

BOOM! STAGE MAGAZINE

REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS



ESPECIAL CAZAFANTASMAS

¡MÁS DE 100 PÁGINAS!



ANÁLISIS

- Aliens
- Splatterhouse 3
- Haunting Starring Polterguy
- Musya: Classic Japanese Tale of Horror
- Castlevania Symphony of the Night
- Beetlejuice
- Jaws - Tiburón
- Gremlins Unleashed
- Killer Instinct
- Dr. Chaos
- Pac-Man
- Laser Ghost
- Demon's World
- Soft And Cuddly
- Ghost Manor

PERSONAJE

Ridley



REVISIÓN

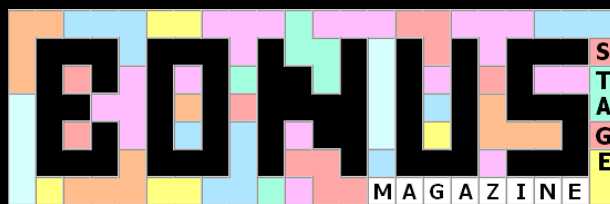
Tekken The Motion Picture



PERIFÉRICO

Super Charger





ÍNDICE



Editorial por Skullo03

Análisis

Ghost Manor por Skullo 04

Soft and Cuddly por Skullo 07

Dr. Chaos por Skullo 09

Jaws - Tiburón por Skullo 12

Demon's World por Skullo 15

Aliens por Skullo 18

Laser Ghost por Skullo 21

Beetlejuice por Skullo 23

Musya: Classic Japanese Tale of Horror por Skullo ... 27

Haunting Starring Polterguy por Skullo 30

Splatterhouse 3 por Skullo 33

Killer Instinct por Skullo 36

Castlevania Symphony of the Night por Skullo 41

Pac-Man por Skullo 46

Gremlins Unleashed por Skullo 49

Pausatiempos por Skullo 53

Periférico

Starpath SuperCharger por Skullo 54

Revisión

Tekken The Motion Picture por Skullo 58

Personaje

Ridley por Skullo 63

Especial

Cazafantasmas por Skullo 66

Maquetación: Skullo

Todas las imágenes y nombres que aparecen en esta revista son propiedad de sus respectivas marcas, y se usan simplemente a modo informativo. Las opiniones mostradas en esta revista pertenecen al redactor de cada artículo.

EDITORIAL

Bienvenidos al número 45 de la revista Bonus Stage Magazine, que técnicamente iba a ser el especial Halloween de Noviembre de 2021, pero que ha sufrido tantos retrasos que ha terminado apareciendo en Marzo del 2022.

Aunque ya no sea un número de Halloween, comprobareis que los análisis tienen una temática "monstruosa" pero gracias a ello he comentado algunos juegos poco conocidos (como *Demon's World* o *Musya The Classic Japanese Tale of Horror*) y también he incluido otros mucho más populares (*Castlevania Symphony of the Night*, *Killer Instinct* o *Splatterhouse 3*).

El resto de secciones están dedicadas a Ridley (el enemigo acérrimo de Samus Aran en *Metroid*) al Supercharger (un periférico que permitía cargar juegos en formato cinta en nuestra Atari 2600) y un comentario sobre la película de animación de Tekken aparecida en 1998.

En cuanto al especial, pues ya habeis visto que está dedicado a los Cazafantasmas, de manera que he comentado los videojuegos, los cómics, las series de televisión y las películas (y gracias al retraso que ha habido con este número, he podido incluir *Ghostbusters Afterlife*, que apareció a finales de 2021 en cines).

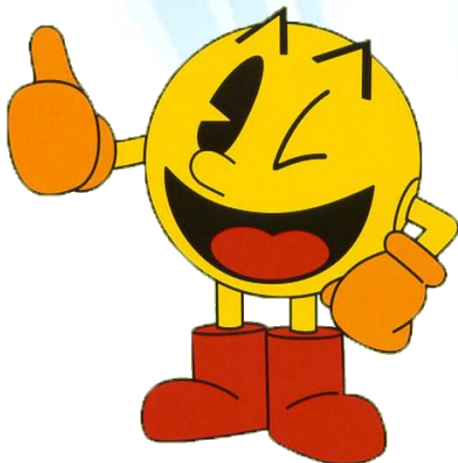
Y bueno, ya sabéis que os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog, así como ver y comentar los diferentes artículos que vamos subiendo de tanto en tanto:

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

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

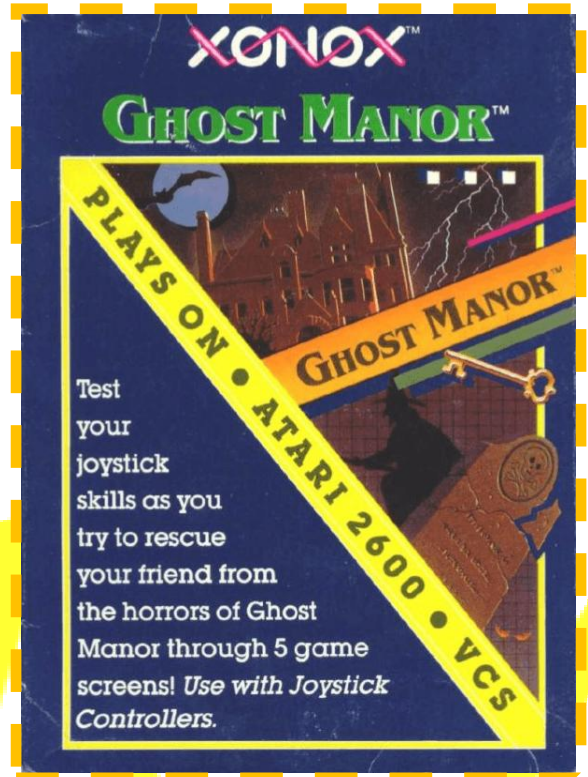
<https://www.facebook.com/pages/BONUS-Stage-Magazine/294737213874538>

Espero que disfrutéis de este número que tanto me ha costado terminar ¡Nos vemos en el siguiente!



Skullo

GHOST MANOR

Plataforma: Atari 2600**Jugadores:** 1**Género:** Habilidad/Acción**Desarrollado por:** Xonox**Año:** 1983

La historia de *Ghost Manor* es la típica en la cual una pareja de enamorados es separada por un monstruo (Drácula), de manera que uno de ellos queda atrapado en el castillo (o mansión) del vampiro y el otro tendrá que recorrerla para salvarla.

GRÁFICOS

El apartado gráfico es sorprendente (dentro de lo que es el catálogo de Atari 2600). Tenemos dos personajes distintos, el chico (regordete y con gorra) y la chica (delgada y con vestido) perfectamente diferenciados, variedad de fases (un cementerio, la entrada del castillo, las habitaciones y finalmente la sala donde nos espera Drácula, que es una sombra totalmente negra, pero con una capa y un sombrero de copa claramente identificables). En las dos primeras fases aparecen más enemigos, algunos de ellos bastante llamativos (el fantasma, el esqueleto o el monstruo con el hacha) y el resto bastante olvidables y simples.

El esfuerzo que pusieron en este apartado se nota en detalles como poder controlar a cualquiera de los dos protagonistas (incluso podemos ver al que ha sido secuestrado en la última fase), el añadido de los truenos (que iluminan la pantalla), los cambios que aparecen si subimos la dificultad (el fantasma del primer nivel se cambia por un esqueleto y algunas fases están a oscuras) y en el hecho de que este juego tenga un final, tras completar la última fase (algo muy poco habitual en esta consola). Es uno de los juegos de Atari 2600 con más variedad que he visto.



Persiguiendo al fantasma en el cementerio



Segunda fase, entrada al castillo

SONIDO

Tras la “inquietante” música de la introducción veremos que el juego intenta esforzarse por mantener una atmósfera acorde a la temática del juego, con truenos (que además iluminarán la pantalla) y con algunos sonidos típicos de Atari 2600 (algunos de los cuales pueden resultar incluso molestos).

JUGABILIDAD

Los protagonistas de la aventura son una pareja, uno de ellos quedará atrapado en la mansión y el otro será el personaje que controlaremos, el hecho de poder elegir al chico o a la chica no varía nada en cuanto a jugabilidad pero es un gran detalle.

Nuestra aventura se dividirá en 5 fases distintas, todas ellas con límite de tiempo (señalado por un reloj de arena)

En la primera (el cementerio) tendremos que perseguir al fantasma multicolor (o a un esqueleto) para conseguir lanzas, cuando hayamos alcanzado un número concreto (que variará según la dificultad) pasaremos de nivel. La única manera de morir en esta fase es por tiempo, lo cual hace que sea bastante aburrida.

En la segunda fase nos sitúa en la entrada del castillo y nuestra misión es eliminar a los enemigos que hay por encima nuestro usando las lanzas que conseguimos en la fase anterior. Esto no es fácil debido a que los enemigos se mueven muy deprisa y a que tendremos que estar atentos al monstruo que vigila la entrada, que nos perseguirá por la pantalla para tratar de matarnos con su hacha.



Primera fase, la chica tras el esqueleto



Tercera fase, a buscar en los ataúdes



Cuarta fase, estamos cerca de Drácula

Las dos siguientes fases son muy similares, en ellas tendremos que recorrer el interior del castillo rebuscando en los ataúdes para encontrar un crucifijo mientras una pared se mueve para tratar de aplastarnos y luego salir de la habitación usando las escaleras. Si jugamos en dificultad alta la habitación estará a oscuras y nuestra visión quedará limitada al rápido destello de los truenos que caen, aunque también podemos encontrar una lámpara que las iluminará.

La última fase es el enfrentamiento contra Drácula, el cual nos perseguirá por la habitación constantemente. Para derrotarlo tendremos que conseguir situarlo en la parte superior derecha de la pantalla y usar las cruces para empujarlo hacia la celda.

La variedad jugable de este juego es sorprendente (para ser de Atari 2600) y los controles no están mal, aunque es cierto que su dificultad no permite dudar un momento.

DURACIÓN

Este juego puede completarse en menos de 10 minutos, pero a partir de la segunda fase se vuelve bastante difícil (incluso en el nivel normal). Si subimos la dificultad veremos que hay cambios importantes que hacen que el reto aumente notablemente (tener menos lanzas en la segunda fase o que las dos de buscar crucifijos sean a oscuras).

Es un juego corto, pero su dificultad general, su variedad entre fases y los cambios que suceden cuando aumentamos la dificultad pueden hacernos rejugarlo varias veces.

CONCLUSIÓN

Ghost Manor es un juego muy interesante, es cierto que ninguna de sus fases es increíble (y la primera es incluso aburrida) y que es un juego corto (pero también intenso). Su variedad entre fases y su temática le hacen sobresalir ligeramente de otros juegos de Atari 2600, vale la pena probarlo.



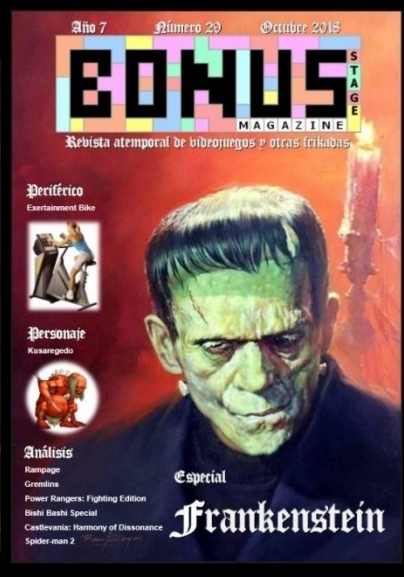
Enfrentamiento contra Drácula



Pantalla de título

Skullo

TODAVÍA NO TENEMOS UN ESPECIAL DRÁCULA, PERO PODEIS ECHAR UN VISTAZO AL NÚMERO 29 - ESPECIAL FRANKENSTEIN



SOFT AND CUDDLY

Plataforma: ZX Spectrum**Jugadores:** 1**Género:** Acción, Aventura**Desarrollado por:** John George Jones**Año:** 1987

En el número 40 de esta revista (Especial Gremlins) comenté el juego *Go To Hell*, donde controlábamos a un personaje en un mundo infernal lleno de escenas violentas, con los coloridos gráficos de un Spectrum.

Posteriormente, el creador del juego (John George Jones) lanzó un juego llamado *Soft and Cuddle*, que se podría considerar una secuela de *Go To Hell*, quizás no en historia, pero sí en desarrollo y estética.

La historia de *Soft and Cuddle* es un tanto extraña (como el juego en sí mismo), al parecer nuestra madre (la Reina Androide) ha sido desmembrada y nosotros tendremos que recuperar sus trozos para completar el juego.

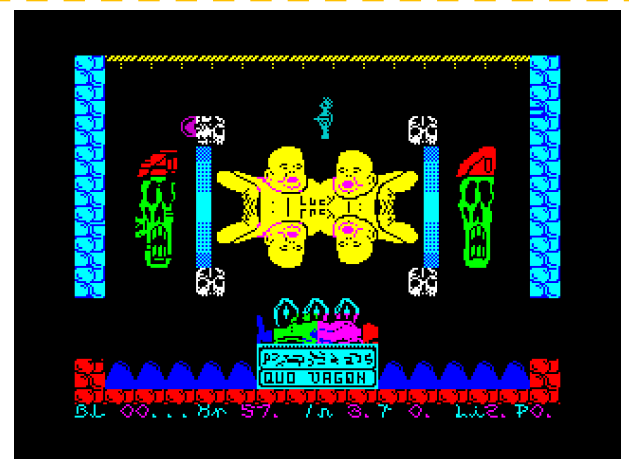
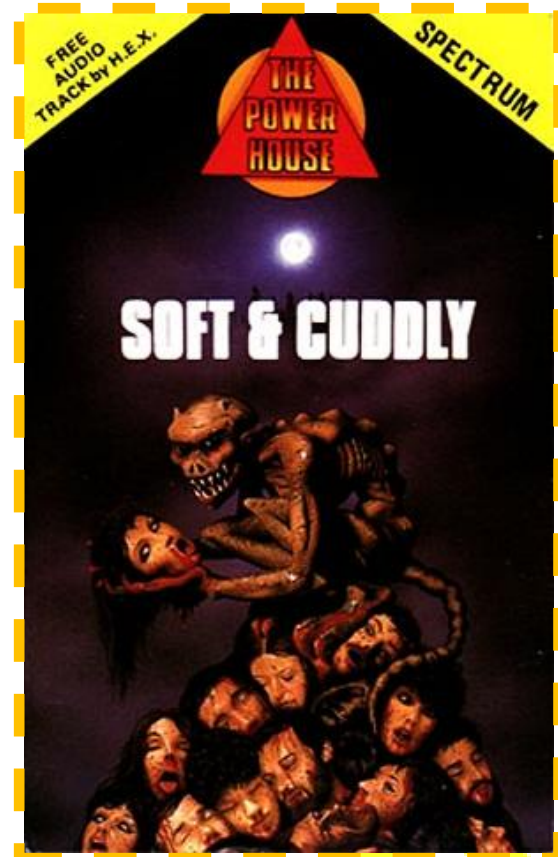
GRÁFICOS

La introducción nos muestra a una cara de loco (basada en la de Alice Cooper) de color azul, con varias heridas y pinchos en su cabeza, nada comparado con lo que está por venir, pues cuando empezamos la aventura veremos cosas mucho más retorcidas y extrañas, como cuerpos mutilados, bebés fusionados, ovejas, cabezas aplastadas, muchas calaveras con boinas militares, pinchos, sangre... en general, una especie de infierno personal de torturas varias con gráficos coloridos, pero con un acabado muy variable, que tendremos que evitar.

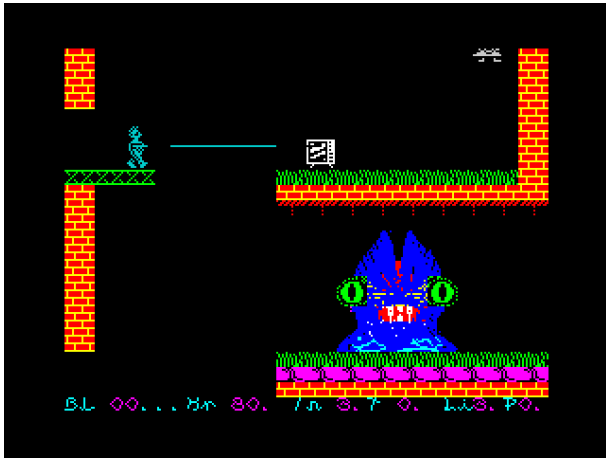
También hay algunos enemigos que se moverán por la pantalla y nos dispararán, con diseños pasan de simples (el fantasma) a extraños (una especie de televisor). Nuestro personaje es un tipo regordete con una pistola y supuestamente un jet pack (que no se aprecia en su figura), lo único medio normal que veremos en el juego.

SONIDO

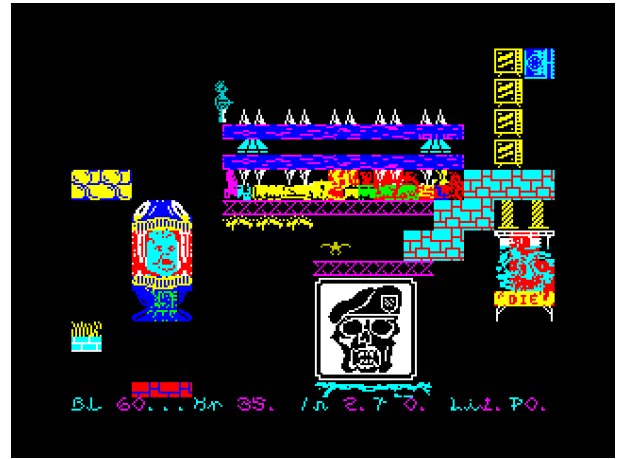
Los sonidos son crujidos y ruidos extraños, algo inquietantes, lo cual le pega bastante al juego. Son escasos y nada memorables, además de repetitivos, así que este apartado no es nada a destacar.



Bebés fusionados, calaveras con boina militar...



Nuestro personaje disparando su arma

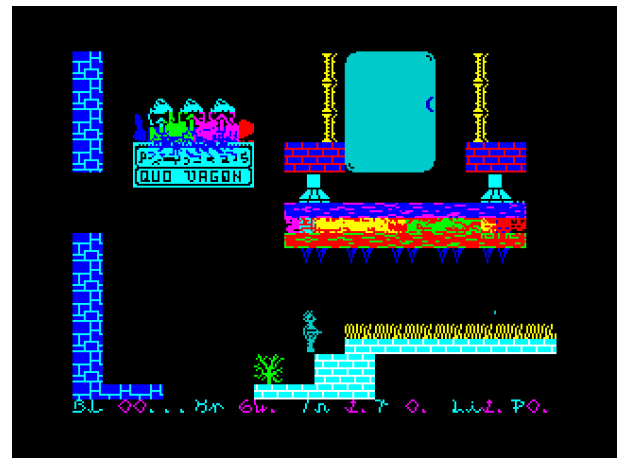


Prácticamente todo nos hará daño

JUGABILIDAD

Nuestra misión es encontrar los trozos de nuestra madre, pero para que estos aparezcan, tendremos que buscar la nevera y meternos dentro. Si encontramos uno de ellos, tendremos que volver a la nevera y depositarlo dentro, cuando los tengamos todos, nos tenemos que dirigir a la pantalla donde está la cara gigante, que es donde se encuentra la salida (en la parte superior derecha).

Nuestro personaje puede moverse a izquierda o derecha, saltar (o volar) presionando arriba y disparar una pistola laser, que nos permite eliminar enemigos y agujerear paredes. El control del salto (o vuelo) es bastante raro, cuesta bastante hacerse a él para poder movernos por las pantallas sin resultar dañado, lo cual es casi un milagro, pues prácticamente todo nos daña (paredes incluidas) y aunque hay algunas cosas que no son dañinas, es muy difícil saber cuáles son. Resumiendo, el control es mejorable y el desarrollo del juego es un tanto puñetero.



Ese rectángulo azul de la parte de arriba es la nevera

DURACIÓN

Aunque podemos completar el juego en menos de una hora, su naturaleza confusa (algunas partes del cuerpo que tenemos que buscar, no son reconocibles), críptica (hay zonas donde tenemos que romper paredes y atravesarlas) y dañina (prácticamente todo lo que toquemos nos daña) lo puede hacer durar muchísimo.

Seguramente muchos jugadores abandonen el juego sin completarlo y sinceramente, puedo entenderlo, porque se hace aburrido dar vueltas sin ton ni son, muriendo tontamente. Aquellos que perseveren y lo completen verán un final absolutamente absurdo y simple, ya que solo es una frase sin demasiado sentido, que demuestra el particular sentido del humor de su creador.

CONCLUSIÓN

Soft and Cuddly es bastante similar a *Go To Hell*, sus gráficos son demenciales y enfermizos, su jugabilidad brutal y su objetivo similar, es cierto que la jugabilidad varía entre ambos, pero aun así, creo que los que más disfrutarán este juego, son aquellos que lograron pasar un buen rato con *Go To Hell*.

Skullo



Pantalla de título

DR CHAOS

Plataforma: NES

Nombres: *Dr Chaos* (América), *Dokutā Kaosu: Jigoku no Tobira* (Japón)

Jugadores: 1

Género: Aventura, Plataformas, Acción

Desarrollado por: Aventura, Plataformas, Acción

Año: 1987(Japón) 1988 (América)

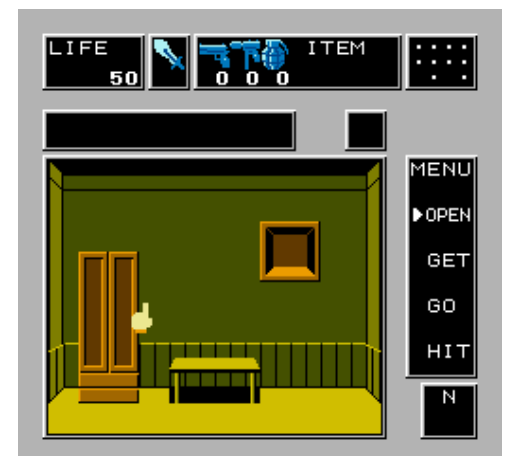
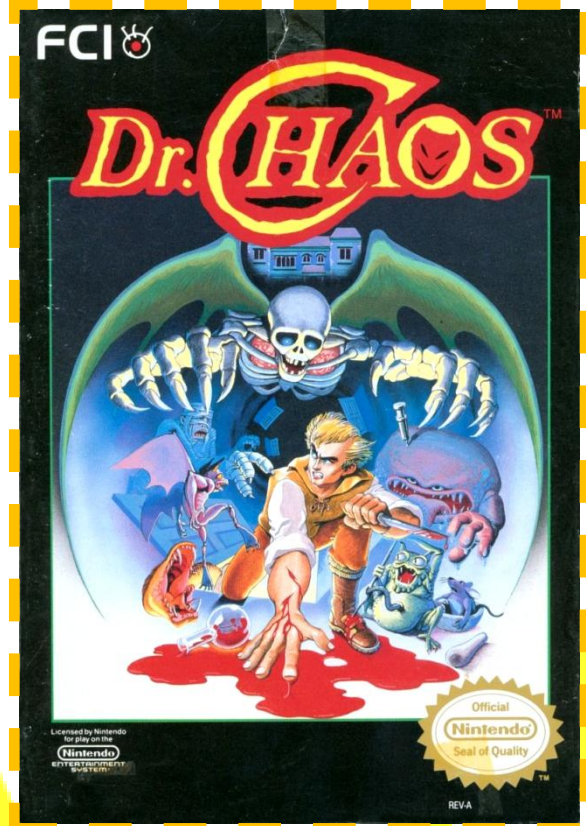
Dr Chaos (también conocido como *Dr Chaos: Hell's Gate*) es un juego de aventura y acción donde controlamos al hermano del científico loco que da nombre al título. Al parecer el Dr Chaos ha logrado crear portales que conectan nuestro mundo con el de los monstruos y tras eso ha desaparecido, nuestra misión será rescatarle, pero para ello tendremos que sobrevivir a las abominaciones que han aparecido desde ese otro mundo y a la laberíntica mansión donde el Dr Chaos hacía sus extraños experimentos.

GRÁFICOS

El juego está dividido en dos partes totalmente distintas, una de exploración y otra de acción.

En la parte de exploración vemos las habitaciones de la casa en primera persona, podemos interactuar con los objetos lo cual es interesante, sin embargo todas las habitaciones parecen iguales y algunos elementos son muy parecidos entre sí (una puerta abierta y un armario abierto), lo cual hace que sea confuso navegar por ellas y les resta encanto.

Las zonas de acción y plataformas son algo más variadas, empezaremos dentro la casa, pero luego llegaremos a zonas distintas, algunas de ellas exteriores, con árboles y lagos. Gráficamente no son espectaculares, pero creo que son aceptables. Nuestro personaje es hombre genérico, pero se ve bastante bien (incluso va modificando su sprite al obtener algunos ítems, como el casco) y los enemigos, aunque se repiten bastante, son variados (ratas, murciélagos, calaveras, bolas de moco, pirañas, gárgolas y algunos monstruos extraños), los jefes finales son pequeños y poco llamativos, aunque hay un par que están algo más detallados. En términos generales, no diría que sean malos gráficos, pero es cierto que la elección de los colores es mejorable (los predominantes son verde, marrón, negro y gris). El final del juego no es especialmente gratificante, pero al menos vemos el desenlace de la historia en lugar de una pantalla negra con letras como era habitual en muchos juegos de la época.



Explorando las habitaciones

SONIDO

Las músicas no son geniales, pero si me parecen llamativas, además varían según la zona del juego en la que estemos, lamentablemente son melodías muy cortas y eso hace que terminen repitiéndose más de la cuenta (sobretudo la que sale cuando estamos explorando la mansión, que es la que vamos a escuchar durante más rato.)

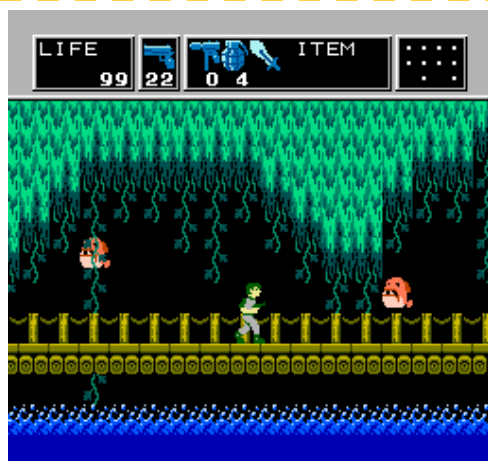
JUGABILIDAD

La jugabilidad se divide en dos partes, la de plataformas y acción y la de exploración. El objetivo del juego es ir entrando por puertas y dentro de ellas rebuscar en las habitaciones hasta encontrar un pasadizo al mundo de los monstruos, donde tendremos que eliminar a un jefe para conseguir objetos importantes, entre los que se encuentra el arma que necesitamos para matar al jefe final (que está dividida en varios fragmentos).

En la de parte de plataformas y acción tenemos un botón para atacar y otro para saltar, para entrar por puertas solo hay que presionar arriba y si queremos cambiar de arma entre las disponibles tendremos que usar el botón SELECT. Todo es bastante sencillo y al momento ya te haces con los controles.



Entrando en la mansión del Dr. Chaos



Zona de plataformas y acción



Desde esta ventana llegaremos a una zona nueva

Una vez entramos en una habitación llegamos a la parte de exploración y aquí la cosa se complica más de lo necesario. Veremos las habitaciones con una vista en primera persona y podremos mover una mano para interactuar con los elementos que hay en ella, si presionamos izquierda o derecha en el margen de la habitación miraremos la pared de al lado (en la parte inferior hay un recuadro donde nos indica hacia donde estamos mirando). Conviene recordar porque parte de la habitación hemos entrado para no confundirnos y salir por donde hemos entrado pensando que llegaremos a un sitio nuevo.

Dentro de las habitaciones encontraremos muebles (mesitas, armarios, sofás) y objetos decorativos (cuadros), que no estarán ahí por motivos estéticos, ya que podemos interactuar con ellos. En la parte derecha de la pantalla veremos un menú con las opciones que podemos elegir: OPEN (abrir armarios) GET (agarrar los objetos e ítems que encontremos) GO (ir hacia esa dirección en caso que sea posible, porque hay una puerta, una ventana o un agujero) y HIT (sirve para golpear elementos y que estos suelten ítems que no se ven a simple vista y para romper la pared y encontrar caminos ocultos). Para navegar por este menú tenemos que presionar el botón B y mover con la cruceta, para ejecutar la acción, solo hay que darle al botón A. De vez en cuando aparecerán enemigos en este modo y eso nos llevará a fuera de la habitación para pelear contra ellos.

Es fácil adaptarse a la parte de plataformas, aunque es cierto que la reaparición constante de enemigos es muy molesta, sin embargo la parte de exploración requiere mucha paciencia, sobretodo porque es fácil confundirse y porque es bastante críptica, ya que pese a que hay muchas puertas para movernos por la mansión, veremos que para avanzar tenemos que ir haciendo agujeros en la pared o entrar por ventanas, algo que hace nuestra aventura muchísimo más difícil.

En general creo que los controles son correctos, aunque este es uno de esos juegos que requieren que dediquemos tiempo para disfrutarlos, puede que haya personas que ni siquiera intentándolo un buen rato, lleguen a disfrutarlo. Personalmente creo que es más interesante de lo que parece durante la primera partida, pero sus secretos crípticos pueden provocar que estemos dando vueltas en la misma zona como tontos y eso le hace perder encanto.

DURACIÓN

Si sabemos exactamente lo que hacer y somos especialmente hábiles para evitar que nos maten los enemigos, podríamos tardar en torno a una hora para ver el final del juego. Sin embargo, para llegar a tener ese nivel de habilidad y conocimiento del juego hay que invertir muchas horas.

La parte de exploración esconde muchos secretos y es bastante confusa, aunque te acostumbres a ella nunca estarás del todo seguro de si te estás dejando algo (como golpear paredes para hacer aparecer nuevos caminos). Las zonas de plataformas son inicialmente duras al principio de la aventura (tenemos menos vida y armamento) pero si superamos esa primera etapa y encontramos botellas de vida y muchas armas, el juego se vuelve mucho más asequible, además los jefes no son especialmente complicados (podemos eliminar a casi todos con rutinas concretas, sin arriesgarnos demasiado).

La mayoría de jugadores abandonarán este juego al sentirse perdidos, pero aquellos que quieran continuar la aventura y se adapten a su desarrollo encontrarán un juego que les dará bastantes horas de diversión y algunos quebraderos de cabeza. Afortunadamente tenemos Passwords para poder continuar donde lo dejamos.

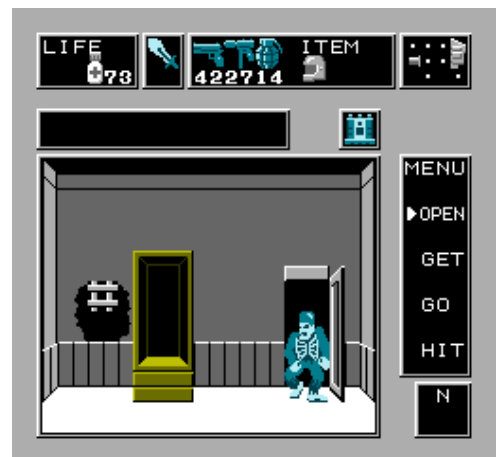
CONCLUSIÓN

Dr Chaos es un juego difícil de recomendar, tiene un planteamiento genial, pero requiere mucho esfuerzo por parte del jugador para lograr avanzar, debido a ciertos momentos crípticos y a la falta de pistas en general (algo común en los juegos de aventura de esa época). Si podéis permitir os el lujo de dedicarle horas, quizás os atrape y disfrutéis de una aventura llena de secretos y monstruos.

Su temática le puede dar un incentivo extra para determinados jugadores y su particular desarrollo jugable combinando exploración y acción quizás puede gustar a aquellos que disfrutaron de *Friday The 13th* para NES, ya que es ligeramente similar en ese aspecto.



