todas es la increíble portada de *Phantis* (1987) en la cual vemos una atractiva chica rodeada de pequeños monstruos, que siempre me han recordado a los goblins de la película *Labyrinth* (1986).

La segunda es del juego *Alone in the Dark* (2008) a la cual le veo un cierto parecido con la película *Bangkok Dangerous* del mismo año, aunque ambos productos se llevan solo meses (y parece que el videojuego apareció antes) lo cual hace que sea poco probable que uno de los productos se basase en el otro.



En algunas ocasiones la casualidad se puede confundir con inspiración



ESPECIAL COMPATI HERO

THE GREAT BATTLE



Por Skullo



ESPECIAL COMPATI HERO – THE GREAT BATTLE

El especial de este número se lo voy a dedicar a la saga *Compati Hero*, que a su vez está formada por otras sagas de juegos y cuyo principal atractivo es el uso de diferentes franquicias provenientes de mangas, animes, cine y series de televisión.

Compati Hero es una saga creada por Banpresto que cuenta con muchísimos juegos (casi todos en la generación de 8 y 16 bits) que lamentablemente se quedaron en Japón, supongo que por dos motivos bastante obvios: el primero, los problemas que pudiesen tener con licencias concretas fuera de



Japón y el segundo, que el público occidental no conocía a la mayoría de personajes que aparecían en los juegos, con lo cual se perdía el reclamo. Algo parecido sucedió con la saga *Super Robot Taisen*, que en cierto modo está hermanada con *Compati Hero* por ser ambas de Banpresto y mezclar un montón de licencias de manga, anime y televisión en sus juegos.

Dentro de la saga *Compati Hero* podemos ver algunas sub-sagas como *The Great Battle* (que sería la saga principal) o los juegos de la sub-saga “*Battle*” (que engloba desde juegos deportivos, hasta los de Pachinko o Pinball) además de contar también con un montón de juegos que va por libre como los RPGs o estrategia.

Debido a que voy a repetir mucho nombres como *Ultraman*, *Kamen Rider* o *Gundam*, creo que la mejor manera de empezar este especial es hablando de las licencias que nos encontraremos si jugamos a algún juego de esta saga.

CONOZCAMOS A LOS HÉROES

ULTRAMAN

Eiji Tsuburaya era el encargado de los efectos especiales en películas de monstruos gigantes (conocidas como *Kaiju Eiga*) y eso lo llevo a crear Tsuburaya Productions, donde produjo las aventuras de su personaje estrella: Ultraman.

En 1966 Tsuburaya creó *Ultra Q* y poco después también estrenaría *Ultraman* durante el mismo año, siendo esta última la que obtuvo un éxito tan grande que supuso un antes y un después para el género de héroes televisivos con efectos especiales (género conocido como Tokusatsu en Japón). La primera serie de *Ultraman* nos contaba la historia de un científico que tras tener un accidente obtenía poderes especiales, tras los cuales podía convertirse en Ultraman durante un tiempo limitado pudiendo así proteger la Tierra de los monstruos que la atacaban. Tsuburaya usó toda su experiencia (y contactos) en el cine de monstruos gigantes, hasta el punto de usar algunos de los trajes de las películas de Godzilla en su propia serie.

Debido a la costumbre japonesa de ir actualizando las sagas cambiando de héroes, el Ultraman original es tan solo uno de los muchos que han ido apareciendo en la televisión japonesa, lo cual poco a poco expandió la historia de los seres como Ultraman haciéndola más interesante y profunda.

El cambio generacional entre Ultramanes se ve reflejado en los juegos de la saga *Compati Hero*, de manera que en unos juegos veremos al Ultraman original y en otros veremos a Ultraman Taro o Ultra Seven, por ejemplo.



La influencia de Ultraman en la televisión japonesa es innegable, ya que incluso en occidente, donde solo se han emitido solo algunas de sus series más antiguas, Ultraman es un personaje bastante popular en la cultura general. El impacto de este personaje es tan grande que es habitual verlo referenciando constantemente en otros productos famosos (como *Dr. Slump*, *Musculman* o *Shin-Chan*) lo que a su vez provoca que muchas personas reconozcan el rostro de Ultraman sin tener ni idea de su historia.

Me atrevería a decir que si no fuese por Ultraman, yo no estaría escribiendo este especial, porque este personaje fue el responsable de la aparición de muchos otros que también aparecen en la serie *Compatí Hero*.



GUNDAM

Los robots gigantes siempre han sido un género muy importante dentro y fuera de Japón, su impacto era tan grande que las pocas series de ese estilo que llegaron a occidente (como *Mazinger Z*, *Voltron* o *Grendizer*) causaron un impacto increíble en los países donde se emitieron, lo cual provoca la divertida situación de que si preguntas a una de una determinada edad (digamos, alguien entre los 35 y 40 años) cual es el robot de anime más famoso en su país, en cada sitio te contestarán con una respuesta distinta .

Es normal que si una serie llega antes que el resto o es la única de su género obtenga rápidamente una fama muy superior a la de otros productos, así que supongo que lo interesante sería saber la opinión del público japonés, ya que en su ese país, la cantidad de series de temática Mecha (robots gigantes) es enorme. No puedo saber la respuesta a esa hipotética pregunta, pero estoy bastante convencido que una de las respuestas más habituales mencionaría a *Mobile Suit Gundam*, serie creada por Yoshiyuki Tomino en 1979.

Mobile Suit Gundam (también conocida como *Gundam 79* o simplemente como *Gundam*) es un anime que trata sobre un universo futurista donde la raza humana ha sido mermada debido a conflictos militares, siendo la única esperanza de algunos supervivientes los robots armados Gundam. Lamentablemente, esta serie no tuvo un éxito muy grande y se canceló, de manera que Tomino continuó su historia con novelas.

Con el paso del tiempo *Mobile Suit Gundam* fue ganando fans (sobretudo entre los japoneses aficionados a las maquetas), hasta el punto de volverse muy popular, lo cual provocó que se creasen nuevas series de la saga, que fueron todo un éxito.

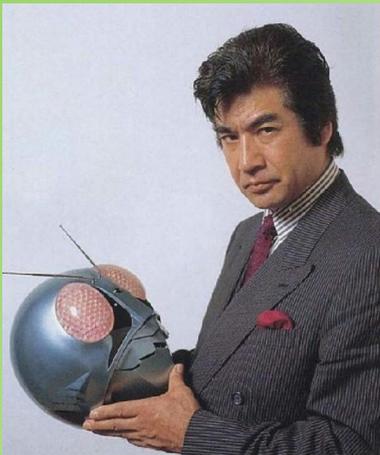


KAMEN RIDER

Si *Ultraman* fue importantísimo para los personajes televisivos que combatían monstruos gigantes en televisión, *Kamen Rider* se puede considerar la inspiración tras la cual se crearon las series del estilo *Power Rangers*. Este personaje fue creado en 1971 por Toru Hiryama y Shotaro Ishinomori, los cuales pretendían adaptar a televisión el manga del propio Ishinomori llamado *Skull Man*, pero terminaron creando a una historia sobre un personaje totalmente nuevo.

Kamen Rider nos contaba la historia de cómo el hábil motorista Takeshi Hongo era secuestrado por una organización malvada llamada Shocker que lavaba el cerebro a personas y las dotaba de poderes para luego convertirlas en asesinos que cumplieren con sus órdenes. Hongo se rebeló contra Shocker y dedicó su vida a luchar contra los malvados planes de la organización.

El actor y especialista Hiroshi Fujioka (que muchos conoceréis por ser la mascota de Sega Saturn en Japón) interpretaba a Takeshi Hongo y debido a su preparación también hacia las escenas de riesgo, lo cual provocó que sufriese un accidente de moto durante la serie, que lo dejó hospitalizado durante meses. Ante esa mala noticia, los guionistas decidieron crear un nuevo personaje que sufriría un destino similar al de Hongo y se convertiría en Kamen Rider 2, lo mejor de todo fue que al recuperarse Fujioka, ambos personajes convivieron en la serie temporalmente.



Ese cambio forzado fue el inicio de una norma que continuó en la serie, la de crear nuevos personajes principales que permitiesen renovar la saga de manera que cada Kamen Rider tuviese su propia historia.

Sin embargo, gran parte del atractivo de esta serie es que nunca ha tenido miedo de mezclar personajes de diferentes épocas, dando como resultado algunos capítulos (y películas) donde decenas de Riders aparecen a la vez, de hecho hay incluso una película de 2014 donde el principal reclamo es enfrentar a los Kamen Riders antiguos, contra los más modernos (*Heisei Rider Vs Showa Rider: Kamen Rider Wars*) y lo mejor de todo es que algunos actores antiguos vuelven a interpretar a los personajes que les dieron fama décadas atrás, ¡incluso Fujioka aparece para interpretar Takeshi Hongo, el Kamen Rider original!

Tras el éxito de los *Power Rangers* y el tropiezo de *Ninja Turtles: The Next Mutation*, Saban Entertainment trató de hacer una versión occidental de *Kamen Rider*, conocida como *Masked Rider*, pero no tuvo el éxito esperado.

Debido a que hay una treintena de series protagonizadas por diferentes Kamen Riders y un montón de películas, entiendo que muchos interesados en éste personaje no sepan por dónde empezar a ver algo relacionado con él. Sinceramente, yo empezaría por la serie inicial de 1971, pero entiendo que para muchos sería más recomendable empezar por la película *Kamen Rider The First* (2005), que reinterpreta la historia del primer Kamen Rider y su secuela *Kamen Rider The Next* (2007) donde se introduce también a Kamen Rider V3.

