

STAGE

MAGAZINE

REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS

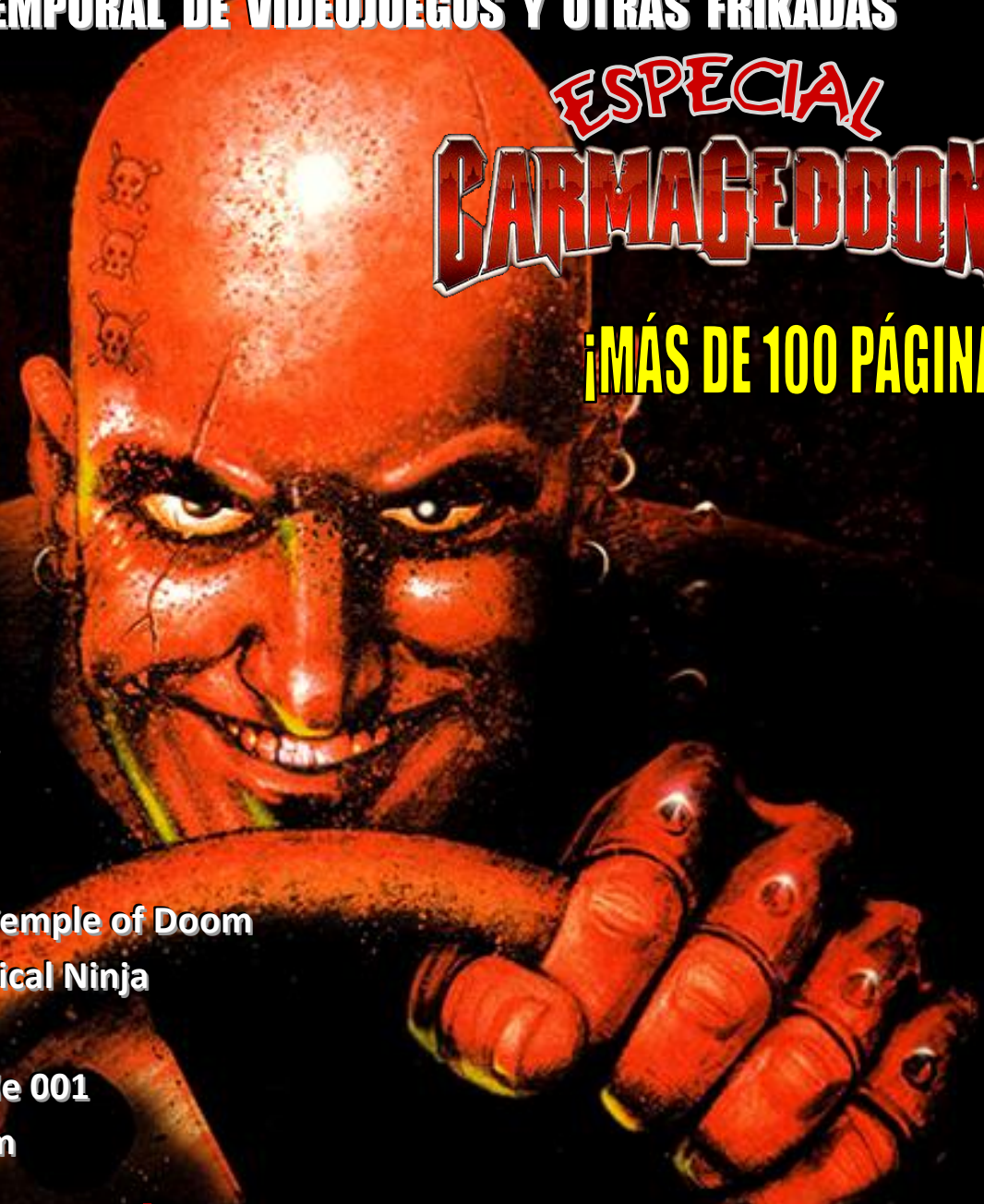
REVISIÓN

Castlevania NETFLIX
(Temporada 4)



ESPECIAL **CARMAGEDDON**

¡MÁS DE 100 PÁGINAS!



ANÁLISIS

- The Addams Family
- The Rocky Horror Show
- Super Godzilla
- SNK Vs Capcom CHAOS
- Indiana Jones and the Temple of Doom
- The Legend of the Mystical Ninja
- Batman Returns
- Metal Slug Super Vehicle 001
- Street Hop – Street Slam
- California Games
- S.O.S - Septentrion
- Scrapyard Dog
- Skitchin'
- Klax
- Tank Command
- Bank Heist
- Pirates

PERIFÉRICO

Satellaview



PERSONAJE

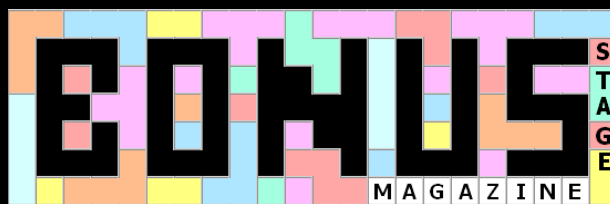
Ikari Warriors



CURIOSITY

Héroes de Acción 2





ÍNDICE

Editorial por Skullo03

Análisis

Bank Heist por Skullo..... 04

Indiana Jones and the Temple of Doom por Skullo .. 07

The Rocky Horror Show por Skullo 10

Tank Command por Skullo 14

California Games por Skullo 17

Scrapyard Dog por Skullo 20

Klax por Skullo 23

The Addams Family por Skullo 26

The Legend of the Mystical Ninja por Skullo 30

Batman Returns por Skullo 35

S.O.S - Septentrion por Skullo 38

Super Godzilla por Skullo..... 42

Skitchin por Skullo..... 46

Pirates por Skullo..... 49

Street Hop – Street Slam por Skullo 52

Metal Slug Super Vehicle 001 por Skullo 55

SNK Vs Capcom CHAOS por Skullo 58

Pausatiempos por Skullo 65

Periféricos

Satellaview por Skullo 66

Revisión

Castlevania NETFLIX (Temporada 4) por Skullo 71

Personaje

Ikari Warriors (Ralf y Clark) por Skullo..... 76

Curiosity

Curiosidades en portadas (15) por Skullo 81

Especial

Carmageddon por Skullo 87



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 48 de Bonus Stage Magazine, que iba a ser un número especial de Halloween, pero debido a la falta de tiempo, ha terminado saliendo casi en diciembre, pero bueno lo importante es que ya está terminado y se puede disfrutar.