Uno de los jefes a derrotar



Ha aparecido un monstruo mientras explorábamos



Peleando con el monstruo fuera de la habitación

JAWS - TIBURÓN

Plataforma: ZX Spectrum

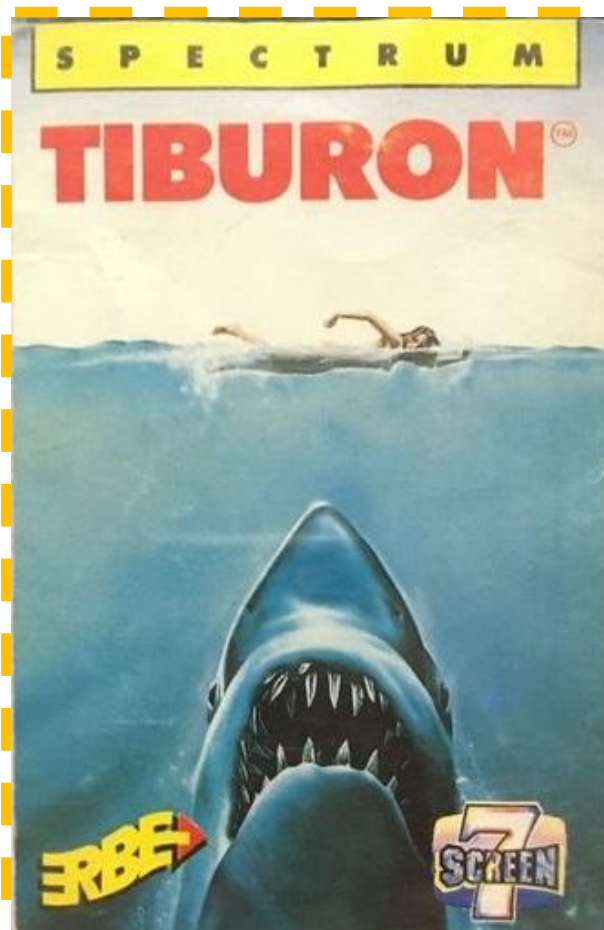
Nombres: Jaws (Europa) Tiburón (España)

Jugadores: 1

Género: Acción, Aventura

Desarrollado por: Intelligent Design Ltd

Año: 1989



Jaws (Tiburón) la película de Steven Spielberg que consiguió que medio mundo se lo pensase dos veces antes de meterse en la playa, tuvo una serie de adaptaciones a videojuegos, que ya comenté en el número 22 de esta revista, que estaba dedicado a la película.

En el número 3 de la revista ya comenté la versión de NES y ahora voy a comentar la versión para Spectrum. En esta ocasión la historia de la película se ve algo alterada, ya que tras aparecer el tiburón en Amity Island, las autoridades piden un arma especial para matar al depredador, pero el barco que la transporta se hunde y las piezas del arma se pierden en el fondo del mar. Nosotros tendremos la misión de rebuscar por los laberínticos pasajes que hay bajo el mar hasta dar con las piezas del arma, y una vez la hayamos completado, buscar al tiburón para acabar con él.

Nosotros tendremos la misión de rebuscar por los laberínticos pasajes que hay bajo el mar hasta dar con las piezas del arma, y una vez la hayamos completado, buscar al tiburón para acabar con él.

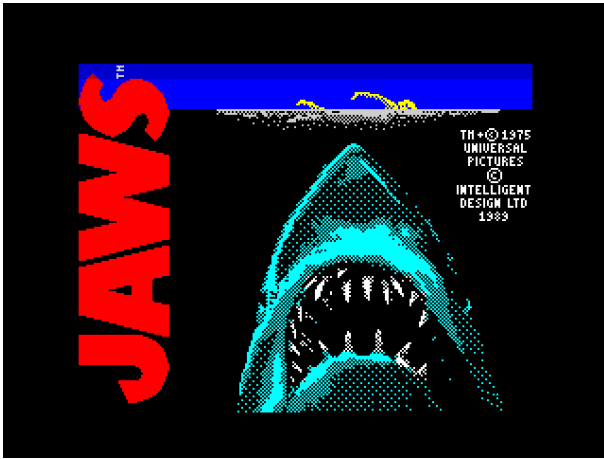
Jaws fue desarrollado por Intelligent Design y publicado por Screen 7 Ltd. Al llegar a España, se le cambió el nombre por *Tiburón* (igual que a la película) y fue publicado por Erbe. Por último comentar que dependiendo de si jugáis a la versión de 48ks o a la de 128ks os encontraréis diferencias notables en el juego.

GRÁFICOS

La pantalla de carga reproduce con mucha fidelidad el poster de la película, tras eso veremos la introducción en la cual se nos muestra como nuestro pequeño y esférico submarino entra al mar. Una vez en el juego nos encontramos con un mundo submarino a explorar, con un fondo negro que contrasta con los muros coloridos y enemigos variados (desde fauna marina como peces y estrellas de mar a formas extrañas que no sabría decir que son) de vez en cuando pasará un tiburón (para recordarnos que es un juego de *Jaws*) que tiene muy buen aspecto.

En la versión para 128ks también podremos ver el mapa de Amity Island y la cara de Quint, con un parecido notable al actor que le dio vida.

La verdad es que el apartado gráfico de este juego me gusta bastante, es todo muy claro e incluso se permiten el lujo de añadir ciertos detalles (como que salgan burbujas de oxígeno de nuestro submarino).



Pantalla de título



El mapa de Amity y el retrato de Quint

SONIDO

La música de la introducción recuerda mucho al tema principal de la película, lo cual es un punto a favor notable, al completar el juego escucharemos otra melodía que también parece provenir de otra parte de la misma canción.

Durante el juego solo escucharemos algunos efecto de sonido (disparos, explosiones...) que son más que correctos, de manera que este apartado cumple con lo que se podría esperar.

Si jugamos a la versión para 48ks, el apartado sonoro se ve reducido a la mínima expresión, una auténtica pena.

JUGABILIDAD

Nuestra misión es recorrer las diferentes playas de Amity Island para buscar los trozos del arma que nos ayudará a matar al tiburón gigante. El fondo marino está formado por pantallas laberínticas (similares a las vistas en los juegos de la saga *Metroid*) que tendremos que recorrer eliminando enemigos y evitando peligros. Durante la partida iremos consiguiendo diferentes ítems, como tesoros (puntos), bombas (eliminan los enemigos en pantalla), mejoras de armamento (balas más rápidas) o bombonas de oxígeno (aumentarán el oxígeno –número rojo en pantalla-, permitiéndonos estar más rato bajo el agua), al eliminar a enemigos concretos aparecerá una pieza del arma capaz de matar al tiburón, una vez tengamos todas las piezas podremos enfrentarnos al tiburón (se necesitan 3 disparos para matarlo).



Cuidado con el tiburón



Nuestro pequeño submarino explorando bajo el mar

En la versión para 128ks hay una parte más del juego, donde tendremos que ir manteniendo el control de las playas (cerrándolas y abriéndolas al público) para evitar que el tiburón se coma a los bañistas, pero sin llegar a tenerlas cerradas totalmente, porque eso repercutiría negativamente en los comercios de la isla. Esto aumenta la dificultad y complejidad del juego, aunque también es cierto que es la parte que más puede recordar a la película.

El control de nuestro submarino es bastante bueno y el hecho de poder disparar hacia diferentes direcciones le da un punto a favor, además podemos redefinir las teclas, lo cual agradezco profundamente.

DURACIÓN

El juego se puede completar en una hora, más o menos, pero se requieren muchas partidas para lograrlo. La dificultad general es elevada, es fácil perderse y quedarse sin oxígeno, los enemigos muy numerosos, las vidas limitadas, no hay continuaciones y aunque podemos disparar hacia cualquier dirección, el disparo no es especialmente poderoso ni rápido.



No perdáis de vista el oxígeno

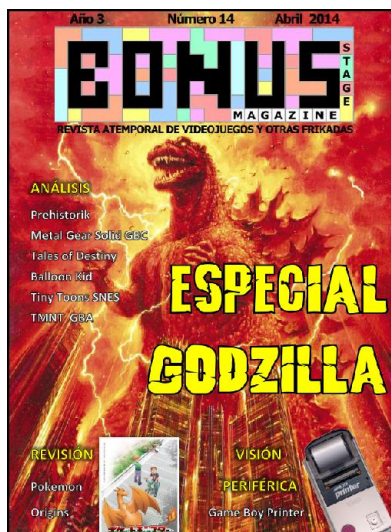


Se marcha el tiburón, podemos seguir explorando

CONCLUSIÓN

Jaws (Tiburón) es un juego muy interesante, pero también requiere mucho tiempo para ser disfrutado, ya que es laberíntico y difícil, lo cual no lo hace apto para quien busque diversión sencilla e inmediata, pero sí que hará las delicias de aquellos que busquen una buena aventura.

Skullo



SI TE GUSTAN
LOS MONSTRUOS
GIGANTES NO TE
PIERDAS EL

**ESPECIAL
GODZILLA**



DEMON'S WORLD

Plataforma: Arcade

Nombres: Demon's World (América y Europa)
Horror Story (Japón)

Jugadores: 1 o 2

Género: Disparos

Desarrollado por: Toaplan

Año: 1989



Demon's World (Horror Story en Japón) es un juego de disparos y plataformas (Run and Gun si lo preferís) que apareció en Arcade en 1990 y fue desarrollado por Toaplan, unos veteranos en lo que a juegos de disparos se refiere.

Este juego tuvo una versión para PC Engine CD, donde se cambió el orden de las fases y también se expandió el contenido.

GRÁFICOS

Los dos protagonistas son el mismo sprite, pero con modificaciones en su cara y ropa para parecer distintos y básicamente parecen versiones cabezonas de alguien disfrazado de cazafantasmas, sus animaciones son correctas.

Los enemigos son muy curiosos, algunos son parodias de personajes famosos (el monstruo de Frankenstein o Jason Voorhees de Viernes 13), otros son genéricos (esqueletos, fantasmas) o provienen del folklore asiático (Kappas) y algunos son cosas raras que no sabría definir, pero la mayoría de ellos tienen un toque divertido que les da personalidad (por ejemplo, los fantasmas del primer nivel son rosas y llevan un sombrero, los Jiang Shi van subidos en algo parecido a una bicicleta).

Los enemigos finales tienen un aspecto más detallado y un mayor tamaño, aunque no son tan graciosos como los pequeños.



Nuestro personaje contra los monstruos de Frankenstein

Los escenarios son sencillos y planos, pero también son coloridos y cuentan con cierta variedad, ya que hay una ciudad, un bosque, un cementerio, un castillo, un poblado y un barco. La mayoría son muy claros en cuanto a desarrollo, pero en algunos es difícil ver donde puedes o no caerte.

En general diría que aunque los gráficos no son excelentes, en general el juego es muy agradable de ver, sobretodo gracias a sus divertidos diseños.



En el barco, eliminando esqueletos



Uno de los jefes finales

SONIDO

Los sonidos son muy simples y aunque la mayoría están bien (como los disparos) hay otros que no son tan agradables de escuchar (como el sonido del salto). La música empieza siendo animada y alegre, pero los siguientes temas van aportando variedad (por ejemplo el tema del cementerio es más lento y siniestro). En general acompaña bien la acción y es hasta pegadiza.

JUGABILIDAD

Nuestro personaje puede disparar y saltar (si le damos dos veces al botón haremos un doble salto), el salto no solo valdrá para desplazarse verticalmente, sino que también podemos usarlo para atacar enemigos y usarlos de trampolín para alcanzar zonas más altas del escenario. Durante la partida podemos encontrar diferentes ítems como las letras P (si conseguimos varias, nos permitirán aguantar un golpe extra), los corazones (puntos), los globos (nos llevarán volando durante unos segundos) y diferentes armas (bombas, disparo triple, un laser al estilo cazafantasmas, misiles...). La jugabilidad es muy sencilla, solo tenemos que avanzar y disparar sin descanso (el scroll de la pantalla nos obliga a avanzar constantemente) y los controles responden bien.



El jugador 2 ha conseguido letras P y ahora aguanta 2 golpes



Oleadas de simpáticos fantasmas



A punto de derrotar al jefe



A dos jugadores es un juego más asequible y divertido

DURACIÓN

Este juego se puede completar en poco más de media hora, pero como buen juego de Arcade tiene una dificultad bastante alta en momentos concretos, lo cual unido a la fragilidad de los protagonistas hace que perdamos más vidas de las necesarias y nos obliga a “echar otra moneda”. Si jugamos solos y perdemos todas las vidas, el juego nos colocará en el último checkpoint, de manera que tendremos que repetir trozos de la fase que ya habíamos completado, pero si jugamos acompañados, podemos continuar en el mismo sitio donde hemos muerto.

La simplicidad de juego es uno de sus atractivos, pues no requiere mucho esfuerzo acostumbrarse a los controles, aunque derrotar al jefe final y completar la aventura sí que requiere bastante habilidad y paciencia. Si tenemos algún amigo que nos acompañe durante la aventura, el juego es mucho más divertido y asequible.

CONCLUSIÓN

Demon's World es un juego con un apartado gráfico muy sencillo, pero divertido y con una jugabilidad simple pero satisfactoria. Recomiendo echarle unas partidas si os van los juegos de disparos y plataformas.

Skullo



ANÁLISIS

ALIENS



Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 o 2

Género: Disparos

Desarrollado por: Konami

Año: 1990

Aliens (también conocida como *Aliens el Regreso*) se estrenó en 1986 y tuvo un gran éxito, llegándose a considerar incluso mejor película que la original.

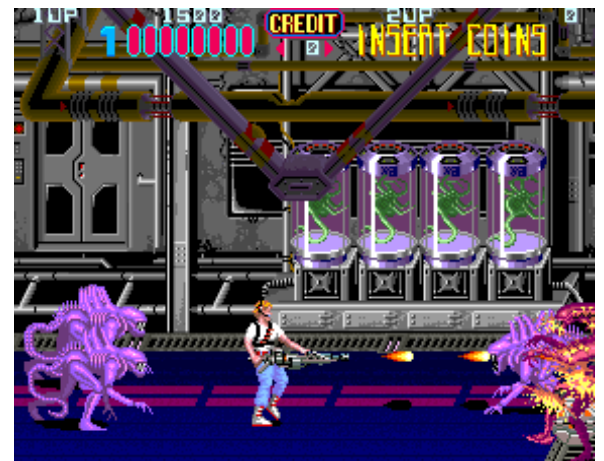
En lo que refiere a videojuegos, Konami tomó mucha inspiración de esas películas para hacer los juegos de la saga Contra, donde aparecían Xenomorfos, Facehuggers a incluso los Space Jockeys (Ingenieros). Quizás por eso fue la misma Konami la que terminó haciendo un videojuego para Arcade basado en la segunda película, que llegó a los salones recreativos en 1990.

GRÁFICOS

Los protagonistas son Ellen Ripley y Dwayne Hicks, aunque en realidad son el mismo personaje de diferente color y una cabeza distinta (y por algún motivo decidieron que Ripley era rubia). Las animaciones de los personajes son correctas la mayor parte del tiempo, aunque cuando suben y bajan por escaleras se ven algo raros.

Los enemigos incluyen el Xenomorfo genérico de la saga Alien (que por algún motivo es de color rosa) así como variantes del mismo con diferente aspecto (los lilas que andan agachados, los marrones que aparecen bajo el suelo atacando al jugador, los voladores...) también podemos ver a la primera forma del Xenomorfo en cuestión (el facehugger) que aparecerá en gran número, a veces de manera ilimitada hasta que eliminemos la zona por la cual sale. Dentro de la limitación de la temática, el juego intenta ofrecer diferentes tipos de criaturas, pero por algún motivo también decidieron añadir humanos zombis (o contaminados por los Aliens) que atacan a los protagonistas.

Los jefes de nivel son variantes del Xenomorfo general, con aspecto y habilidades únicas (uno se hace bola y nos persigue, otros son eléctricos y tiran rayos...) también hay algunos jefes de aspecto distinto, como el del primer nivel o el que nos ataca rodeado de extrañas esferas que lo protegen. Por supuesto, el enemigo final es la Reina Alien, que (al contrario que sus hijos) si ha sido representada con un color más similar a la película, al ser entre azul y negro.



Ripley rubia contra los Xenomorfos lilas

Los escenarios tienen un nivel de detalle aceptable, aunque hay que reconocer que algunos se parecen mucho, encajan perfectamente con la temática de la película. Las fases donde eliminamos Aliens montados en un vehículo también se ven muy bien. Las escenas que nos introducen la historia (que parecen ser fotografías de la película) no tienen un acabado muy detallado, pero son correctas para la época, el final del juego es tan breve como satisfactorio.



Por algún motivo también combatiremos contra zombis



Imagen de la introducción

SONIDO

Los sonidos son bastante genéricos, pero se incluyen algunas voces que están bastante bien, la banda sonora está formada por melodías que animan a seguir jugando y a apretar el gatillo sin descanso.

JUGABILIDAD

Nuestro personaje puede moverse y disparar a dos alturas distintas (lo cual es muy útil porque muchos enemigos son muy pequeños), conforme avanzamos podemos conseguir ítems que nos darán armas mejores y subirán la vida.

La jugabilidad es muy sencilla, básicamente apretaremos el botón de disparo y avanzaremos tratando de sufrir el mínimo daño posible hasta llegar a los jefes, que si que tienen rutinas más elaboradas y nos forzarán a cambiar nuestra manera de jugar. Para variar un poco la jugabilidad el juego incluye zonas donde los personajes se meten por pasadizos estrechos, niveles donde disparamos subidos desde un vehículo (con el objetivo de rescatar a la niña antes de que la atrapen los Aliens) e incluso el robot amarillo que Ripley usaba en la escena final de la película (que lamentablemente sale solo un par de veces en el juego). La versión japonesa de este juego tiene algunos cambios con respecto a la occidental (se eliminan los niveles de rescate y hay cambios en los enemigos y en los power ups).



Ripley y Hicks pasándolo mal en una pasadizo estrecho



Misión de rescate

DURACIÓN

Es un juego relativamente corto (se puede completar en menos de media hora) pero al ser de recreativa, está pensado para sacarnos el máximo dinero posible, de manera que los enemigos atacarán en gran número y de manera constante, lo cual provocará que perdamos muchas vidas rápidamente.

Debido a su corta duración y a su modo multijugador, puede ser muy agradable rejugarlo de vez en cuando.



Enfrentamiento final



Nos han rodeado los Facehuggers



El lanzallamas no podía faltar

CONCLUSIÓN

Aliens de Konami es un buen juego, su jugabilidad es simple y se ajusta a la corta duración del juego, su modo a dos jugadores puede ser muy divertido y su representación de la película *Aliens* es muy libre, pero con momentos concretos importantes (como la idea de salvar a la niña o la pelea contra la Reina).

Skullo

FORO NOTICIAS VIDEOJUEGOS CINE Y ANIMACIÓN

COMBOGAMER



<http://www.combogamer.com/>



LASER GHOST

Plataforma: Master System**Jugadores:** 1**Género:** Disparos**Desarrollado por:** Sega**Año:** 1991

En 1990 Sega lanzó un juego de recreativa llamado *Laser Ghost*, donde hasta 3 jugadores podían disparar a fantasmas y un año más tarde apareció *Laser Ghost* para Master System, pero pese a tener el mismo nombre, es un juego totalmente distinto, tanto en historia, como en desarrollo.

Cada 13 años aparece una ciudad fantasma para apropiarse de las almas de los niños, una niña llamada Catherine ha sido víctima de esos fantasmas y ha sido encerrada en una mansión, tras perder su alma, solo nosotros podemos ayudarla a salir de la mansión y regresar a la ciudad fantasma para recuperarla antes de que sea demasiado tarde.

GRÁFICOS

Los gráficos de este juego están muy trabajados, ya desde la introducción donde nos cuentan la historia (con un libro pasando páginas y un retrato de Catherine) podemos ver que les han dedicado tiempo y esfuerzo. La pantalla de título nos muestra la casa encantada y antes de cada nivel veremos una ilustración del mismo.

Catherine, (la niña a la que hay que proteger) tiene un sprite muy detallado y buenas animaciones, los enemigos y peligros que se va encontrando, son algo más sencillos, hay enemigos pequeños y casi sin detalles, pero también hay otros de mayor tamaño mucho más interesantes, como los jefes finales (el cuadro poseído o el coche son geniales).

Los escenarios están limitados a la temática de la casa encantada, pero aun así buscan aportar cierta variedad incluyendo diferentes habitaciones y luego mostrando un cementerio, un pantano o una ciudad. En la parte inferior de la pantalla se nos indica cuanto trozo del nivel nos falta para llegar al final, con un caricaturesco dibujo de Catherine caminando hacia el final.



Catherine recorriendo el cementerio



Introducción del juego



El segundo jefe es un cuadro poseído

SONIDO

El apartado sonoro es flojo, aunque las músicas son aceptables, los sonidos son bastante molestos y extraños.

JUGABILIDAD

Nuestro objetivo es proteger a Catherine, de manera que tendremos que apuntar a los enemigos y peligros que la acechen y dispararles, tenemos dos tipos de disparo, el normal (que es ilimitado) y las bombas (que se gastan, pero limpian la pantalla de enemigos). Disparando a enemigos y elementos de decoración podemos conseguir ítems como bombas o más corazones para rellenar la vida de Catherine.

Este juego puede jugarse con mando o con la Light Phaser (la pistola de Master Sytem) y el control varía notablemente, ya que si jugamos con mando es bastante más difícil apuntar y disparar (el punto de mira tiene un movimiento errático, no lo movemos con total libertad), seguro que con la pistola es bastante mejor, aunque también haya que usar el mando para disparar las bombas.



Dos modos de control, mando o pistola y mando



Catherine llorando ante el ataque de los caballeros

DURACIÓN

Es un juego bastante corto, pues podemos completar los 7 niveles en menos de 20 minutos, aunque para ello habrá que echarle unas cuantas partidas, ya que la primera vez que lleguemos a un nivel nuevo sufriremos daños (bueno nosotros no, Catherine) debido a que algunos enemigos y trampas aparecen de golpe y son difíciles de evitar.

CONCLUSIÓN

Laser Ghost es un juego corto y muy sencillo, pero sus gráficos son llamativos y puede darnos un rato divertido si tenéis la pistola de Master System.

BEETLEJUICE

Horrific Hijinx from the Neitherworld!

Plataforma: Game Boy

Jugadores: 1

Género: Acción, Minijuegos

Desarrollado por: Rare

Año: 1992

Beetlejuice es una genial película de 1988 donde nos presentaban al fantasma Betelgeuse (o Beetlejuice), cuya profesión es ser exorcista de vivos (vamos que si eres un fantasma y te atormenta un humano que viva en la misma casa que tu, él te soluciona el problema), el éxito de la película provocó la creación de una alocada serie de televisión protagonizada por el mismo personaje (en compañía de Lydia, personaje interpretado por Winona Rider en la película).

Beetlejuice tuvo algunos videojuegos para diferentes plataformas, el primero para MSDOS, el segundo para NES (que fue comentado en el número 9 de esta revista) y el tercero para Game Boy. Las versiones para NES y Game Boy corrieron a cargo de Rare, la empresa que ya cosechaba éxitos desde la época de Spectrum (cuando se llamaban Ultimate Play the Game) como *Sabre Wulf*, pero que alcanzó el estrellato en consolas de Nintendo con juegos como *Battletoads*, *Donkey Kong Country* o *Banjo-Kazooie*.

La versión de NES no fue especialmente buena, pero afortunadamente este juego lanzado para Game Boy es totalmente distinto. La historia de este juego consiste en que Beetlejuice ha invitado a un montón de fantasmas a una fiesta loca en casa de Lydia, para luego olvidarse de ellos, lo cual termina provocando un caos, que nosotros tendremos que resolver.

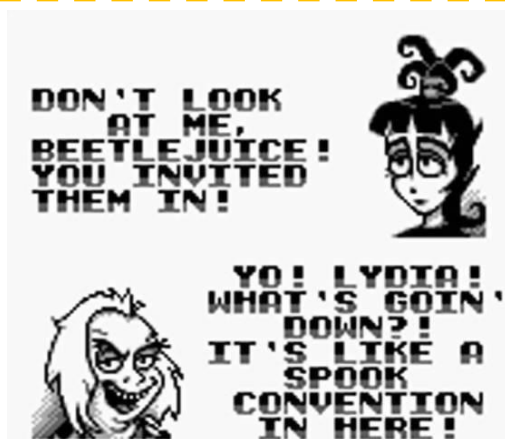
GRÁFICOS

Este juego está basado en la serie de animación, cosa que se nota desde el principio pues las ilustraciones son casi idénticas a como se veían los personajes en ella. Una vez dentro del juego, nos encontramos con un Beetlejuice más cabezón, unos escenarios algo sosos y muchos enemigos simples.



Beetlejuice es cabezón y los escenarios están bien

Sin embargo conforme vamos jugando nos damos cuenta de que hay ciertos añadidos interesantes (como el momento de crear una cara horrible para asustar a un fantasma), que los escenarios van variando (empezamos en el interior de la casa, pero luego veremos cuevas y el cementerio) y que algunos enemigos tienen diseños divertidos.



Beetlejuice y Lydia hablando



¡La ropa está poseída!

SONIDO

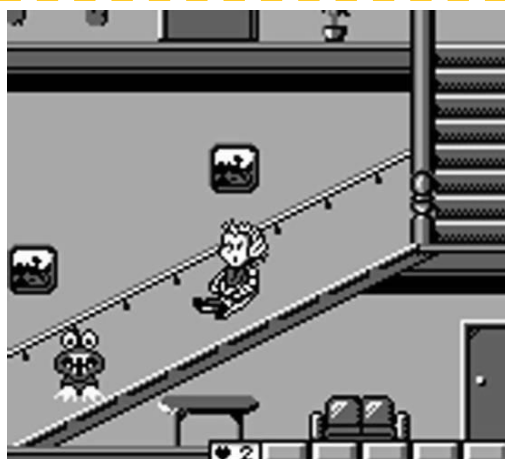
No escucharemos el tema principal de la película y la serie de televisión durante la partida, algo común en los juegos licenciados de aquella época. Las melodías creadas para el juego no están mal, pero lamentablemente no creo que encajen con la temática del juego o la personalidad de Beetlejuice, podrían haberse usado en cualquier juego de plataformas de la época.

JUGABILIDAD

Este juego tiene controles muy sencillos, ya que solo podemos saltar y disparar, para entrar por una puerta tendremos que presionar arriba, como es habitual en los juegos de plataformas.

Los primeros niveles son enfrentamientos contra fantasmas que han poseído objetos de la casa, pero conforme avanzamos en el juego nos iremos encontrado todo tipo de minijuegos y desafíos, (un juego de memorizar cartas, uno de colocar tuberías correctamente, empujar estatuas para ponerlas en su sitio, crear una cara horrible y luego seguir los comandos para asustar a nuestro rival, el típico juego donde tenemos que adivinar donde se ha escondido un personaje que se mueve rápidamente...). También habrá momentos en los cuales Beetlejuice irá subido en vagoneta o en la serpiente gigante que aparecía en la película.

El control sobre el personaje es correcto y el hecho de que este aguante bastantes golpes antes de morir se agradece, pues algunos enfrentamientos contra fantasmas pueden ser algo complicados.



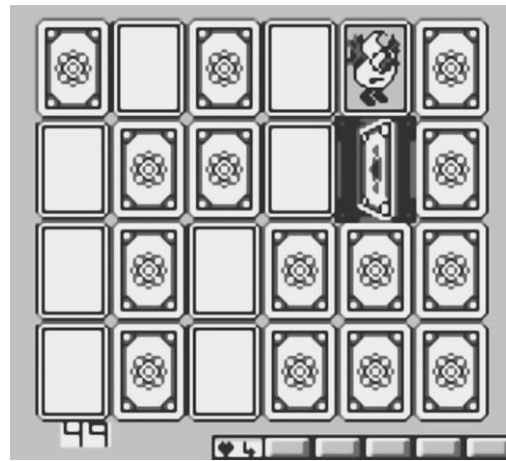
La casa tiene trampas para fastidiarnos



Moviendo estatuas



Competición de sustos



Jugando a las cartas

DURACIÓN

Es un juego que se puede completar en poco menos de una hora, sin embargo debido a que está formado por diferentes minijuegos, la duración es muy variable. Beetlejuice puede soportar bastante daño antes de morir y en caso de perder una vida aparecerá en el sitio donde ha muerto (lo cual es un acierto) pero si nos quedamos sin vidas iremos a la pantalla de título.

CONCLUSIÓN

Beetlejuice para Game Boy es un juego bastante correcto, no es sobresaliente en cuanto a desarrollo (muchos de sus minijuegos son muy simples) pero resulta mucho más entretenido de lo que parece de primeras. Si os gusta el personaje o los juegos con variedad jugable, deberíais probarlo.



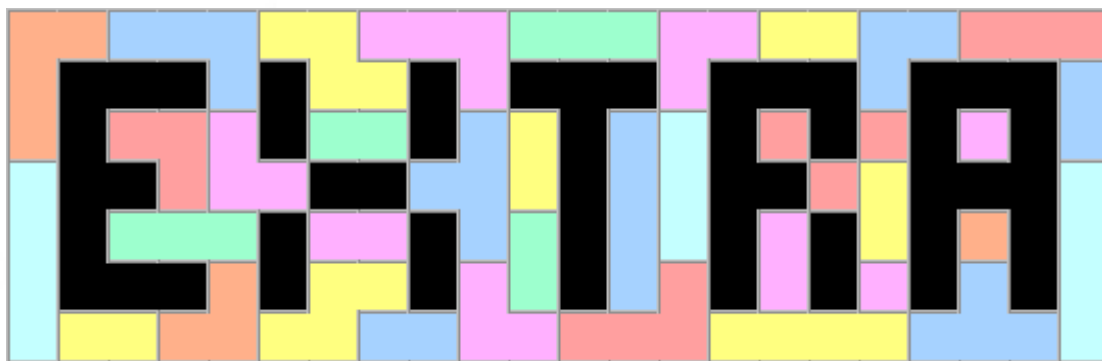
Paseo en vagoneta

Skullo

NO TE VUELVAS LOCO Y ECHA UN VISTAZO AL NÚMERO 33 DE BONUS STAGE MAGAZINE - ESPECIAL EVIL DEAD



¡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)



MUSYA

The Classic Japanese Tale of Horror

Plataforma: Super Nintendo

Nombres: *Musya: The Classic Japanese Tale of Horror* (América) *Gousou Shinrai Densetsu: Musya* (Japón)

Jugadores: 1

Género: Acción, Plataformas

Desarrollado por: Jorudan

Año: 1992 (Japón y América)



Musya The Classic Japanese Tale of Horror es un juego de acción y plataformas ambientado en un mundo lleno de horribles criaturas, donde nuestro protagonista ha de tratar de encontrar una manera de derrotar a "The Evil One" para lo cual necesitará a Shizuka, la guardiana del Talismán capaz de encerrar al maligno ser.

GRÁFICOS

Aunque hay que admitir que este juego está muy lejos de las maravillas que nos ha ofrecido Super Nintendo en cuanto a gráficos se refiere, creo que este es su mejor apartado.

Nuestro personaje es pequeño y no demasiado llamativo, pero los enemigos son criaturas extrañas, quizás no demasiado elaboradas pero con diseños curiosos, como ojos gigantes, diferentes tipos de espectros, calaveras que andan, cabezas de mujer que escupen bolas, estatuas, hombres-araña y todo tipo de monstruos, entre los que sobresalen los jefes finales (el último de todos es bastante intimidante). Las magias que podemos usar y algunos power ups llenan la pantalla de destellos, truenos, bolas de fuego o la aparición de estatuas que protegen a nuestro personaje, así que son bastante satisfactorias.

Los niveles son algo repetitivos (hay varias cuevas y templos) pero aun así se ven bastante bien y tienen una atmósfera tétrica y siniestra, con algunos elementos decorativos que aumentan la sensación de estar en un lugar donde no deberíamos estar (como un montón de estatuas pequeñas rodeándonos o construcciones hechas de cráneos atravesados...), pero lo que más me ha gustado de los escenarios es la iluminación que nos brindan antorchas y algunos rayos de luz puntuales, que hacen buen uso de las transparencias para dar contraste a los oscuros niveles.



La ambientación oscura está bien conseguida

La historia de este juego se nos muestra con imágenes en blanco y negro bastante detalladas y con un fuerte estilo manga, lo cual le sienta muy bien. También me gustaría destacar que dejasen cosas en japonés (como los títulos de los niveles o las magias), porque creo que encajan bien con la temática de juego.