Si creéis que estáis listos para una dosis alta de *Kamen Riders* de todas las eras, id de cabeza a ver *Kamen Rider Wars* y disfrutad de ese maravilloso y alocado crossover.



ALIADOS DE LOS COMPATI HERO

FIGHTER ROAR

Este personaje (también conocido como Senshi Roar o simplemente como Roar) apareció en varios juegos de la saga (con diferentes diseños) antes de convertirse un personaje jugable de la serie. No pertenece a ninguna franquicia, fue inventado por Banpresto para tener un personaje suyo entre los protagonistas (si os fijáis, sus ojos son el logo de Banpresto).

Roar y su hermana Emi fueron creados por el malvado Dark Brain (el principal antagonista de la saga *Great Battle*), pero no tardaron en rebelarse para unirse al bando de los héroes. Esto se intenta mostrar en los juegos de la saga ya que en *SD Great Battle*, vemos a Roar con un diseño distinto (tapado con una túnica) ayudando a los héroes y en su segunda parte lo vemos con su particular armadura roja, entre los personajes seleccionables. En juegos posteriores ya es un miembro permanente del grupo, e incluso usan juntos el robot gigante Compati Kaiser.

En un momento dado, Dark Brain escapa de los héroes a una dimensión alternativa y Roar decide seguirle usando el Compati Kaiser, introduciendo así al robot en la saga *Super Robot Taisen*. Tras la persecución Roar queda malherido y a punto de morir, pero consigue sobrevivir fusionándose con un chico llamado Kohta Azuma, que ocupará su lugar como héroe.

Fighter Roar no es el único personaje inventado por Banpresto para los videojuegos de esta saga, pero si es el único que aparece habitualmente como personaje jugable, ya que el resto suelen ser enemigos o personajes secundarios.



GODZILLA

Si Ultraman fue el origen de las series de héroes con efectos especiales, Godzilla es el origen de Ultraman, ya que su creador, Eiji Tsuburaya, trabajaba como responsable de efectos especiales en las películas de Godzilla.

Godzilla fue creado en 1954 para el dramático largometraje *Gojira*, que criticaba la guerra y el uso de las bombas atómicas. El resultado fue una película tremendamente cruda, estrenada solo unos pocos años después del final de la segunda guerra mundial, lo cual provocó que al llegar a occidente se recortasen las escenas dramáticas y se grabasen nuevas tomas con el actor Raymond Burr, dándole un toque más aventurero a la película, que sería renombrada como *Godzilla: King of the Monsters*.

Con el tiempo el drama desapareció de la serie y aunque de vez en cuando se recuperaba la crítica o el mensaje antibelicista, lo más recordado de Godzilla y sus más de 30 películas son las peleas entre monstruos. Los norteamericanos no dejaron pasar la oportunidad de usar a Godzilla en cuanto pudieron hacerse con sus derechos, primero en 1998 y luego con la saga iniciada por la película de 2014.

Es difícil recomendar una película de Godzilla debido a lo diferentes que son entre sí, pero las últimas, *Godzilla King of the Monsters* (2019) y *Shin Godzilla* (2016), son muy accesibles y nos muestran dos versiones totalmente diferentes del monstruo. Si queréis más información sobre este personaje, echad un vistazo al **número 14 de esta revista**, que contiene un extenso especial dedicado a él, sus películas y videojuegos.

Lamentablemente, Godzilla y sus compañeros solo aparecen en un par de juegos de la saga *Compati Hero*.



MAZINGER Z

Mazinger Z, el robot creado por Go Nagai en 1972 no necesita presentación, ya que es uno de los robots gigantes más famosos en occidente, debido a que fue una de las primeras series que popularizaron el manga en algunos países del sur de Europa, como Francia, Italia y España.

Mazinger Z es un robot creado para poder eliminar a los robots (Brutos Mecánicos) que usa el malvado Dr Hell (o Doctor Infierno) para tratar de dominar el mundo. Gracias a la destreza de su piloto, Koji Kabuto, que sacará provecho al enorme arsenal de armas del poderoso robot y a la ayuda de otros robots como la inolvidable Afrodita A y el ineficaz Boss Borot, el Doctor Infierno no tendrá ninguna oportunidad de cumplir su sueño.



Tras *Mazinger Z* se creó *Great Mazinger* y a partir de ahí aparecieron un montón de series relacionadas con el personaje, algunas paralelas a este (como *Grendizer - UFO Robot*) y otras reinventándolo, como *God Mazinger*. Entre versiones nuevas y reinterpretaciones de la serie original, hay muchísimo material para que los que no conozcan a este personaje se vuelvan fans incondicionales.

Mazinger Z aparece en algunos juegos deportivos de la saga *Compati Hero*, generalmente acompañado de otros robots como Grendizer o Great Mazinger. Otros personajes creados por el propio Nagai como Devilman o los robots de la saga *Getter Robo* también aparecen en algunos videojuegos.

SUPER SENTAI – METAL HERO

Basándose en el éxito de *Kamen Rider*, Shotaro Ishinomori creó *Super Sentai Saga*, una serie de Tokusatsu donde un grupo de héroes vestidos con trajes de llamativos colores combatían el mal a bordo de vehículos futuristas o robots.

Super Sentai Saga se emitió por primera vez en 1975 y desde entonces no ha dejado de tener reinterpretaciones donde se van cambiando los personajes y los robots continuamente para atrapar a nuevas generaciones. Su éxito es innegable, ya que cuenta con más de 40 temporadas y continúa emitiéndose actualmente.



La temporada 16 de *Super Sentai Saga* se llamaba *Kyoryu Sentai Zyuranger*, y nos mostraba a un grupo de cinco héroes que obtenían poderes y la habilidad de usar robots con forma de dinosaurio capaces de combinarse en un enorme robot. Si os suena de algo es normal, ya que Saban Entertainment compró los derechos de esa serie, reutilizó las escenas de robots y actores japoneses con traje y añadió escenas con actores americanos para representar a los protagonistas en su vida diaria, creando lo que los occidentales conocemos como *Power Rangers*.

Tras el éxito de los *Power Rangers*, la serie continuó nutriéndose del material grabado para *Super Sentai*, de manera que todas las versiones de *Power Rangers* que han ido apareciendo en televisión, en realidad solo son occidentalizaciones de las temporadas nuevas de *Super Sentai*.

Con el ascenso en popularidad de *Super Sentai*, no es de extrañar que se creasen productos similares, como la saga *Metal Hero* que se emitió por primera vez en 1982. Esta nueva saga trató de darle su propia personalidad a las típicas series de héroes japoneses y supongo que algo hicieron bien, ya que Saban Entertainment compró algunas de sus temporadas para convertirlas en *Big Bad Beetleborgs* y *VR Troopers*.

Los personajes relacionados con *Super Sentai* y *Metal Hero* no son muy habituales en la saga *Compati Hero*.

VIDEOJUEGOS DE LA SAGA COMPATI HERO

Y ahora, por fin, voy a empezar a hablar de los juegos que forman parte de la saga *Compati Hero*, pero lamentablemente eso es más fácil de decir que de hacer, ya que muchos de estos juegos forman sus propias sagas y otros están ligados hasta cierto punto con otras sagas de Banpresto, lo cual se traduce como que hay muchísimos juegos y es un auténtico lío mencionarlos todos de manera ordenada.

Inicialmente iba a presentar los juegos en orden cronológico, como en el resto de especiales, pero creo que en este caso haré como en el especial *Renegade - Kunio Kun* (número 8 de esta revista) y dividiré el especial en partes que contentan los juegos similares: **Parte 1-** Saga The Great Battle (y juegos relacionados), **Parte 2-** Serie "Battle", juegos deportivos y similares y **Parte 3-** Juegos de aventura, estrategia y RPG.

Conviene recordar que todos los juegos de esta saga se quedaron en Japón, aunque muchos de ellos se pueden disfrutar fácilmente en el idioma nipón, debido a que son juegos de jugabilidad sencilla y directa, además muchos de los juegos de este especial están comentados en los **EXTRAS De Super Famicom a Super Nintendo**, que podéis encontrar en la página de Bonus Stage Magazine. También hay algunos juegos que han sido traducidos por fans al inglés y al español.

PARTE 1: SAGA THE GREAT BATTLE Y JUEGOS RELACIONADOS

Esta saga es la principal dentro de *Compati Hero*, de manera que empezaré por ella e incluiré todos los juegos de la misma, así como los que estén relacionados de manera más o menos directa con ella.

SD HERO SOUKESSEN: TAOSE! AKU NO GUNDAN (1990)

Este juego apareció para NES (bueno, mejor dicho para Famicom) en 1990 y se podría considerar el primer juego de la saga *Great Battle*, ya que en él se mezclan las franquicias principales (*Ultraman*, *Gundam* y *Kamen Rider*) además de la menos habitual *Metal Hero*.

La historia del juego nos cuenta que los héroes de esas franquicias viven tranquilamente hasta que aparece el malvado Dark Brain (el malo principal de la saga *Great Battle*) con la malvada intención de dominar el mundo, para lo cual secuestra a una maquina de Gashapon y a Emi, su acompañante.