En este número encontraréis 17 juegos analizados y las habituales secciones: Revisión (con la temporada 4 de Castlevania de NETFLIX), Personaje (con los Ikari Warriors y su paso por diferentes sagas de SNK), Curiosity (centrado en héroes de Acción), Periféricos (con un comentario sobre el Satellaview de Super Nintendo) y por supuesto los Pausatiempos.

Y si se os ha escapado algún número anterior (o los Extras de juegos japoneses) ya sabéis que los podéis descargar todos desde nuestro blog Blog, así como ver y comentar los diferentes artículos que voy 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 ¡Saludos!

Skullo



BANK HEIST

Plataforma: Atari 2600

Jugadores: 1

Género: Habilidad

Desarrollado por: 20th Century Fox (Bill Aspromonte)

Año: 1983

Bank Heist es un juego lanzado por 20th Century Fox para Atari 2600 donde controlamos a unos ladrones que van asaltando los bancos de diferentes ciudades, mientras la policía les pisa los talones, lo cual es algo raro, pues son pocos los juegos de Atari 2600 que nos permiten ponernos en la piel del villano.

GRÁFICOS

Los coches tienen bastante detalle para su pequeño tamaño, aunque nuestro coche y los de policía son iguales, excepto por el color, los bancos se diferencian bien del resto del nivel y la dinamita es una simple línea que al estallar iluminará toda la pantalla, lo cual es genial.

Las ciudades están representadas de la manera más esquemática posible, pues básicamente parecen laberintos de *Pac-Man*, no hay detalles en ellas, salvo el hecho de que cada una tiene un color distinto, aunque al menos su simpleza permite diferenciar rápidamente a los bancos y los coches de policía. Obviamente, si jugamos en el modo en blanco y negro se perderán esos detalles.



Las ciudades son laberintos al estilo *Pac-Man*



Cada ciudad es de un color

SONIDO

El apartado sonoro está formado por algunos sonidos puntuales (cuando tocamos un banco o cuando explota la dinamita) y otros que aparecen constantemente (el motor de nuestro coche y las alarmas de policía).

En general me ha parecido bastante bueno, es cierto que las alarmas de policía pueden llegar a molestar si suenan durante mucho rato, pero creo que esa es la gracia, sentir la presión de la policía tras robar los bancos.

JUGABILIDAD

Nos encontramos ante un juego de laberinto, a lo *Pac-Man*, aunque hay algunas novedades que lo hacen muy interesante.

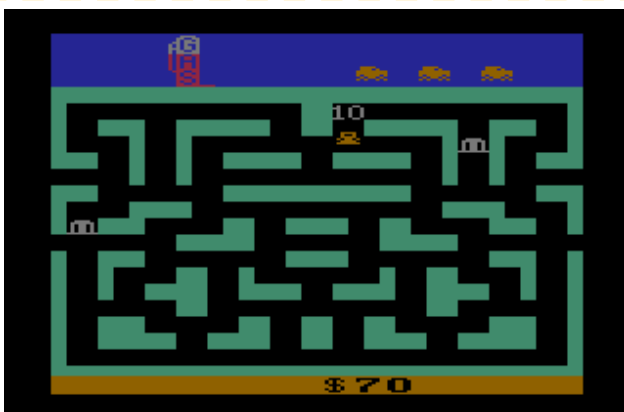
Nuestro objetivo es robar los bancos (nos darán dinero y subirán la gasolina), pero al hacerlo aparecerán coches de policía que nos perseguirán, para librarnos de ellos podemos lanzar dinamita que explotará poco después de lanzarla. Perderemos una vida si nos alcanza la explosión de la dinamita, si nos atrapa la policía o si nos quedamos sin gasolina (en la parte superior izquierda veremos el marcador).



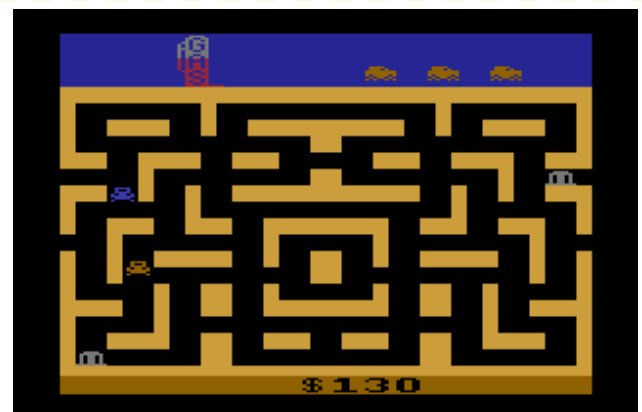
La policía nos está acorralando

Cada ciudad (o laberinto) tiene 4 pasadizos (dos a cada lado), el de la parte inferior nos hará aparecer en la otra parte del laberinto (al estilo *Pac-Man*), pero el de la parte superior nos llevará a la siguiente ciudad, lo cual puede servir para huir de la policía, pero también reducirá notablemente los puntos que conseguiremos, ya que mientras más bancos robamos y coches destruyamos en la misma ciudad, más puntos nos darán y al cambiar de ciudad, los puntos que nos dan se restablecerán a cómo eran al principio del juego.

Los controles funcionan bien, nuestro coche se mueve sin atascarse en las esquinas (como pasa en otros juegos, como *Shark Attack – Lochjaw*), además la mecánica de la dinamita es bastante interesante, a la par que arriesgada. El hecho de poder cambiar de ciudad también me parece interesante, ya que nos ofrece la tentación de permanecer en la misma para hacer más puntos o huir hacia la seguridad de una ciudad nueva en caso que estemos en un aprieto.



Si robamos muchos bancos en 1 ciudad darán más puntos



2 bancos por robar y un policía por eliminar

DURACIÓN

El juego en sí es muy sencillo y se puede disfrutar en partidas cortas. Si modificamos la dificultad de la consola podemos modificar a los coches de policía (se moverán en patrones o se volverán más perseverantes e irán tras nosotros sin parar) y a los bancos (aparecerán en sitios fijos o de manera aleatoria), aunque creo que el principal enemigo del juego es el combustible, pues es muy fácil despistarse y quedarse sin gasolina.

Es un juego pensado para batir récords de puntos, de manera que si os gusta superaros a vosotros mismos puede ser bastante motivador (especialmente gracias al hecho de los puntos extra que nos dan por permanecer en la misma ciudad).

CONCLUSIÓN

Bank Heist es un buen juego de laberinto para Atari 2600, me ha sorprendido gratamente y creo que es de los más divertidos que he probado de este estilo. Si os gustan los juegos tipo *Pac-Man* y queréis probar algo parecido en concepto, pero con cambios jugables notables, id a por él.