Historia del juego



Evitando a las cabezas voladoras

SONIDO

Los sonidos no son gran cosa, de hecho son bastante olvidables en su mayoría y algunos se pueden hacer pesados (nuestro personaje "grita" cada vez que recibe daño). La música no está mal, hay temas lentos (como el de la introducción) y otros más animados y aventureros que acompañarán bien la acción. Las melodías en sí están bien, pero algunas se repiten y otras cuentan con elementos que pueden hacer que lleguen a ser molestas si las escuchamos durante mucho rato (como la del nivel 3).

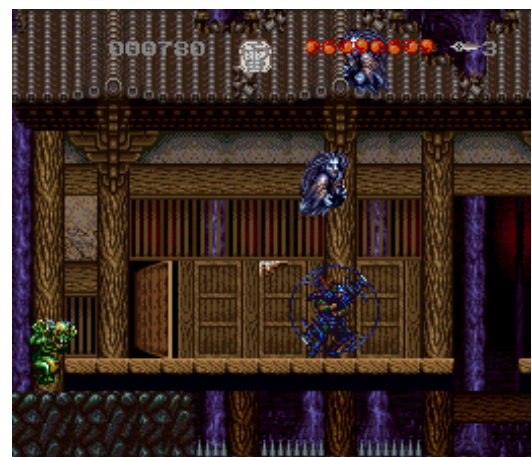
JUGABILIDAD

Nuestro personaje se mueve con la cruceta, puede saltar con B (si presionamos arriba y B saltará más alto) atacar con Y, hacer un ataque giratorio que además nos protegerá con A (también podemos hacerlo durante un salto), con L y R retrocederá agachado lentamente y con X podemos usar la magia que hayamos seleccionado en el menú (START). Las dos primeras magias barrerán los enemigos menores de la pantalla, la tercera hará que aparezca una esfera que nos acompañará y atacará a enemigos, la cuarta paraliza a los enemigos y la quinta nos aumentará la energía, lamentablemente las magias son limitadas y no las tenemos todas de inicio.

El ataque principal es algo lento (aunque el ataque giratorio nos puede salvar la vida en más de una ocasión), la habilidad para andar agachado hacia atrás, no me parece especialmente útil (quizás tiene utilidad y yo no se la he encontrado), así que a la hora de atacar y sobrevivir dependemos de nuestra habilidad con las plataformas y de los power ups que encontremos, ya que nos darán una gran ventaja, aumentando nuestro rango de ataque.

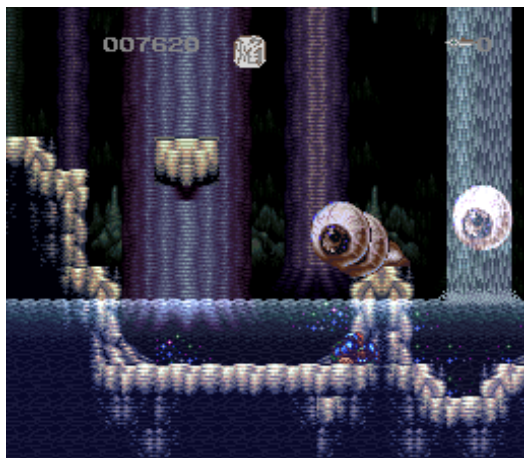


Menú de selección de magias



El ataque giratorio es nuestra mejor defensa

Nos encontramos ante uno de esos juegos, que pese a ser de 16 bits, recuerda a los de 8 bits jugablemente, el control es rígido y el ataque principal es lento (al menos nuestro personaje no retrocede al recibir daño). Esto significa que para disfrutar este juego, tendremos que tener mucha paciencia y memoria, ya que no hay demasiado lugar para la improvisación. Si disfrutáis de ese tipo de jugabilidad exigente, *Musya* puede daros alguna alegría.



Nos han matado los ojos gigantes



Usando una de las magias

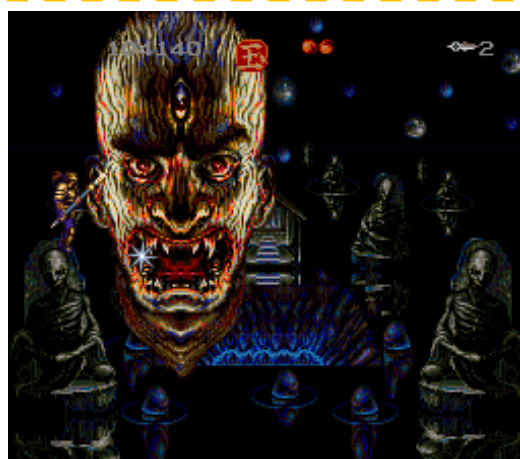
DURACIÓN

En total hay 7 niveles (divididos en varias fases cada uno) y la dificultad es bastante alta debido a lo comentado en el apartado de jugabilidad, además el tercer nivel (Palace of Hate) tiene un plus de dificultad añadido, ya que para completarlo tendremos que usar estatuas que nos teletransportan, pero solo una de ellas es la que nos permitirá avanzar (la que le brillan los ojos), el resto nos mandarían de vuelta al principio de la zona.

En total el juego puede completarse en poco menos de 1 hora, pero eso requerirá mucha paciencia por nuestra parte. Afortunadamente contamos con la opción de Password para empezar en el nivel que nos hayamos quedado.



Aquí tendremos que buscar la estatua correcta



Enfrentamiento final

CONCLUSIÓN

Musya The Classic Japanese Tale of Horror no es un juego sobresaliente, sin embargo puede interesar a los que disfruten de su ambientación oscura y siniestra, así como a los que se curtieron con los *Castlevania* de 8 bits, que ya estarán acostumbrados al tipo de control y dificultad que este juego ofrece.

HAUNTING

Starring Polterguy

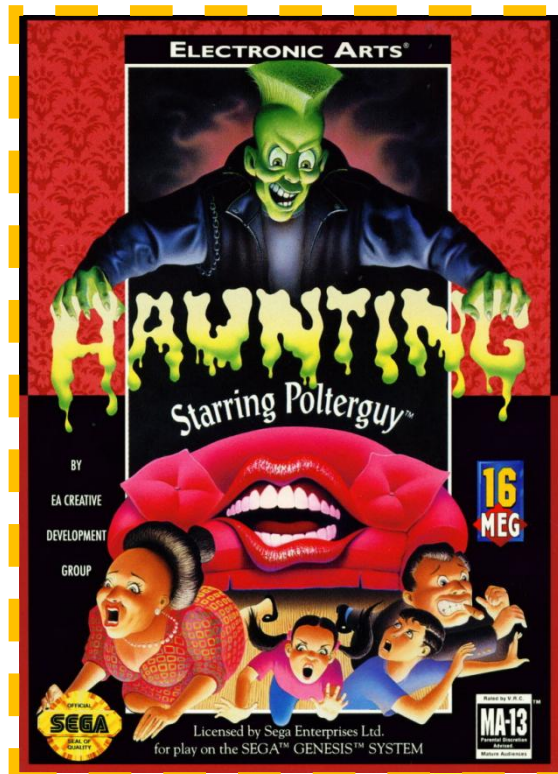
Plataforma: Mega Drive

Jugadores: 1 o 2

Género: Acción

Desarrollado por: Electronic Arts

Año: 1993



Haunting Starring Polterguy es un juego donde controlamos a un chico que se ha muerto en un accidente causado por un monopatín defectuoso fabricado por la compañía de un tal Vito Sardini. Nuestro protagonista regresa desde el más allá con la misión de atormentar a Sardini y a su familia al más puro estilo *Beetlejuice*.

GRÁFICOS

Se nota que los creadores del juego han puesto mucho empeño en el apartado visual, porque ya desde la introducción del juego (donde vemos a algunos humanos retratados en ilustraciones con sus datos hechos de letra verde chorreante) y el inicio de la partida (veremos a los humanos llegar a la casa y viven escenas familiares dentro de ella) podemos apreciar que se han esmerado en los detalles.

Una vez en el juego, nos encontramos con variedad en cuanto a las casas con diferentes tipos habitaciones, todas ellas con muebles y elementos decorativos varios (que luego poseeremos para convertirlos en cosas monstruosas) así como divertidas animaciones de los humanos que habitan en ellas (que se irán asustando cada vez más). El estado mental de cada humano será representado con diferentes retratos que nos mostrarán hasta qué punto están asustados. La zona del mundo inferior es mucho más simple, con el aspecto de una cueva, pero al menos hay algunos enemigos de aspecto curioso.



¡Un monstruo en el retrete!

Todo el trabajo que pusieron en el apartado gráfico, así como el enorme sentido del humor que tienen las animaciones, hacen que este sea el mejor apartado del juego.

SONIDO

Las músicas son correctas, no molestan, pero tampoco son memorables. Los sonidos están bien, hay cierta variedad y los gritos son bastante satisfactorios (supongo que porque somos nosotros los que los provocan) aunque algunos son mejorables (como cuando recolectamos el moco verde).



Las reacciones a los sustos son muy divertidas



Asustando a Vito en el garaje

JUGABILIDAD

Moveremos a Polterguy con la cruceta, usando el botón A nos introduciremos en objetos para poseerlos, si un humano se acerca lo suficiente, el objeto poseído se convertirá en algo horrible para asustarle. En cuanto consigamos que el humano huya de la habitación, dejará "moco verde" en el suelo, que tendremos que recoger para rellenar nuestra barra de poder (que se irá vaciando poco a poco mientras jugamos).

Si la barra de poder se vacía, nuestro personaje llegará al mundo inferior, donde tendrá que recoger todas las gotas de "moco verde" para salir del nivel, esto no será tan fácil, ya que habrá peligros que pueden dañarnos.

El botón B sirve para girar y saltar y el botón C para abrir un menú en el cual elegir una magia que podemos usar con el botón A. Si presionamos START veremos un mapa de la casa y la ubicación de las personas.

Los controles de juego son sencillos, pero el movimiento de nuestro protagonista es bastante resbaladizo (quizás para representar que es un fantasma). Nuestro objetivo es asustar tanto a los miembros de la familia, que tengan que abandonar la casa y así continuar en una casa nueva, algo que parece más sencillo de lo que realmente es (cuidado con el perro de la familia). Es un juego tremendamente original, pero también es cierto que su jugabilidad es muy pasiva y repetitiva, así que es posible que termine aburriendo.



Usando una de las magias para atacar a la señora Sardini



Para salir del mundo inferior hay que recolectar moco



Mapa de la casa y nivel de miedo de la familia



La familia huyendo de la casa

DURACIÓN

El juego está compuesto por varias casas donde hay cientos de elementos para asustar a los humanos, si jugamos bien y no perdemos el tiempo (lo cual nos llevará a visitar el mundo inferior), nos puede durar en torno a una hora.

Este juego esconde un modo para dos jugadores (al cual se accede presionando START con el segundo mando en la pantalla de título) que lamentablemente es por turnos. Primero el jugador 1 asustará a la familia hasta que se acabe su barra de energía verde, entonces el segundo jugador continuará con la tarea y cuando ambos se queden sin barra verde, competirán a la vez en el mundo inferior, siendo esta la única manera de que ambos jugadores aparezcan a la vez en pantalla. Este modo está bastante forzado, pero puede ser interesante probarlo si jugáis con alguien que ya conozca el juego.

La rejugabilidad de este título no es demasiado alta, ya que aunque es divertido ver todas las animaciones que hacen los objetos poseídos, su jugabilidad está muy limitada y basada en la repetición.



Pantalla de título



Modo a dos jugadores

CONCLUSIÓN

Haunting Starring Polterguy es un juego increíblemente original, que basa todo su encanto en su sentido del humor y su genial apartado gráfico. Puede ser repetitivo y hasta aburrir por momentos, pero si os gusta la temática, os recomiendo probarlo, seguro que pasáis un buen rato.

Skullo

SPLATTERHOUSE 3

Plataforma: Mega Drive

Jugadores: 1

Género: Beat'em up

Desarrollado por: Now Production

Año: 1993 (América y Japón)

El número 23 de esta revista estuvo dedicado a la saga *Splatterhouse*, donde controlábamos a un chico llamado Rick que usando una máscara mágica podía convertirse en una mole músculos para rescatar a su novia de los monstruos que la habían secuestrado.

Tras haber comentado la versión de Arcade del primer *Splatterhouse*, así como *Splatterhouse 2* para Mega Drive/Genesis, ha llegado el momento de completar la trilogía principal con *Splatterhouse 3* para la consola de 16 bits de Sega.

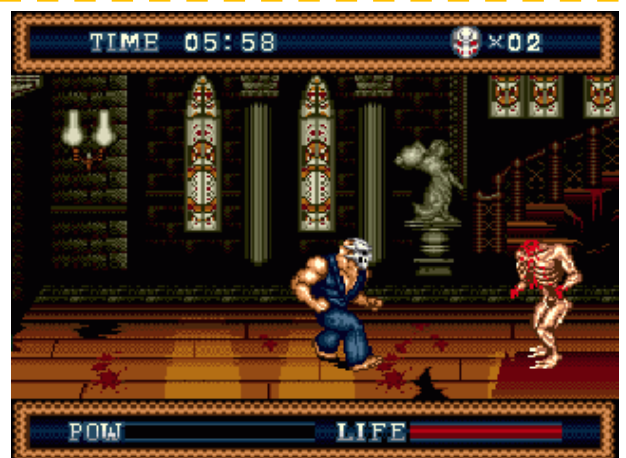


GRÁFICOS

Nuestro personaje es un clon de Jason Voorhees de Viernes 13, pero puede transformarse en su versión "monstruosa" todavía más grande y cachas usando su barra de poder. Las dos versiones del personaje se controlan igual, pero atacan de manera distinta, lo cual nos da algo más de variedad en las animaciones y los ataques (que en general, no son gran cosa, pero cumplen).

Los enemigos son tan asquerosos como siempre, hay todo tipo de deformidades deseando matarnos, y si les pegamos lo suficiente podremos partirlas la cabeza y ver como sangran cuando ya están cerca de la muerte.

Los escenarios son algo sosos y algunos son incluso repetitivos, pero de vez en cuando aparece alguna habitación con elementos distintivos que hace que el juego se mantenga interesante. El nivel de violencia y vísceras es una marca de identidad del juego y está presente como era de esperar, aunque creo que el gore y los elementos desagradables son menos habituales o explícitos que en juegos anteriores.



Rick ha vuelto, que se preparen los monstruos

La introducción con imágenes de Jennifer y nuestro protagonista, así como las diversas imágenes que vamos viendo mientras avanzamos por la mansión, le dan un toque peliculero que me parece excelente.



Algunos escenarios intentan variar la temática principal



Estas imágenes nos contarán la historia

SONIDO

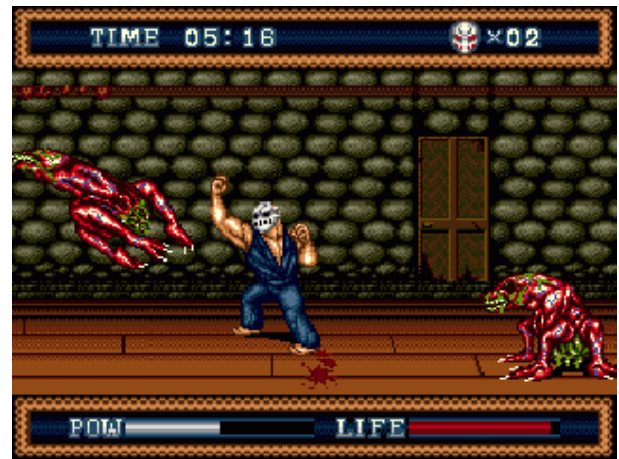
Los sonidos de los golpes no son gran cosa y las voces (o los gruñidos) tampoco son una maravilla, pero las músicas son bastante buenas, tienen ese toque siniestro e inquietante que tan bien encaja con esta saga, así que ambientan perfectamente la partida y acompañan a la acción.

JUGABILIDAD

Rick puede golpear con el botón C, saltar con B y usar el Power Up para convertirse en su versión monstruosa con el botón A, esta versión es más fuerte, pero también se hace algo más pesada de controlar y su patada en salto es bastante mala.

El control de ambas versiones de Rick es casi idéntico, (podemos dar varios puñetazos seguidos, hacer patadas en salto o incluso agarrar a los enemigos y pegarles o lanzarlos), sin embargo también hay algunos ataques exclusivos para cada versión del protagonista.

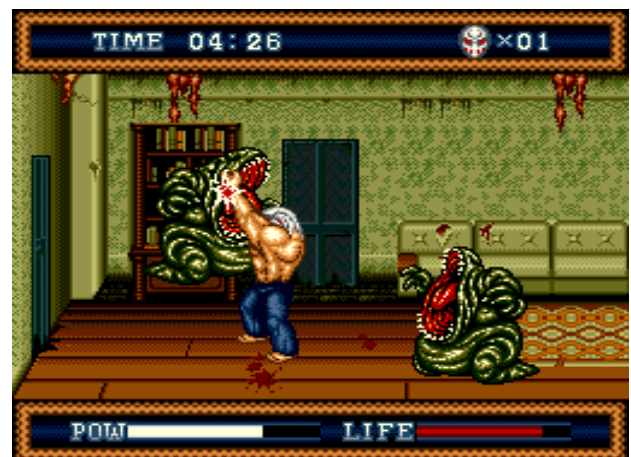
Rick "normal" puede hacer una patada giratoria presionando atrás, adelante y el botón de ataque, mientras que Rick "Monstruo" tiene más ataques cuando agarra a los rivales (con abajo + ataque les daremos un golpe bajo y con abajo + salto haremos una llave de lucha libre) y además puede hacer un ataque especial muy poderoso (presionando, adelante-atrás-adelante y el botón de pegar).



La jugabilidad es tipo beat'em up



Rick haciendo su patada giratoria

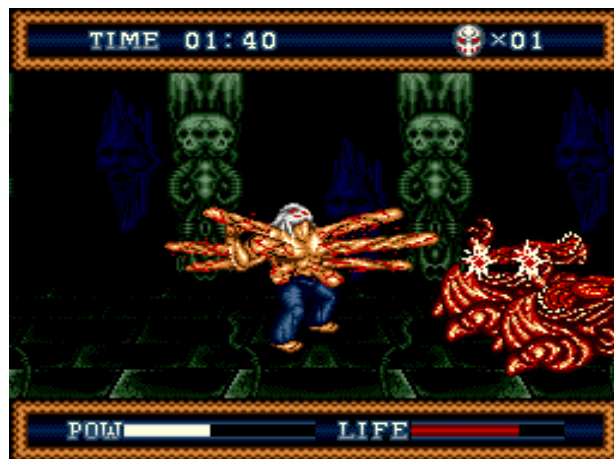


Rick Monstruo ahogando a un enemigo

Durante nuestra aventura encontraremos power ups que subirán nuestra barra de poder o vidas, también podemos agarrar armas para facilitarnos la tarea de destruir enemigos (pero tened cuidado porque hay fantasmas que os las robarán).

El desarrollo del juego parece el de un beat'em up convencional, sin embargo, en cuanto hayamos vaciado una sala de enemigos nos dejarán elegir por donde continuar (si la habitación tiene más de una puerta). Si presionamos START en una sala libre de enemigos veremos el mapa de la casa, con una X marcando el lugar a donde tenemos que llegar para completar el nivel, de manera que podemos elegir con cierta libertad nuestro camino, pero cuidado, a veces hay puertas que nos teletransportan a sitios distintos y no siempre es mejor elegir el camino más directo.

El control del juego es correcto, aunque a veces parece algo impreciso para hacer los ataques especiales. La idea de movernos por la casa con cierta libertad, es lo que hace que este juego sea más interesante.



Ataque especial de Rick Monstruo



Mapa del nivel



Las armas siempre ayudan

DURACIÓN

Splat House 3 está compuesto por 6 niveles y se puede completar en poco menos de una hora, si nos matan todas las vidas podremos continuar pero tendremos que empezar desde el principio del nivel. Podemos seleccionar la dificultad en opciones y tenemos la opción de usar Password para continuar donde nos hemos quedado.

Este juego no posee modos alternativos, pero si tiene diferentes finales, lo cual unido a la posibilidad de elegir nuestro camino por los niveles, aumenta notablemente su rejugabilidad. El principal motivo que provoca que salgamos a un final u otro es el tiempo que tardamos en completar los niveles (por ejemplo, si somos muy lentos en el primer nivel, veremos que Jennifer ha muerto tras eliminar al primer jefe, sin embargo si somos rápidos, ella estará viva), de manera que tendremos que rejugar los niveles para trazar la ruta que consuma menos tiempo (y no siempre es la más directa). La velocidad a la hora de completar los niveles, también nos da la posibilidad de jugar niveles especiales que harán de atajo y además nos darán la posibilidad de conseguir algunos ítems.

CONCLUSIÓN

Splat House 3 añade elementos novedosos a la saga, como la posibilidad de explorar los niveles con cierta libertad o que Rick tenga dos formas distintas. No es un gran beat'em up, pero si es un buen juego si os gusta su ambientación y temática.

KILLER INSTINCT

Plataforma: Super Nintendo

Jugadores: 1 o 2

Género: Lucha

Desarrollado por: Rare

Año: 1995 (América y Europa)



Killer Instinct apareció para Arcade en 1994 y contaba con un apartado gráfico increíble (con rotaciones durante la pelea y videos de los personajes) y una banda sonora muy cañera que atrajo a muchos jugadores de otros

juegos de lucha, que comprobaron que la propuesta de Rare a nivel jugable era algo distinta de sus competidores, pues para obtener la victoria dependíamos de nuestra destreza con los combos.

Ese juego iba a ser lanzado para Ultra 64 (posteriormente conocida como Nintendo 64) pero debido a los retrasos de la consola, se decidió hacer un port para Super Nintendo, que obviamente iba a sufrir muchísimos recortes debido a la enorme diferencia técnica que había entre el Arcade y la consola de 16 bits.

La historia de *Killer Instinct* gira en torno a la corporación Ultratech, responsable de que los luchadores peleen entre ellos por un motivo u otro, dependiendo de la historia de cada uno (por ejemplo Orchid se infiltra en Ultratech para descubrir sus secretos, Cinder fue sacado de la cárcel para experimentar con él y forzarlo a pelear, Glacius es un extraterrestre retenido por Ultratech y solo será libre si pelea, Fulgore es un robot creado por la propia ULtratech...).

GRÁFICOS

Rare volvió a usar el estilo gráfico que tanto gustó con *Donkey Kong Country*, de manera que nos encontramos con unos luchadores prerenderizados. Los personajes monstruosos no quedan mal en este estilo, pero los humanos parecen muñecos de plástico, aunque eso también sucedía en la versión para arcade.

La variedad entre los luchadores es notable, tenemos una especie de Ninja, una espía, un boxeador, un robot asesino, un jefe indio, un esqueleto armado con espada y escudo (claro homenaje a *Jason y los Argonautas*), un dinosaurio, un hombre de fuego, un alienígena que puede deformarse y convertirse en líquido (al estilo T1000 de *Terminator 2*) un hombre lobo y de jefe final una especie de monstruo de 2 cabezas. Todos los personajes son únicos en aspecto y cada uno cuenta con bastantes animaciones, y se ven muy bien, aunque algunos han perdido detalles llamativos que tenían en el arcade (por ejemplo Cinder brillaba constantemente, SabreWulf tenía murciélagos sobrevolándole durante la partida...).



Combo partiéndole la cara a Thunder



Ilustración tras el combate

Los escenarios también son variados, ya que hasta cierto punto tratan de encajar con el personaje que pelea en ellos. Todos son correctos, pero la mayoría carecen de animaciones llamativas o público, lo cual les hace parecer algo apagados. Sin embargo he de admitir que me gustan bastante casi todos y que algunos tienen detalles geniales (como el de Riptor, que tiene el suelo de espejo y refleja a los luchadores o el de Thunder, que es un puente de troncos y estos se van moviendo debido al peso de los luchadores). Este juego cuenta además con algunos escenarios extra, incluyendo los dos del jefe final y un par de escenarios ocultos (como la mazmorra o el Sky Stage).

Algunos escenarios tienen el añadido de que están delimitados por un precipicio, de manera que podemos derrotar al rival tirándolo fuera, siempre y cuando le quede poca vida y hagamos un ataque que lo levante del suelo (la única excepción a esta regla es Sky Stage, donde podemos tirar al rival aunque tenga mucha vida).

Al terminar el combate podemos hacer un movimiento final contra nuestro rival, cada personaje posee dos "Fatalities" con los que rematar a su oponente y estos son muy variables en cuanto a tono, pues algunos son violentos y otros son más bien divertidos. Por ejemplo, Jago puede atravesar a su rival varias veces con su espada y provocar que se desangre o hacer que le caiga un coche encima, Orchid puede matar a su rival de un shock al enseñarle sus pechos o convertirlo en una rana y aplastarlo, Combo y SabreWulf pueden estampar al rival contra la pantalla de un puñetazo, etcétera. Además de los "Fatalities", también existe otro tipo de movimiento final que consiste en humillar a nuestro rival haciéndolo bailar.



En Sky Stage podemos tirar al rival fácilmente



Fulgore cosiendo a tiros a Cinder



Orchid enseña sus pechos a Gladius

La introducción del juego (con el retrato de cada personaje y su historia) así como las ilustraciones previas al combate o los finales (hechos con sprites del juego) están bastante bien y le dan cierto carácter a los personajes. Es cierto que de algunos finales son algo genéricos o simples, pero otros son incluso divertidos (el final de Eyedol es una parodia del final de Blanka de *Street Fighter II*).

En general, el apartado gráfico del juego es muy bueno pese a los notables recortes que ha sufrido el juego con respecto al juego de recreativa. Incluso si no os apasiona el estilo visual, es innegable que hay muchos detalles interesantes en el juego.



Spinal evitando a SabreWulf



Glacius y su "uppercut liquido"

SONIDO

El apartado sonoro también está más trabajado de lo esperado. Los sonidos de los golpes son bastante satisfactorios, cada personaje tiene voces para algunos de sus ataques especiales y su propio sonido al quedar aturdido, pero además nos encontramos con un narrador que no solo dará inicio a combate, sino que también irá diciendo los combos que hacemos (por ejemplo si hacemos un combo de 3 golpes dirá "Triple Combo!"), por supuesto también gritará el mítico "Co-Co-Co-Combo Breaker" cuando uno de los luchadores rompa el combo de su rival.

Las músicas tienen un aire electrónico y maquinero de los 90, pero afortunadamente hay suficiente variedad como para que no se hagan repetitivas. Algunos temas (como el de SabreWulf) tienen un excelente toque siniestro y otros como el de Fulgore son rápidos y muy agresivos.

JUGABILIDAD

Cuando empezamos a jugar veremos lo típico, cada luchador tiene 3 botones de puñetazo y 3 de patada y todos ellos cuentan con varios ataques especiales (que se hacen con comandos al estilo *Street Fighter II*), pero también hay algunas novedades agradables que me gustaría destacar, como que algunos movimientos de carga (los de presionar una dirección y luego la contraria + el botón) se pueden hacer al revés, (en lugar de esperar quietos presionando atrás y luego adelante y el botón, podemos andar hacia el rival y luego presionar atrás y el botón) lo cual hace que esos ataques no sean tan previsibles y da movilidad a los personajes que pueden hacerlo. Otra cosa interesante es que en este juego no hay agarres de ningún tipo, de manera que si el rival se protege tendremos que romper su defensa con el tipo de ataque que nos lo permita, por ejemplo si se cubre de pie tendremos que hacerle un golpe bajo o un barrido para tirarlo a suelo, si se cubre estando agachado tendremos que hacerle un ataque "overhead" que le golpee la cabeza (todos los personajes pueden hacer ese ataque presionando atrás y el botón de puñetazo fuerte).

Los ataques especiales de los personajes son bastante variados, tenemos los típicos proyectiles, ataques que rebotan o absorben los proyectiles rivales, teletransportes, uppercuts, patadas voladoras, ataques que nos permiten avanzar y golpear e incluso algunos muy específicos como el que permite a Cinder oscurecerse (y ser invulnerable a los proyectiles) o volverse invisible.

La jugabilidad está centrada en los combos, algunos de ellos son muy sencillos de hacer (hacemos un ataque especial y luego tocamos un botón y el personaje añadirá 2 o 3 golpes más para crear un combo) otros requerirán que vayamos añadiendo comandos conforme nuestro personaje vaya golpeando al rival. Los combos hacen que los combates sean rápidos y vibrantes, mientras más largo sea el combo, más daño le hacemos al rival, pero también tenemos más posibilidades de sufrir un Combo Breaker (comandos concretos que rompen el combo y dañan al rival). Los combos pueden parecer complicados de inicio, pero en realidad no lo son tanto y con un poco de práctica iremos dominándolos sin demasiados problemas.

En lugar de dividir las peleas en rondas, este juego nos ofrece dos barras de vida (la amarilla y la roja), cuando perdamos la primera, el juego se detendrá para que el personaje derribado se ponga de pie y luego continuaremos peleando con la vida restante. Cuando perdamos las dos barras de vida, la pantalla se pondrá roja y el vencedor tendrá unos segundos para hacer un "Fatality" al derrotado, si somos nosotros el personaje vencido podemos apretar los botones rápidamente para recuperarnos y seguir peleando con un pixel de vida. Si estamos haciendo un combo al rival cuando le queda poca vida en su segunda barra, podemos hacer un Ultimate Combo, o lo que es lo mismo, hacerle un "Fatality" para terminar el combo.

Los controles son muy buenos y responden rápidamente (algo necesario teniendo en cuenta que el juego se basa en combinaciones rápidas para hacer combos). El ritmo de juego es bastante rápido, pero hay trucos para aumentar o reducir la velocidad del mismo (aunque yo creo que no es necesario, pues la velocidad que viene por defecto me parece correcta).

La jugabilidad basada en combos es un punto importante del juego, pues si no nos atrae, provocará que este juego sea más insatisfactorio de lo que realmente es.



Orchid se convierte en tigre para atacar al rival



Riptor se lanza contra Spinal



Jago protegiéndose del ataque de Sabrewulf

DURACIÓN

Tenemos 4 modos de juego (1 jugador, 2 jugadores, Torneo y Práctica) y 11 luchadores disponibles (Eyedol es secreto, pero se puede seleccionar con un truco).

Cada personaje tiene un número de ataques especiales variable (entre 3 y 6 dependiendo del personaje) y todos poseen un número bastante amplio de combos para dominar lo cual nos asegura horas de diversión, sobretodo si tenemos algún amigo contra quien jugar. Por supuesto podemos ajustar la dificultad entre 6 niveles disponibles, para adaptarla a nuestro nivel.



Orchid contra Eyedol, el jefe final



Eyedol se puede controlar usando un truco

CONCLUSIÓN

Killer Instinct es un juego de lucha con personajes muy variados, peleas rápidas, música animada, gráficos prerenderizados y una jugabilidad adictiva basada en combos, que requiere que un aprendizaje, que es mucho más rápido de lo que parece de primeras.

Si os gustan los juegos de lucha vale la pena probarlo, creo que está entre los mejores del género en Super Nintendo.

Skullo

NO TE PIERDAS NUESTROS ESPECIALES DE FATAL FURY Y KING OF FIGHTERS



NÚMERO 05
ESPECIAL FATAL FURY



NÚMERO 12
ESPECIAL KOF



Symphony of the Night

Plataforma: PlayStation

Nombres: *Castlevania Symphony of the Night*
(América y Europa) *Akumajou Dracula X:*
Gekka no Yasoukyoku (Japón)

Jugadores: 1

Género: Plataformas, Aventura

Desarrollado por: Konami

Año: 1997



A finales de la década de los 90, Konami trató de adaptar *Castlevania* a las tres dimensiones con *Castlevania 64* y su “precuela o versión mejorada”, *Castlevania Legacy of Darkness*. Esos juegos obtuvieron una notable publicidad gracias a las revistas de videojuegos, que por aquel entonces estaban especialmente interesadas en los juegos tridimensionales, dejando a los que era bidimensionales en un segundo plano, lo cual seguramente provocó que muchos fans de la saga se saltasen o desconociesen el juego que voy a comentar a continuación.