SD Hero Soukessen es un juego de plataformas y acción donde tendremos que superar 9 niveles para conseguir salvar el mundo. Lo que lo hace único este juego es que podemos cambiar nuestro personaje por otro de una serie diferente o subirlo de nivel para que se convierta en uno mejor de su propia serie (por ejemplo, Ultraman mejorará a Ultra Seven y este a Ultraman Tarō), lo cual también se verá reflejado en nuestros ataques.



SD THE GREAT BATTLE: ARATANARU CHOSEN (1990)



Este es el primer juego oficial de la saga *Great Battle* y también fue uno de los primeros juegos de Super Nintendo (bueno de Super Famicom, porque como ya dije, estos juegos no salieron de Japón).

En *SD The Great Battle* controlamos a Ultraman, Gundam y Kamen Rider en un juego de acción donde nuestros héroes tendrán que ir eliminando a hordas de enemigos, superar zonas de plataformas y enfrentarse a enormes jefes, para poder rescatar a sus

compañeros secuestrados (Kamen Rider V3, Knight Gundam y Ultraman Taro) que al ser liberados estarán disponibles para jugar con ellos.

Todos los personajes atacan con disparos (incluso los dos Kamen Rider), pero también pueden gastar magia para hacer un súper ataque mucho más poderoso. En ocasiones concretas podemos encontrar a un aliado (que nos rellenará la vida) o conseguir que algún enemigo se una a nuestro bando de manera temporal (nos seguirá e irá atacando a los enemigos).

Este juego es muy sencillo, pero también es divertido, además el hecho de incluir en su banda sonora los temas de Ultraman, Kamen Rider y Gundam, es un punto importante a su favor.



THE GREAT BATTLE 2: LAST FIGHTER TWIN (1992)



The Great Battle 2: Last Fighter Twin también apareció en exclusiva para Super Nintendo, obviamente solo en Japón.

Este juego es muy distinto de su primera parte, ya que en lugar de ser un juego de acción y disparos desde una vista aérea, es un beat'em up de los de toda la vida, donde avanzamos, eliminamos enemigos a puñetazos y seguimos avanzando, lamentablemente la jugabilidad es un tanto dura de inicio.

Una de las mejoras de este juego con respecto a su primera parte es que ahora pueden participar dos jugadores, repartiéndose los cuatro personajes disponibles: Gundam F91, Kamen Rider Black RX, Ultraman Great y Fighter Roar (que por primera vez es jugable en la serie). Todos los personajes se controlan igual, pueden dar puñetazos (y cargar el ataque para luego golpear a distancia), agarrar al rival, recoger y usar armas de los enemigos, correr y golpear... etcétera.

Aunque a primera vista no se nota demasiado, cada personaje tiene valores diferentes de velocidad, ataque y defensa, que pueden hacer que los prefiráis por encima de los otros, aunque lo que realmente diferencia a los personajes (al menos a nivel visual) son sus súper ataques. Cada personaje tiene 3 súper ataques (de nivel 1, 2 y 3) y estos se hacen gastando la barra de magia, pero a cambio veremos unas graciosas animaciones donde nuestro personaje desatará todo su poder (por ejemplo Ultraman se hará gigante y pisará a los enemigos).

Una de las cosas más curiosas de este juego es que algunos de los niveles que jugamos pueden variar de una partida a otra, al parecer esto lo provoca la velocidad con la cual terminamos el nivel o el jefe del mismo.



GREAT BATTLE CYBER (1992)

La saga *Great Battle* llega a NES (bueno, a Famicom) de manera oficial con este juego.

Aunque el estilo de juego mantiene la acción y plataformas, como *SD Hero Soukesen*, este juego es bastante diferente tanto en apartado jugable como en gráfico, que está mucho más trabajado que el juego anterior (lo cual le da un aspecto genial a los personajes). Lo malo de tener unos personajes tan grandes es que veremos parpadeos en los sprites y a veces tendremos problemas a la hora de hacer determinados saltos, porque no llegaremos a ver el lugar donde vamos a caer. Durante nuestra aventura no faltarán los enfrentamientos contra los villanos de cada serie.



TEKKYU FIGHT! THE GREAT BATTLE GAIDEN (1993)

La saga *Great Battle* llega a Game Boy con este juego, que más que continuar la saga, nos explica una especie de historia alternativa, iniciando así la línea "Gaiden".

En *Tekkyu Fight! Great Battle Gaiden* controlaremos a los héroes de siempre (Ultraman, Gundam, Kamen Rider y Fighter Roar) en un juego de acción y plataformas. La principal novedad de este juego es que nuestros personajes atacan usando bolas con pinchos en lugar de sus propios poderes (concepto que se reutilizará en juegos posteriores), para hacer el juego más interesante, el ataque de cada personaje tendrá diferencias en cuanto a alcance y potencia, haciendo que no se controlen todos exactamente igual.



THE GREAT BATTLE III (1993)

La tercera parte de esta saga en Super Nintendo continúa el estilo de *The Great Battle II: Last Fighter Twin*, pero ahora con una temática más cercana a las historias de fantasía medieval, todo ello mezclado con personajes de *Ultraman*, *Kamen Rider* y *Gundam*, claro.

Así que nos volvemos a encontrar con un beat'em up, pero en lugar de recordar a la versión "Banpresto" de *Final Fight*, recordará a *Golden Axe* o *Knights of the Round*.

Nuestros personajes irán armados y al igual que en el juego anterior podrán hacer magias para librarse de sus enemigos. Una novedad de este juego es que podemos entrar en tiendas para comprar objetos interesantes, por lo demás sigue las reglas típicas de los beat'em up, gana a todos los rivales, llega al final del nivel y derrota al jefe.

Jugablemente se ve algo más pulido que el juego anterior (lo cual es de agradecer) y puede llegar a ser muy disfrutable con un amigo que nos acompañe en el modo principal o que quiera pelearse contra nosotros en el modo Versus para ver quién es el mejor Compati Hero .



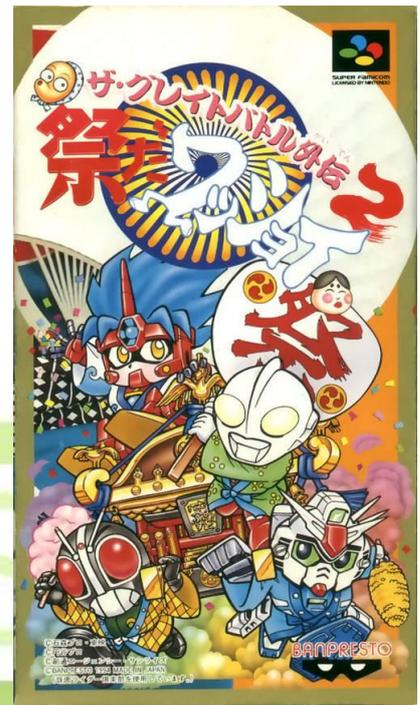
THE GREAT BATTLE GAIDEN 2: MATSURI DA WASSHOI (1994)

Segundo juego de la rama "Gaiden" de *Great Battle* y uno de los juegos más particulares dentro de la saga, tanto por su extraña temática, como por su curioso desarrollo.

En esta ocasión nos encontramos con un juego de acción y plataformas ambientado en un festival japonés, donde los héroes de siempre (Ultraman, Gundam, Kamen Rider y Fighter Roar) recorren niveles con toques plataformeros donde tendremos que eliminar a montones de enemigos que nos atacarán desde todas las direcciones

Durante la partida podremos entrar en puertas (botón X) o comprar armas secundarias y vidas extra en los puestos de comida e incluso podremos participar en minijuegos extraños (como una especie de juego de puzle a lo *Puyo Puyo* y un juego de naves donde controlamos a una langosta voladora).

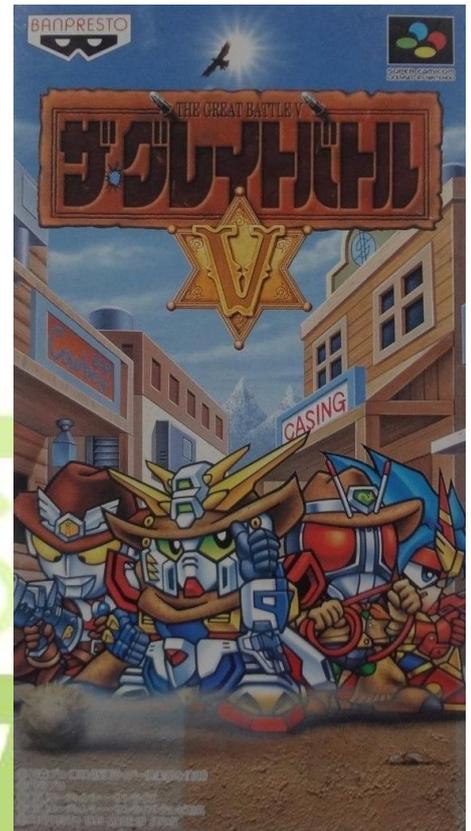
Great Battle Gaiden 2 es un juego tan sencillo como divertido, su temática y sus minijuegos lo hacen único dentro de la saga, lamentablemente es para un solo jugador y eso le hace perder encanto.



THE GREAT BATTLE V (1995)

The Great Battle V es el último juego de esta saga en aparecer para Super Nintendo, por lo cual es algo más caro de conseguir que el resto.