Skullo



Se nos está acabando la gasolina



Jugando en el modo en blanco y negro



INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM

Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 o 2

Género: Acción

Desarrollado por: Atari Games

Año: 1985

Indiana Jones es un personaje que ha visitado el mundo de los videojuegos desde su primera película (*Raiders of Lost Ark*), de manera que no es de extrañar que con la segunda (*Temple of Doom*) sucediese lo mismo.

Hay muchos juegos de Indiana Jones, pero en esta ocasión voy a hablar de *Indiana Jones and the Temple of Doom* para Arcade, juego que tuvo ports a diferentes plataformas como ZX Spectrum, Amiga, Amstrad, Atari ST, Apple II, NES, MSX y Commodore 64. En este análisis me centraré en la versión para Arcade.

GRÁFICOS

La ilustración de la pantalla de título es muy buena y una vez empezamos la partida comprobaremos que los gráficos representan con bastante claridad a Indiana Jones, así como a su principal enemigo Mola Ram, incluso podremos ver a Willie y a "Tapón" en una parte del juego. Los enemigos se repiten constantemente, de manera que acabaremos hartos de ver a esos tipos de rojo persiguiéndonos, de vez en cuando veremos algunos enemigos diferentes, como los murciélagos.

Los niveles están bastante bien, tienen detalles concretos que le dan un toque más tétrico o "maldito", así como diferentes tipos de zonas donde tendremos que avanzar con cuidado (escaleras, pinchos) en parte debido a la curiosa perspectiva que tiene el juego. Las fases de vagoneta lucen muy bien y pese a la velocidad a la que se mueven, tienen bastante detalle y la fase del altar es la más pequeña, pero también la más interesante, al tener la enorme estatua en el centro de la misma.

Gráficamente es un juego bastante bueno, la única pega que le veo es la repetición de enemigos.





Indy puede golpear con su látigo hacia varias direcciones



Los niveles tienen un aspecto tétrico

SONIDO

Al empezar el juego escucharemos una voz que nos dará la bienvenida, y a partir de ahí, las voces no se callarán ni un momento, pues los enemigos no dejan de “hablar” o hacer ruidos que no se si catalogar de ridículos o molestos (como cuando los dejas inconscientes con el látigo), el resto de efectos del juego son simples pero efectivos.

La música está bien, tiene un toque misterioso y aventurero que encaja con la temática del juego e incluso con la fase que estamos jugando (por ejemplo, la música de los niveles de vagonetas es más rápida y trepidante que la de los niveles comunes), lamentablemente no escucharemos el tema principal de Indiana Jones completo, aunque algunas músicas lo recuerdan ya que incluyen parte del mismo.

JUGABILIDAD

Indy puede atacar hacia cualquier dirección (combinando el joystick y el botón de ataque) y también puede usar su látigo para agarrarse a salientes de la pared y así balancearse a plataformas inaccesibles, también podemos atacar elementos decorativos (como esqueletos) o bidones explosivos. Los enemigos nos acecharán desde todas direcciones y tendremos que tener mucho cuidado con ellos, especialmente con Mola Ram que aparecerá traicioneramente y nos lanzará bolas de fuego (podemos pararlas con el látigo).

En las fases de vagoneta podemos inclinarnos hacia los lados y atacar a los enemigos, así como hacer explotar bidones explosivos para parar a las vagonetas que nos persiguen.



Empieza la fase de vagonetas

Nuestra misión varía según la fase, en algunas tenemos que rescatar a los niños secuestrados, en las de vagonetas sobrevivir hasta el final y en la del altar, conseguir la joya y salir por la puerta. El juego nos va dando indicaciones de lo que tenemos que hacer.

El control de Indy es algo tosco en cuanto a movimiento, de manera que tendremos que ser cuidadosos cuando andemos por zonas estrechas (de lo contrario nos caeremos y perderemos una vida), pero al menos podemos atacar hacia cualquier dirección con el látigo, lo cual es bastante útil (lamentablemente muchos enemigos solo quedarán aturdidos temporalmente).



Podemos balancearnos con el látigo



Explorando el nivel para salvar niños

DURACIÓN

Nos encontraremos con un juego donde nuestro personaje muere al primer golpe (o si cae desde mucha altura), lo cual es siempre molesto, pero al menos el juego nos permite elegir tres caminos al empezar la partida, uno fácil, otro medio y otro difícil.

Conforme vamos superando fases, estas se repetirán con una mayor dificultad y tras varias repeticiones nos encontraremos con un enfrentamiento final contra Mola Ram en el puente, tras lo cual podremos jugar un nivel infinito donde tendremos que tratar de conseguir el máximo número de estatuas doradas antes de morir.

No es un juego demasiado largo (se puede completar en menos de quince minutos) pero perderemos muchas vidas durante las primeras partidas. Existe un modo para dos jugadores, pero es por turnos, de manera que no varía demasiado la duración del juego.



Pantalla de título



Seleccionando nivel de dificultad



Momento épico

CONCLUSIÓN

Indiana Jones and the Temple of Doom es un juego de jugabilidad simple que representa bastante bien la película en la cual se basa (dentro de sus limitaciones, claro está), de manera que es ideal para los que sean fans del personaje.

THE ROCKY HORROR SHOW

Plataforma: ZX Spectrum

Jugadores: 1

Género: Aventura

Desarrollado por: CRL Group

Año: 1985

The Rocky Horror Show es un musical creado para el teatro por Richard O'Brien, que mezcla temas tan distintos como las películas clásicas de terror y la libertad sexual. En 1975 se hizo una película llamada *The Rocky Horror Picture Show* tomando como base la obra de teatro, que contaba con la participación de actores como Tim Curry, Meat Loaf o Susan Sarandon. Pese a que en su día causó división entre el público, a día de hoy es una película de culto, que además logró aumentar todavía más el éxito que tuvo la obra de teatro (que se continua haciendo desde 1973 hasta 2021).

Richard O'Brien trató de crear una secuela para *Rocky Horror*, pero debido a ciertos imprevistos y la imposibilidad de contar con algunos actores de la primera película, se terminó convirtiendo en una película prácticamente independiente llamada *Shock Treatment*, cuya conexión con *Rocky Horror* se limita a la aparición de los personajes Brad y Janet.

La historia de *Rocky Horror* nos muestra como dos enamorados llamados Brad y Janet tienen problemas con su coche en una noche lluviosa y van a pedir ayuda a un caserón cercano, donde descubrirán que los inquilinos están haciendo una fiesta para celebrar la creación de la criatura conocida como *Rocky Horror*, por parte del lujurioso científico Frank N Furter.

La verdad es que me sorprende que *Rocky Horror Show* tuviese videojuego, de manera que no pude resistirme a jugar a la versión de Spectrum, (que es la comentaré a continuación) pero también podréis disfrutarlo si tenéis Apple II, Commodore 128, Commodore 64 o Amstrad CPC.