En 1997 apareció *Castlevania Symphony of the Night* para PlayStation, un juego bidimensional que cambió el enfoque de la saga, de ser un juego de plataformas y acción (con toques de aventura de vez en cuando) a ser un juego de plataformas centrado en la exploración de un enorme “laberinto” y la recolección de mejoras que nos permitirían acceder a zonas nuevas, algo muy similar a lo visto en la saga *Metroid* de Nintendo (lo cual provocó que se definiese a este juego como *MetroidVania*).

A nivel de historia, también hubo un cambio, ya que esta vez el protagonista principal no era un Belmont (aunque Richter esté en el juego) si no a Alucard, el hijo de Drácula que ayudó a Trevor Belmont en *Castlevania III*. La historia de *Symphony of the Night* está situada bastantes años más tarde que aquel juego, y será contada por los diferentes diálogos entre los personajes principales, Alucard, Richter Belmont y Maria.

Este juego tuvo una versión para Sega Saturn en 1998, que se quedó exclusivamente en Japón, ambos juegos son similares, pero la versión de Saturn tiene un personaje extra (Maria) y algunas zonas nuevas del juego, lamentablemente también sufre algunos problemas jugables (como ralentizaciones) que empeoran el acabado general.

GRÁFICOS

Este juego apareció en un momento donde toda la atención mediática estaba puesta en las tres dimensiones, pero aun así se mantuvo en una bidimensionalidad excelente (con ciertos elementos poligonales en momentos muy puntuales).

Alucard tiene un sprite pequeño, pero buenas animaciones, los enemigos han tenido una suerte dispar, ya que nos encontramos con muchos nuevos y otros que parecen provenir de juegos anteriores (una norma en los *Castlevania* de finales de los 90 y principios del 2000). Sinceramente no creo que haya que criticarle demasiado por los enemigos, ya que el juego se las apaña para ir ofreciéndonos variedad en sus diferentes partes y al mismo tiempo nos sorprende con enemigos finales muy interesantes.

Los escenarios también ofrecen una gran variedad (dentro de las limitaciones de la temática *Castlevania* y del hecho de suceder todo el juego dentro del castillo de Drácula) y se nota mucho el mimo que han puesto mucho mimo a cada tipo de estancia para que tenga un aura propia.

Por último creo que debería mencionar las ilustraciones de este juego (que aparecen en los diálogos), ya que fueron tan influyentes que afectaron definitivamente al diseño de Alucard (que ahora luce un aspecto andrógino con el pelo largo y blanco) y Drácula (que también tiene pelo blanco y barba), sinceramente, me gustaba más el aspecto antiguo de Alucard, pero el cambio para Drácula si que ha ido a mejor. También veremos a otros personajes como Richter, que cuenta con nuevo diseño en las ilustraciones, pero su sprite sigue siendo el de *Castlevania: Rondo of Blood* lo cual queda bastante feo.

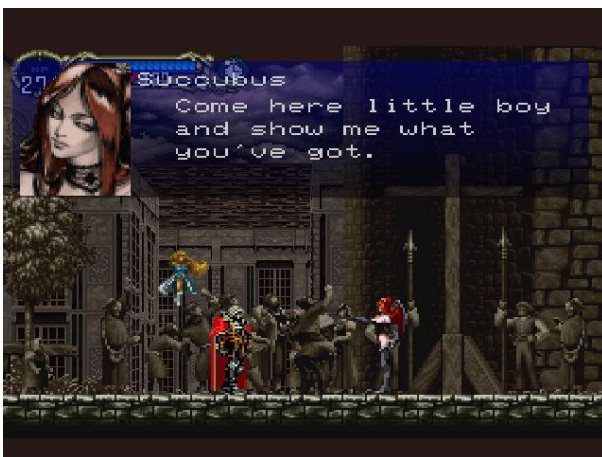
En términos generales, este juego se ve muy bien, tiene efectos visuales llamativos, escenarios detallados, una gran variedad de enemigos e incluso ilustraciones en los diálogos. Es curioso que en su día quedase tapado por no ser tridimensional, y a día de hoy lo que peor ha envejecido (visualmente hablando) son las pocas cosas tridimensionales que tiene.



Empezaremos el juego controlando a Richter



La Muerte robándole a Alucard sus mejores objetos



Diálogos antes de la batalla



Este jefe es una bola llena de cuerpos que nos atacarán

SONIDO

Castlevania tiene el listón muy alto en lo que se refiere a temas musicales, pues en esta saga han sonado composiciones increíbles que a día de hoy son auténticos clásicos y de alguna manera parecía que Konami sabía hacer algo que el resto de compañías no, porque conseguían que incluso consolas limitadas como Game Boy sonasen maravillosamente (y como prueba está la banda sonora de *Castlevania II Belmont's Revenge*).

Me alegra decir que *Symphony of the Night* aprueba sobradamente en mantener el legado musical de su saga, y lo hace sin recurrir a temas clásicos, ya que las composiciones que escucharemos durante la partida han sido creadas para este juego (creando así, nuevos temas clásicos para el futuro). Dentro de lo que es la "atmósfera musical" nos encontramos con una variedad musical bastante amplia, pues hay temas épicos para enfrentamientos, otros que podrían haber sonado en cualquier baile de la alta sociedad siglos atrás, incluso cánticos que cualquier reunión religiosa podría intentar hacer suyos. Las sensaciones que transmite este juego con su banda sonora son muy variadas y admito que conmigo ha conseguido muchas distintas, llegando a haber melodías que escucharía por horas y otras que intento evitar escuchar porque mientras más rato suenan, más incomodo me siento (el maldito tema musical de Abandoned Pit), vamos que esta banda sonora es increíble y solo me desentona un tema, el que suena al final del juego (I am the Wind) que pese a ser el único tema cantado, creo que no encaja absolutamente nada con el juego, habría preferido cualquier otra cosa.

Los efectos sonoros están a la altura de lo esperado, hay calidad y variedad, e incluso hay voces (como olvidar la conversación entre Richter y Drácula al principio del juego).

JUGABILIDAD

Alucard se controla con facilidad, tiene un botón de salto, uno para deslizarse hacia atrás y dos botones de ataque (si presionamos arriba y ataque usaremos el arma secundaria, como en los *Castlevanias* anteriores).

Cada vez que eliminamos a un enemigo, nos dará experiencia (como si fuese un RPG) y a base de acumularla subiremos de nivel, aumentando en fuerza y resistencia. Los enemigos eliminados también dejarán caer objetos, (principalmente armas y armaduras), pero también otros como alimentos (para recuperar vida), estos objetos se han de seleccionar desde el menú de inventario para poder usarlos.

Alucard ha heredado de su padre la habilidad de usar magia, lo cual nos puede ayudar en momentos puntuales. Las magias se realizan haciendo movimientos con la cruceta y botones, como si fuese un juego de lucha. Por ejemplo, si queremos lanzar bolas de fuego (el mítico ataque de Drácula en juegos anteriores) tendremos que presionar arriba y luego hacer abajo, adelante y el botón. Al principio del juego las magias son un recurso muy interesante, pero conforme avanzamos y obtenemos mejores armas y armamento pueden quedar como algo anecdótico.



Alucard contra un enorme enemigo



Hemos subido de nivel

Conforme avanzamos en la aventura iremos consiguiendo mejoras de vida y algunos objetos únicos que aumentarán las capacidades de Alucard con habilidades especiales (convertirnos en murciélago, lobo, niebla, poder ir bajo el agua, hacer súper saltos...) e incluso encontraremos familiares (pequeños seres que nos acompañarán y ayudarán), esas habilidades nos permitirán llegar a zonas del Castillo que eran inaccesibles. Considero indispensable leer las descripciones de los objetos para saber lo que hacen, especialmente con algunos que son necesarios para avanzar en el juego.

La jugabilidad de este juego es muy satisfactoria, sus controles responden bien y es divertido ir avanzando y mejorando. Obviamente, su desarrollo laberíntico a lo *Metroid*, puede provocar que nos quedemos atascados en varios puntos concretos hasta que obtengamos el objeto necesario, pero eso es inevitable en este tipo de juegos.



Los golpes críticos dañarán seriamente a los enemigos



Ojeando el inventario

DURACIÓN

Al ser un juego de aventura al estilo *Metroid*, es difícil evaluar la duración de este juego, pero sí que os puedo decir que es largo y ofrece alicientes para seguir jugando (como completar el inventario de objetos, la enciclopedia de enemigos y buscar las habitaciones ocultas para aumentar el % total de nuestra partida), lo cual hace que haya juego para rato. Nuestro progreso se puede grabar en las diferentes habitaciones de salvado que hay repartidas por los dos castillos.

Este juego tiene varios finales y puede ser algo críptico para sacar los mejores. Por ejemplo, si juegas con normalidad y sin usar ninguna guía, llegará un punto en el cual aparecerá Ritcher Belmont como enemigo final, si lo derrotas, veras el final malo y te perderás la mitad del juego, (pues no habrás visto el castillo invertido). Para poder jugar el segundo castillo y aspirar a un final mejor, has de enfrentarte a Ritcher usando unas gafas especiales que te mostrarán que hay algo controlando al cazavampiros, lo cual cambiará tu objetivo en el combate y permitirá liberar a Ritcher. Una vez en el castillo invertido, hay varios finales buenos si derrotamos a Drácula, que variaran ligeramente según el porcentaje de juego que tengamos.

Pese a la longitud del juego, no me atrevo a decir que sea extremadamente difícil, y esto es debido a que mientras más avanzamos en la historia, más poderosos nos volvemos, lo cual hace que morir sea improbable, excepto en las primeras horas de juego, que es cuando menos vida y peor equipo tenemos. Sin embargo si puede ser que nos encontremos con un jefe muy duro que nos fuerce a subir de nivel para hacerle frente, y es ahí donde entra la rutina típica de los RPGs de ir a buscar enemigos y matarlos repetidamente para obtener experiencia que nos falta, algo que no encuentro absolutamente divertido y lamentablemente he tenido que hacer en más de una ocasión. Sin embargo, nuestro equipo y la habilidad que tengamos controlando a Alucard, también influye mucho a la hora de reducir algo esos momentos.



Conforme avancemos iremos desbloqueando mapa



Cuando completemos el juego podremos usar a Richter

Con el juego completado podremos jugar con Richter, que posee todas sus habilidades de inicio y por lo tanto, puede acceder a prácticamente cualquier parte del juego sin problemas. Jugar con Richter es muy duro, porque aunque sea capaz de hacer muchísimo daño (y hacer increíbles ataques con las armas secundarias), no puede equiparse con ningún tipo de protección, de manera que es un modo de juego muy arriesgado enfrentarse a enemigos que hacen mucho daño.

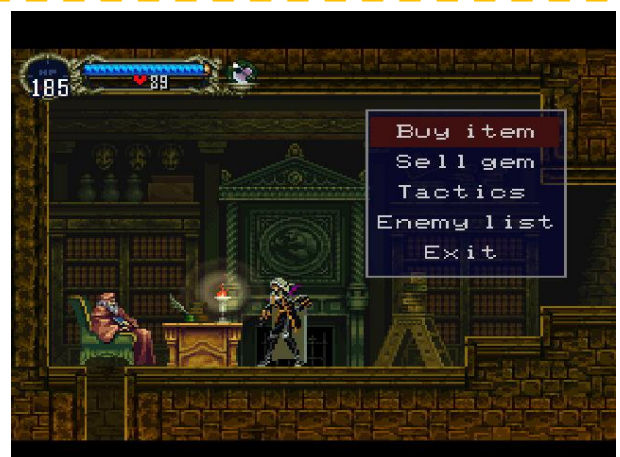
Pese al mimo que hay puesto en el juego, hay que aclarar que si somos algo errantes y tenemos una pizca de suerte podemos encontrar bugs que incluso nos pueden beneficiar. Por ejemplo yo conseguí dos ítems que supongo que no deberían estar en el juego, ya que aparecieron por arte de magia en el inventario, uno de ellos era una capa (que aparecía en el menú de armaduras) que subía la defensa al máximo y hacía que Alucard recibiese solo 1 de daño y no retrocediese al ser dañado por los enemigos (incluido Drácula) y la otra una armadura que aumentaba la suerte, pero provocaba una excesiva ralentización del menú de inventario. También son muy famosos los bugs que nos permiten explorar el juego más allá de sus límites, haciendo algunas triquiñuelas que sacan a Alucard del castillo, lo cual nos permite aumentar el porcentaje final artificialmente. En mi caso, la búsqueda de bugs hizo que este juego me durase todavía más, aunque entiendo que para mucha gente, eso no tenga ningún tipo de aliciente.

CONCLUSIÓN

Castlevania Symphony of the Night es un juego excelente para los amantes de la saga que además les guste la fórmula de juegos como *Super Metroid*, pues básicamente es eso lo que se van a encontrar.

Este juego es divertido, intenso, con una historia bastante elaborada (para ser un *Castlevania*) y una deliciosa banda sonora. Además es muy largo y nos asegura muchas horas de diversión.

Puede que en su día pasase desapercibido para mucha gente, pero el tiempo le ha puesto en su sitio, ya que actualmente está considerado como uno de los mejores de su saga (algo en lo cual estoy de acuerdo). Su legado fue notable, pues los siguientes *Castlevania* de consola portátil, también usaron la misma fórmula, ofreciéndonos también juegos muy entretenidos como *Castlevania Circle of the Moon*, *Castlevania Harmony of Innocence* o *Castlevania Aria of Sorrow*.



El castillo de Drácula tiene una tienda donde hacer tratos

PAC-MAN

Plataforma: Neo Geo Pocket Color (compatible)**Jugadores:** 1**Género:** Habilidad, Arcade**Desarrollado por:** Namco**Año:** 2000

Pac-Man apareció en 1980 y fue un éxito atronador que propició la creación de secuelas oficiales como *Super Pac-Man* (1982) y *Pac and Pal* (1983), así como otras no oficiales como *Ms Pac-Man Plus* (1981), *Pac-Man Plus* (1982) o *Jr Pac-Man* (1983).

Con el paso de los años, Pac-Man se fue adaptando a diferentes géneros como el puzzle (*Pac-Attack*) o las plataformas (*Pac-Land* o la saga *Pac-Man World*), pero siempre terminaba regresando a su fórmula clásica añadiendo algún cambio para atraer a los jugadores.

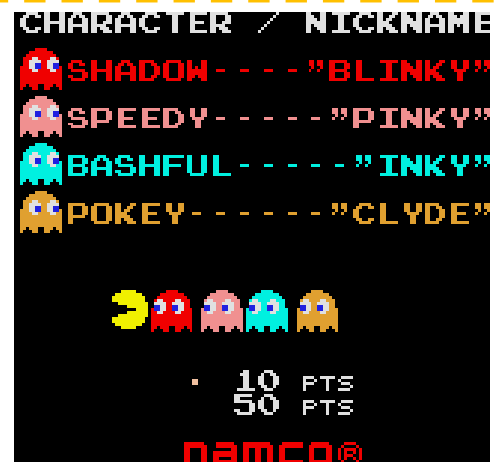
El primer juego de Pac-Man tuvo muchas versiones en consolas y ordenadores y además está incluido en varios juegos posteriores de la franquicia, así como en los numerosos recopilatorios de Namco.

En este análisis no comentaré el juego original de Arcade, si no la versión del mismo lanzada para Neo Geo Pocket Color en el año 2000.

GRÁFICOS

Tras la presentación de los fantasmas (con el mismo estilo que el arcade original) pasamos al juego, que también ha respetado la apariencia del juego de 1980 en todo lo posible. Antes de jugar podemos elegir dos “modos de visualización”, uno de ellos con scroll (veremos solo una parte del laberinto y la pantalla se irá moviendo conforme lo hagamos nosotros) y el otro a pantalla completa (veremos todo el laberinto en pantalla, pero los gráficos serán mucho más simples).

Este juego es compatible con la Neo Geo Pocket clásica, y curiosamente se ha optado por hacer el laberinto blanco y a Pac-Man y los fantasmas de color gris. Esto no afecta en nada a la jugabilidad, salvo por el hecho de que no sabemos de qué color es cada fantasma y por lo tanto es más difícil adivinar lo que harán (recordemos que en el *Pac-Man* original, cada fantasma tenía diferente “personalidad” y se comportaba de un modo distinto). Entre niveles veremos las míticas escenas de Pac-Man y los fantasmas, tan sencillas como siempre.



Pac-Man y los fantasmas de siempre

En lo que respecta a los gráficos, lo que se ve en una foto es lo que hay, pudieron optar por mejorar el aspecto del juego, pero en lugar de eso dejaron el aspecto clásico, esto no me parece mal, pero al menos podrían haber hecho una pantalla de título o variar el aspecto del laberinto para que no fuese repetitivo. El hecho de poder elegir entre dos tipos de visualización, me parece una gran idea.



Jugando en modo "Scroll"



Jugando en la Neo Geo Pocket original

SONIDO

El sonido es tan minimalista como lo era en 1980, no hay música mientras jugamos y lo único que escucharemos será el waka-waka de Pac-Man al comer los puntos y el sonido de los fantasmas pululando.

Sinceramente, creo que en este apartado debieron esforzarse más, porque añadir unas pocas melodías no habría hecho ningún daño al juego y podría haber mejorado bastante la partida (hubiese bastado con que fuesen opcionales, para respetar a aquellos que quieren jugar sin música, como en 1980).

JUGABILIDAD

La jugabilidad clásica no se ha modificado, movemos a *Pac-man*, comemos puntos para superar niveles, y podremos zamparnos a los fantasmas si tocamos los puntos gordos. Es algo que funciona y sigue siendo adictivo como lo era antaño.

Tal y como comenté anteriormente, hay dos modos de ver la partida, a pantalla completa (viendo todo el laberinto) o con scroll (solo vemos una parte del laberinto y la pantalla se mueve con nuestro personaje). Ambas formas de jugar son igual de buenas, aunque la de Scroll hace el juego algo más difícil y añade (de manera involuntaria) algo de novedad a este juego, que por lo demás es el mismo de siempre.

Me parece loable que quisieran dejar el juego original intacto, pero al añadir el modo Scroll para verlo con mejores gráficos ya aceptaron modificar la fórmula del mismo (aunque sea por limitaciones de la consola) y en ese momento uno se plantea porque no llegaron un poco más lejos y añadieron más novedades.

Teniendo en cuenta que este juego salió 20 años más tarde que el original y después de muchas secuelas, podrían haber aprovechado para introducir elementos de otros juegos y darle a esta versión para Neo Geo Pocket un toque distintivo que justificase su compra por encima de otras versiones del mismo juego. Por ejemplo, se podría haber dejado el modo clásico con el juego sin modificar y luego crear un modo nuevo con laberintos distintos, música, ítems que diesen a Pac-Man habilidades (como la de correr más o convertirse en Super Pac-Man) y añadir más fantasmas en el laberinto o cartas de personajes desbloqueables, cualquier cosa habría ayudado a mejorar el juego.



DURACIÓN

Pac-Man es un juego adictivo, pero también repetitivo. La única motivación que queda para jugar y rejugar este juego es superar nuestro récord personal, ya que no hay ningún modo alternativo ni desbloqueables.

CONCLUSIÓN

Pac-Man para Neo Geo Pocket Color es una versión correcta del juego de 1980, sus dos modos de visualización son una opción interesante para adaptarse a las limitaciones de la consola, pero en general, es exactamente lo mismo que vimos en 1980, para bien y para mal. Dentro del catálogo de Neo Geo Pocket, solo tiene como competidor a *Crush Roller*, pero ese juego si ofrece variedad en las partidas y desbloqueables, de manera que lo recomendaría antes que esta versión del comecocos.

Si solo queréis jugar al *Pac-Man* original, esta versión os puede valer, si queréis algo más, es mejor pasar de este port y buscar cualquier otro de un *Pac-Man* clásico que contenga elementos extras (como la versión de *MS. Pac-Man* para Super Nintendo y Mega Drive, que cuenta con opciones de personalización del laberinto).

Skullo



GREMLINS UNLEASHED

Plataforma: Game Boy Color (exclusivo)**Jugadores:** 1 o 2**Género:** Plataformas**Desarrollado por:** Planet Interactive**Año:** 2001 (Europa)

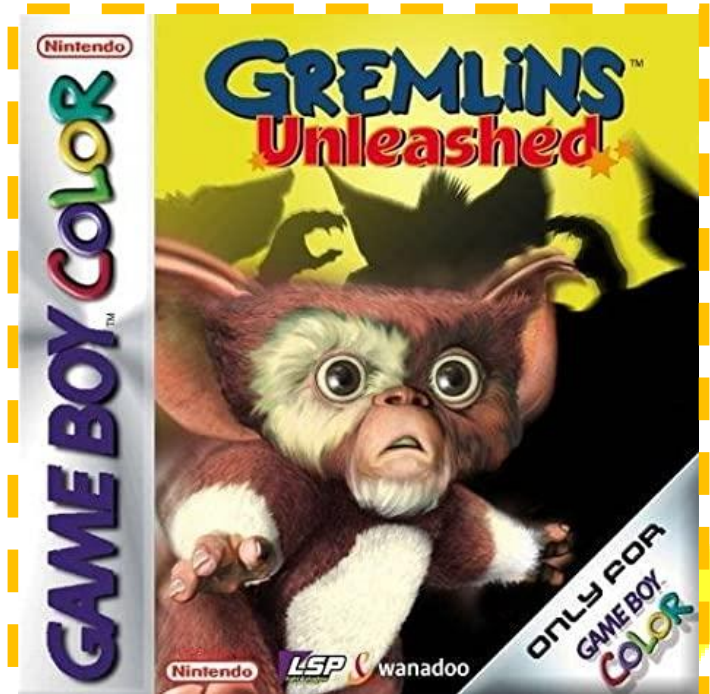
Desde la exitosa película de 1984, los Gremlins de Joe Dante han formado parte de la cultura popular, lo cual los ha llevado a tener un montón de merchandising basado en ellos.

Obviamente también llegaron a los videojuegos, algunos de los cuales he comentado en esta revista, como *Gremlins* para Atari 2600 o *Gremlins 2* para Game Boy, hoy voy a analizar *Gremlins Unleashed* de Game Boy Color, un juego que, por algún extraño motivo, fue exclusivo de Europa.

GRÁFICOS

Estamos ante el mejor apartado del juego, nuestros protagonistas (Gizmo o Stripe) tienen un acabado genial y muy buenas animaciones (sobre todo Gizmo, que incluso baila si lo dejamos quieto), los escenarios representan diferentes zonas reconocibles (casas, centros comerciales...) y son muy coloridos. Los enemigos son muy variables, por ejemplo los Gremlins son aceptables, pero los elementos decorativos (como las bombillas) no tienen tanta gracia.

Durante la partida nos encontraremos con minijuegos donde Gizmo y Stripe suelen salir bien parados gráficamente y también veremos un montón de ilustraciones de gran calidad (la introducción y el final) e incluso podemos coleccionar fotos de Gremlins.



Los gráficos son muy buenos



Las ilustraciones están muy conseguidas

SONIDO

El apartado sonoro no ha tenido tanta suerte como el gráfico.

Mientras jugamos no escucharemos el tema principal de la película (lo cual es habitual en los juegos de *Gremlins*) aunque algunas músicas tienen partes que intentan recordarnos a él (sin llegar a sonar exactamente igual).

La banda sonora es bastante genérica y aunque hay temas bastante decentes, puede terminar haciéndose repetitiva. Los sonidos son mediocres, ni molestan, ni sobresalen.

JUGABILIDAD

Al empezar la partida podemos elegir entre dos personajes: Gizmo o Stripe.

Si elegimos a Gizmo tendremos que recorrer los niveles en busca de todas las gafas de sol, los enemigos que nos acecharán serán Gremlins y podremos defendernos usando una cámara de fotos (que hará un flash de corto alcance) o flechas (que nos permitirán atacar de lejos).

Si jugamos con Stripe tendremos que recoger botellas de agua para completar el nivel y nos enfrentaremos a objetos (como bombillas o juguetes) con nuestras garras o lanzando pelotas.

El control de ambos es idéntico: B para saltar, A para atacar y SELECT para cambiar de arma) y ambos pueden hacer las mismas acciones para explorar los niveles (entrar por puertas o agarrarse a elementos del escenario como cortinas o escaleras para trepar).

Los controles son sencillos, pero también se podrían haber mejorado, sobretodo en cuanto al tiempo de reacción. El salto de ambos personajes es correcto (aunque se siente algo lento) pero a la hora de atacar notaremos cierto retraso, sobretodo en el ataque a distancia, lo cual hace que tengamos muchas posibilidades de recibir daño si no encontramos a un enemigo de golpe.



Selección de personaje



Jugando con Stripe



Gizmo atacando con la cámara de fotos



Podemos trepar por elementos del escenario

DURACIÓN

Tenemos una decena de niveles por completar, que se van interrumpiendo con minijuegos a superar. El hecho de que en cada nivel tengamos que encontrar una serie de objetos (gafas o botellas) puede hacer que la duración de cada uno de ellos sea muy variable, aunque en general, se hacen bastante largos.

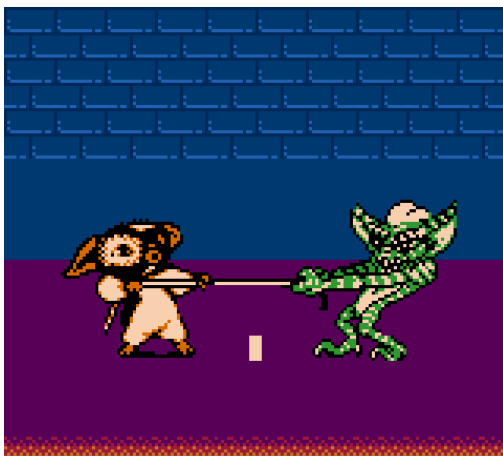
La temática de los niveles es la misma para ambos personajes, pero estos no son exactamente iguales, dependiendo de si jugamos con Gizmo o Stripe. Si llegamos al final del juego, un personaje enfrentará a otro, de manera que Gizmo será el jefe final de Stripe y viceversa.



Enfrentamiento final entre Gizmo y Stripe

La dificultad media del juego no es muy alta, pero puede ser bastante tedioso dar vueltas por los grandes escenarios buscando los objetos, de hecho este es el mayor fallo de este juego, que puede hacerse muy aburrido cuando llevas un rato con él. El hecho de que tenga Passwords para poder continuar en otro momento, me parece un acierto, además hay un password para poder jugar a algunos minijuegos libremente.

Este juego es compatible con el cable Link, lo cual permite participar a dos jugadores en los minijuegos o intercambiar fotos de Gremlins, pero no he podido probarlo, así que no voy a valorar si es un gran añadido o algo anecdótico.



Minijuego de tirar de la cuerda



Podemos coleccionar fotos de Gremlins

CONCLUSIÓN

Gremlins Unleashed es un juego de plataformas del montón, que pese a tener grandes gráficos, minijuegos y dos personajes jugables, puede hacerse muy aburrido si jugamos mucho rato.

Game Boy Color tiene muchos juegos de plataformas de mayor calidad, pero si nos centramos en los Gremlins, no hay demasiadas alternativas en esta consola portátil, salvo que juguemos *Gremlins 2* para Game Boy. Curiosamente, ese juego y el comentado aquí son tremendamente opuestos, ya que *Gremlins 2* es muy corto, pero extremadamente difícil y *Gremlins Unleashed* es bastante largo, facilón y hasta aburrido.

En caso que os haya gustado *Gremlins Unleashed*, recomiendo probar *Gremlins: Stripe Vs Gizmo* de Game Boy Advance, que es una especie de secuela mejorada.

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



PAUSA TIEMPOS

LAS SOLUCIONES ESTAN EN LA PENÚLTIMA PÁGINA DE ESTA REVISTA



1- EL DESCONOCIDO

¿Sabes a que juego pertenece este personaje?

Pista 1: Es un enemigo

Pista 2: Se parece ligeramente al protagonista del juego

Pista 3: El protagonista del juego está hechizado por un enemigo



2- LA SOMBRA

¿Reconoces al personaje tras la silueta?

Pista 1: No era seleccionable en el primer juego de la saga

Pista 2: Es más grande y bruto que sus compañeros

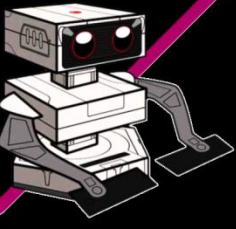
Pista 3: En el primer juego tenía la piel de otro color

3- EL ERROR

¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?



PERIFÉRICOS



STARPATH SUPER CHARGER

Hoy voy a hablar de un periférico llamado lanzado en 1982 para Atari 2600 por la compañía Starpath (también conocida como Arcadia), llamado *Starpath Super Charger*.

Este periférico salió al precio de 69 dolares (incluyendo un juego) y nos permitía jugar a videojuegos de Atari 2600 en formato cinta de cassette y no solo eso, aumentaba en 6KB la memoria de la consola para que esos juegos fuesen mejores que los de formato cartucho.

El periférico en si consistía en una especie de cartucho enorme, que conectábamos a nuestra Atari 2600, del cual salía un cable que debíamos conectar en el puerto jack, de cualquier aparato que leyese cintas de cassette, meter el juego dentro del aparato, presionar el botón play y esperar que a que el juego apareciese en pantalla.

Aumentar la memoria de Atari, así como de ofrecer juegos en cinta de cassette (un formato generalmente más económico que el cartucho) eran propuestas interesantes, pero este periférico no llegó a alcanzar el éxito, al igual que muchos otros add-ons lanzados para consolas posteriores, aunque en este caso también hay que tener en cuenta que poco después de su lanzamiento empezó a caer el mercado de los videojuegos en Estados Unidos, (el conocido "Crash" del 83).



**THE SUPERCHARGER™ SYSTEM:
The closest thing to arcade-quality graphics you'll ever have at home.**

Amazing upgrade for ATARI 2600

Graphics. Color. Excitement. That's why you go to an arcade. And that's why you'll come home to the SuperCharger System by Starpath.

It's an incredible add-on that packs more punch into the Atari 2600. Immediately you'll get more color. More graphics. More challenge. Plus the extra power your old system needs to play the most exciting games on the market—Starpath games.

Just plug in and play

There's no assembly. Plug the SuperCharger unit into your Atari 2600 game slot and insert the cord into the earphone jack of any cassette player. Now you've got 49 times more RAM power. Graphics comparable to a home computer. And an arcade's worth of action.

Action that's prompted enthusiastic comments from people who know video games. *Rolling Stone Magazine* says: "The SuperCharger System will revolutionize the games business." *Electronic Games* says: "Starpath has one of the greatest products to enter the field of video gaming."

The hottest home video yet

Starpath also has a complete line of quick-loading cassette games that make home video worth staying home. Choose from space, skill, adventure games plus the arcade hit, *FRODOGG*.SM And Starpath has a lot more to come, including games for *Conquer*, *Vision*,SM *Atari 400/800* and *Atari 5200*.

Your collection of Starpath games begins with *PHASER PATROL*.SM It's free when you buy the SuperCharger System. Come home to the Starpath arcade. Get the SuperCharger System and the first wave of Starpath games today. To find out where Starpath products are sold in your area phone: (800) 970-0200.

STARPATH CORPORATION
The New Power In Home Video.

© 1983 Starpath Corp.

Atari 2600, 5200 and 400/800 are trademarks of Atari, Inc. ColorVision is a trademark of Color, Inc. Frogger is a trademark of Sega Enterprises, Inc. Asteroids, Asterix and other graphics are trademarks of Atari, Inc. Starpath is a trademark of Starpath Corporation. Starpath is not related to Atari, Inc. Conquer, Inc. is a Sega Enterprises, Inc. trademark.

TURN YOUR ATARI VIDEO COMPUTER SYSTEM INTO A STATE OF THE ART GAME SYSTEM - FOR THE PRICE OF A GOOD VIDEO GAME.

Why invest hundreds of dollars in a home computer when you can plug the Starpath SuperCharger into your Atari VCS?

- What is the SuperCharger?SM The SuperCharger expands the game-playing power of your Atari VCS.SM Inside the SuperCharger are special digital electronics which multiply the VCS RAM memory 49 times! Plus, an audio interface cable attached to the SuperCharger plugs into the earphone jack of any cassette tape player.
- What does it do? The SuperCharger lets you play games with high resolution graphics, faster action, and far more complexity. The SuperCharger upgrades your VCS with state-of-the-art electronics. Furthermore, SuperCharger games come on economical cassette tapes, far less expensive than conventional game cartridges.
- Multi Load games. Cassette tape lets Starpath offer unique Multi Load games. Games like *Dragonstomper* and *Escape from the Mindmaster* include several "loads" on one cassette. Each load is like an entire conventional game. Multi Load games offer complexity and depth that no conventional from cartridge game can match. It is like owning an LP instead of a 45" single record.
- The SuperCharger comes with the highly acclaimed and award-winning *Phaser Patrol* game for a suggested list price under \$45.00.
- Starpath games have a suggested list price under \$15.00; under \$18.00 for Multi Load games.