En esta ocasión nuestros cuatro héroes (Ultraman, Gundam, Kamen Rider y Fighter Roar) están en un mundo con temática del salvaje oeste (mezclada con los típicos robots y monstruos). Durante la partida podremos controlar a Fighter Roar y a uno de los otros héroes (cada uno con un arma diferente) y recorreremos niveles de acción y plataformas (similares a lo visto en *The Great Battle IV*) pero también disfrutaremos de niveles donde tenemos que apuntar y disparar a la pantalla, al estilo *Wild Guns*. Se podría decir que la saga *Great Battle* se despidió de Super Nintendo con uno de sus mejores juegos.



SUPER TEKKYU FIGHT (1995)

¿Recordáis el juego *Tekkyu Fight! Great Battle Gaiden* de Game Boy? Pues este juego es su continuación, aunque al mismo tiempo cambia bastante a nivel jugable.

Se mantiene el concepto de usar bolas de metal con cadenas para atacar a los rivales, pero ahora el juego se ve desde una perspectiva aérea (tipo *Bomberman*). Nuestros personajes pueden saltar, levantar baldosas del suelo (para atontar a los rivales) y atacar con las citadas bolas metálicas. A base de romper elementos del escenario obtendremos los típicos ítems que mejorarán al personaje.

En el modo historia recorreremos decenas de niveles donde tendremos que eliminar a todos los enemigos para llegar al jefe de ese mundo. El modo multijugador es similar a *Bomberman*, pero los personajes cuentan con una barra de vida, lo cual nos evitará morir al primer despiste.



GANBARE! COMPATI HEROS BOKURANO (1996)

Es bastante curioso que casi todos los juegos de la saga *Compati Hero* hayan aparecido para consolas de Nintendo y Sony, dejando a las consolas de SEGA totalmente al margen.

Sin embargo, Ultraman, Gundam, Kamen Rider y Fighter Roar si que llegaron a una consola de Sega en 1996, ¿Mega Drive? ¿Game Gear? ¡No! ¡SEGA PICO!

Sega Pico fue una consola lanzada para niños de 2 a 8 años. Sus juegos eran muy básicos y tenían forma de libros y pasar sus páginas provocaba que el juego cambiase. Debido a la simplicidad de estos juegos, no hay mucho que decir de *Ganbare! Compati Heros Bokurano*, excepto que sirvió para que algunos niños japoneses tuviesen su primer contacto con el mundo de las consolas, de la mano de los *Compati Hero*.



THE GREAT BATTLE VI (1997)

La saga *Great Battle* da un salto generacional y abandona los circuitos de Super Famicom para llegar a Playstation con *The Great Battle VI*.

En este juego contamos con los protagonistas habituales (Ultraman Great, Wing Zero Gundam y Kamen Rider Black RX) a los cuales controlaremos en un juego de plataformas y acción bidimensional que no sorprende demasiado en cuanto a desarrollo y cuyo aspecto pseudo-tridimensional no resulta tan atractivo como podría parecer de primeras. A nivel visual no nos encontramos con una temática extraña como en juegos anteriores (salvaje oeste, medieval o festival japonés) así que los niveles simplemente representan el mundo "normal" de esta saga.

The Great Battle VI no fue supuso un salto cualitativo pese al cambio de plataforma, pero aun así mantiene el espíritu desenfadado de la saga.



GREAT BATTLE POCKET (1999)

La saga *Great Battle* regresa a Game Boy (bueno, esta vez a Game Boy Color) en 1999.

En esta ocasión nos encontramos ante un juego de RPG y coleccionismo de cartas (una temática que gusta mucho a los japoneses) de manera que he dudado si incluir este juego en esta parte (con los otros *Great Battle*) o en la parte final del especial (con los RPGs y juegos similares), pero finalmente he decidido ponerlo aquí, con los de su saga.

Cada carta tiene a un personaje y algunas de ellas son más buenas que otras, además hay cartas que son muy difíciles de conseguir, como veis está todo pensado para intentar atrapar al jugador que las quiera tener todas. Debido a su género y temática, este juego tiene muchísimo texto en japonés y lo hace muy difícil de jugar para los que no hablamos esa lengua.



GREAT BATTLE FULLBLAST (2012)

Tras más de 10 años sin ningún juego de esta saga, nos encontramos con el lanzamiento de *The Great Battle FullBlast* para PSP.

Este juego reutiliza los conceptos ya establecidos en los juegos anteriores, así que nos encontraremos ante un juego de acción (o un beat'em up) con muchos personajes de las franquicias principales de la saga *Compati Hero*.

Como podía ser de otro modo, los personajes mantienen sus diseños cabezones, aunque ahora están ligeramente más estilizados que en los juegos de consolas anteriores.

Puede que *The Great Battle Fullblast* no sea un juego especialmente original, pero seguramente lo que buscaban era mantener el espíritu clásico de la serie para atraer a los antiguos jugadores de la saga, así que en ese sentido no se le puede reprochar nada.

Con este juego se cierra la saga *Great Battle*, (he leído algo de un tal *Great Battle Force* de PlayStation 4, pero no he logrado ver el juego) de manera que ahora pasaremos a la parte deportiva de la saga *Compati Hero*.



PARTE 2: SERIE BATTLE, JUEGOS DEPORTIVOS Y SIMILARES

Muchos de los juegos de la saga *Compati Hero* son deportivos e incluyen *Battle* en el título (*Battle Soccer*, *Battle Dodgeball*), pero también hay otros juegos que son de la saga *Battle* y no corresponden a deportes (como *Battle Pinball*) y unos cuantos juegos que no incluyen *Battle* en el título, pero encajan con el estilo de competición de estos juegos (como *Versus Hero*) o simplemente no encajan del todo en las otras categorías.

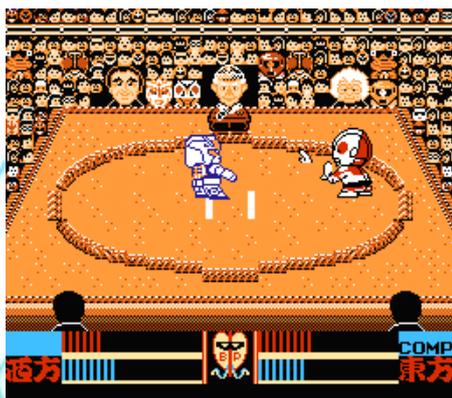
SD BATTLE OZUMOU: HEISEI HERO BASHO (1990)

Este juego apareció en 1990 para la consola de 8 bits de Nintendo y fue, junto con *SD Hero Soukessen*, el que estableció el concepto de la saga *Compati Hero*.

Es bastante curioso pensar que Banpresto consiguió los derechos de *Gundam*, *Kamen Rider*, *Ultraman* y *Super Sentai* y lo primero que se le ocurrió con esos personajes fue un juego de sumo. Sé que el sumo es muy respetado en Japón, pero creo que nadie esperaba que estos personajes participasen en este particular deporte.

En cualquier caso, este particular juego de sumo es bastante sencillo, golpeamos, empujamos y tratamos de lanzar al rival lo más lejos posible, puede que a nivel jugable no sea especialmente increíble, pero al menos hay muchos personajes para elegir y todos se ven muy bien.

Este juego tuvo el curioso detalle de incluir a modo de cameo, las versiones caricaturizadas de los creadores de cada serie: Eiji Tsurubaya (*Ultraman*), Shotaro Ishinomori (*Kamen Rider*), Yoshiyuki Tomino (*Gundam*), Yoshinori Watanabe (*Super Sentai*) y también al presidente de Bandai de aquellos días (Makoto Yamashima).



BATTLE DODGEBALL (1991)

En 1991 apareció *Battle Dodgeball: Tokyuu Dai Gekitotsu!* para la consola de 16 bits de Nintendo, en 1992 apareció una versión para Game Boy, que mantenía el estilo de juego, pero eliminaba gran parte del contenido.

En este juego nos encontramos con dos equipos de Gundam (Heroes y Knights) y uno de sus enemigos (Mobile Suits Killers) el equipo de Ultraman (Ultra Fighters) y el de sus enemigos (Monster Crushers), el de Kamen Riders (Greatest Riders) y sus enemigos (Shocker Eagles) el de Mazinger Z y otros robots (Dynamic Mazingers) y por último, un equipo secreto formado por personajes de Banpresto (Banpre Corps).

BANPRESTO



Como podéis adivinar por el título, *Battle Dodgeball* es un juego de *Dodgeball* (también llamado balón prisionero) ese deporte en el cual hay dos equipos que tratan de eliminar al contrario lanzándoles un balón con la intención de golpearles. La gracia del juego es que ninguno de los equipos puede salir de su zona del campo y que alrededor de ellos hay otros miembros del equipo contrario que permanecerán en los márgenes del campo, esperando conseguir el balón de rebote para atacar por sorpresa.

Nuestro equipo tendrá que intentar conseguir la pelota (o recuperarla cuando nos la tiren) para poder atacar a los miembros del equipo contrario, tratando de eliminarlos antes de que ellos nos eliminen a nosotros. En este juego hay un modo torneo, uno versus y un modo historia bastante difícil, donde podremos reclutar jugadores de equipos contrarios y mejorarlos.



BATTLE SOCCER: FIELD NO HASHA (1992)

Después del sumo y el dodgeball, llega el turno del fútbol en la saga *Compati Hero* con este juego lanzado para Super Nintendo.

En *Battle Soccer* veremos unos partidos de fútbol un tanto particulares, ya que no hay faltas y es habitual (e incluso necesario) golpear a los jugadores del equipo rival para que no nos impidan ganar el partido.