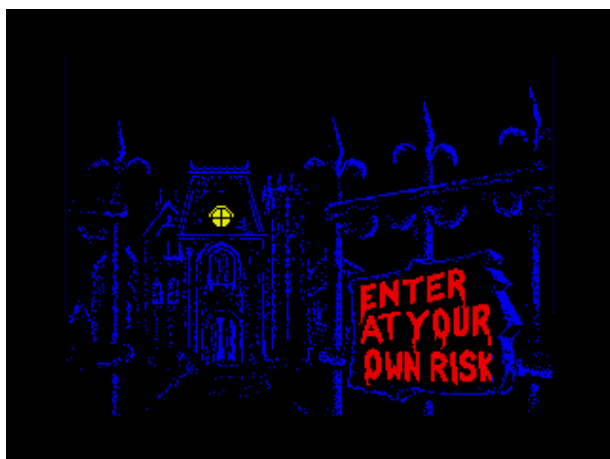
Pantalla de título

GRÁFICOS

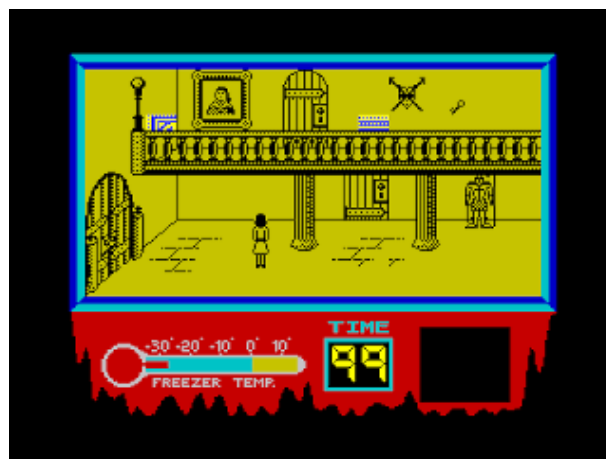
La pantalla de título es muy similar al logo de la película, e incluye a tres personas bailando la canción Time Warp (con karaoke incluido), una vez dentro del juego veremos que los gráficos son muy limpios. No hay demasiados detalles, ni muchos colores (cada parte del juego es de un único color), pero al menos se ve de manera muy clara todo lo que hay en la mansión, las puertas, las pequeñas llaves, los elementos decorativos como estatuas o cuadros, incluso se pueden reconocer con facilidad las zonas de la casa que aparecen en la película.

Con respecto a los personajes, podemos elegir jugar como Brad o como Janet y durante nuestra aventura veremos a otros personajes del musical, como Riff Raff, Eddie, Magenta, Rocky, Columbia o Frank N Furter. También me ha parecido muy divertido que nuestro personaje pueda quedarse desnudo y lo veamos avanzar tapándose sus vergüenzas, hasta que encontremos nuestra ropa.

El final del juego es muy simple en la versión de 48k, pero en la de 128 al menos veremos una escena final que encaja con el final de la película.



Empezando la aventura



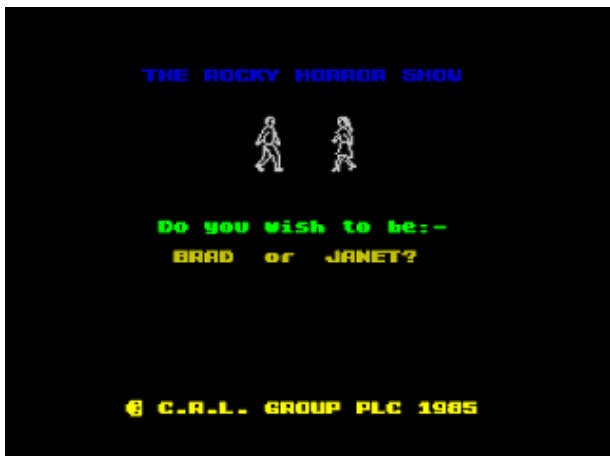
Janet explorando la mansión

SONIDO

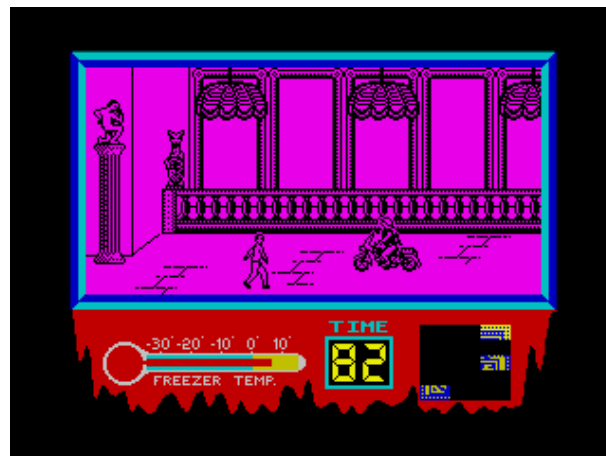
Durante el juego escucharemos una versión de The Time Warp, la canción más pegadiza y animada de Rocky Horror, lo cual hace que no nos fijemos en los sonidos, que son bastante limitados. Lamentablemente, la versión de 48ks no tiene música, así que pierde gran parte de su atractivo.

JUGABILIDAD

Al iniciar el juego tendremos que decidir si jugamos con Brad (presionando la letra B) o con Janet (con la letra J), ambos se controlan igual, pero es un buen detalle que nos dejen elegir. El control del personaje es simple, pues solo podemos movernos y usar el botón de acción para recoger objetos o pulsar botones.

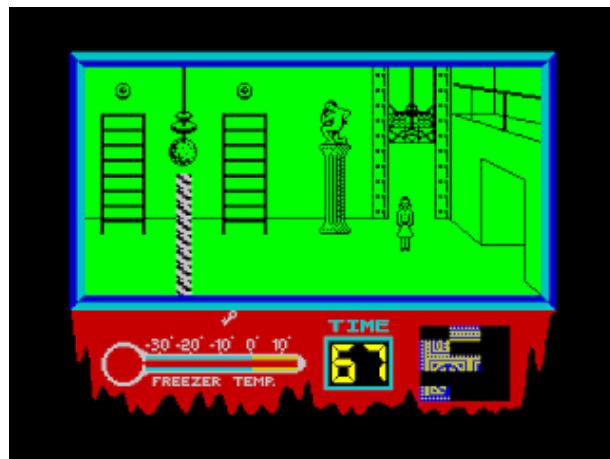


Podemos jugar con Brad o Janet



Eddie nos quiere atropellar con su moto

El personaje que no hayamos elegido estará paralizado por una de las máquinas de Frank N Further y nuestra misión será encontrar todas las partes de la misma, para anular su efecto. Esto no será tan fácil, pues nuestro personaje solo puede llevar un trozo a la vez, lo cual nos obligará a dar muchísimas más vueltas de las necesarias, además algunas piezas estarán escondidas tras puertas cerradas con llave, por lo tanto también tendremos que buscar llaves. Cada vez que tengamos una pieza tendremos que ir a la zona similar a un escenario, donde hay telón que se levantará para que podamos poner la pieza en la máquina.