• Starpath games may be used with the Atari VCS,SM and the Sears Tele-games Video Arcade.SM

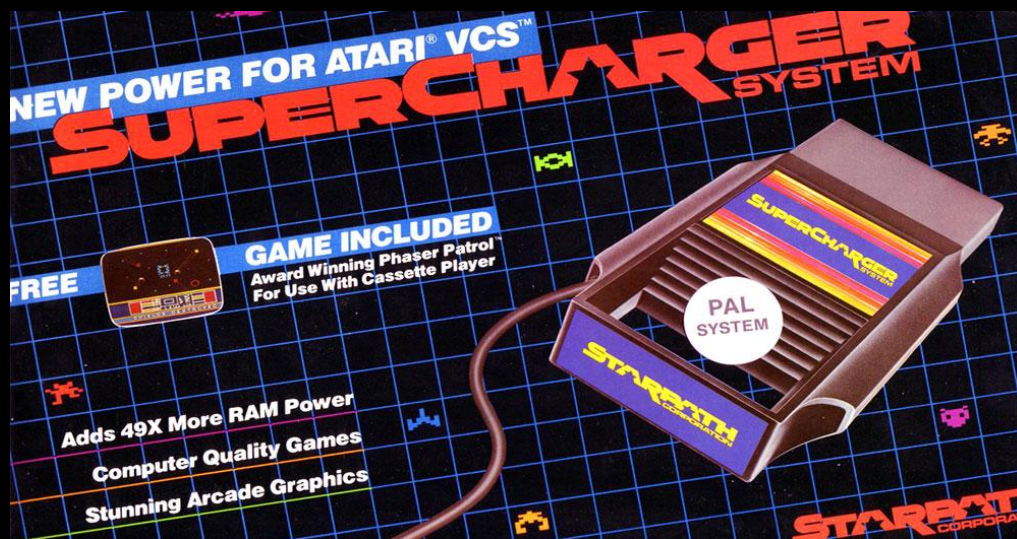
Electronic Games Magazine calls SuperCharger computer games "one of the greatest products ever to enter the field of home videogaming." **Video Review** calls them "the hit of the holiday season."SM You'll call them the most challenging games you've ever played.

Many more new games to be released in 1983.

STARPATH CORPORATION
(formerly Arcadia Corporation)

(800) 227-6703 outside CA
(800) 632-7979 inside CA

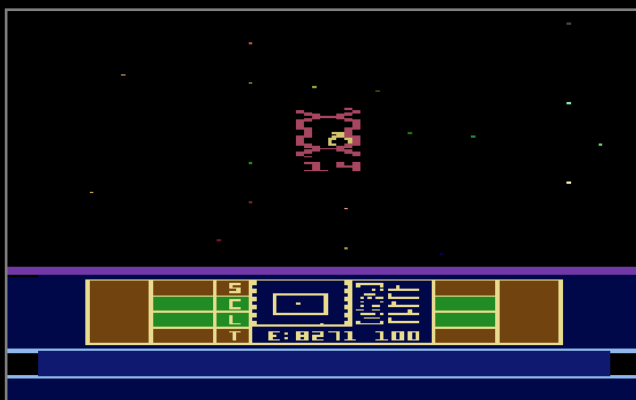
Atari VCS and VCS are trademarks of Atari, Inc. Starpath Corporation is not associated with Atari, Inc. Starpath was formerly Arcadia, Inc. © 1983 Starpath Corporation. Video Arcade is a trademark of Sears, Roebuck & Co.



En total aparecieron 12 videojuegos para este periférico:

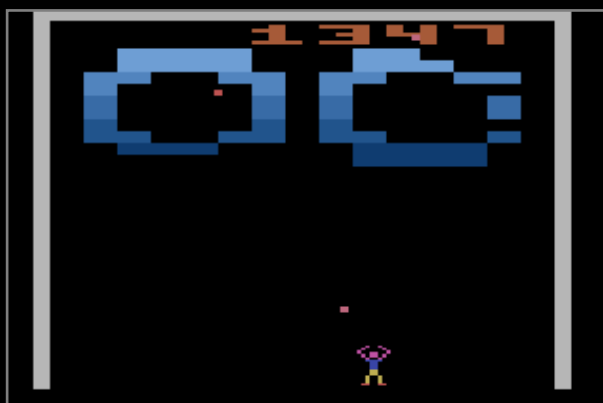
PHASER PATROL: Este juego venía incluido con el SuperCharger y era un shooter espacial en el cual veíamos todo a través del interior de nuestra nave.

KILLER SATELLITES: Este juego de disparos y naves, es una especie de copia del *Defender* de Williams.



FIREBALL: Es un clon de juegos tipo *Arkanoid* o *Breakout*, donde controlamos a un tipo haciendo malabares, las bolas que lanzamos rebotarán en la pantalla y volverán hacia nosotros y nuestra misión es evitar que toquen el suelo. Este juego es compatible con el Paddle Controller de Atari 2600.

SUICIDE MISSION: Nos encontramos ante un clon de *Asteroids* que incluso intenta imitar el estilo gráfico vectorial del Arcade original.



RABBIT TRANSIT: Es un juego de plataformas donde controlamos a un conejo por diferentes fases, una de ellas inspirada en *QBert*.

DRAGONSTOMPER: En este juego de aventura con toques de RPG controlamos a un caballero que recorrerá el mundo con la misión de matar a un dragón y recuperar un talismán. En esta aventura encontraremos enemigos, ganaremos experiencia y oro, visitaremos poblados y compraremos objetos.



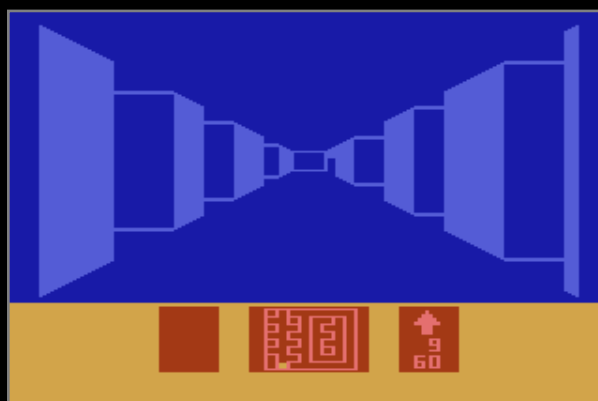
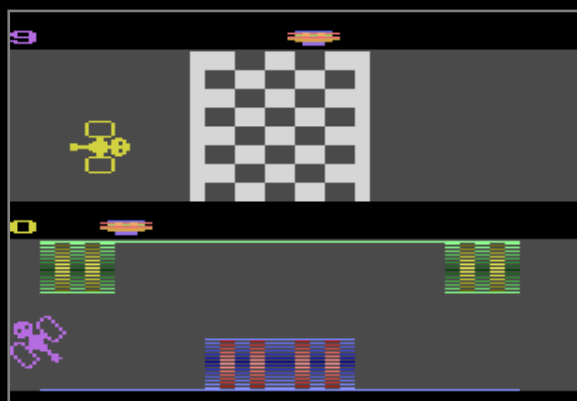
COMMUNIST MUTANTS FROM SPACE: Es una especie de clon de *Space Invaders* o *Galaga*, donde disparamos a naves enemigas mientras tratamos de eliminar a la nave de arriba del todo, que los va creando. Este juego cuenta con el añadido de que tiene una historia muy alocada (los alienígenas del planeta Rooskee están invadiendo otros planetas para convertir a sus habitantes en comunistas mutantes, todo bajo las órdenes de la Madre Criatura, que ha enloquecido a causa del Vodka).

FROGGER: Atari 2600 ya tenía una versión de este juego en formato cartucho, pero al lanzar el SuperCharger se decidió hacer otra versión del juego que fuese más similar al Arcade.



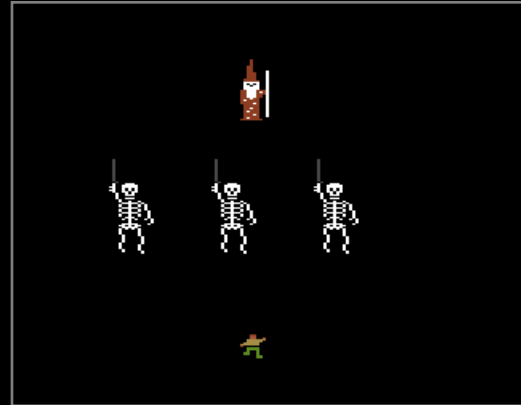
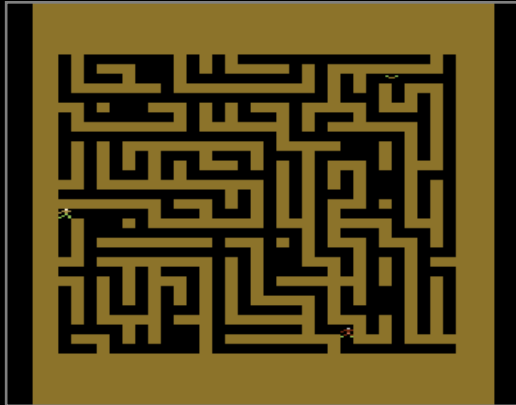
PARTY MIX: Es un juego dividido en varios minijuegos pensados para disfrutar con amigos.

ESCAPE FROM THE MINDMASTER: Este juego (llamado *Labyrinth* cuando estaba en desarrollo) nos pone en la piel de alguien atrapado en un laberinto (lo veremos todo en primera persona), destaca su scroll suave y su sensación de tridimensionalidad.



Esos fueron los juegos oficiales que se pudieron comprar en tiendas, pero existen dos más que solo se podían conseguir comprándolos por correo.

SWORD OF SAROS: Es un juego donde controlamos a una persona en que ha entrado en una mazmorra para conseguir la espada de Saros, sin embargo el malvado hechicero y sus monstruos no nos lo van a permitir. Jugablemente nos encontramos con un laberinto (esta vez desde una perspectiva aérea) con habitaciones donde encontraremos ítems y enemigos.



SURVIVAL ISLAND: En este juego controlamos al superviviente de un accidente que ha caído al mar y tiene que nadar hacia la isla más cercana recogiendo ítems y evitando peligros. Una vez en la isla tendremos que evitar a los animales peligrosos y explorar un templo.

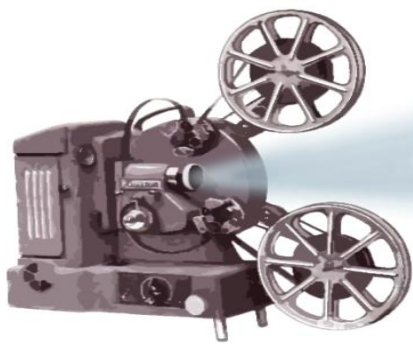


También existen un par de juegos que no llegaron a finalizarse (*Going Up* y *Sweat: The Decathlon Game*). Años más tarde, se lanzó un disco de audio llamado *Stella Gets a New Brain* que incluía los juegos de SuperCharger dentro (incluyendo el prototipo de *Sweat*) y era compatible con este periférico, pero en lugar de conectar el cable a un lector de cassette, había que conectarlo a un lector de CDs de música.

Y con esto se acaba el artículo dedicado a *Starpath SuperCharger*, un periférico muy curioso que trató de mejorar la calidad de los juegos de Atari 2600 y que hasta cierto punto lo consiguió (pues algunos de sus juegos sí ofrecían mejores gráficos y un scroll más suave de lo visto normalmente en los juegos de Atari 2600).

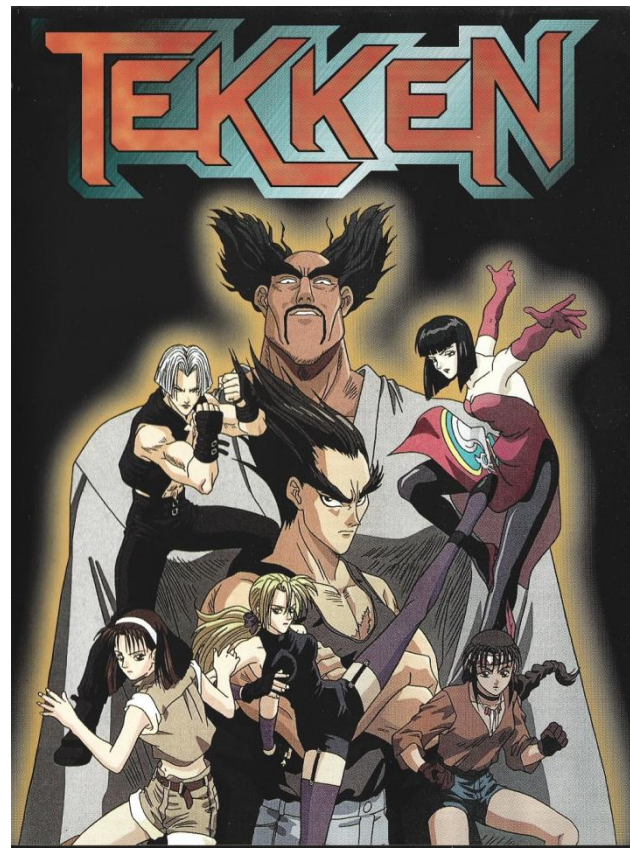


Skullo



REVISIÓN

Tekken The Motion Picture



En la década de los 90 y tras el éxito de *Street Fighter The Animated Movie*, fueron muchos los juegos que tuvieron su adaptación a anime (*Art of Fighting*, *Fatal Fury 1*, *Fatal Fury 2*, *Samurai Shodown...*) con más o menos suerte.

En esta ocasión voy a hablar de *Tekken: The Motion Picture*, una película de animación basada en la popular saga de Namco, recuerdo que vi esta película y no me apasionó demasiado, aunque admito que pese a ser muy fan de los juegos de lucha, *Tekken* no es una de las saga que más me apasionan, pese a haber pasado horas disfrutando del genial *Tekken 3* y de la bolera de *Tekken Tag Tournament* (en serio, el minijuego de bolos es un vicio).

Título: *Tekken The Motion Picture*

Director: Kunihisa Sugishima, Mitsuki Nakamura

País: Japón

Año: 1998

Duración: 60 minutos

Historia del videojuego:

En el torneo Tekken participan muchos luchadores para obtener fama y demostrar sus habilidades, dos luchadores son el foco principal de la historia: Kazuya Mishima y su padre Heihachi, quien trató de matarlo años atrás. La retorcida relación entre estos dos personajes (y el resto de miembros de su familia) serán el foco de esta saga.

Historia de la película:

Cuando Kazuya era pequeño, su padre lo lanzó por un precipicio porque consideraba que era demasiado blando y no lo consideraba un hijo aceptable para entrenar. Kazuya sobrevive al accidente y años más tarde participa en el torneo Tekken para matar a su padre.

Así de primeras vemos que la relación entre Kazuya y Heihachi se ha mantenido con bastante fidelidad, así que al menos podemos decir que la película empieza con buen pie.

Resumen de la película (contiene Spoilers)

Cuando el pequeño Kazuya está tratando de consolar a su amiga Jun, aparece su padre, Heihachi, que le recrimina que no se tome en serio el entrenamiento y que es un debilucho que no es digno de pertenecer a su familia, tras lo cual decide arrojar al niño a un precipicio para ver si es suficientemente duro.

Años más tarde, Heihachi Mishima es el dueño de la poderosa corporación Mishima, que está siendo investigada por los policías Jun Kazama y Lei Wulong, los cuales pretenden aprovechar que Heihachi hace un torneo de artes marciales en su isla privada, para tratar de investigarlo, ya que lo relacionan con el robo de los restos de una extraña criatura prehistórica que encontraron unos pescadores. Poco antes de embarcar en el transporte que los lleva a la isla de Heihachi conocerán a un tipo enorme llamado Jack, que parece estar al cargo de una niña pequeña.

Una vez en la isla, empieza el torneo, donde los luchadores empezarán en lugares separados de la isla y tendrán que dirigirse hacia la torre donde les espera Heihachi, si se cruzan con otro luchador deberán enfrentarse a él hasta que solo uno siga en pie. El otro hijo de Heihachi, Lee Chaolan, tiene intención de matar a Kazuya antes del torneo, pero su asesina a sueldo, Nina, falla. Kazuya es el participante más obsesionado con matar a Heihachi, y Jun, al reencontrarse con él intenta convencerle que no se deje llevar por la ira, algo que no conseguirá.

En un momento dado Lee decide que es hora de soltar a su ejército de dinosaurios luchadores creados genéticamente para que acaben con todos los participantes, al mismo tiempo Jack y Lei Wulong logran encontrar el laboratorio oculto en la isla de Heihachi y poco antes de que el enfrentamiento final entre Heihachi y Kazuya llegue a su fin, Lee Chaolan activa la autodestrucción de la isla para asegurarse que nadie salga vivo, aunque obviamente su plan no sale como él había imaginado.

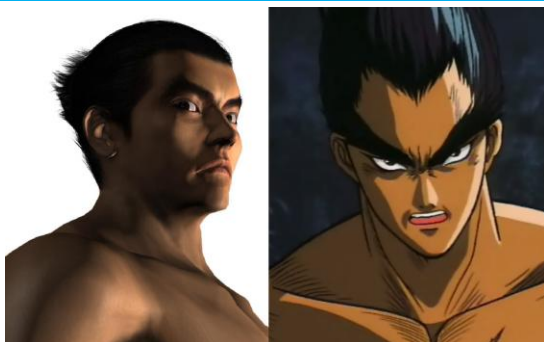


Personajes:



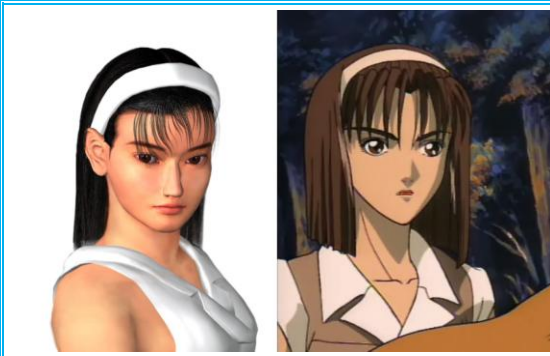
Heihachi Mishima: Es un maestro de artes marciales de personalidad cruel e inmisericorde, lanzó a Kazuya por un precipicio porque lo consideraba demasiado débil para ser su hijo.

En los videojuegos tiene el mismo tipo de personalidad y también trató a su hijo igual de mal. Creo que Heihachi ha sido representado con bastante acierto.



Kazuya Mishima: Cuando era niño fue lanzado por un precipicio por su padre, sobrevivió al accidente gracias a una especie de fuerza malvada que parece controlar sus actos. Participa en Tekken para matar a Heihachi.

En los videojuegos le pasó más o menos lo mismo y también tiene una "fuerza malvada" dentro de él lo cual lo llevó a lanzar a Heihachi a un precipicio, mientras que en el anime no llega a hacerlo.



Jun Kazama: Amiga de la infancia de Kazuya, quien intenta que consolarla cuando está triste porque su mascota ha muerto. Años más tarde reaparece investigando a Heihachi, donde se reencuentra con Kazuya.

Jun apareció en *Tekken 2*, para investigar la corporación Mishima, conoció a Kazuya (que se había vuelto un tirano) e intentó sacar lo mejor de él, finalmente tuvieron un hijo. El parecido entre ambas versiones es bastante aceptable.



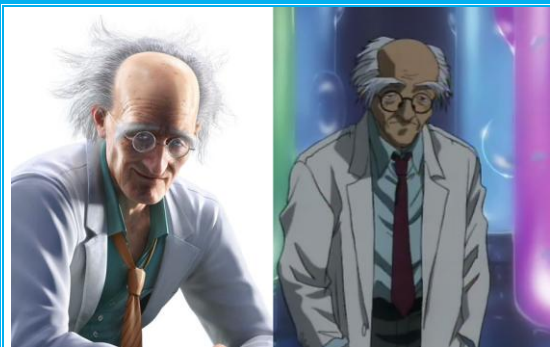
Lei Wulong: Policía que investiga las actividades de Heihachi con la ayuda de Jun Kazama.

Lei apareció en *Tekken 2* como un policía que investiga diversas operaciones ilegales que terminan llevándole a investigar la Corporación Mishima, que en ese momento estaba controlada por Kazuya.



Jack 2: Jack-2 es un robot asesino que ha sido reprogramado para defender a una niña (Jane) y busca a su creador el Doctor Bosconovitch.

En los juegos Jack-2 tiene una historia similar a la película (cuida de Jane y busca al doctor Bosconovitch) así que son muy similares.



Dr Bosconovitch: Es un científico que trabaja para Heihachi experimentando con animales y personas para convertirlos en máquinas de matar.

En los juegos es bastante similar, trabaja para Heihachi y hace experimentos con animales, así como investiga el gen "demonio".



Lee Chaolan: Lee es manipulador y ambicioso, y está decidido a heredar el imperio Mishima a cualquier precio.

En los juegos era un niño sin hogar que fue adoptado por Heihachi al ver su manera de pelear (para darle un rival a su hijo Kazuya), Lee es despiadado, manipulador y ambicioso, así que se parecen bastante ambas versiones.



Nina: Asesina profesional contratada por Lee para matar a Kazuya, tiene una fuerte rivalidad con su hermana Anna.

En los juegos es una asesina profesional que tiene el objetivo de matar primero a Heihachi (en Tekken 1) y posteriormente a Kazuya (en Tekken 2).



Anna: Asesina profesional y amante de Lee Chaolan, termina enfrentándose a su hermana Nina, con la cual tiene una fuerte rivalidad.

En *Tekken 2*, Anna está en el bando de Kazuya, lo cual le asegura un enfrentamiento con su hermana. La rivalidad entre hermanas es lo mejor representado en el personaje.



Roger: El doctor Bosconovitch creó a Roger usando ADN de canguro, para que fuese un arma de combate. Pese a ser un buen luchador, el carácter de Roger (despreocupado y divertido) provocó que no llegase a ser lo que se esperaba.

En la película lo vemos como guardaespaldas del Dr Bosconovitch, así que más o menos encaja con lo que es.



Alex: Fue creado por el doctor Bosconovitch mezclando ADN de lagarto, dinosaurio y canguro. En el juego simplemente era una paleta alternativa del canguro Roger.

En la película son un ejército de dinosaurios con la habilidad de hacerse invisibles y se usan para atacar a todos los supervivientes.

Esos son los personajes principales (o que tienen más importancia en la trama), sin embargo hay unos cuantos más que apenas aparecen unos segundos, entre ellos tenemos algunos muy populares como Paul, Law, Yoshimitsu o King



Conclusión:

Admito que la película en sí, está bastante bien, tiene un ritmo acertado, bastantes escenas de acción (aunque no especialmente memorables) e incluye a muchos personajes de los primeros juegos.

Obviamente, los personajes principales son unos pocos, quedando el resto de luchadores en un segundo e incluso un tercer y olvidado plano en el cual nunca vemos luchar o hablar a la mayoría de ellos.

Debido a que en ese amplio grupo de luchadores “de fondo” incluye a algunos bastante populares como Law, Paul, Yoshimitsu o King puedo entender que a muchos eso les fastidie la película, porque a mí me pasa lo mismo cuando veo que Blanka aparece en una escena de la película de animación de *Street Fighter II* y ni siquiera aparece en la serie *Street Fighter II V* o que Sasquatch aparece durante 1 segundo en los OVAS de *DarkStalkers*, pero bueno, es algo a lo que hay que acostumbrarse si te gustan personajes que no son el foco de la historia de los juegos.



Y hablando de la historia, pues, aunque la película mezcle varios juegos, hay que admitir que la trama básica de venganza entre Kazuya y Heihachi está ahí y que incluso se introduce sutilmente a Devil, y se nos cuenta como se desarrolló la relación entre Kazuya y Jun, lo cual nos permite ver a un joven Jin Kazama.

Es cierto que esto está mezclado con otras historias, como la de Jack 2 y Lei Wulong investigando la isla, la rivalidad entre Nina y Anna o los retorcidos planes de Lee Chaolan, para heredar el imperio de su padre, creo que encajan bastante bien con las personalidades de cada uno de los personajes.

Entiendo que si hubiesen hecho un par de películas podrían haber respetado más la historia de los dos primeros juegos y dividido mejor la aparición de los personajes que en esta película han sido ignorados, pero para tener solo 60 minutos, creo que el resultado es aceptable.



Así que para mí la película está bien, pero puedo entender que para fans acérrimos de la saga pueda ser simplemente floja o incluso mala, especialmente para aquellos que tienen entre sus personajes favoritos a los que son casi ignorados en la película.

VALORACIÓN:



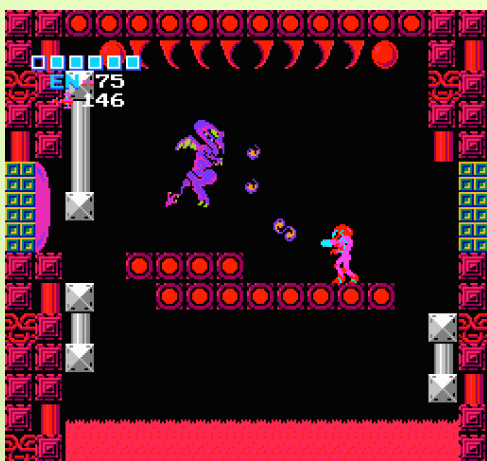
BUENA

Skullo

RIDLEY

Hoy ha llegado el día de hablar de un personaje que empezó como enemigo y poco a poco fue ganando popularidad hasta convertirse en la némesis principal de Samus Aran, la protagonista de la saga *Metroid*. Soy consciente que en dicha saga hay bastantes enemigos populares o recurrentes (los Metroids, Mother Brain, Kraid, Dark Samus...) pero Ridley, de alguna manera siempre me ha parecido que estaba por encima de ellos en cuanto a popularidad y reconocimiento, de manera que ha sido el elegido para protagonizar este artículo.

Ridley es una especie de dragón espacial, inicialmente de color lila y que pese a su bestial aspecto, posee una gran inteligencia, lo cual le permitió convertirse en uno de los jefes de los piratas espaciales, a los cuales permite ser todo lo crueles y violentos que quieran, incluso si no es necesario.



Ridley en *Metroid*



Diseño original de Ridley



Ridley en *Super Metroid*

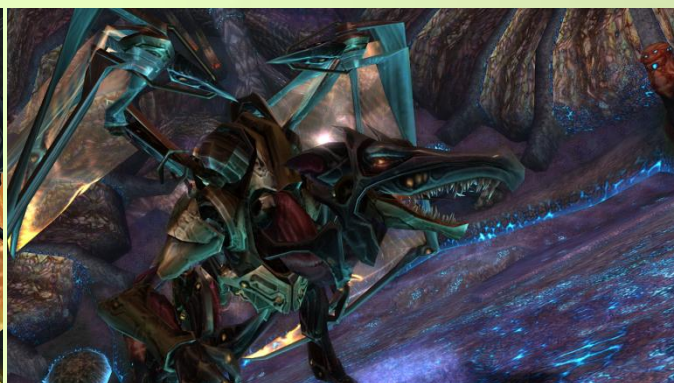
No se sabe mucho del pasado de este personaje, de hecho es posible que Ridley ni siquiera sea su nombre real (aunque sirve para hacer un homenaje a Ridley Scott, director de la primera película de *Alien*, de la cual *Metroid* sacó cierta inspiración) ya que en algunas ocasiones se le ha dado el nombre GeoForma 187.

Aunque en los videojuegos no se hayan dado datos concretos sobre el origen de este personaje, su motivación o su rivalidad con Samus, sí que se ha explicado algo de eso en otros medios, por ejemplo hay un manga donde nos cuentan el primer encuentro entre Ridley y Samus, cuando ella era solo una niña.

En dicho manga también podemos ver que Ridley tiene la capacidad de hablar, algo que no ha demostrado en los juegos, pero que seguramente fue necesario introducir en el manga para poder desarrollar la historia de manera más sencilla.

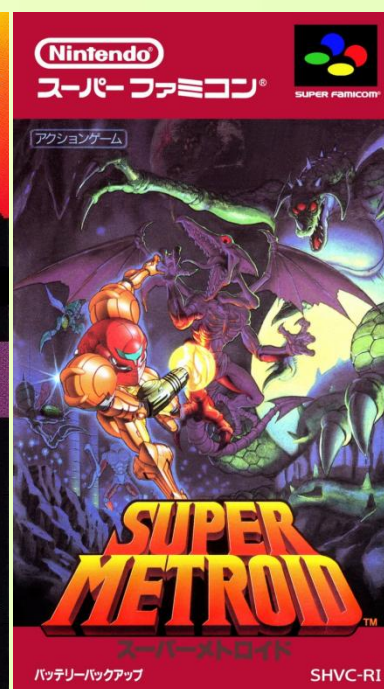


Las habilidades de Ridley en combate son notables, ya que puede volar a gran velocidad, atacar con sus garras y cola e incluso disparar fuego por su boca, el hecho de que este personaje haya cambiado su diseño y tamaño de juego a juego, hace que cada vez sea más intimidante. La decisión de variar el aspecto de este personaje hasta dar vida a versiones nuevas como Meta Ridley, Omega Ridley o Proteus Ridley, suele estar justificada de manera concreta en la historia de cada juego. Por ejemplo Meta Ridley tiene el cuerpo metálico, debido a que tras su último combate contra Samus acabó casi destruido y los piratas espaciales lo repararon con partes robóticas, posteriormente al quedar expuesto a la extraña substancia conocida como Phazon, se convirtió en Omega Ridley y Proteus Ridley es en parte máquina, parte orgánico, demostrando la versatilidad y capacidad de recuperación de este horrible enemigo.



Proteus Ridley (Arriba), Meta Ridley (izquierda) y Omega Ridley (derecha)

Sin embargo si existen cambios en el aspecto de Ridley que no están justificados en el juego, como que su diseño original (según las ilustraciones de la época) fuese muy diferente a lo que vimos en los siguientes juegos o el hecho de que en la caja de *Super Metroid* aparezca de color rojo en lugar de lila. Seguramente esto se deba al hecho de que en aquella época era habitual cambiar la portada de los juegos en occidente, contratando a distintos artistas que no siempre estaban familiarizados con los juegos, ya que en la portada japonesa, Ridley es del color correcto, aunque también hay una teoría de que ese Ridley rojo hace homenaje a los cambios de tono del personaje cuando va recibiendo daño en el juego, algo especialmente rebuscado y poco creíble desde mi punto de vista.



Teóricamente Ridley murió en *Super Metroid*, sin embargo eso no nos ha privado de disfrutar de él en los juegos posteriores, ya que la saga Metroid no se ha lanzado por orden cronológico, de manera que algunos juegos más modernos van antes que los antiguos. Otra clave para poder usar a Ridley, fue gracias a que fue clonado a través de sus restos, dando como resultado un nuevo Ridley, que continuó con el legado del original.

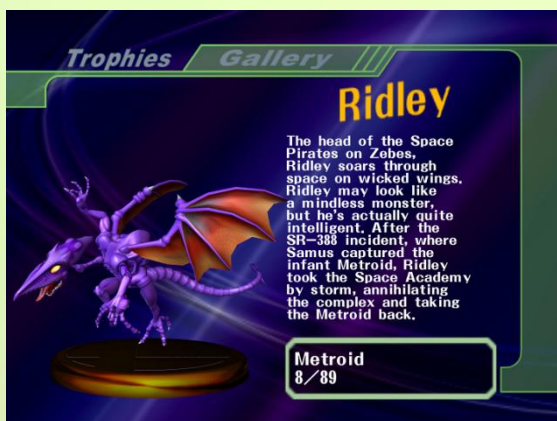


Clon de Ridley en *Metroid Other M*



Ridley X en *Metroid Fusion*

Ridley debutó en el primer *Metroid* (1986) y pese a estar ausente en *Metroid II Return of Samus* (1992), reapareció en *Super Metroid* (1994), donde se le dio más importancia al personaje y a partir de ahí ha ido apareciendo de una manera u otra en casi cada juego de la saga e incluso empezó a aparecer en juegos ajenos, como por ejemplo en la saga *Smash Bros* donde lo podemos ver en la introducción de *Smash Bros Melee*, como trofeo, como jefe en *Smash Bros Brawl* y finalmente como personaje jugable en *Smash Bros Ultimate*.