Veremos chutes y pases comunes, pero nuestros personajes también podrán hacer súper tiros que además de tener muchas posibilidades de terminar en gol, se llevarán por delante a todos los jugadores que haya en su trayectoria.

Este juego nos ofrece dos tipos de partidos, los normales (hay que marcar más goles que el contrario) y los de batalla (hay que eliminar jugadores del equipo contrario). En el modo torneo elegiremos un equipo y lo iremos mejorando (podemos fichar jugadores de los equipos derrotados) y empezaremos jugando partidos normales, pero luego tendremos que jugar también algunos de batalla. En el modo exhibición usaremos los equipos normales (pero también podremos usar nuestro equipo mejorado del modo torneo) y podremos elegir libremente si jugar a un partido de fútbol normal o uno de batalla.

Los equipos están formados por aliados y enemigos de las sagas habituales: Gundam, Kamen Rider y Ultraman, pero en esta ocasión se añade la saga de Godzilla de manera que también tenemos el equipo de Godzilla (formado por Godzilla, Rodan, King Seesar y Jet Jaguar) y el equipo de enemigos de Godzilla (King Ghidorah, Mechagodzilla, Gigan y Titanosaurus).



VERSUS HERO (1992)

Compati Hero vuelve a Game Boy con *Versus Hero: Kakutou Ou e no Michi*, un juego en el cual nuestros héroes se pelearán al estilo *Street Fighter II*.

Lo más curioso de este juego es que no hay ningún enemigo, todos los luchadores son héroes y aprovechando que el juego es de lucha, han hecho que cada personaje tenga un aspecto con un estilo de lucha: Gundam F91 es un luchador de sumo, Knight Gundam es un karateka, Kamen Rider V3 hace Kung-Fu, Kamen Rider Black RX hace Muay Thai, Ultraman Great es un luchador de lucha libre y Ultraman Taro es un ninja. Cada luchador tiene sus propios ataques especiales, pero la jugabilidad no es muy profunda y está poco pulida.



BATTLE BASEBALL (1993)

El béisbol es muy popular en Japón, así que se me hace raro que los *Compati Hero* tardasen tanto en practicar ese deporte (y más raro se me hace, que no volvieresen a hacerlo). Por cierto, hablar de este juego supone quitarme una espina que tenía clavada, porque se me olvidó incluirlo en el número 14 de esta revista, que era un *Especial Godzilla*.

Battle Baseball apareció para Famicom en 1993 y es lo que todo suponemos que es, un juego de béisbol con equipos formados por aliados y enemigos de Ultraman, Gundam y Kamen Rider y de nuevo se incluyen personajes de la franquicia Godzilla, aunque esta vez no se contentaron con incluir los monstruos más famosos, sino que también introdujeron personajes que nadie podía esperar, como las tropas militares que combaten a Godzilla, el Dr Serizawa (de la película de 1954), Miniya (de *El Hijo de Godzilla*) e incluso Mechanikong (la versión robótica de King Kong, que apareció en *King Kong Escapes*, una película protagonizada por el Kong japonés).



BATTLE DODGEBALL II (1993)

Tras el primer *Battle Dodgeball* para Super Nintendo y su versión para Game Boy, apareció la secuela del mismo, *Battle Dodgeball II*.

Este juego es muy similar a la primera parte, aunque es verdad que se ha mejorado bastante el apartado gráfico y se ha pulido ligeramente la jugabilidad.

Las reglas del juego no han cambiado, tenemos que tratar de conseguir la pelota para lanzársela al equipo rival con la intención de dañar a sus jugadores, hasta que se retiren, pero siempre con mucho cuidado, porque nuestra zona del campo estará rodeada por jugadores del equipo contrario que esperarán cualquier rebote para golpearnos a nosotros.

Sorprender al rival con un buen lanzamiento es vital, de manera que tendremos que aprender a lanzar tiros en salto, corriendo o con alguna acrobacia (presionando X y luego L+R) y en caso de tener suficiente barra de poder (de color azul) nuestros personajes podrán hacer tiros especiales (presionando L y R).

En cuanto a los participantes del juego, pues un poco los equipos que esperamos: Ultramanes, Gundams, Kamen Riders, los enemigos de cada equipo y un equipo capitaneado por Mazinger Z (que ha cambiado a sus compañeros robots del juego anterior, por personajes de la saga *Devilman*)



BATTLE SOCCER II (1994)

El segundo (y último) juego de fútbol de la saga *Compati Hero* apareció en 1994, nuevamente para Super Nintendo.

Battle Soccer II es una continuación bastante directa de lo visto en la primera parte, de manera que jugaremos a partidos de fútbol donde no se aplican muchas de las reglas del deporte y podremos hacer súper chutes especiales que se encarguen de darnos la victoria o al menos, de quitarnos a los jugadores del equipo contrario de delante.

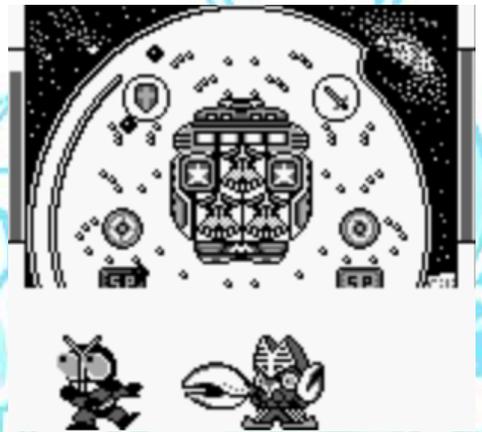
Pese a su obvio parecido con el juego anterior, hay que admitir que se ha pulido el juego ligeramente, tanto a nivel jugable (ahora se siente más ágil) como a nivel gráfico (hay más detalle en los campos y los personajes). Por supuesto los equipos siguen estando formados por personajes de las series Kamen Rider, Gundam y Ultraman. Lamentablemente, la serie de Godzilla no participa en este juego, como si lo hizo en su primera parte.



SUPER PACHINKO TAISEN (1995)

Uno de los motivos por los cuales ningún juego de esta saga saliese de Japón sería el hecho de que por aquellos años se considerarían “demasiado japoneses para los occidentales”. A día de hoy, creo que esa barrera mental se ha roto, pero aun así hay que admitir que los gustos de los japoneses y los de los jugadores occidentales son muy diferentes en algunos casos.

Uno de esos casos es el Pachinko, un juego tremendamente popular en Japón que consiste en ir echando bolas metálicas a una máquina para tratar que entren en los agujeros que deseamos para ganar más bolas y finalmente premios. Y más o menos eso es lo que vais a encontraros en *Super Pachinko Taisen*: un juego donde los *Compati Heros* se enfrentan en “combates” de Pachinko. Debido a la naturaleza del Pachinko jugabilidad de este título es bastante limitada (básicamente consiste en elegir la potencia a la cual saldrán las bolas metálicas para conseguir mejor posicionamiento). Este juego apareció para Super Nintendo y Game Boy en 1995.



BATTLE PINBALL (1995)

En esta ocasión nos encontramos con un juego de pinball donde Ultraman, Gundam, Kamen Rider y Fighter Roar no participan directamente, pero en su lugar tenemos un tablero de pinball para cada uno de ellos (todos ellos con bastantes guiños a la serie en la cual se basan y con un tema musical acorde).

Los tableros están formados por más de una pantalla y en todas ellas tenemos pequeñas misiones que cumplir y eventos que se activarán golpeando con la bola en sitios concretos, si lo hacemos bien activaremos mecanismos especiales, ganaremos puntos extra y accederemos al jefe del tablero. Es un juego sencillo y muy divertido.



BATTLE CRUSHER (1995)

Puede que después de pegarse en *Versus Hero*, los héroes de esta saga se quedasen con ganas de más y por eso vuelven a protagonizar un juego de lucha para Game Boy.

Battle Crusher tiene la particularidad de que los personajes no pelean por sí mismos, si no que van montados en robots que controlan durante el combate, es algo raro, pero a estas alturas del especial ya deberíais haberos acostumbrado a que los juegos de esta saga se salgan de lo esperado.

Una vez más, los personajes provienen de las franquicias de siempre: *Kamen Rider*, *Gundam* y *Ultraman*, aunque en esta ocasión también aparece *Fighter Roar* y un par de personajes más creados por Banpresto (*Dark Emi* y *Herazaku*).



BATTLE RACERS (1995)

El éxito de *Super Mario Kart* no pasó desapercibido para Banpresto, de manera que terminaron lanzando su propia versión del juego, pero protagonizada por Kamen Rider, Gundam, Ultraman y Fighter Roar (como era de esperar).

Pese a que el juego recuerda mucho a *Super Mario Kart* (incluso hay zonas donde conseguimos ítems para atacar a los rivales) también se añaden elementos muy interesantes, como la variedad de ataques, que haya niveles con niebla o que se pueda cambiar la cámara con SELECT. Además del típico modo campeonato (contra la consola) existe el modo contrarreloj, el versus (los dos jugadores correrán solos) y el modo batalla (que es una especie de competición deportiva donde tenemos que llevar la pelota a la meta, evitando al rival)



CHARINKO HERO (2003)

Tras algunos años sin novedades en esta saga apareció *Charinko Hero* para Gamecube, el cual es un juego del estilo *Mario Kart* pero con algunos cambios, como que los personajes vayan en triciclo (de manera que pueden dar acelerones, pero también pueden cansarse). Durante la carrera podrán tocar cajas sorpresa que les permitirán conseguir objetos para sacar ventaja (o fastidiar) a los rivales o amigos (permite hasta 4 jugadores).