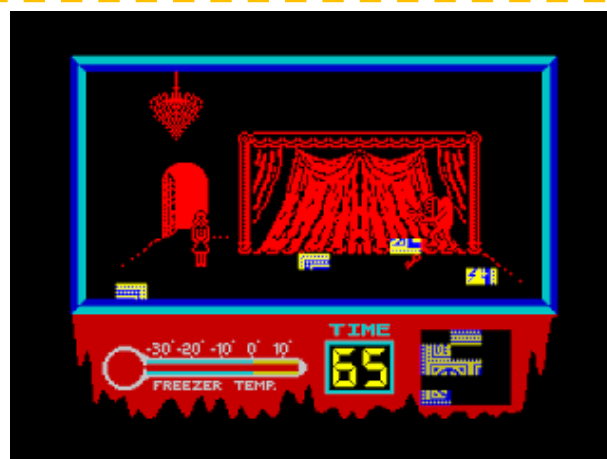
Para parar la electricidad tendremos que tocar el botón

En la parte inferior de la pantalla los trozos de máquina que hemos colocado, el tiempo que nos queda para completar el juego y un termómetro, que en cuanto esté casi vacío liberará a Eddie (personaje interpretado por Meat Loaf en la película) que se moverá con su moto por la mansión tratando de atropellarnos. El resto de personajes de la película tienen efectos particulares en nuestro personaje, algunos nos cantarán The Time Warp (haciéndonos perder un poco de tiempo), otros nos desnudarán (y tendremos que buscar nuestra ropa) y otros directamente nos matarán (mucho cuidado con Riff Raff y su pistola láser).

El control es sencillo y el juego se siente agradable y hasta divertido de primeras, pero el hecho de tener que llevar las piezas una a una, obligándonos a repetir el mismo camino una y otra vez, puede hacer que sea tedioso.



¡Nos han desnudado!



Cuatro piezas de la máquina custodiadas por Riff Raff

DURACIÓN

El juego en sí no es muy difícil, porque la mayoría de enemigos se pueden evitar con facilidad y conseguir todas las piezas nos puede llevar menos de media hora.

Sin embargo no os penséis que veréis el final del juego tan fácilmente, pues el tiempo que nos dan es algo justo para completar la aventura, de manera que si damos más vueltas de las necesarias buscando las piezas, nos podemos quedar a un paso de completarlo (es importante encontrar y usar los atajos que hay en la mansión para ahorrar tiempo), además las piezas no están siempre en el mismo sitio, lo cual puede dificultar la tarea notablemente, pero también aumenta la rejugabilidad.



Usando las llaves encontraremos atajos



Hemos encontrado una llave en la habitación "alucinógena"

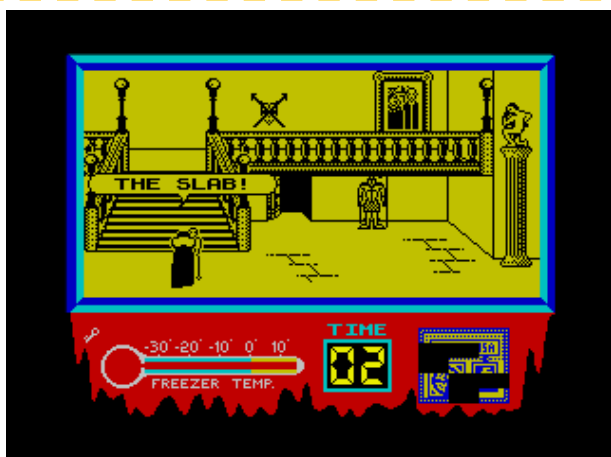


El lugar de las piezas cambia en cada partida

CONCLUSIÓN

The Rocky Horror Show es un juego bastante original, mantiene (dentro de sus posibilidades) la esencia del musical y es bastante divertido, aunque puede llegar a ser algo repetitivo. Los fans del musical o la película, son los que más lo disfrutarán, sin duda.

Skullo



Nos ha atrapado Frank N Furter



Colocando una pieza de la máquina

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



TANK COMMAND

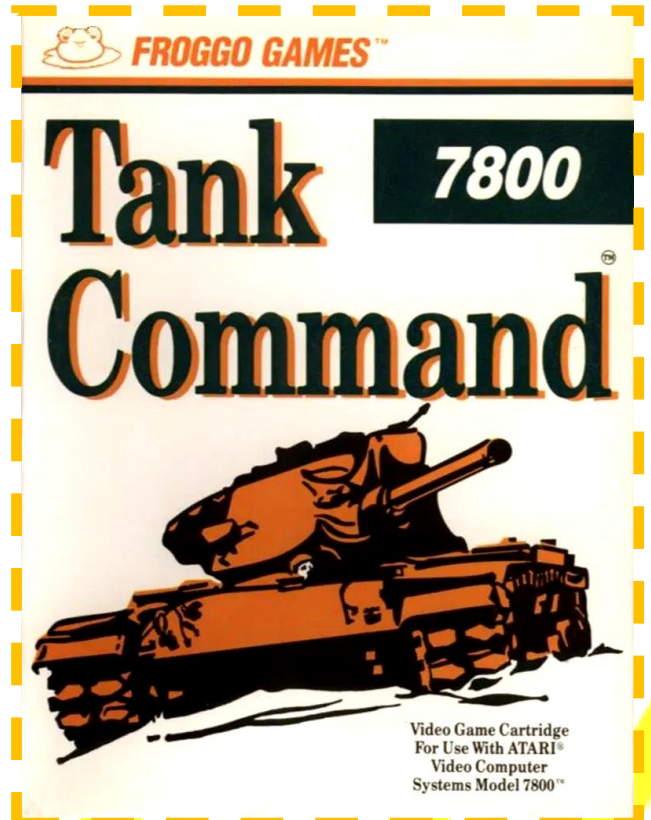
Plataforma: Atari 7800

Jugadores: 1

Género: Disparos

Desarrollado por: Froggo Games

Año: 1988



Froggo Games Corporation no es una empresa que sea excesivamente recordada en parte porque lanzaron muy pocos juegos y ninguno de ellos era especialmente remarcable.