Ridley como trofeo en *Smash Bros Melee*



Ridley como luchador jugable en *Smash Bros Ultimate*

También encontramos a Ridley (o mejor dicho, a una versión robótica del mismo) en la atracción Metroid Blast de *Nintendo Land*, aunque posiblemente su cameo más curioso sea el del juego *Dead or Alive Dimensions*, donde aparece en el escenario basado en la Central Geotérmica de *Metroid Mother M*.

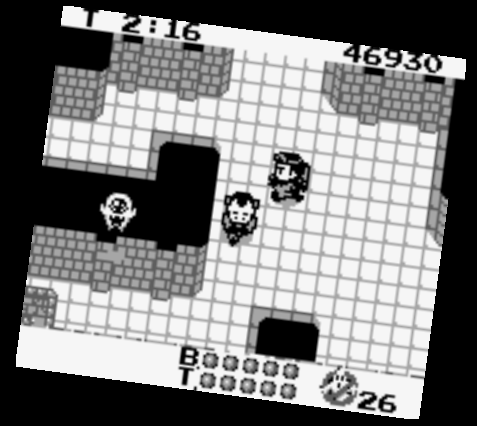


Ridley en *Nintendo Land*



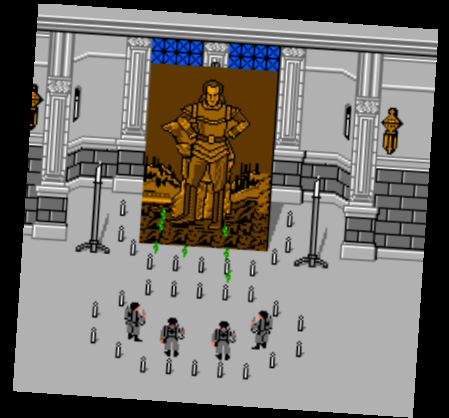
Ridley en *Dead or Alive Dimensions*

Skullo



ESPECIAL CAZAFANTASMAS

POR SKULLO 



ESPECIAL CAZAFANTASMAS

A mediados de la década de los 80, *Ghostbusters* (*Los Cazafantasmas*) fueron un auténtico éxito, la película dirigida por Ivan Reitman y escrita por Harold Ramis y Dan Aykroyd (que interpretarían a Egon Spengler y Ray Stantz respectivamente) combinó de manera magistral la comedia, con elementos sobrenaturales que estaban respaldados por unos efectos especiales increíbles.

Tras la película, le siguió una secuela (que no consiguió igualar el éxito de la anterior) una serie de animación para televisión (*The Real Ghostbusters*) una segunda serie (*Extreme Ghostbusters*) y por supuesto muchos productos de todo tipo relacionados con los personajes, desde los comunes juguetes, libros y videojuegos a las extravagantes latas de "fantasmas enlatados" que contenían comida dentro.



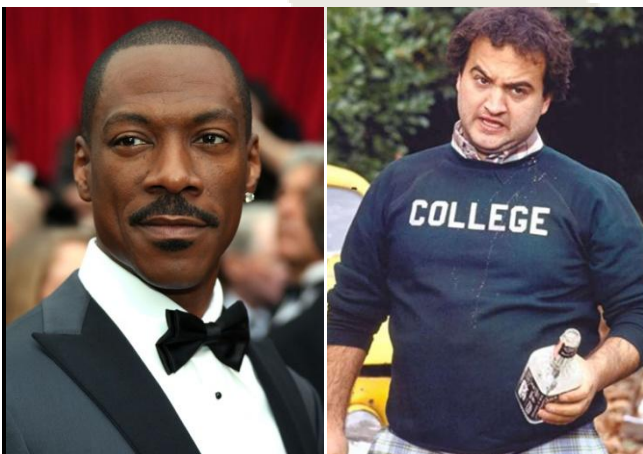
Harold Ramis, Dan Aykroyd, Ivan Reitman y Bill Murray



Fantasmas enlatados

La idea de hacer una película de comedia con tipos que se dedicaban a cazar fantasmas fue de Dan Aykroyd, quien estaba escribiendo una idea sobre un mundo futurista donde él y dos de sus compañeros de Saturday Night Live (Eddie Murphy y John Belushi) interpretaban al trío protagonista. Esa idea fue variando conforme pasaba el tiempo, debido a dificultades como la muerte de John Belushi y la dificultad de Eddie Murphy por participar debido a sus otros proyectos.

Eventualmente la idea de Dan Aykroyd consiguió abrirse paso, pero cambiando la ambientación futurista por la actual y añadiendo a 3 cazafantasmas más: Bill Murray, Harold Ramis y Ernie Hudson. En un intento por mantener a Belushi en la película, se creó al personaje Slimer con la intención de que recordase al fallecido actor.



Eddie Murphy y John Belushi



Slimer, el fantasmal homenaje a Belushi

LOS OTROS CAZAFANTASMAS

A las dificultades de rodar una película de comedia con efectos especiales, se le añadió un problema importante: el nombre.

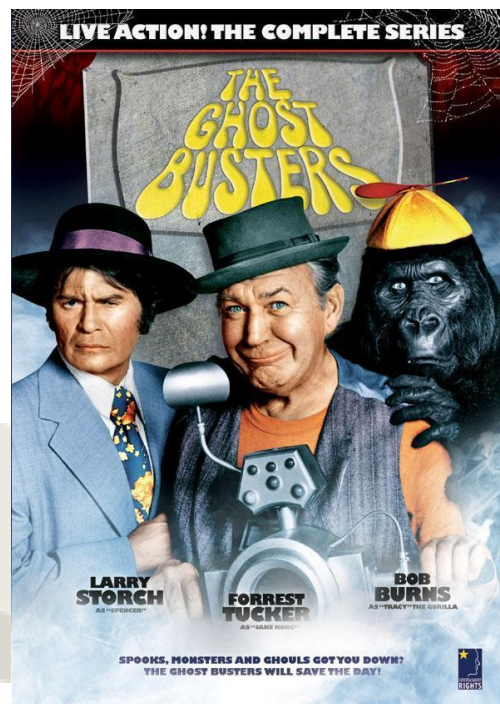
El nombre GhostBusters estaba registrado y aunque confiaban con conseguir los derechos, no podían arriesgarse a perder las escenas ya grabadas en caso de que no fuese así. Debido a ello, las primeras escenas rodadas tenían dos tomas distintas, una donde los llamaban Ghostbusters y otra donde los llamaban Ghostsmashers. Eventualmente, se decidió apostar por Ghostbusters, de manera que conseguir los derechos del nombre se convirtió en una obligación.

El motivo por el cual tuvieron que negociar el título de la película es porque Filmation poseía los derechos de la serie *The Ghost Busters* de 1975, protagonizada por dos detectives de lo paranormal y su mascota, un gorila. Las negociaciones con Filmation llegaron a buen puerto y pudieron usar el nombre Ghostbusters.

Tras el éxito de la película, Filmation decidió recuperar esa idea y hacer una serie de televisión llamada GhostBusters que continuaría con los descendientes de los Cazafantasmas anteriores, de manera que cuando se trató de hacer una serie de televisión de los Cazafantasmas de Aykroyd tuvieron que cambiarle el nombre a "The Real Ghostbusters", no solo para evitar problemas legales, sino también para destacar sobre los otros y aclarar que eran los que estaban relacionados con la película (es curioso que usasen la palabra "real" cuando los de Filmation son anteriores, pero tampoco se me ocurre una nombre mejor).

En su día fue bastante raro ver dos series de Cazafantasmas distintas emitiéndose al mismo tiempo y la mayoría de niños pensábamos que los de Filmation eran una copia de los de Aykroyd, debido a que la serie de 1975 no era tan popular, de hecho, hasta que no tuve internet, no sabía que existía dicha serie.

Dejando de lado la particular batalla por el nombre, tener dos series de la misma temática al mismo tiempo era algo muy interesante, sobretodo porque pese a que la de Filmation salió para aprovechar el éxito de la película de 1984, no copió nada de ella, simplemente actualizó los personajes y el concepto de la serie de 1975, de manera que cada serie era muy distinta en tono y ejecución, pese a tratar de lo mismo.



Los nuevos cazafantasmas de Filmation



Batalla de nombres

LARGOMETRAJES

A continuación repasaré las películas de Cazafantasmas: la original, su secuela, el remake y la tardía tercera parte estrenada en 2021, que deja la puerta abierta a nuevas películas.

GHOSTBUSTERS (1984)

Director: Ivan Reitman

Guion: Dan Aykroyd, Harold Ramis

Productor: Ivan Reitman

Duración: 105 Minutos

Presupuesto: 30 millones de dólares

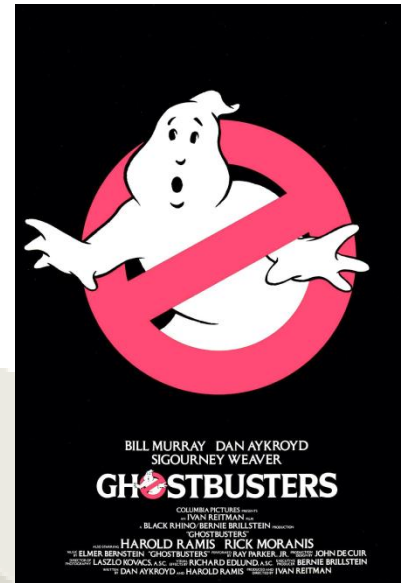
Recaudación: 295 millones de dólares

La película nos presenta a tres de los protagonistas, todos ellos científicos de la universidad de Columbia que investigan lo paranormal, de manera que deciden abrir un negocio para llevar a la práctica sus experimentos. Ray Stantz (entusiasta

y fácil de engañar) será el corazón del equipo, Egon Splenger (intelectual y más interesado en los experimentos que en las personas) será el cerebro y Peter Venkman (será la cara, o mejor dicho, el caradura del grupo). Pese a un inicio poco prometedor, el aumento de fantasmas en la zona de Nueva York hará que el negocio empiece a prosperar, lo cual los llevará a contratar a Winston Zeddemore, quien no cree realmente en los fantasmas, pero se encuentra desempleado y desesperado por trabajar. El cuarteto de protagonistas se verá inmerso en una investigación que

empezará con las visiones de Dana Barret (Sigourney Weaver) quien quedará poseída por Zuul, un espectro con forma similar a la de un perro, un vecino del mismo edificio, Louis Tully (Rick Moranis) también quedará poseído por otro espectro similar y ambos juntos tratarán de traer de vuelta al antiguo Dios Gozer.

La película fue un éxito de taquilla, crítica y público. Los efectos especiales eran geniales (y han envejecido realmente bien), los personajes entrañables (incluso secundarios como la secretaria Janine Melnitz, interpretada por Annie Potts, tienen su encanto) y los Cazafantasmas tenían mucha química entre ellos, pese a tener personalidades tan distintas, lo cual hace que los diálogos que los involucran sean muy divertidos, al causar una dinámica en la cual Egon Spengler y Ray Stantz piensan y actúan acorde a su categoría de científicos, en contrapartida con Peter Venkman que es un cínico y aprovechado, la inclusión de Winston Zeddemore añade a un personaje realista y con los pies en el suelo, que descubre que un mundo totalmente nuevo, al mismo tiempo que lo hace el espectador.



Ghostbusters es una película redonda, lo cual tiene bastante mérito teniendo en cuenta su particular propuesta, así como las dificultades de rodar la película, y los constantes cambios de guion que sucedieron durante el rodaje y que perjudicaron sobretodo a Ernie Hudson, pues muchas de las escenas de su personaje (Winston Zeddemore) acabaron siendo protagonizadas por los otros Cazafantasmas, incluyendo una de las más recordadas, cuando Slimer llena de babas a Peter Venkman.

GHOSTBUSTERS II (1989)

Director: Ivan Reitman

Guion: Dan Aykroyd, Harold Ramis

Productor: Ivan Reitman

Duración: 108 Minutos

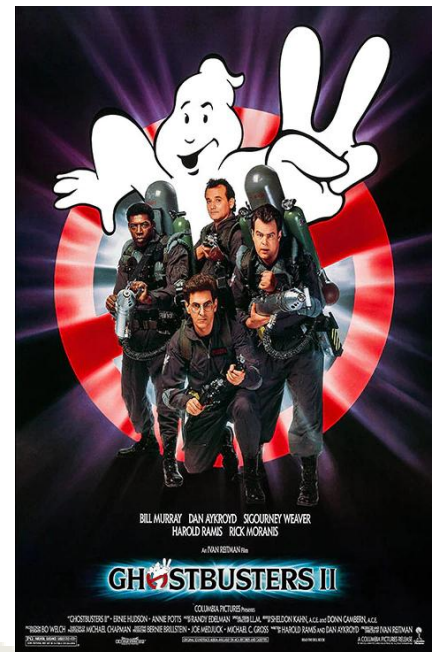
Presupuesto: 40 millones de dólares

Recaudación: 215 millones de dólares

El enorme éxito de *Ghostbusters*, llevó a la creación de una secuela, que apareció 5 años más tarde. La historia de *Ghosbusters II* nos explica que tras los sucesos de la primera película, los Cazafantasmas se quedaron desempleados, al no haber más espectros que capturar y que en cosa de unos pocos años, han pasado de ser héroes de la ciudad a ser unas viejas glorias con trabajos de poca monta, como animar fiestas de niños o dirigir programas de televisión sobre temas paranormales.

No tardará en suceder algo que vuelva a poner en marcha a nuestros protagonistas, pues una extraña substancia está apareciendo por las calles de Nueva York, también reaparece Dana, cuyo hijo ha sido secuestrado por algún tipo de fuerza paranormal, que dará lugar al villano de la película: Vigo, el señor de los Cárpatos, que se encuentra de alguna manera atrapado en su retrato y necesita un bebé para volver a la vida y continuar con su legado de crueldad. Obviamente los Cazafantasmas salvan el día al descubrir que la substancia mocosa que ha aparecido por la ciudad reacciona a las emociones y consiguen arruinar los planes de Vigo.

Cazafantasmas 2 funcionó bien en taquilla, aunque no llegó a la brutal recaudación de su primera parte, la crítica y los espectadores la consideraron una secuela correcta, pero poco inspirada y también se criticó que el tono general era mucho más infantil que en su primera parte, algo que se notaba en los personajes principales (especialmente en Peter Venkman, que era el más malhablado del grupo).



He de admitir que estoy de acuerdo con la idea general de que *Cazafantasmas 2* es peor que la original, sin embargo creo que esta secuela también aporta cosas muy buenas, como el final de la película, la inclusión de Louis Tully como Cazafantasmas improvisado y por supuesto, el villano, Vigo, que me parece tremendamente inquietante y además es notablemente distinto (tanto en aspecto como en acciones) del villano principal de la primera parte, lo cual me parece un acierto, porque me habría parecido absurdo reciclar a Gozer o hacer un enemigo similar.

GHOSTBUSTERS (2016)

Director: Paul Feig

Guion: Paul Feig, Kattie Dippold

Productores: Ivan Reitman, Amy Pascal

Duración: 116 minutos

Presupuesto: 144 millones de dólares

Recaudación: 229 millones de dólares

Dan Aykroyd peleó durante años para conseguir que una tercera película de Cazafantasmas llegase a buen puerto, tenía parte del guion y contaba con el visto bueno de los protagonistas, con la excepción de Bill Murray, quien se mostraba reticente a volver a interpretar a Peter Venkman. A la dubitativa respuesta de Murray (que era el más famoso y por lo tanto el mayor reclamo), se añadía el asunto económico, pues producir una película de Cazafantasmas era mucho más caro que hacer otro tipo de películas. La puerta a una tercera parte pareció cerrarse definitivamente cuando Harold Ramis falleció a los 69 años.

Sin embargo, la idea de una película de Cazafantasmas sin los actores de las películas anteriores fue tomando forma y eventualmente se volvió una realidad, con la película *Ghostbusters* (2016) siendo un reinicio de la saga, que ignoraba todos los sucesos de las películas anteriores para mostrar una historia nueva, aunque con inevitables paralelismos con la original.

Esta vez las protagonistas eran Erin Gilbert (Kristen Wiig), Abigail Yates (Melissa McCarthy), Jillian Holtzmann (Kate McKinnon) quienes fundaban juntas los Cazafantasmas, para posteriormente contratar a Patty Tolan (Leslie Jones), que no procede de mundo académico y científico del resto, pero está interesada en el empleo. El secretario de la oficina será Kevin Beckman (Chris Hemsworth).



Esta película estuvo marcada por la polémica desde su anuncio, pues los fans de Cazafantasmas veían con malos ojos que se lanzase un remake en lugar de una tercera parte, mientras que otra parte del público decidió criticarla por el hecho de que las protagonistas fuesen mujeres. Esta última crítica fue la más ruidosa y al mismo tiempo la menos importante en mi opinión, ya que ni siquiera era una crítica basada en el guion o las actuaciones. Por otro lado, el hecho de que existan mujeres Cazafantasmas ni siquiera era nuevo, pues ha habido varias en la saga (Janine Melnitz en la serie de animación original y Kylie Griffin en *Extreme Ghostbusters*) e incluso en los cómics oficiales publicados por IDW había un equipo de mujeres Cazafantasmas (Janine, Kylie y Melania Ortiz, una agente del FBI).

Toda la crítica sexista polarizó la opinión sobre esta película, llegando al punto de que a nadie parecía interesarle lo que sucedía en la película, centrándose el debate en el sexo de las protagonistas, atrayendo polémica y dando publicidad al mismo tiempo.

He de decir que vi esta película sin demasiado entusiasmo (yo soy de aquellos que habrían disfrutado una tercera parte más que un reinicio), y tras

hacerlo, me sentí bastante decepcionado. Si bien es cierto que los efectos especiales están bien, y las nuevas protagonistas se sienten hasta cierto punto como versiones “renovadas” de los Cazafantasmas antiguos, me parece que el guion no es gran cosa y los diálogos son decepcionantes, ya que el humor tiene un tono muy distinto, mucho más sucio e incluso infantil (como por ejemplo hacer chistes de peos o de que alguien está gordo). Si a esto le sumamos el decepcionante aspecto del fantasma final (me parece increíble que se le diese el visto bueno a usar el logo de Cazafantasmas como gran enemigo de la película) y que los cameos de Bill Murray, Dan Aykroyd y Ernie Hudson son tan anecdóticos como innecesarios, os hacéis a la idea de que porque sentí que habían desaprovechado una oportunidad de oro para revivir la franquicia.

Esta película recaudó más dinero que *Ghostbusters II*, aunque quedó por detrás de la película original y debido a su alto presupuesto, las ganancias no llegaron a ser tan grandes como con las anteriores, lo cual ponía a esta película en una situación algo delicada a la hora de continuar con la franquicia.

GHOSTBUSTERS AFTERLIFE (2021)

Director: Jason Reitman

Guion: Jason Reitman, Gil Kenan

Productor: Ivan Reitman

Duración: 124 minutos

Presupuesto: 75 millones de dólares

Recaudación: 197 millones de dólares

Con la muerte de Harold Ramis en 2014 y el reinicio de la franquicia en 2016, la idea de tener una tercera película de Cazafantasmas que continuase a las dos primeras, desapareció totalmente.

Sin embargo, pocos años después del remake, todos aquellos que se negaron a hacer una tercera parte durante los años anteriores, cambiaron de opinión y ahora decían “adelante”. La pérdida de Harold Ramis suponía un problema, pero se solventó tratando de hacer que la historia de la película girase en torno a su personaje, Egon Spengler.



Esta película décadas después del final de *Ghostbusters II*, los Cazafantasmas se han separado y ya no tienen contacto con Egon Spengler, quien vive en una granja del pueblo de Summerville, donde encontrará su trágico final a manos de un fantasma que trata de capturar. Años más tarde, la hija de Egon, Callie (Carrie Coon) se ve forzada a abandonar su casa por motivos económicos, de manera que se muda con sus hijos Phoebe (McKenna Grace) y Trevor (Finn Wolfhard) a la única posesión que le dejó su padre, la granja de Summerville.



Phoebe y Trevor no tardarán en encontrar los restos de la vida de Egon, como el coche Ecto-1 o su laboratorio, la presencia de Egon se encuentra en esa residencia, llegando a mover algunos objetos para tratar de comunicarse con sus descendientes.

Al descubrir que su abuelo era un Cazafantasmas, Phoebe trata de ponerse en contacto con el resto del equipo, pero la relación entre ellos y Egon está seriamente deteriorada, ya que al irse a Summerville les robó el coche y mucho material para cazar fantasmas sin darles ninguna explicación. Las acciones de Egon estaban justificadas, ya que en Summerville está pasando algo sobrenatural, tal y como indican los constantes temblores que sacuden al pueblo, que solo pueden significar que algo muy malo va a suceder pronto, lo cual obliga a Phoebe, Trevor y sus amigos a pasar a la acción.

Fui a ver esta película sin muchas expectativas, y la verdad es que me pareció correcta, aunque he de aclarar que esta película no es la tercera parte que me habría gustado ver, pero entiendo que la muerte de Ramis, así como la edad de los otros protagonistas forzaron este tipo de película, donde se hace un cambio generacional a personajes más jóvenes para poder contar con ellos en caso que la franquicia continúe.

La película en sí está bien, que se centre en el legado de Egon me parece correcto (no solo por hacer un homenaje a Ramis, si no porque siempre fue mi Cazafantasmas favorito), pero el tono de la película nada tiene que ver con la comedia de las dos primeras partes. *Ghostbusters Afterlife* contiene bastante drama y algunas escenas que rozan el género del terror, el tono es más serio y sombrío, y aunque hay muchas escenas de humor, no es la tónica dominante.

La reaparición de los antiguos Cazafantasmas, así como de Janine Melnitz, es muy puntual aunque algo forzada, obviamente agradezco que tengan su momento de gloria y que se vuelva a ver al equipo reunido, pero no deja de ser algo así como un "cameo extendido". Es curioso que rodasen más escenas con ellos, pero en lugar de haber encontrado un lugar donde introducirlas en la película, se muestran durante los créditos (donde también aparece Sigourney Weaver interpretando a Dana). Otra cosa que no me convenció fue el principal antagonista de la película, pues es un viejo conocido de la franquicia y personalmente habría preferido algo totalmente nuevo, a un ser que ya había sido derrotado por los Cazafantasmas en el pasado, pues me hace pensar que abusan de la nostalgia.

Al ser una película tan reciente, todavía falta ver si se decidirán a continuar la saga con los nuevos personajes o si se puede dar por cerrada la saga para siempre. *Ghostbusters Afterlife* recaudó algo menos que *Ghostbusters 2016*, pero al tener un presupuesto menor ha generado más beneficios, de manera que yo no descartaría una posible secuela para ver si sigue siendo rentable, una vez haya quedado detrás la nostalgia (y los veteranos protagonistas).

Esas son las películas de Cazafantasmas, aunque también vale la pena mencionar el cameo de Dan Aykroyd interpretando a Ray Stantz en la película *Casper* (1995), obviamente no considero que sea una película de la saga, pero es un momento digno de ser mencionado.



SERIES DE TV

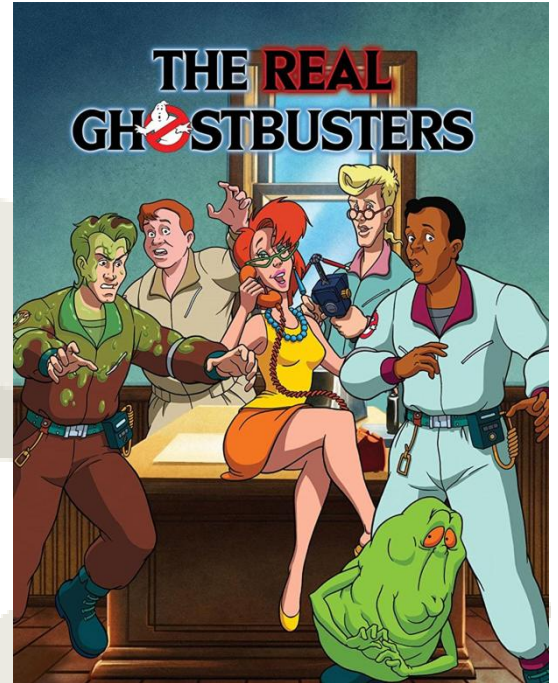
Los cazafantasmas también tuvieron presencia en la televisión en forma de series de animación, lo cual sirvió para expandir el concepto presentado en la película y exprimir un poco la gallina de los huevos de oro, pues con cada serie aparecieron más productos relacionados con la franquicia.

THE REAL GHOSTBUSTERS (1986-1991)

Número de episodios: 140 (7 temporadas)

Esta serie (que tuvo que competir con los GhostBusters de Filmation) nos presentaba una historia similar a lo visto en la película, con los mismos personajes (rediseñados para no parecerse a los actores de la película real) y beneficiándose de ser de dibujos animados para ofrecer más tipos de fantasmas, con diferentes diseños y provenientes de todo tipo de fuentes, desde leyendas urbanas (El hombre del saco) a cultos de diferentes partes del mundo (Samhain, el espíritu de Halloween) e incluso relatos reales (como Cthulhu de H. P. Lovecraft).

El humor de la serie era más infantil que el de la película, pero los personajes mantenían sus personalidades casi intactas y al tener tantos episodios se pudo profundizar en más en cada uno de ellos, además los guionistas (entre los que se encontraba el popular escritor J.M. Straczynski) no se tuvieron inconveniente con mencionar la película Cazafantasmas o en explicar porque no llevan el mismo uniforme y desde cuando Slimer es su mascota en lugar de un fantasma más.



Tras las primeras temporadas, la serie sufrió algunos cambios, ya que se contrató a una empresa de “expertos” llamada Q5 Corp, para mejorar la audiencia y eso provocó modificaciones que fueron de menos a más. Primero se rebajó “la violencia” y se infantilizó algo más el tono (incluso se sugirió que se creasen unos “Cazafantasmas junior”), después se le dio a Slimer más importancia (la serie se renombró como *Slimer and The Real Ghostbusters* y el fantasma verde protagonizó pequeños cortos) también se modificó el aspecto y la personalidad de algunos



personajes, (como Janine, que se rediseñó para ser menos atractiva y su carácter se suavizó, e incluso se le cambió la voz). Otras propuestas de Q5 Corp fueron dejar a Winston exclusivamente como conductor de los Cazafantasmas y eliminar al personaje Ray Stantz. Obviamente muchos de los cambios propuestos no se cumplieron y eventualmente Q5 quedó al margen de la serie, pues la audiencia no aumentó y el daño ya estaba hecho. En entrevistas posteriores, J.M. Straczynski criticó severamente las acciones de Q5, diciendo que no tenían ni idea de lo que hacían y solo pretendían mantener estereotipos sexuales y raciales y que gente como ellos no le hacían ningún bien a la televisión. Straczynski era el principal responsable de los guiones de la serie y tras su enfrentamiento con los “expertos” de Q5 decidió irse de su puesto para posteriormente colaborar como guionista eventual, siendo uno de sus guiones el del capítulo “Janine You’ve Changed” donde se hacía burla sobre los cambios en aspecto y personalidad del personaje.

Como nota curiosa, me gustaría comentar que Q5 Corp fue consultada para crear una serie para niños, y el resultado fue *The Little Clowns of Happytown*, que solo duró 18 episodios.

EXTREME GHOSTBUSTERS (1997)

Número de episodios: 40 (1 temporada)

En 1997 apareció la segunda serie de animación de los Cazafantasmas llamada Extreme Ghostbusters, que sucede unos años después de la anterior. En esta ocasión nos encontramos que los Cazafantasmas abandonan su trabajo al no haber más actividad paranormal, quedándose Egon como vigilante del cuartel de bomberos y guardián de la unidad de contención donde tienen encerrados a todos los fantasmas atrapados, tareas que combina con sus investigaciones y su trabajo como profesor en la universidad. En un momento dado, las obras del metro de Nueva York provocan la aparición de fantasmas en la ciudad de manera que Egon se ve obligado a reclutar sobre la marcha a un nuevo grupo de Cazafantasmas.

El nuevo equipo estará formado por Kylie Griffin (alumna de Egon, obsesionada con lo paranormal desde que de pequeña vio como un fantasma se llevó a un amigo suyo), Eduardo Rivera (un chico cínico y sarcástico que ni siquiera cree en los fantasmas hasta que los sufre), Roland Jackson (un chico maduro y tranquilo con gran talento para la mecánica) y Garret Miller (un atleta discapacitado, valiente y entusiasta). Egon y Janine guiarán al grupo y Slimer volverá a ser la mascota y el alivio humorístico.

Esta serie no tuvo el éxito esperado y duro muchísimo menos que la anterior, de hecho muchos fans de la franquicia ni siquiera la han visto y admito que puedo entender que de primeras, no parece muy atractiva visualmente y que además el no tener a los Cazafantasmas originales le quita mucho encanto, pese a que Egon sea un personaje principal y que al final de la serie reaparezcan Peter, Ray y Winston.

En su día no me pareció que fuese una serie memorable, pero revisándola he visto algunos episodios muy interesantes, especialmente aquellos que van ligados a eventos sucedidos en la serie anterior, lo cual demuestra que los creadores conocían bien la franquicia, además la serie se ve más oscura y ligeramente más adulta que la anterior.

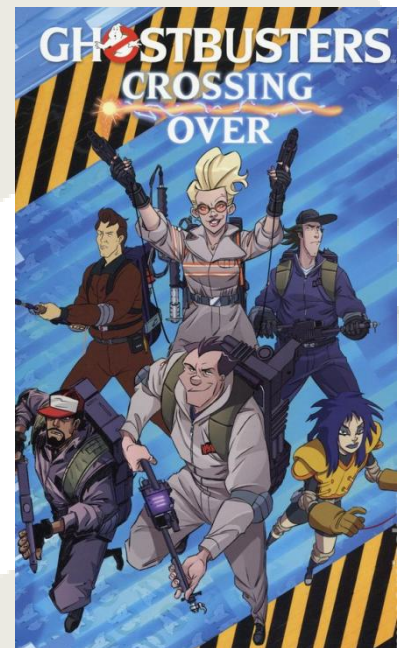
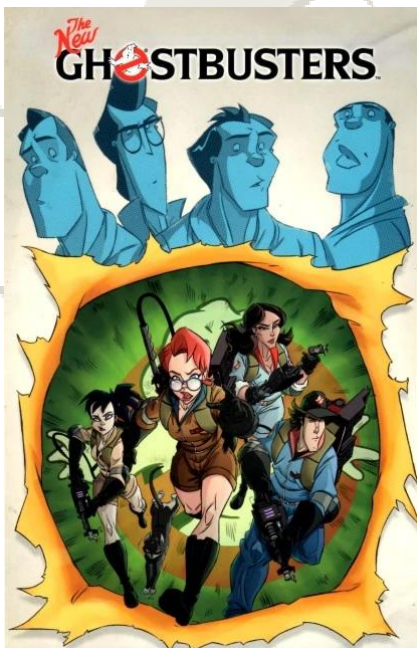
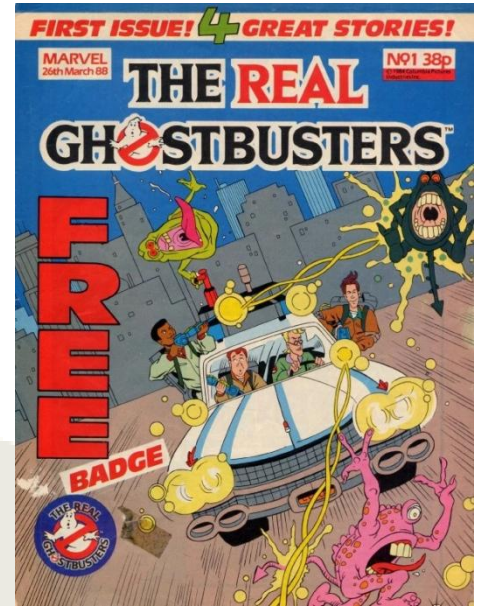


El nuevo equipo tiene tantas luces como sombras, por ejemplo me gusta que no esté formado por copias de los anteriores (pese a que cada miembro tiene algún punto de su personalidad en común con uno de los clásicos) y creo que hicieron bien al incluir a una chica como líder y a un atleta en silla de ruedas como personaje positivo y valiente (aunque eso último no debió gustar a los creadores de juguetes, pues Garret es el único Cazafantasmas que no tuvo muñeco), pero también es cierto que hay algunas dinámicas que pueden llegar a cansar (como la relación amor-odio de Eduardo con Kylie, que se repite más de lo necesario).