En cuanto a la plantilla de participantes, nos encontramos con personajes de las franquicias *Kamen Rider* y *Ultraman*, (no hay ninguno de *Gundam*). Como es habitual en estos casos, los pilotos tienen diferentes características de velocidad, aceleración y peso, pero también contarán un ataque especial único, que intenta reflejar sus poderes.



BATTLE DODGEBALL 3 (2012)

Casi 20 años después de *Battle Dodgeball 2*, apareció su continuación para PlayStation Portable.

Battle Dodgeball 3 mantiene el estilo de los juegos anteriores (incluso el apartado gráfico intenta transportarnos a la época de los 16 bits), obviamente el hecho de ser un juego de PSP hace que vaya más fluido y que gracias a la pantalla alargada de la consola podamos ver todo el campo completo a la vez. Así que, pese a no ser sorprendente en su apartado técnico, si que ofrece algunas mejoras con respecto a los anteriores.

Al parecer este juego tuvo una distribución algo limitada y puede ser difícil encontrar copias del juego (justo todo lo contrario a lo que sucede con los dos primeros juegos de la serie, que son relativamente comunes).



HEROES VS (2013)

PSP fue la consola elegida para esta nueva entrega de la saga *Compati Hero*, que recuperaría la idea de hacer un juego de lucha con los personajes de esta saga.

Heroes VS nos presenta un juego de lucha donde los luchadores pertenecen a las franquicias principales de la saga *Compati Hero*, obviamente cada uno con movimientos y ataques especiales que reflejan sus habilidades.

En lugar de presentar a los el uno enfrente del otro de manera que el jugador vea a ambos de lado, nos encontramos con un juego donde nuestro rival estará al fondo de la pantalla y nosotros tendremos que alcanzarlo o atacarlo a distancia en un escenario, dando la sensación de que estamos jugando a un juego de acción en lugar de uno de lucha. Este estilo puede chocar al principio, pero hay bastantes juegos de lucha de Bandai que usan este sistema.



PARTE 3: JUEGOS DE AVENTURA, TÁCTICA Y RPG.

Por último incluiré los juegos de estrategia y RPG que están relacionados con esta saga, de manera que son los menos recomendables para los que no sabemos japonés.

En este apartado aparecerán juegos que podrían ser considerados parte de la saga *Compati Hero*, o de *Super Robot Taisen*, que es otra saga de Banpresto donde robots de manga y anime se pelean en juegos de estrategia por turnos.

BATTLE COMMANDER: HACHIBUSHU SHURA NO HEIHO (1991)

Battle Commander es un juego de estrategia con algunos de los personajes habituales, como *Gundam* o *Mazinger Z*, pero además también aparecen personajes de *Getter Robo* de manera que este juego es más parecido a un *Super Robot Taisen* que a los juegos habituales de la saga *Compati Hero*.

El estilo de juego es el mismo que el de muchos juegos de estrategia, elegimos un bando, lo preparamos para la batalla y lo movemos por el mapa con la intención de acabar con sus bases y soldados. Lamentablemente el idioma nipón es constante durante la partida y eso dificulta mucho disfrutar del juego para todos aquellos valientes que lo quieran probar sin saber japonés.



HERO SENKI: PROJECT OLYMPUS (1992) SNES

Este juego de Super Famicom introduce a las principales franquicias de la saga (si, las de siempre: Ultraman, Gundam y Kamen Rider) en un juego RPG de estilo bastante clásico, lo cual nos asegura montones de textos para leer y enterarnos de lo que estamos haciendo y porque lo estamos haciendo, así que la barrera del idioma es bastante fuerte en este juego, aunque afortunadamente existen traducciones al inglés hechas por fans.

En esta ocasión el juego alterna entre la parte en la cual controlaremos a personajes humanos en el mapa principal y los combates turnos donde aparecerán nuestros héroes favoritos. En este juego aparece el robot Gespenst, que posteriormente aparecería también en la saga *Super Robot Taisen*.



SHUFFLE FIGHT (1992)

Shuffle Fight es un juego de estrategia que se podría considerar tanto de la saga *Compati Hero*, como de la saga *Super Robot Taisen*, ya que todos los participantes son de franquicias de robots gigantes (*Gundam*, *Mazinger Z*, *Getter Robot*...). En este juego nos moveremos por un tablero y en caso de coincidir con un enemigo empezará un combate que se resolverá a base de cartas de batalla. Existen dos modos de juego: el principal y el de batalla, donde podrán participar hasta 4 jugadores.



GAIA SAVIOR: HERO SAIDAI NO SAKUSEN (1994)

Este juego apareció en 1994 para Super Famicom y es muy similar a *Hero Senki*, ya que nos encontramos ante un RPG donde controlaremos a personajes humanos en el mapa y a los héroes en las batallas por turnos. Es llamativo, pero de nuevo necesitaremos saber algo de japonés (o tener una paciencia prodigiosa) para poder entender sus extensos menús y no quedarnos atascados en la historia.



BATTLE FORMATION (1997)

Battle Formation apareció para PlayStation e 1997 y pese a incluir *Battle* en el título, no nos encontramos ante un juego deportivo, si no ante uno de estrategia por turnos (al estilo *Super Robot Taisen*). Puede que el planteamiento no sorprenda, pero el hecho de que tenga gráficos tridimensionales (algo poco habitual en esta saga) y que los protagonistas sean los villanos de las franquicias *Ultraman*, *Gundam* y *Kamen Rider*, si que le dan un toque especial.

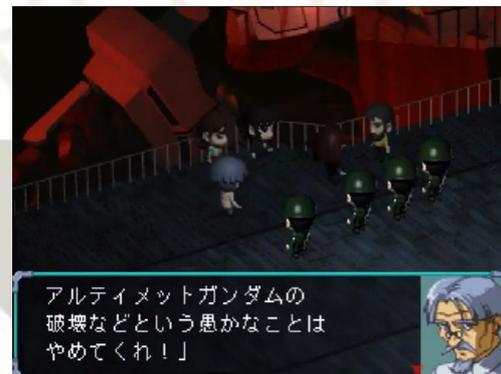


SUPER HERO SAKUSEN (1999) y SUPER HERO SAKUSEN DAIDARO NO YABO (2000)

Los *Super Hero Sakusen* (también conocidos como *Super Hero Operations*) aparecieron para PlayStation a finales de la década de los 90 y principios del 2000.

En esta ocasión nos encontramos con otro juego de RPG donde los protagonistas son diferentes personajes de las franquicias de siempre, aunque también aparecen algunos menos habituales como los *Metal Hero*. Curiosamente, los personajes de la franquicia *Kamen Rider* no aparecen en el juego de 1999, pero regresan en *Super Hero Sakusen Daidaro no Yabo*.

Tal y como podéis suponer, el juego está lleno de textos en japonés que dificultan que lo disfruten personas que no sepan el idioma nipón.



TOKUSATSU BOUKEN KATSUGEKI SUPER HERO RETSUDEN (2000)

Después de muchos años, la saga *Compati Hero* regresa por segunda (y última) vez a una consola de Sega, ya que *Super Hero Retsuden* apareció exclusivamente para Dreamcast. En este juego de aventura y acción, con toques de RPG, nos encontraremos a personajes de franquicias como *Kamen Rider*, *Super Sentai*, *Uchuu Tetsujin Kyodain* y algunos personajes más de otras series. El hecho de que no aparezcan ni *Ultraman* ni *Gundam* hacen que este juego esté más fuera que dentro de la saga *Compati Hero*, pero he preferido incluirlo en el especial igualmente.



LOST HEROES (2012) Y LOST HEROES 2 (2015) (NINTENDO 3DS)

Si hay algo digno de aplaudir en la saga Compati Hero, es que nunca les ha dado miedo experimentar con diferentes géneros y eso se nota incluso en los juegos más recientes.

Lost Heroes y su secuela son juegos de RPG donde recorreremos escenarios desde una vista en primera persona (al estilo de los antiguos juegos RPG donde recorríamos mazmorras) y mientras exploramos los niveles nos encontraremos con los típicos combates aleatorios, que se resolverán por turnos. Los personajes que controlamos son los esperados en esta saga, a estas alturas no sorprenderán a nadie.

Lost Heroes apareció para Nintendo 3DS y PSP y *Lost Heroes 2* para Nintendo 3DS.



SUPER HERO GENERATIONS (2014)

Voy a acabar este larguísimo especial con *Super Hero Generations*, un juego que fue lanzado para PlayStation 3 y PSVita, ¿Dónde? Pues en Japón, donde va a ser. Al parecer este juego tiene dos versiones, la normal y la especial, que cuenta con una banda sonora distinta, que incluye los temas de las franquicias que aparecen en el juego.

De nuevo nos encontramos con un juego que es extremadamente similar a la saga *Super Robot Taisen*, ya que se trata de un juego de estrategia por turnos, pero claro, como las franquicias usadas son *Kamen Rider*, *Gundam* y *Ultraman*, pues se considera parte de la saga *Compati Hero*. Y ya que menciono a los héroes, creo que la verdadera gracia de este juego es que tenemos casi 40 héroes disponibles, lo cual seguro que satisfecerá a los fans más veteranos de esas franquicias.