En el número 39 de esta revista comenté uno de sus juegos (*Water Ski* para Atari 7800) y en esta ocasión voy a hacer lo mismo con otro para la misma consola, aunque cambiando el esquí acuático, por el control de un tanque.

GRÁFICOS

Los gráficos son bastante claros, es fácil reconocer todos los elementos decorativos (montañas, árboles), los enemigos (tanques, jeeps, soldados), las instalaciones (casetas, bunkers, edificios), los efectos (disparos y explosiones) y los ítems (bidones y balas). Nuestro tanque es idéntico al de los enemigos, pero de otro color y contrasta notablemente del terreno, evitando cualquier confusión.

La única pega que se le puede poner a nivel gráfico, es que todos los niveles son exactamente iguales, no hay variedad en el terreno, ni en enemigos, no hay elementos distintivos que nos permitan diferenciar uno de otro, lo cual hace que este juego sea más repetitivo de lo necesario.



Pantalla de título



Nuestro tanque rodeado por enemigos

SONIDO

En la pantalla de título podemos escuchar una melodía bélica bastante decente, pero en cuanto empezamos la partida el juego se queda sin música, lo cual nos deja solo con unos pocos efectos de sonido (las bombas cayendo, los disparos, las explosiones, el tanque atascado en el terreno o el sonidito que sale al pasar de nivel), que están bastante bien pero que no pueden paliar la falta de música.

JUGABILIDAD

Movemos a nuestro tanque con el joystick, que controla con normalidad (no hay que rotar el tanque para avanzar ni nada por el estilo), los botones de acción sirven para disparar y para aumentar la barra de energía (que determina el alcance de nuestro disparo). La barra de energía es algo importante, pues mientras más llena la tengamos, más lejos llegará el disparo, pero ignorará todo lo que pase por su camino hasta el punto donde caiga (vamos que si disparamos muy lejos, atravesaremos enemigos sin hacerles daño, excepto los que estén en la parte donde termina el disparo). En la parte superior de la pantalla veremos el marcador con los disparos que nos quedan (se rellenan con el ítem que tiene forma de bala) y con el combustible (se rellena tocando barriles).

Nuestro objetivo es avanzando hacia arriba, eliminando enemigo, destruyendo fortificaciones y evitando que nos mate el ejército enemigo (especial cuidado hay que poner con las bombas que no paran de caer y pueden darnos más de un disgusto).

Los controles son simples, pero durante la partida te das cuenta que requiere mucha habilidad ser capaz de movernos, evitar enemigos, calcular la distancia de disparo y disparar, de manera que es mejor dejarse la distancia en un punto que nos sintamos cómodos y tratar de avanzar y disparar sin modificarla durante la partida, aunque incluso así nuestros disparos son poco fiables. El movimiento del tanque también puede jugaros alguna mala pasada, pues en ocasiones “se atasca” en sitios donde debería poder pasar sin ningún problema, obligándonos a pasar por otro camino y arriesgándonos a sufrir un ataque enemigo.

De alguna manera, *Tank Command* consigue complicar demasiado una jugabilidad que debería ser mucho más simple y divertida.



Los bunkers aguantan varios disparos antes de destruirse



El sistema para disparar lejos o cerca es bastante mejorable



Casi nos alcanza esa explosión

DURACIÓN

El juego consta de 3 niveles (que se jugarán seguidos, como si fuese un único nivel largo), al completarlos veremos un mensaje de Game Over a modo de final. Para superar este juego disponemos de 7 tanques y no hay continuaciones ni niveles de dificultad y lamentablemente tampoco hay modo para dos jugadores.

Este juego se puede completar en menos de media hora, pero para lograrlo tendremos que echar muchas partidas, pues la dificultad es muy alta, ya que no dejan de aparecer enemigos y caer bombas del cielo, a lo cual hay que sumar que nuestro tanque es especialmente frágil, pues será destruido si recibe un solo impacto o si choca contra otro vehículo (aunque al menos podemos atropellar soldados enemigos), el hecho de que el control del disparo sea tan complicado y poco fiable, complica aún más nuestra misión.



Hemos llegado al nivel 2



Game Over

CONCLUSIÓN

Tank Command es un juego innecesariamente difícil y no especialmente divertido y eso que al principio parece bastante interesante, hasta que te das cuenta de que es tremendamente repetitivo y bastante frustrante.

Solo recomendable para amantes de los juegos de tanques, y de los que busquen un juego corto, pero muy difícil.

Skullo

No te pierdas las revistas número 26 (Especial Marvel VS Capcom) y número 37 (Especial Hulk)

BONUS MAGAZINE
Revista de videojuegos y otras filiaradas VS Capcom

NÚMERO 26 DICIEMBRE 2016
ESPECIAL A MARVEL VS CAPCOM

NÚMERO 37 ABRIL 2020
ESPECIAL HULK

ANÁLISIS
The Legend of Zelda
Power Rangers
Star Wars Park 2
Super Puzzle Fighter
Sub Scape
Super Pac-Man

PERIFÉRICO
Famicom Disk System

REVISIÓN
AVON The Movie

ANÁLISIS
Dragon Ball Z Super Dimension
Double Dragon 2
Rolling Thunder
Cotton: Fantastic Flight Dreams
Pillars of Eternity
New Get Up! 8-Bit World Color
Columns II
War, Communism, Mexico and Frost
The Flash!
Art of Fighting
Crossed Swords
Fortress
Power Rangers
Pokémon Pinball

PERSONAJE
Alicia (Pillars)

PERSONAJE
Alicia (Pillars)

PERSONAJE
Certificación en español (Pillars)

PERSONAJE
Certificación en español (Pillars)

CALIFORNIA GAMES

Nombres: *California Games* (América y Europa)
Jogos de Verao (Brasil)

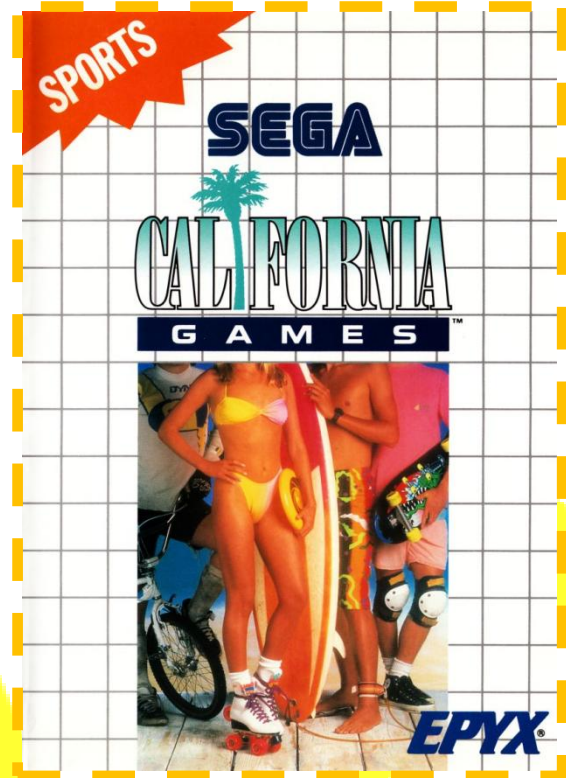
Plataforma: Master System

Jugadores: 1 a 8

Género: Deportes (Olimpiadas)