CAZAFANTASMAS EN PAPEL

Uno de los muchos productos relacionados con la franquicia de Cazafantasmas fueron los cómics, y creo que vale la pena mencionarlos porque hay varias colecciones muy interesantes. Los primeros cómics que vi fueron los que estaban basados en la serie de animación *The Real Ghostbusters*, que en algunos países fueron publicados por Marvel.

Sin embargo, los cómics de Cazafantasmas que me gustaría recomendar son los lanzados por IDW, que cuentan sus propias historias originales y además toman todos los elementos posibles de las series anteriores, creando así un mundo lleno de referencias a lo clásico, pero con muchas novedades. Una de las cosas que más me gusta de esa serie es que no tiene miedo a la hora de variar la premisa clásica, por ejemplo, en un momento dado los Cazafantasmas son secuestrados y Janine ha de formar un equipo nuevo para rescatarlos, que eventualmente será el segundo equipo de Cazafantasmas cuando la ciudad esté asediada de espectros y los cuatro protagonistas no sean suficiente para pararlos. Otra cosa interesante de esta serie es que tiene crossovers muy divertidos, no solo con personajes ajenos a la franquicia (como las Tortugas Ninja o los Transformers), sino también con las diferentes versiones que han habido de ellos (como las series de dibujos o la película de 2016). Algunos cómics de esta serie se han editado en español, si sois fans de esta saga os recomiendo echarles un vistazo.



VIDEOJUEGOS

Y ahora ha llegado el momento de repasar los videojuegos protagonizados por los Cazafantasmas, algunos de los cuales son conocidos, pero hay otros que no sabía ni que existían y los he descubierto haciendo este especial.

GHOSTBUSTERS (1984)

Este juego es bastante conocido, debido a que salió para muchas plataformas distintas, lo cual le permitió formar parte de la infancia de mucha gente que había gozado de la película.

Precisamente ese fue uno de los principales inconvenientes de este juego, que se hizo en muy poco tiempo para poder estar en las tiendas cuando apareciera la película, lo cual irremediablemente afectó al resultado final. El tiempo fue tan justo que incluso recurrieron a usar material de un juego que estaba desarrollando David Crane (creador de *Pitfall*) llamado *Car Wars*, del cual sacaron las escenas del coche, así como la compra de materiales.

En este juego tenemos que movernos por la ciudad para cazar fantasmas, usaremos el Ecto-1 para desplazarnos y compraremos mejor equipo para hacer más fácil nuestra tarea. Esto suena bastante bien, pero una vez empiezas a jugar, descubres que no es especialmente divertido.



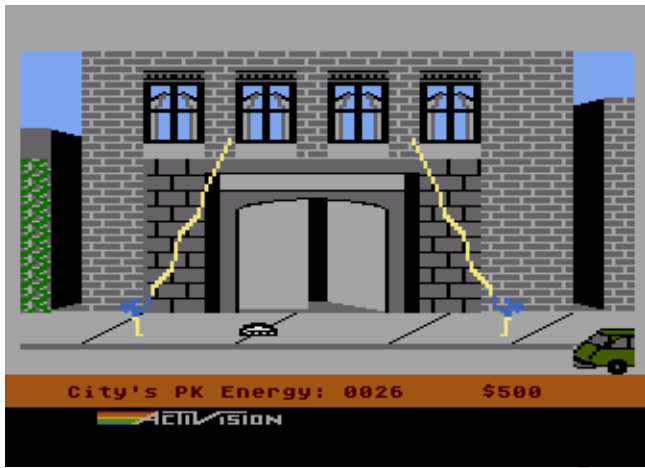
Amstrad CPC



Apple II



Atari 2600



Atari 8-Bits



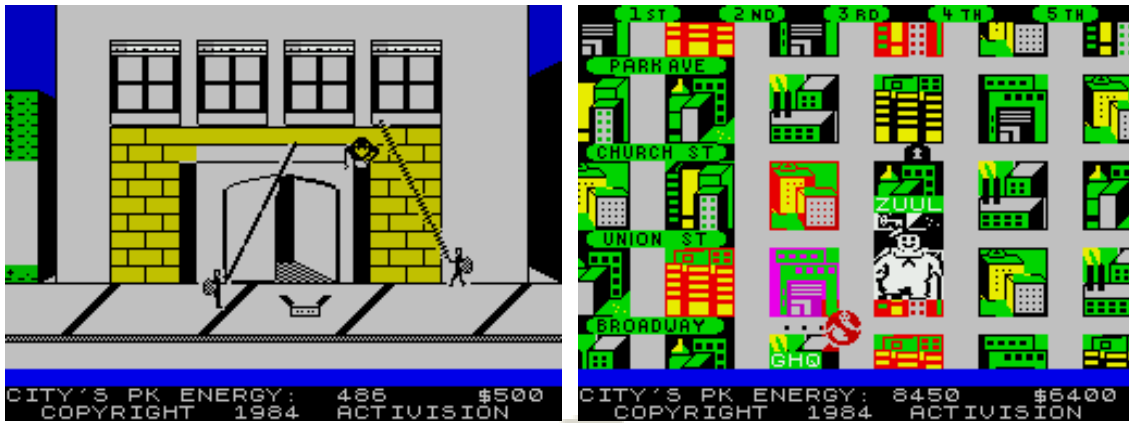
Commodore 64



MSX



PC Booter



Spectrum

Más tarde aparecieron las versiones para Nintendo y Master System que tomaron como base el juego anterior pero añadiendo algunas novedades, como la parte final donde los Cazafantasmas han de subir las escaleras para llegar hasta Gozer para el enfrentamiento final.

Estas dos versiones son muy distintas entre sí, lo cual se nota desde el principio, pues gráficamente la de la consola de Sega es notablemente mejor en todo, jugablemente hay muchos cambios entre ellas, por ejemplo en Master System no hay que preocuparse de la gasolina en las fases de coche, sin embargo los protagonistas mueren al primer impacto en casi todas sus fases y aunque la parte final de las escaleras es más cómoda de jugar en Master System (puedes mover al personaje libremente y disparar, en lugar de tener que apretar el botón constantemente como en NES) también es muy difícil porque los fantasmas te lanzan cosas y mueres al primer impacto, forzándote a repetir todo el edificio cada vez que eso sucede. Con el jefe final pasa algo parecido, en Master System mueres cada vez que te alcanza un ataque suyo, pero en Nintendo puedes seguir jugando, aunque esa última versión tiene el inconveniente de que si te acercas al fondo de la pantalla, pasaremos a otra donde aparece Marshmallow Man trepando el edificio, interrumpiendo el combate con el jefe cada vez que sucede eso. En términos generales ambos juegos son bastante olvidables. Es una pena ver que los aciertos de un juego son fallos en el otro y viceversa, porque una versión con todos los aciertos haría de este juego algo bastante disfrutable.



Imágenes de NES (arriba) y de Master System (abajo)



THE REAL GHOSTBUSTERS (1987)

El juego anterior de Cazafantasmas tenía un desarrollo extraño y hasta tedioso ¿no habría sido más fácil hacer un juego donde simplemente disparásemos a fantasmas? Pues eso es exactamente lo que fue el siguiente juego, que apareció para Arcades en 1987.

Hasta 3 jugadores podían participar a la vez para recorrer los escenarios eliminando oleadas de fantasmas, consiguiendo ítems e incluso pudiendo cruzar los rayos de sus cañones de protones para hacer un disparo más potente, es cierto que no aparecen fantasmas de la película ni de la serie y que el tema principal de la película suena repetitivamente durante la partida, pero en líneas generales es un juego mucho más divertido que el anterior.

En esta ocasión supieron resumir la esencia de los Cazafantasmas y lograrla adaptar de manera satisfactoria a las limitaciones de la época. Quizás por eso me sorprende tanto que en realidad este juego ni siquiera fuese un juego de Cazafantasmas en su origen, ya que en Japón se llamaba *Meikyuu Hunter G* y no tenía la licencia de la película, ni de la serie, pero al llegar a occidente se le cambiaron algunas cosas para convertirlo en un juego de oficial de Cazafantasmas (aunque sinceramente, los cambios fueron mínimos, ya que la versión japonesa ya estaba basada de manera descarada en los Cazafantasmas).



Posteriormente se lanzaron ports de este juego para Amstrad, Amiga, Atari ST, Commodore 64 y Spectrum.



Amiga



Amstrad



Atari ST



Spectrum



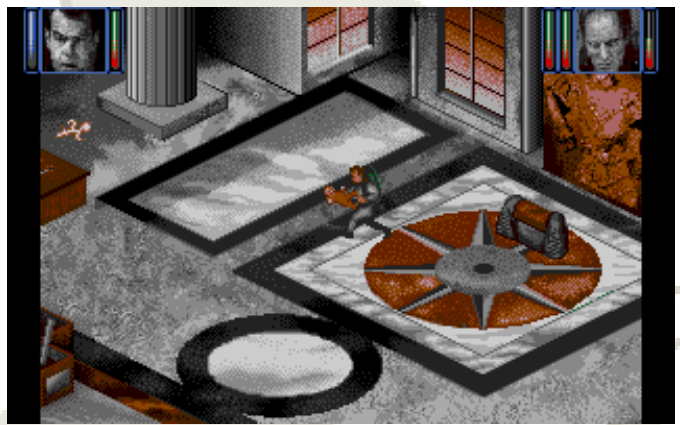
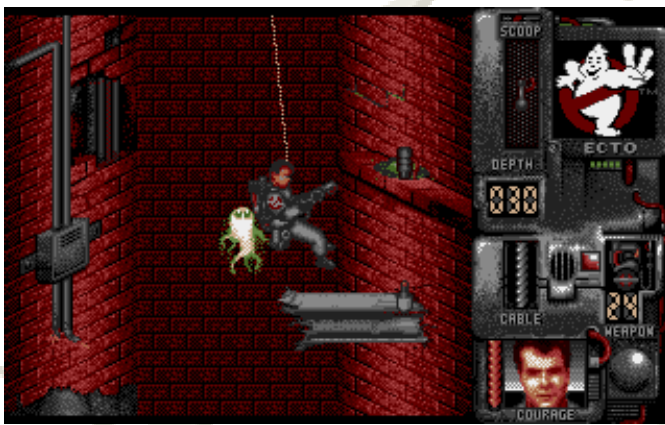
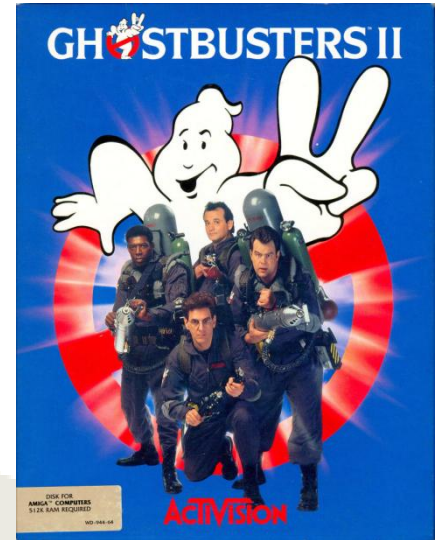
Commodore 64

GHOSTBUSTERS II (1989)

Tras la segunda película aparecieron más videojuegos de Cazafantasmas, lo cual puede llevar a confusión, pues hay varios juegos totalmente distintos con el título *Ghostbusters II*.

La versión lanzada en 1989 para Amiga, Amstrad, Atari ST, Commodore 64, MSX y Spectrum nos proponía un difícil juego dividido en tres partes que estaban basadas en algunas escenas de la película: En la primera, nuestro personaje baja por un agujero a la alcantarillas, evitando fantasmas, en la segunda controlamos a la Estatua de la Libertad caminando por la ciudad y eliminando fantasmas y en la tercera parte nos enfrentaremos ante Vigo.

Unos años más tarde, en 1992, se lanzó una versión de este juego para la veterana Atari 2600, aunque en lugar de tener tres niveles, contaba solo con los dos primeros.



Imágenes de la versión para Amiga

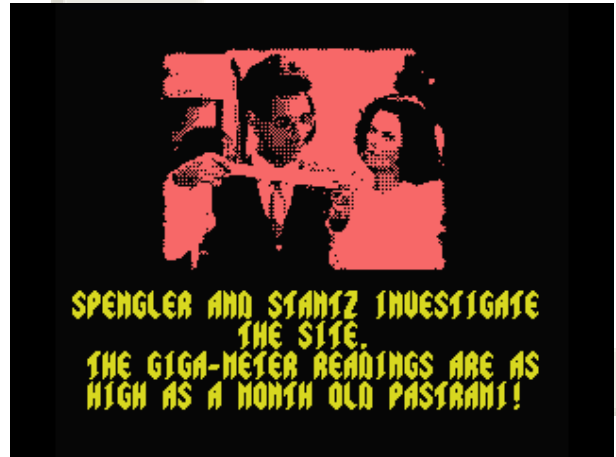
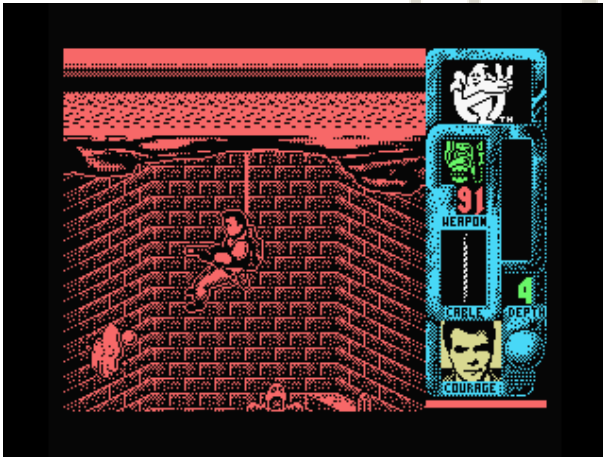


Imágenes de la versión de Atari ST (arriba) y de Amstrad (abajo)

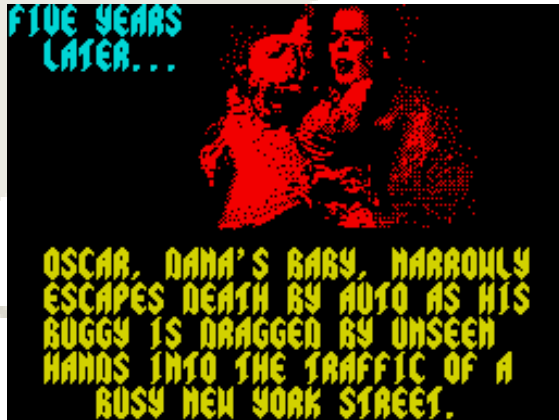
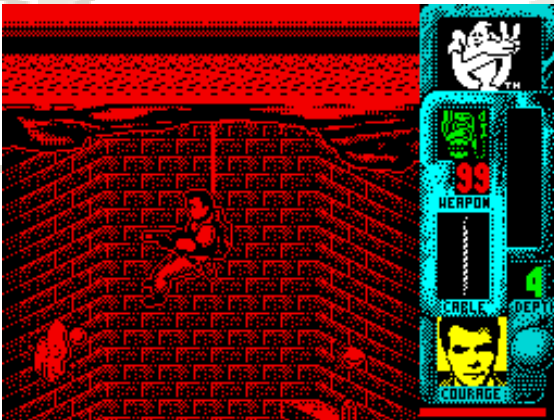




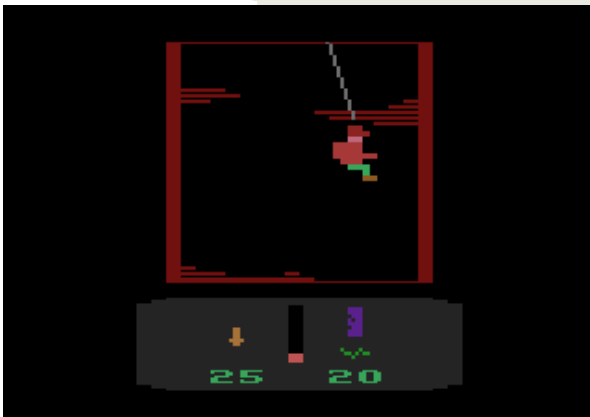
Commodore 64



MSX



Spectrum



Atari 2600

GHOSTBUSTERS II (1989)

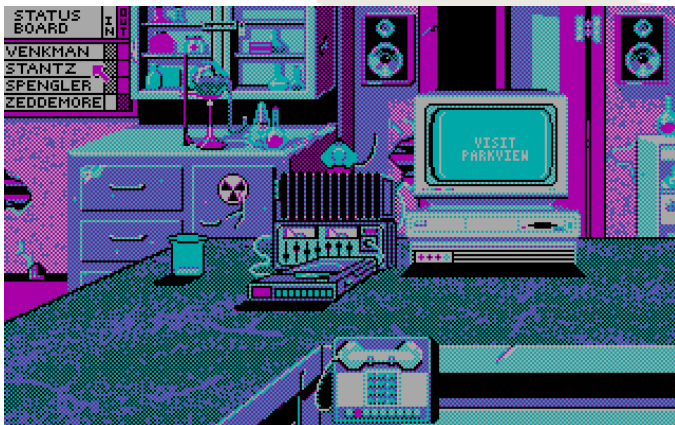
Ghostbusters II para DOS también apareció en 1989 y es un juego totalmente distinto al anterior.

El juego nos ofrece diferentes situaciones para meternos en el pellejo de un Cazafantasmas, ya que una vez estemos en el taller de bomberos, que hace de oficina para los Cazafantasmas, podemos hacer tareas distintas, como buscar “Moco rosa” y hacer experimentos con él o atender llamadas de socorro para ganar dinero cazando fantasmas. Eventualmente podremos controlar a la Estatua de la Libertad (usando un mando de NES) para poder llegar hasta al enfrentamiento final contra Vigo.

A la hora de cazar fantasmas, la jugabilidad es muy directa, ya que es un shooter donde tendremos que apuntar y disparar (pudiendo destruir elementos del escenario) así que en términos generales, diría que este juego está bastante bien planteado y puede llegar a ser muy entretenido.



Imágenes de DOS (EGA)



Imágenes de DOS (CGA)

GHOSTBUSTERS II (1990)

Otro juego más llamado simplemente *Ghostbusters II*, esta vez para NES. Fue desarrollado por Imagineering y publicado por Activision en 1990 en Estados Unidos, posteriormente se lanzó en algunas partes de Europa.

El juego está dividido en diferentes tipos de niveles, en algunos controlaremos a nuestro cazafantasmas eliminando enemigos disparando “mocos” (bueno, la substancia que usaban en la segunda película) y tendremos que avanzar sin detenernos porque nos perseguirá una mano que si nos toca, nos quitará una vida. En otros niveles conduciremos el Ecto-1 de los Cazafantasmas, y tendremos que evitar peligros y saltar agujeros, de nuevo, un fallo nos hará perder una vida. En la parte final del juego controlaremos a la Estatua de la libertad eliminando fantasmas.

El desarrollo del juego es menos críptico que su primera parte, y en líneas generales diría que es bastante mejor, pero también hay que admitir que no es un gran juego y que tiene algunas cosas muy mejorables.

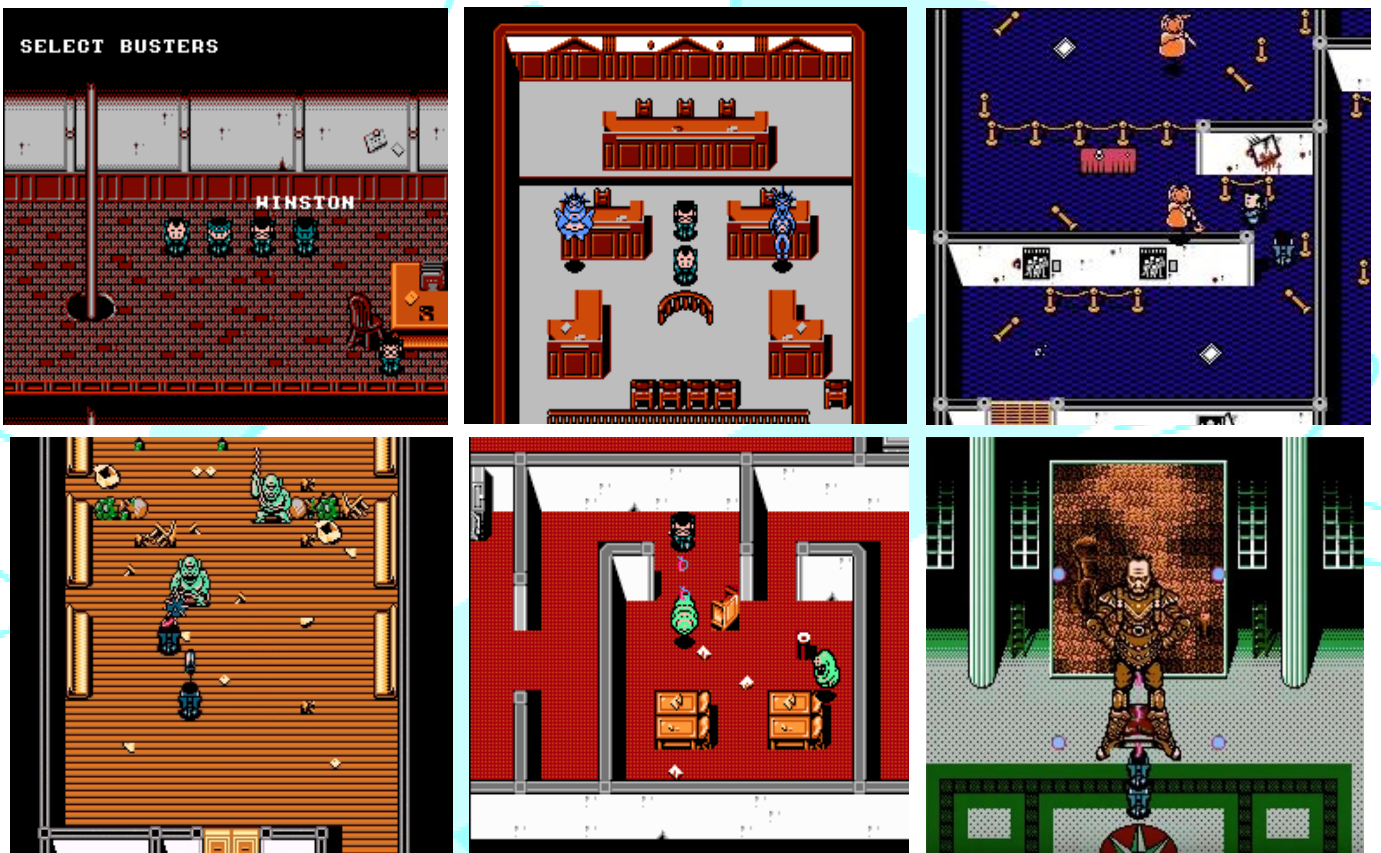


NEW GHOSTBUSTERS II (1990)

New Ghostbusters II salió para NES el mismo año que el juego anterior, de manera que tenemos dos juegos totalmente distintos, basados en la misma película, para la misma consola, con la misma portada y lanzados en el mismo año, un auténtico lío. Aunque en la práctica quizás no lo fue tanto, porque este juego solo salió en Japón y Europa, de manera que en Japón solo conocieron esta versión y en América solo la de Imagineering/Activision, lo cual deja a Europa como la única zona que tuvo ambos juegos.

En esta ocasión nos encontramos con un juego de acción con una cámara aérea donde tendremos que recorrer niveles inspirados en la película, atrapando fantasmas y enfrentándonos a jefes. Nuestro grupo se compondrá de 2 cazafantasmas (nosotros controlaremos el que dispara rayos y la consola controlará a nuestro ayudante que sacará la trampa para atrapar fantasmas), lo más curioso de todo es que nos dejan elegir libremente que personajes queremos llevar y además de los cuatro cazafantasmas originales, han incluido a Louis Tully.

Este juego fue desarrollado por HAL Laboratory y es notablemente mejor que muchos de los anteriormente comentados, aunque tampoco es perfecto (la inteligencia artificial de nuestro ayudante puede desesperar).



También se lanzó (en Europa, América y Japón) una versión de este juego para Game Boy (simplemente llamada *Ghostbusters II*), que pese a no ser exactamente igual a la de NES, era muy parecida en términos generales.



GHOSTBUSTERS (1990)

El mismo año que aparecieron los juegos de *Ghostbusters II* para otras plataformas, la consola de 16 bits de Sega obtuvo este juego, llamado simplemente *Ghostbusters*. El motivo por el cual no lo llamaron como la película más reciente, quizás tenga que ver con el hecho de que la historia del juego (que nos contarán con imágenes durante la partida) no está relacionada con el largometraje, ya que el enemigo final es Jenna, la Diosa de la muerte y la destrucción.

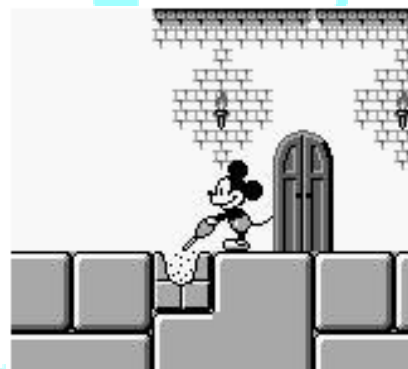
Nos encontramos ante un divertido juego de plataformas y acción donde podemos controlar a Peter Venkman, Egon Spengler o Ray Stantz (sí, por algún motivo no incluyeron a Winston), cada uno con sus propios valores de velocidad y resistencia. Durante la partida iremos consiguiendo ítems (como los que nos da Slimer) y mejoras (que tendremos que comprar) que nos ayudarán a lidiar con la dificultad del juego, que puede pasar de difícil a frustrante en momentos puntuales.



THE REAL GHOSTBUSTERS (1993)

En 1993 los Cazafantasmas llegaron a Game Boy con *The Real Ghostbusters* de la mano de Kemco. En esta ocasión nos encontramos ante un juego de plataformas, exploración y puzzle, donde tenemos que buscar la salida de cada nivel coleccionando ítems y tratando de evitar a los enemigos en medida de lo posible.

Cuando pruebas este juego es posible que se te pase por la cabeza que su desarrollo no encaja demasiado con los Cazafantasmas, lo cual es totalmente lógico, porque este juego en realidad pertenece a la saga *Crazy Castle* de Kemco, y se lanzó en Japón con el nombre *Mickey Mouse IV Mahou no Labyrinth* (protagonizado obviamente por el ratón de Disney), pero al llegar a América decidieron usar la licencia de los Cazafantasmas cambiando a Mickey por Peter Venkman, para posteriormente volverla a cambiar en Europa y convertirlo en *Garfield Labyrinth*, con el glotón gato de Jim Davis como protagonista.



Lo peor de todo es que ese juego en realidad se basó en otro anterior llamado *PP Hammer and his Pneumatic Weapon*, creado por Gunnar Lieder en 1991.

Según las palabras de Lieder, Kemco nunca se puso en contacto con él para hacer los juegos de Game Boy, de manera que básicamente le copiaron la idea.



SLIMER (1995)

Este es uno de esos juegos basados en los Cazafantasmas que he descubierto al hacer este especial.

Slimer apareció en 1995 para Commodore 64 y fue desarrollado por Sven Forstman, pero por algún motivo no hay apenas información de él en prácticamente ningún sitio, de manera que ni siquiera sé si es un lanzamiento oficial o un homebrew (aunque esto último es lo más probable). En cualquier caso, he pensado que tenía que comentarlo.

En este juego controlamos a Slimer y nuestra meta es atrapar la comida y evitar las bombas.



EXTREME GHOSTBUSTERS (2001)



La serie de los *Extreme Ghostbusters* acabó en 1997, pero por algún motivo, no fue hasta el año 2001 que empezaron a lanzarse juegos basados en ella.

Uno de esos juegos fue *Extreme Ghostbusters* para Game Boy Color que se lanzó exclusivamente para Europa.

Nos encontramos ante un juego de acción y plataformas bastante mediocre y con una cámara algo molesta, pero que al menos nos permite elegir a cualquiera de los nuevos Cazafantasmas (cada uno con sus ventajas e inconvenientes) y nuestra misión es (obviamente) eliminar todos los fantasmas de un nivel para pasar al siguiente.



EXTREME GHOSTBUSTERS CREATIVITY CENTRE (2001)

Extreme Ghostbusters Creativity Centre también apareció en 2001, pero en esta ocasión es un juego de PC.

Aunque quizás llamarle juego es algo demasiado ambicioso, pues aunque nos encontramos ante una colección de minijuegos muy sencillos (conducir el Ecto-1, disparar fantasmas, el típico juego de memorizar cartas y hacer parejas, el juego *Snake*, conectar puntos...) y la posibilidad de “crear nuestro propio videojuego” y trastear con sonidos, el principal reclamo de *Creativity Centre* era poder usar y modificar imágenes de los Cazafantasmas de los 90, para poder crear cartas, carteles, brazaletes, calendarios, tarjetas e incluso carteles de los que se cuelgan en las puertas, para luego imprimirlos y disfrutar de ellos.



EXTREME GHOSTBUSTERS: ZAP THE GHOST (2001)

Otro juego de *Extreme Ghostbusters* para PC, aunque en esta ocasión nos encontramos con algo único dentro de los juegos de cazafantasmas, ya que es un juego de puzzle donde tenemos que disparar bolas de colores para hacer desaparecer los fantasmas apilados en la parte superior de la pantalla. Obviamente el juego es una copia descarada de *Puzzle Bobble (Bust-a-Move)* con los personajes de la serie.



EXTREME GHOSTBUSTERS CODE ECTO-1 (2002)

Los nuevos Cazafantasmas también llegaron a Game Boy Advance con el juego *Extreme Ghostbusters Code Ecto-1* (renombrado como *Extreme Ghostbusters* en América).

Este juego tiene cierto parecido con la versión de Game Boy Color, pues es de plataformas y acción y nuestro objetivo es destruir o atrapar a los fantasmas, aunque en esta ocasión también se han añadido niveles donde controlamos el Ecto-1. La historia de este juego nos cuenta que Garret y Roland han sido capturados, de manera que solo podemos jugar con Eduardo o Kylie, teniendo cada uno sus ventajas e inconvenientes.



EXTREME GHOSTBUSTERS THE ULTIMATE INVASION (2004)

Último juego de los *Extreme Ghostbusters*, siendo esta vez exclusivo para Europa y para la primera PlayStation, su lanzamiento fue muy tardío, (PlayStation 2 llevaba 4 años en el mercado) y no es un juego especialmente recordado, salvo por las críticas negativas que recibió.

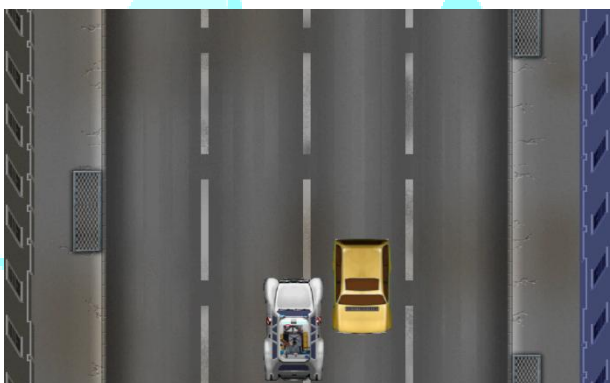
Ultimate Invasion es un shooter sobre raíles, donde debemos apuntar y disparar a los fantasmas que salen a nuestro paso, un estilo de juego que encaja bastante bien con los Cazafantasmas y que sorprendentemente no se ha usado demasiado en los videojuegos dedicados a los personajes. Lamentablemente el juego en si es bastante repetitivo y técnicamente no es ninguna maravilla tampoco, aunque al menos se puede jugar con la pistola de PlayStation.