Y con esto se acaba el especial, ha sido una tarea complicada hablar de esta particular saga y puede que a muchos de vosotros jamás os hayan llamado la atención los héroes que la protagonizan, pero a mí siempre me han hecho bastante gracia y creo que vale la pena echarle un vistazo a algunos de sus juegos, puede que no sean los mejores de sus respectivas consolas, pero aun así pueden hacernos pasar un buen rato.

Skullo



STAFF

Skullo (Martín Fernández): Redacción, dirección y maquetación (todo, vaya)



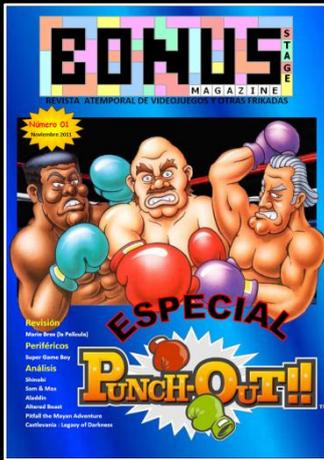
¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo.

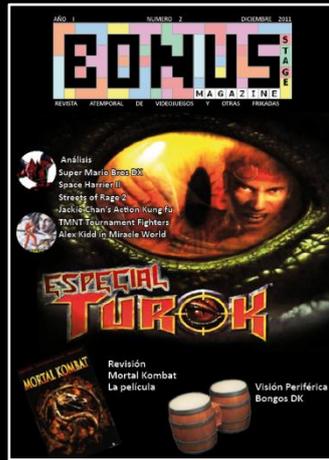
¡Es muy sencillo!



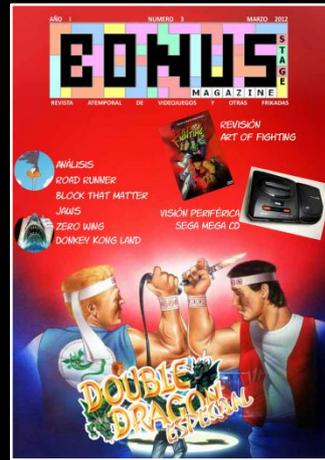
Y no olvidéis leer los números anteriores:



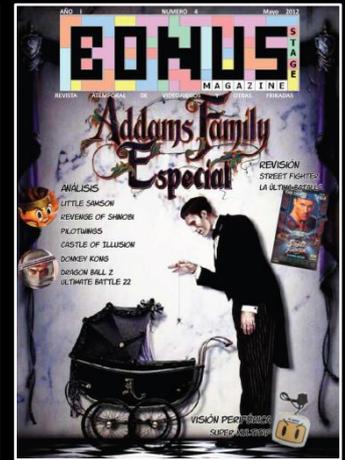
#01 Especial Punch Out!
Noviembre 2011 (36 págs.)



#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



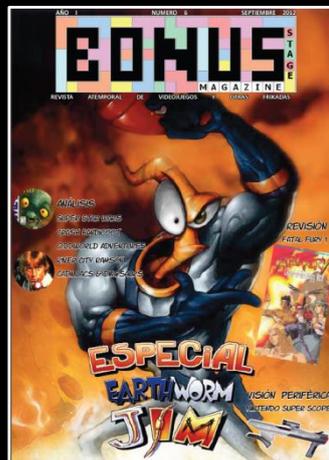
#04 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



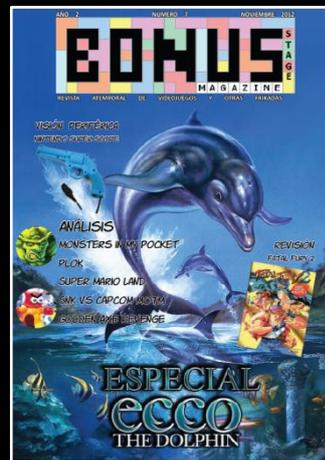
#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



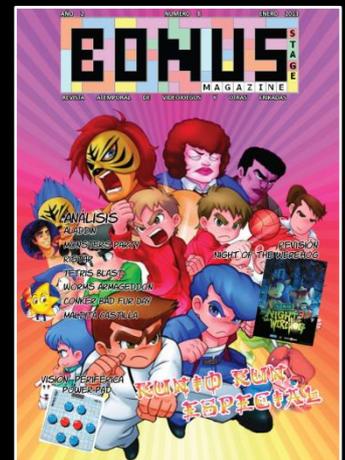
#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



#06 Esp. EarthwormJim
Septiembre 2012 (45 págs.)



#07 Esp. EccotheDolphin
Noviembre 2012 (54 págs.)



#08 Esp. KunioKun (Renegade)
Enero 2013 (55 páginas)



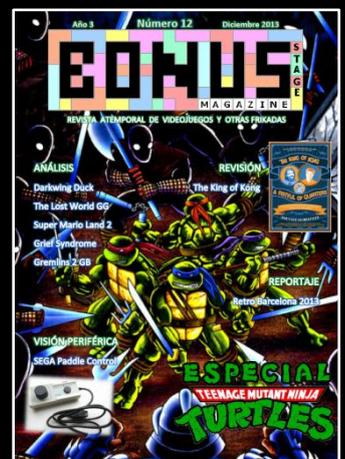
#09 Especial Jurassic Park
Abril 2013 (51 páginas)



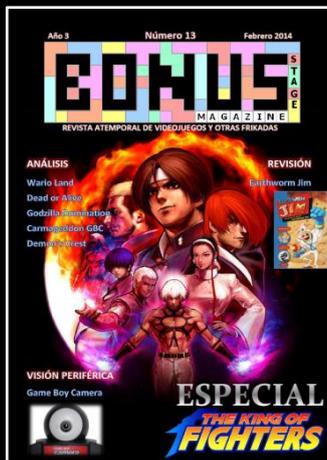
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 páginas)



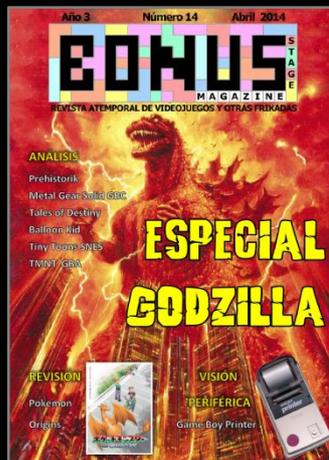
#11 Especial Alex Kidd
Octubre 2013 (55 págs.)



#12 Especial Tortugas Ninja
Diciembre 2013 (69 págs.)



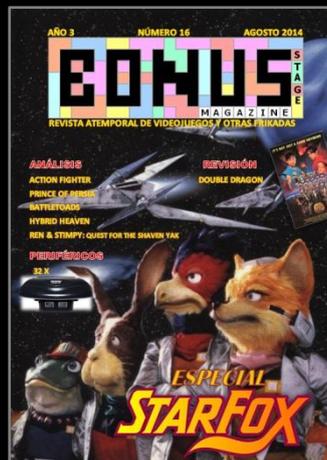
#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)



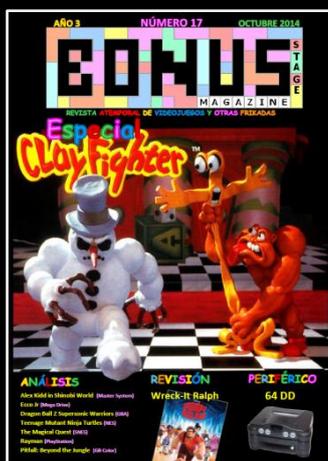
#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)



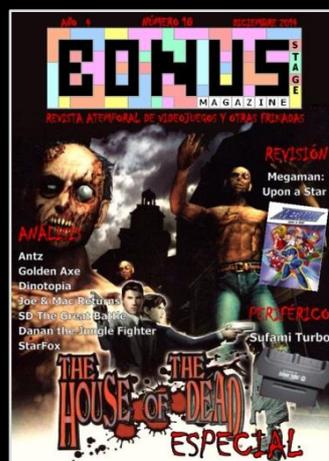
#15 Esp. Jojo's Bizarre Adventure
Junio 2014 (66 páginas)



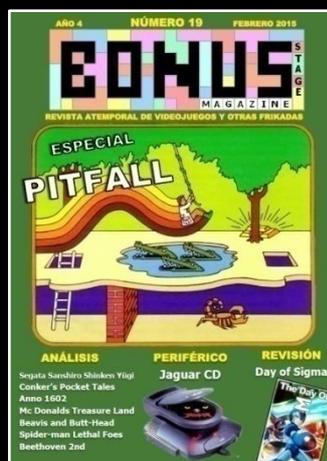
#16 Especial Starfox
Agosto 2014 (61 páginas)



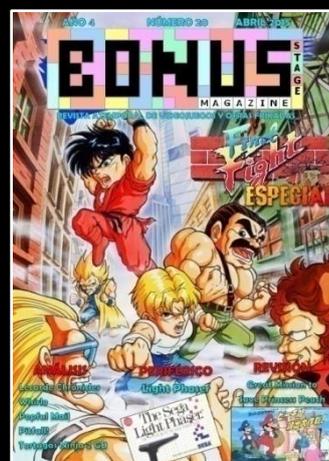
#17 Especial Clayfighter
Octubre 2014 (60 páginas)