Desarrollado por: Epyx/Sega

Año: 1989



En el número anterior comenté el juego *Winter Games*, para Atari 7800, que forma parte de la saga Epyx Games, o lo que es lo mismo, competiciones deportivas desarrolladas por Epyx, algunas de las cuales no tienen ningún tipo de realismo en cuanto a pruebas, como por ejemplo el caso de *California Games*, donde todo sucede en una playa y sus alrededores.

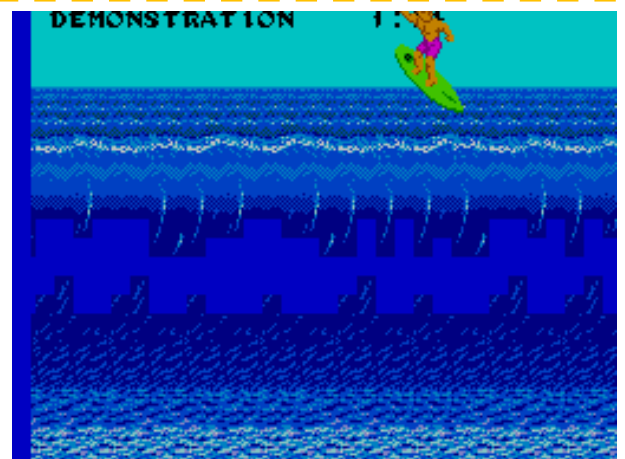
California Games apareció para muchas plataformas (Amiga, Amstrad, Apple II, Atari 2600, Atari ST, Lynx, Mega Drive, NES, ZX Spectrum...), todas basadas en el mismo tipo de juego, pero con diferencias en la manera de presentar el juego y desarrollar alguna pruebas. En este análisis me centraré en la versión de Master System.

GRÁFICOS

Cada prueba tiene un estilo único y no se recurre a reutilizar sprites de una a otra, pese a que todas comparten la temática playera. Algunas pruebas (como *Food Bag* y *Skating*) tienen sprites muy grandes, mientras que otras (como *Surfing* o *BMX*) nos dejan más espacio para ver el nivel (lo cual es muy necesario, sobretodo en *BMX*).

Los fondos comparten la temática y quizás hay algún elemento reciclado entre ellos, pero a primera vista no me lo ha parecido. Algunos fondos tienen elementos animados que le dan algo de vida al juego, en ocasiones también veremos situaciones graciosas (como cuando el ala delta cae al agua y aparece un tiburón o cuando le damos a una gaviota jugando a *Food Bag*).

En general el apartado gráfico está muy bien, lo único negativo que se me ocurre es que siempre vemos a los mismos deportistas, habría sido genial que variasen el color para dar la sensación de que son personas distintas (como hicieron en algunas pruebas de *Winter Games*).



¡Olimpiadas veraniegas!

SONIDO

Los sonidos del juego son correctos, hay algunas voces, que no son especialmente claras, pero agradezco que hayan hecho el esfuerzo en incluirlas. Las músicas están muy bien, cada prueba tiene su propio tema musical y además podemos escuchar la versión Master System de la mítica canción, Louie Louie.

JUGABILIDAD

Cada prueba tiene sus propias reglas, así que las comentaré brevemente.

Half Pipe: Controlamos a un Skater que ha de hacer trucos con su monopatín en un haf-pipe. Presionando arriba o abajo ganaremos velocidad (dependiendo de si subimos o bajamos) y con izquierda y derecha giraremos (si lo hacemos correctamente), también podemos pulsar cualquier botón para hacer trucos en el límite superior del half-pipe, pero eso requiere un buen ritmo y práctica. Esta prueba es bastante difícil de primeras, pues lo habitual es perder velocidad (y nos penalizarán). Tras un par de partidas, empezaremos a dominar el control.

Foot Bag: En esta prueba tendremos que darle patadas a un pequeño objeto sin que se nos caiga al suelo. Con los botones daremos patadas, rodillazos o cabezazos al objeto, pero si además presionamos direcciones moveremos (o incluso pondremos de espaldas) a nuestro personaje, consiguiendo así más puntos por hacer cosas más extrañas (incluso podemos darle a una gaviota...). Es una de las pruebas más accesibles y divertidas.

Surfing: Nuestro surfista estará delante de una enorme ola y tendrá un tiempo límite para sacarle el máximo partido. Moveremos y giraremos al surfista con izquierda y derecha. Al finalizar la prueba, un jurado playero nos puntuará.

Skating: Controlamos a una chica en patines que ha de recorrer una playa llena de basura y peligros. Con arriba y abajo haremos que la chica acelere, con izquierda que gire sobre sí misma y con el botón saltará. El objetivo del juego es hacer el máximo número de puntos evitando peligros y avanzando el máximo posible.

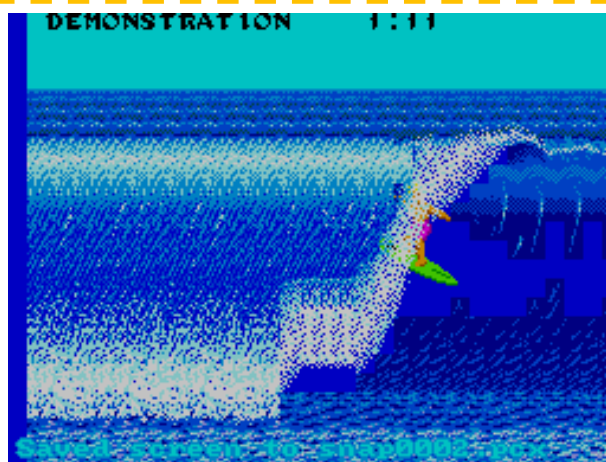
BMX Bike Racing: En esta prueba iremos en bici por una montaña llena de peligrosos elementos (troncos, barriles...) que nos harán caer, de manera que tendremos que tener mucho cuidado. Con un botón se acelera (si le damos muchas veces), y con la cruceta tendremos que mover e inclinar la bicicleta para que al saltar por rampas o pasar por peligros no nos demos de bruces contra el suelo (similar a *ExciteBike* o *Motocross Maniacs*). Esta prueba es bastante exigente y requiere muchos intentos para poder sacarle provecho al control y hacer puntos.