GHOSTBUSTERS (2006)

La nostalgia puede convertir cosas que no eran buenas, en algo maravilloso y quizás por eso existe este juego, un remake del juego de 1984, que como todos sabemos, distaba mucho de ser una maravilla.

Ghostbusters remake apareció en 2006 para Windows. Aunque se han actualizado los gráficos y modificado la banda sonora, el desarrollo del juego es el mismo que en el original (movemos el logo de Cazafantasmas por la ciudad, vamos a los edificios que tienen fantasmas, conducimos el Ecto-1 y cazamos fantasmas para conseguir dinero, para eventualmente ir al edificio final).



GHOSTBUSTERS THE VIDEOGAME (2009)

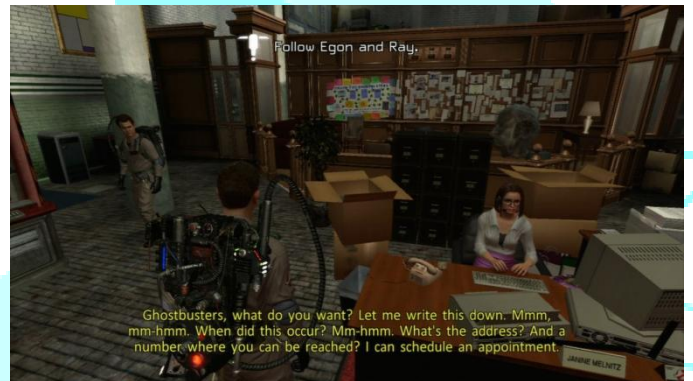


Ghostbusters The Video Game se lanzó en 2009 para PlayStation 2, PlayStation 3, PSP, Xbox 360, Wii y PC. Personalmente, creo que es el mejor juego que se ha hecho de los Cazafantasmas.

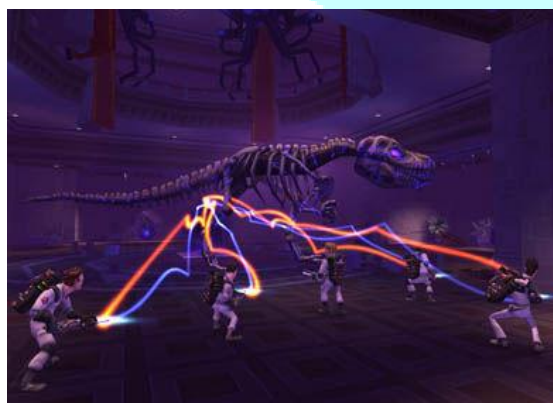
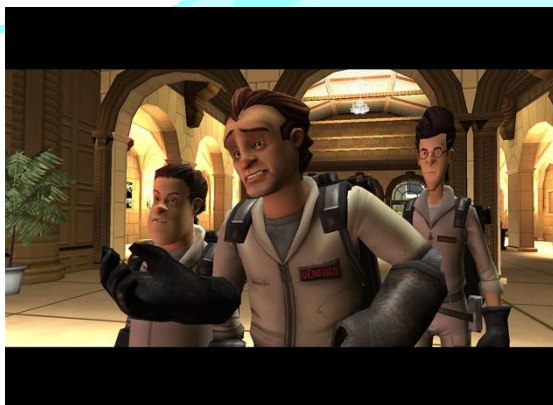
Este juego toma como base algunas de las ideas que tenían Dan Aykroyd y Harold Ramis para la tercera película que nunca se llegó a rodar, lo cual significa que los principales creadores de la franquicia estén involucrados con este juego. Por si eso fuera poco, también hay que tener en cuenta que los otros cazafantasmas (Bill Murray y Ernie Hudson) también participan para poner voz a sus personajes, y que incluso personajes secundarios como Janine Melnitz cuentan con la voz de la actriz que le dio vida en la película y que incluso se trató de incluir a Rick Moranis y Sigourney Weaver (que finalmente no participaron en el proyecto), comprobamos que estamos ante un producto muy cuidado, hecho con más mimo y tiempo que cualquiera de los otros juegos que se lanzaron para coincidir con alguna de las películas.

La historia del juego nos pone en la piel de un nuevo personaje, un Cazafantasmas novato que acompañará en sus misiones a los veteranos, este recurso nos permite interactuar con el resto de personajes mientras vivimos nuestra propia aventura, recorriendo los escenarios y disparando nuestro cañón de protones contra viejos conocidos, como el marinero gigante de malvasisco.

Este juego tuvo dos versiones distintas (gráficamente hablando) una de ellas con un estilo realista (para PlayStation 3, Pc y Xbox 360) y otra con un estilo visual más similar a un dibujo animado (para Wii, PSP y PlayStation 2), en esencia son el mismo juego, pero obviamente cuentan con ligeros cambios. Una de las cosas más curiosas de este juego, es que solo la versión de Wii permite jugar la aventura a dos jugadores en la misma consola.



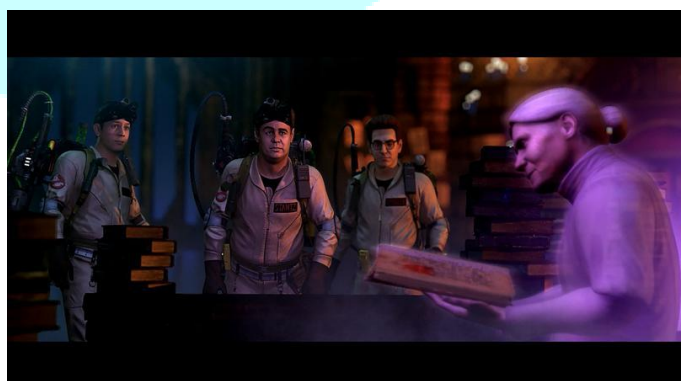
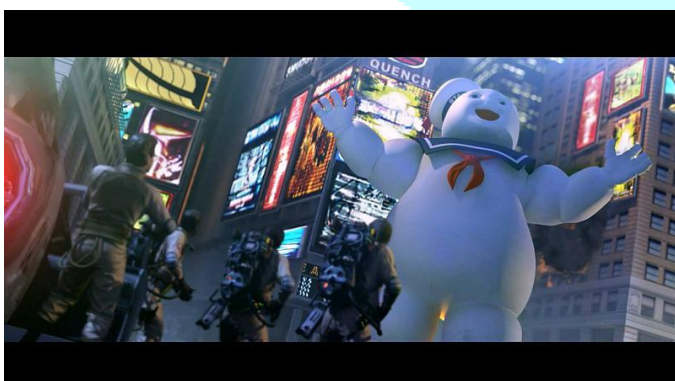
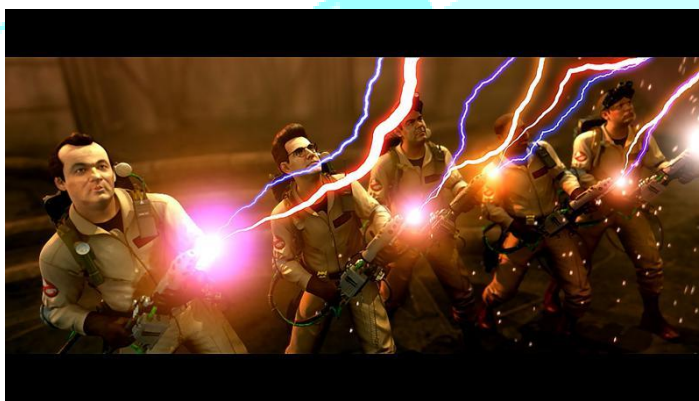
Imágenes de la versión con diseño "realista" (arriba) y de la versión con diseño "cartoon" (abajo)



También se lanzó una versión para Nintendo DS de *Ghostbusters The Video Game*, pero es un juego totalmente distinto a los anteriores en cuanto a desarrollo, ya que nos encontramos con un juego donde controlamos a los Cazafantasmas originales desde una vista aérea, con el objetivo de recorrer los escenarios para rescatar fantasmas y salvar a las víctimas que nos encontremos.



En el año 2019 se lanzó *Ghostbusters The Video Game Remastered*, una nueva versión del juego para Xbox One, Nintendo Switch, Windows y PlayStation 4, de manera que si no lo jugasteis a la versión original en su día, quizás podáis probar esta versión más reciente.



GHOSTBUSTERS SANCTUM OF SLIME (2011)

Ghostbusters Sanctum of Slime apareció en 2011 para PlayStation 3, XBOX 360 y PC.

Este juego no tiene nada que ver con el juego anterior, pese a aparecer 2 años más tarde. En esta ocasión nos encontramos ante un juego de vista aérea, donde pueden participar hasta 4 Cazafantasmas (en multijugador o acompañados por la consola). La misión de nuestros personajes es la que todos suponéis, recorrer los niveles y cazar fantasmas, su trabajo de cada día. No es un mal juego pero es bastante sencillo y corto.



GHOSTBUSTERS (2016)

Este juego apareció para PlayStation 4, Xbox One y Windows y está basado en la película del mismo año.

La premisa de *Ghostbusters* (2016) es bastante sencilla, controlaremos a nuestro Cazafantasmas desde una vista aérea y tendremos que recorrer escenarios eliminando oleadas de fantasmas (algo similar a lo visto en *Sanctum of Slime*). La idea no es mala y la ejecución tampoco (de hecho pueden participar hasta 4 jugadores, lo cual lo hace mucho más interesante), pero puede llegar a ser repetitivo y podría estar bastante mejor. Este juego sufrió unas condiciones similares a las del que se lanzó en 1984, ya que ambos tuvieron un tiempo de desarrollo muy corto para poder coincidir con la película y como resultado, salió un producto mejorable.



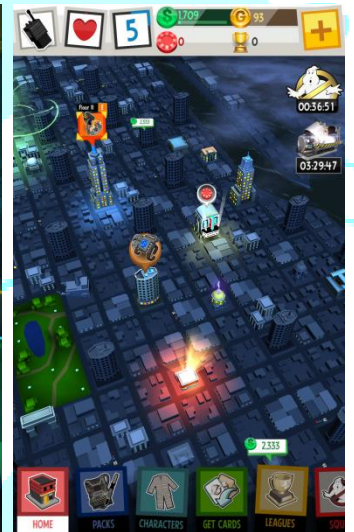
OTROS JUEGOS

Está claro que la franquicia de Cazafantasmas ha tenido una representación bastante amplia en el mundo de los videojuegos, lamentablemente la mayoría de los juegos que llevan su nombre son bastante olvidables y simplemente trataron de sacar beneficio rápido de una franquicia de éxito (y en el caso de los *Extreme Ghostbusters*, ni eso, porque ni la serie tuvo tanto éxito, ni los juegos salieron en el momento adecuado para coincidir con ella).

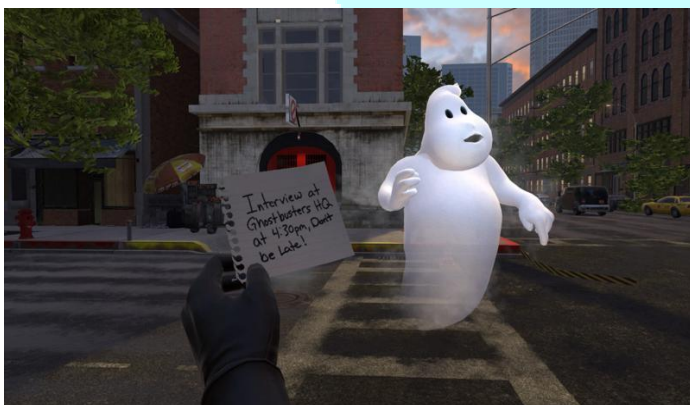
Además de todos los comentados anteriormente aun hay algunos más, como por ejemplo los juegos para teléfono móvil *Ghostbusters* (2013) y *Ghostbusters Slime City* (2016) o el juego para realidad Virtual *Ghostbusters Now Hiring* (2017) que nos permite ver en primera persona el mundo de los Cazafantasmas.



Ghostbusters (2013)



Ghostbusters Slime City



Ghostbusters Now Hiring

También me gustaría mencionar otros juegos que no son de *Cazafantasmas* pero que han incluido la licencia, como por ejemplo *Little Big Planet* (con disfraces para Sackboy), *Planet Coaster* (con atracciones basadas en personajes de la película, como Slimer o el marinero de malvavisco) *Rocket League* (donde se añadió el Ecto-1), Stern Pinball Arcade (con una mesa nueva dedicada a los Cazafantasmas) o *Lego Dimensions* (donde se incluyeron niveles basados en las películas y de paso vendieron muñecos de Lego de los personajes).



Little Big Planet



Planet Coaster



Rocket League



Stern Pinball



Lego Dimensions

Y con esto doy por terminado el especial de este número ¡nos vemos en el siguiente!

Skullo

STAFF



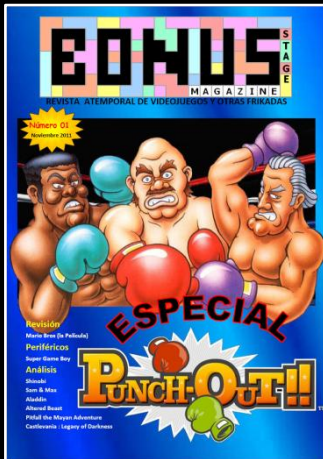
Skullo (Martín Fernández): Redacción, dirección y maquetación.

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

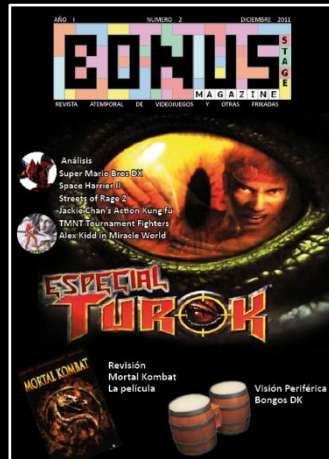
Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo. ¡Es muy sencillo!



Y no olvidéis leer los números anteriores:



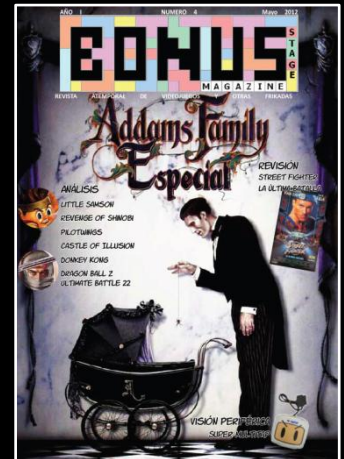
#01 Especial Punch Out!
Noviembre 2011 (36 págs.)



#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



#04 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



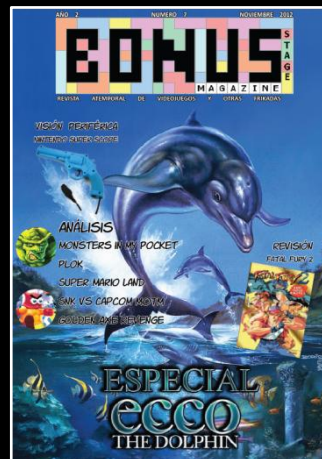
#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



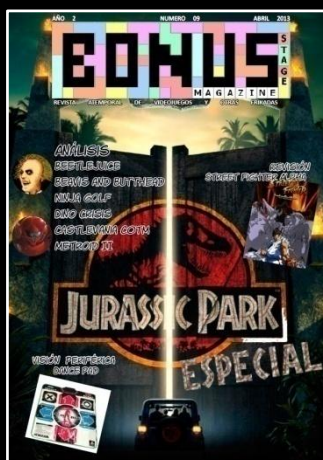
#06 Esp. EarthwormJim
Septiembre 2012 (45 págs.)



#07 Esp. Ecco the Dolphin
Noviembre 2012 (54 págs.)



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



#09 Especial Jurassic Park
Abril 2013 (51 páginas)



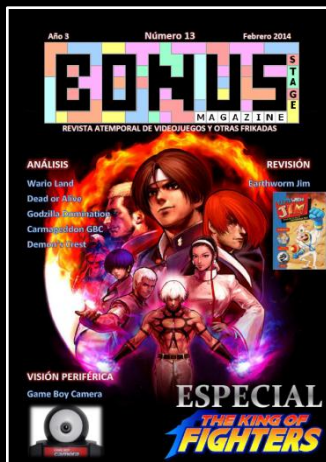
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 páginas)



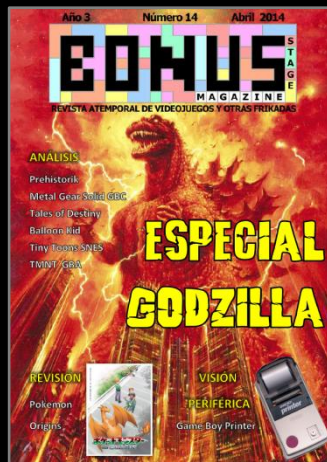
#11 Especial Alex Kidd
Octubre 2013 (55 págs.)



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



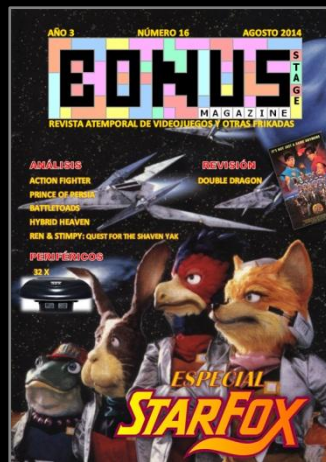
#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)



#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)



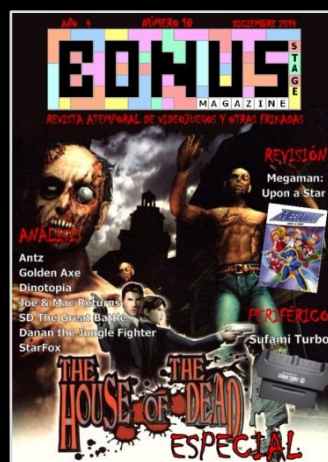
#15 Esp. Jojo's Bizarre Adventure
Junio 2014 (66 páginas)



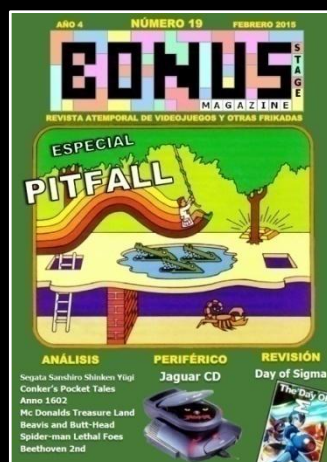
#16 Especial Starfox
Agosto 2014 (61 páginas)



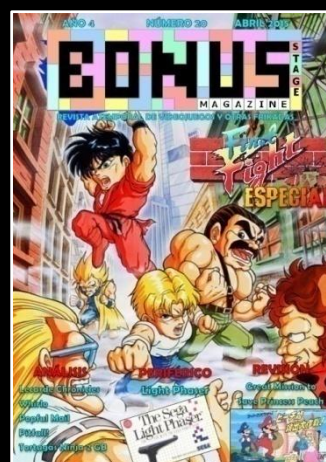
#17 Especial Clayfighter
Octubre 2014 (60 páginas)



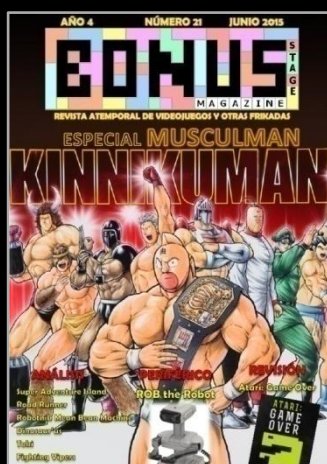
#18 Esp. House of the Dead
Diciembre 2014 (73 páginas)



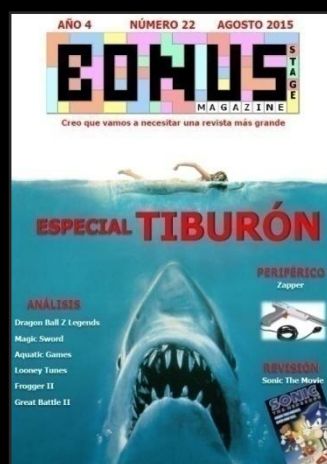
#19 Especial Pitfall
Febrero 2015 (59 páginas)



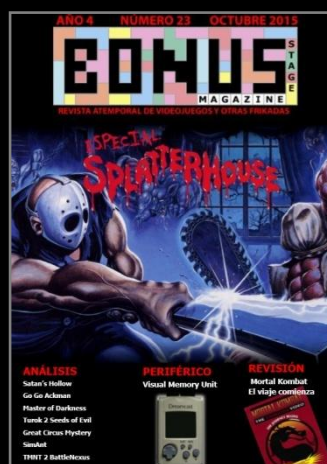
#20 Especial Final Fight
Abril 2015 (58 páginas)



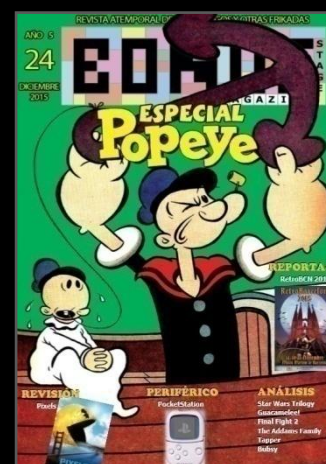
#21 Especial Musculman
Junio 2015 (61 páginas)



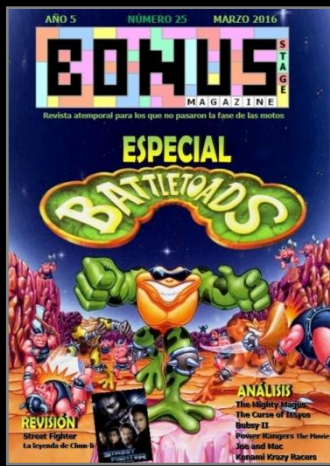
#22 Especial Tiburón (Jaws)
Agosto 2015 (51 páginas)



#23 Especial Splatterhouse
Octubre 2015 (49 páginas)



#24 Especial Popeye
Diciembre 2015 (58 páginas)



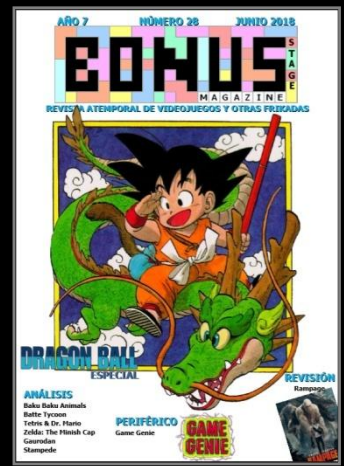
Nº 25 Especial Battletoads
Marzo 2016 (64 páginas)



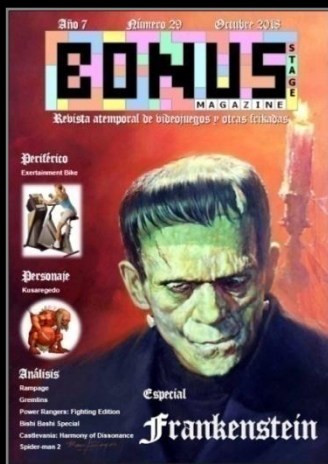
Nº 26 Esp. Marvel VS Capcom
Diciembre 2016 (55 páginas)



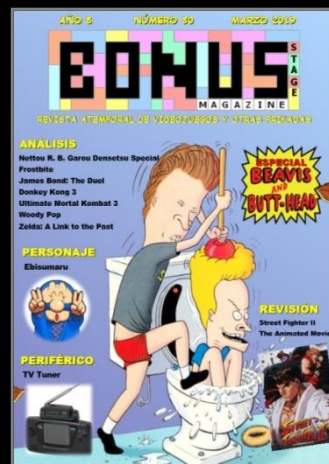
Nº 27 Especial Trolls
Septiembre 2017 (49 páginas)



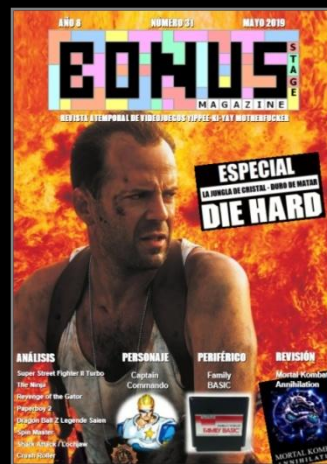
Nº 28 Especial Dragon Ball
Junio 2018 (53 páginas)



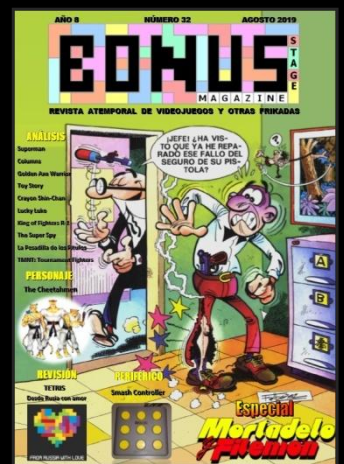
Nº 29 Especial Frankenstein
Octubre 2018 (81 páginas)



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



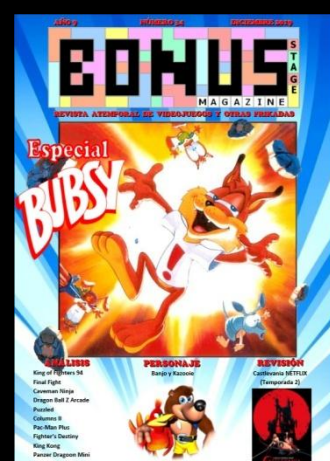
Nº31 Especial DIE HARD
Mayo 2019 (69 páginas)



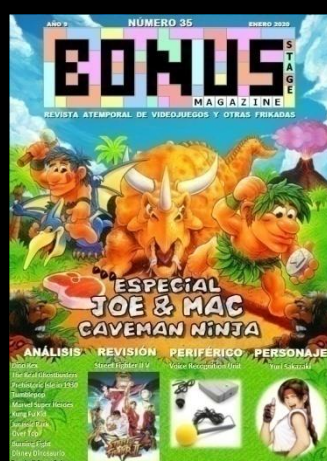
Nº32 Esp. Mortadelo y Filemon
Agosto 2019 (83 páginas)



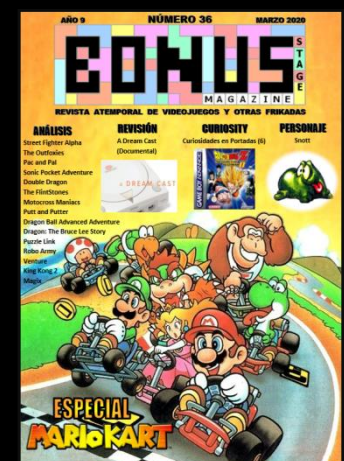
Nº 33 Esp. Evil Dead
78 páginas – Octubre 2019



Nº 34 Especial Bubsy
89 páginas – Diciembre 2019



Nº 35 Especial Joe & Mac
70 páginas – Enero 2020



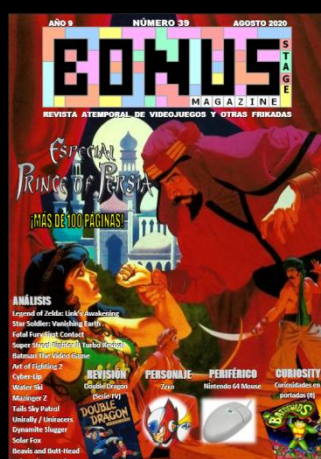
Nº 36 Especial Mario Kart
85 páginas – Marzo 2020



Nº 37 Especial Hulk
94 páginas – Abril 2020



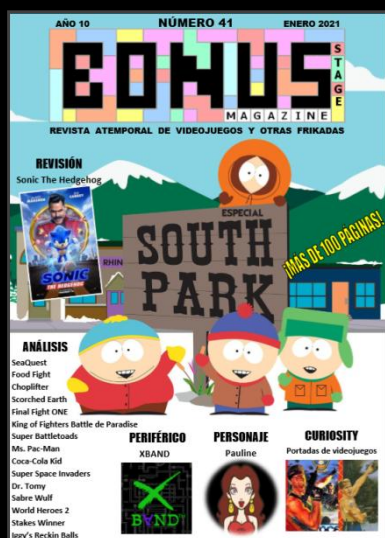
Nº 38 Especial Compati Hero
102 páginas – Julio 2020



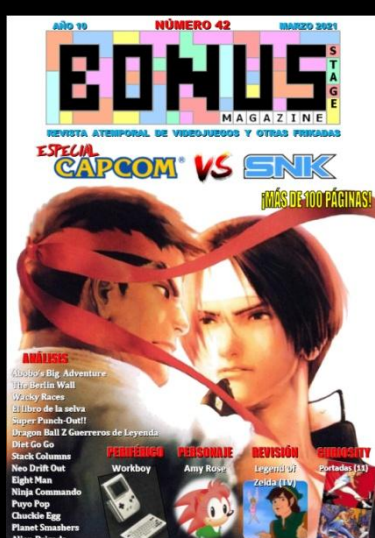
Nº 39 Esp. Prince of Persia
101 páginas – Agosto 2020



Nº 40 Especial Gremlins
101 páginas – Noviembre 2020



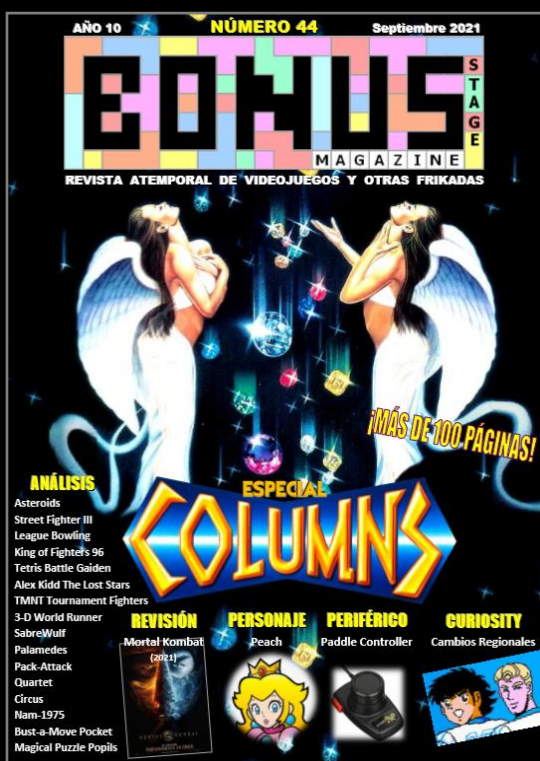
Nº 41 South Park
104 Pags - Enero 2021



Nº 42 Capcom Vs SNK
104 Pags – Marzo 2021



Nº 43 Especial King Kong
111 Pags - Agosto 2021



Número 44 Especial Columns

107 Páginas

Septiembre 2021

SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS



1- EL DESCONOCIDO

El desconocido proviene del juego *Toki*

PLAYER 1 98450
TIME 9:24
JUJU 02
FOOD 31

2- LA SOMBRA

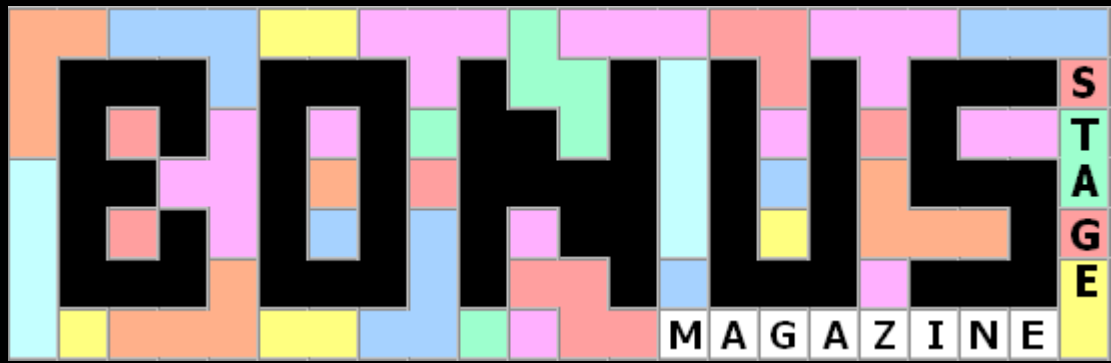


La sombra es Pimple de la saga *Battletoads*

3- EL ERROR



El error está en el color de Ralph, que era gris en el juego original



NÚMERO 45
Marzo 2022