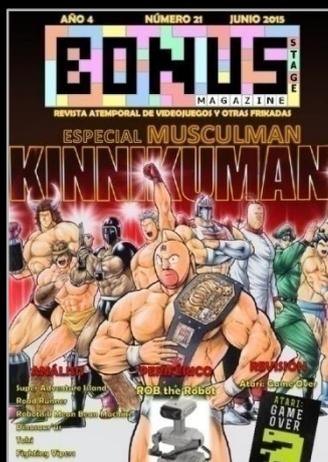
#18 Esp. House of the Dead
Diciembre 2014 (73 páginas)



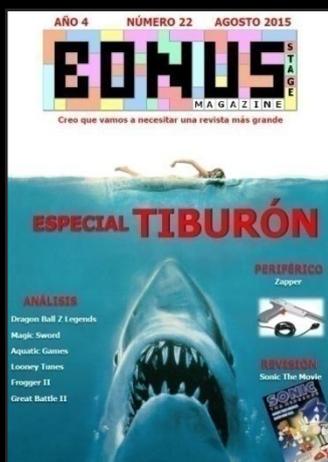
#19 Especial Pitfall
Febrero 2015 (59 páginas)



#20 Especial Final Fight
Abril 2015 (58 páginas)



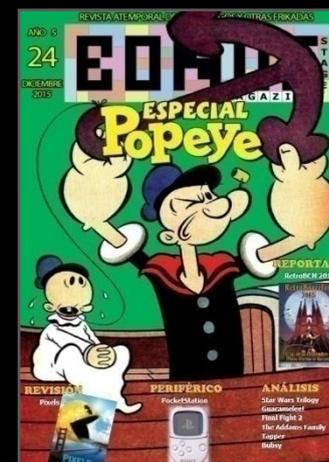
#21 Especial Musculman
Junio 2015 (61 páginas)



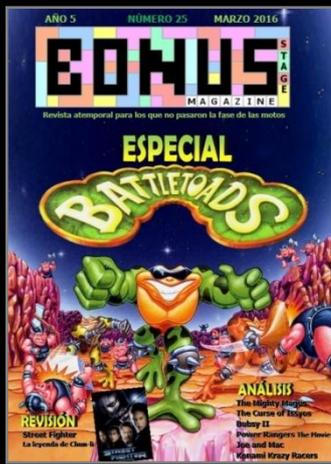
#22 Especial Tiburón (Jaws)
Agosto 2015 (51 páginas)



#23 Especial Splatterhouse
Octubre 2015 (49 páginas)



#24 Especial Popeye
Diciembre 2015 (58 páginas)



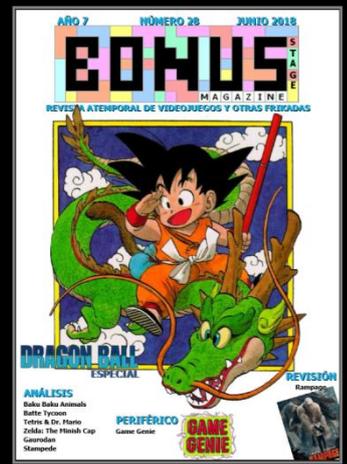
Nº 25 Especial Battletoads
Marzo 2016 (64 páginas)



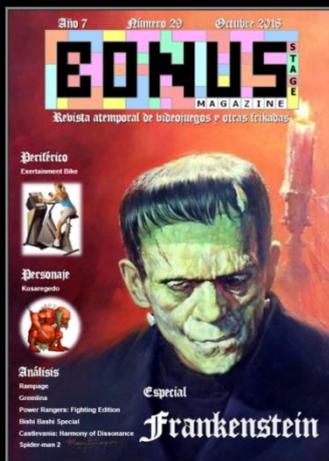
Nº 26 Esp. Marvel VS Capcom
Diciembre 2016 (55 páginas)



Nº 27 Especial Trolls
Septiembre 2017 (49 páginas)



Nº 28 Especial Dragon Ball
Junio 2018 (53 páginas)



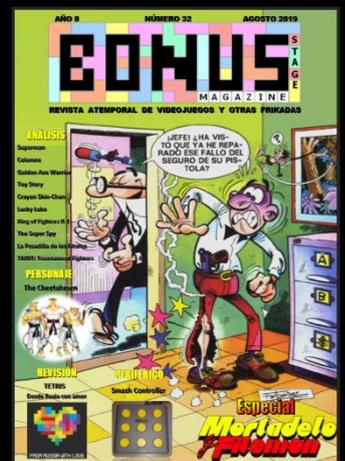
Nº 29 Especial Frankenstein
Octubre 2018 (81 páginas)



Nº 30 Beavis and Butt-Head
Marzo 2019 (65 páginas)



Nº31 Especial DIE HARD
Mayo 2019 (69 páginas)



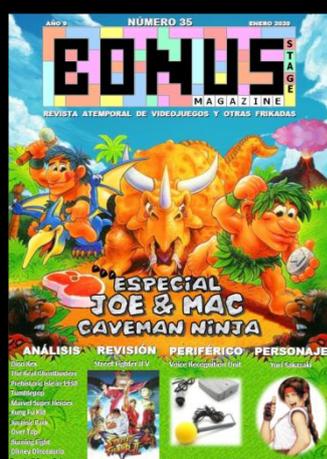
Nº32 Esp. Mortadelo y Filemón
Agosto 2019 (83 páginas)



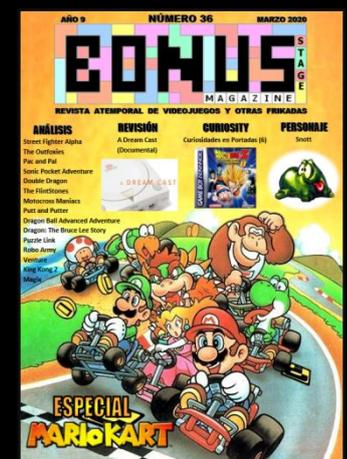
Nº 33 Esp. Evil Dead
78 páginas – Octubre 2019



Nº 34 Especial Bubsy
89 páginas – Diciembre 2019



Nº 35 Especial Joe & Mac
70 páginas – Enero 2020



Nº 36 Especial Mario Kart
85 páginas – Marzo 2020

NÚMERO 37 Especial HULK

94 Páginas - Abril 2020



JUEGOS ANALIZADOS

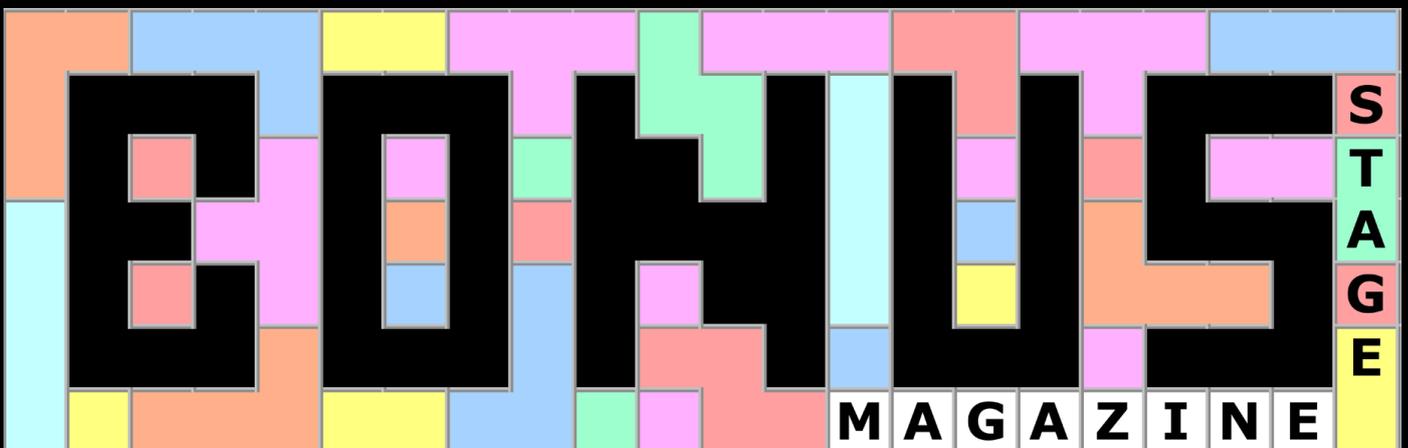
- Double Dragon 2 (Arcade)
- Rolling Thunder (Arcade)
- Mr. Goemon (Arcade)
- Pitfall II: Lost Caverns (Atari 2600)
- The Flash (Master System)
- Columns III (Mega Drive)
- Power Rangers (Game Gear)
- Mario and Yoshi (NES)
- Dragon Ball Z Hyper Dimension (Super Nintendo)
- Pokémon Pinball (Game Boy Color)
- Art of Fighting (Neo Geo)
- Crossed Swords (Neo Geo)
- Fortress (Game Boy Advance)
- Cotton: Fantastic Night Dreams (Neo Geo Pocket Color)
- Neo Geo Cup 98 Plus Color (Neo Geo Pocket Color)

PERIFÉRICO: Multitap de NES

PERSONAJE: Andore (Hugo)

CURIOSITY: Curiosidades en Portadas (7ª parte)

ESPECIAL: HULK



SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

1- EL DESCONOCIDO



El desconocido es un enemigo de *The Magical Quest*

2- LA SOMBRA



La sombra es Willy de *Double Dragon*

3- EL ERROR



El error está en el enemigo que aparece a la derecha, que en realidad es del juego *Bubsy II*

STAGE MAGAZINE

NÚMERO 38
JUNIO 2020