Half Pipe



Foot Bag



Surfing



Skating



BMX Bike Racing

Flying Disk: Lanzamos un disco y nuestro compañero lo ha de agarrar al vuelo, suena sencillo, pero no lo es tanto, pues el control de esta prueba es bastante raro, así que intentaré explicarlo lo mejor posible. En la parte inferior de la pantalla veremos una barra donde pone Speed y Angle y en cada lado veremos 3 colores: verde (bueno), amarillo (medio) y rojo (malo). Al tocar un botón y presionar izquierda el marcador se moverá por la barra hacia donde pone Speed, y cuando estemos en el color que queramos debemos presionar derecha para que el marcador vaya hacia donde pone Angle y cuando estemos en el color que queremos debemos presionar el botón para parar el marcador. Si lanzamos bien el disco, llegará hacia la persona que ha de atraparlo (la movemos con izquierda y derecha y podemos usar arriba para atrapar el disco y el botón para tirarnos a por él).

La jugabilidad es muy variable, hay pruebas (como Foot Barg o Skating) que se disfrutan desde el primer minuto, mientras que otras (como BMX) cuestan mucho de sacar partido y algunas (como Half-Pipe o Flying Disk) que requieren mucha práctica entender los controles.

DURACIÓN

La dificultad entre pruebas es muy variable, algunas requieren mucho ensayo y error, mientras que otras pueden ser dominadas con cierta facilidad. Podemos practicar las pruebas las veces que queramos y también competir (solos o con hasta 8 amigos, por turnos). Es un juego pensado para superar nuestros récords, de manera que la mejor manera de alargar su vida es buscar alguien contra quien jugar.

CONCLUSIÓN

California Games para Master System es un juego de olimpiadas divertido y con una temática original, lo cual lo aleja mucho de otros juegos Olímpicos.

Si os gusta el género de las competiciones deportivas, podéis pasar un buen rato y si es la temática playera lo que os atrae, en Master System también podéis encontrar *California Games II*.



Flying Disk

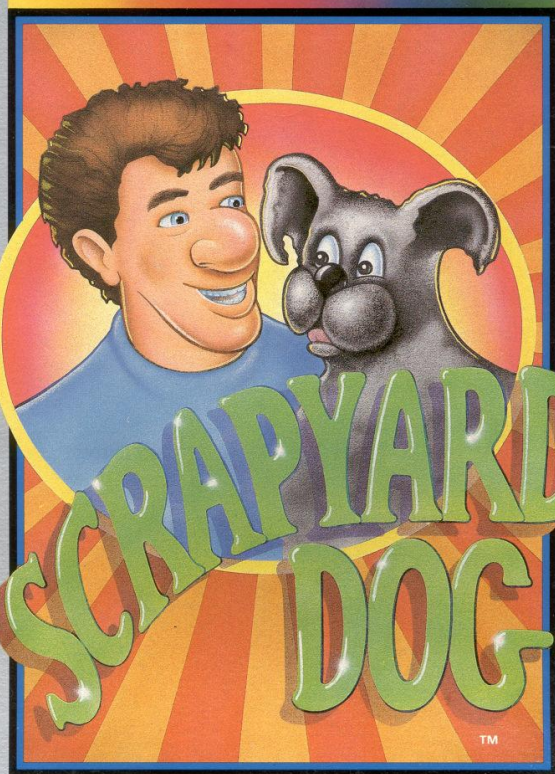


Pantalla de título

SCRAPYARD DOG

Plataforma: Atari 7800**Jugadores:** 1**Género:** Plataformas**Desarrollado por:** BlueSky Software**Año:** 1990

ATARI 7800™ VIDEO GAME CARTRIDGE



Tras el éxito de *Super Mario Bros* para NES, el género de los juegos de plataformas se convirtió en uno de los más populares y demandados por el público, de manera que hubo un enorme aumento de juegos de ese estilo.

Atari 7800 no fue una consola bien planificada, ni tuvo un lanzamiento estelar o un catálogo enorme, pero aun así, también tuvo su propio juego de plataformas con mascota cabezona de nariz grande, que de algún modo vino a llenar el hueco que había en esa categoría.

En *Scrapyard Dog* controlamos a un hombre cuyo perro ha sido secuestrado por un tipo llamado Mr. Big (nada que ver con la banda de música, ni con el personaje de *Art of Fighting*, ni con otros Mr Big que conozcáis). Mientras recorre la ciudad en busca de su mascota, nuestro protagonista irá encontrando pistas sobre el paradero de su perro (que recibirá a través de llamadas telefónicas en cabinas públicas) lo cual hace que la historia de este juego sea todavía más rara.

Scrapyard Dog apareció para Atari 7800 en 1990, desarrollado por BlueSky Software (los mismos que hicieron *Ninja Golf*) y un año más se lanzó una versión mejorada para Atari Lynx, donde se renovó completamente el apartado gráfico y se le añadieron más niveles. En este análisis me centraré en la versión original de Atari 7800.

GRÁFICOS

Los gráficos son la mejor parte del juego, se nota que pusieron bastante esfuerzo en ellos, pues están muy por encima de la media en cuanto a gráficos para Atari 7800. Nuestro personaje es gracioso, cabezón, con la nariz grande y cuenta con animaciones decentes.

Los enemigos son un tanto raros, algunos son muy poco inspirados (ruedas, balones, boca de incendios), otros son animales realistas (ratones, pájaros) o personas realistas y otros son poco realistas (ratones antropomórficos con gafas de sol), lo cual nos da una mezcla muy extraña.



Pantalla de título



Han secuestrado a nuestro perro

Los niveles representan diferentes partes de la ciudad (edificios, callejones, las cloacas, un vertedero...) lamentablemente se repiten, lo cual les quita cierto encanto, pero al menos el último nivel (el almacén) es ligeramente distinto al resto. El enfrentamiento final contra Mr. Big es un puzzle, que nos demostrará su identidad, pero en lugar de ser algo divertido o sorprendente, reciclan una imagen ya usada durante el juego, aunque al menos nos ofrece la posibilidad de ver a nuestro querido perro mientras lo resolvemos.

Las ilustraciones del juego están muy bien, podemos ver cómo nos cuentan la historia y también al tipo duro que aparece en las tiendas. En la parte superior de la pantalla veremos el número de vidas, los golpes que aguanta nuestro personaje, el dinero y el número de latas, latas especiales y bombas que tenemos.

Los gráficos son buenos, pero le falla la repetición de niveles (si al menos hubiesen cambiado el color, se habría notado menos).

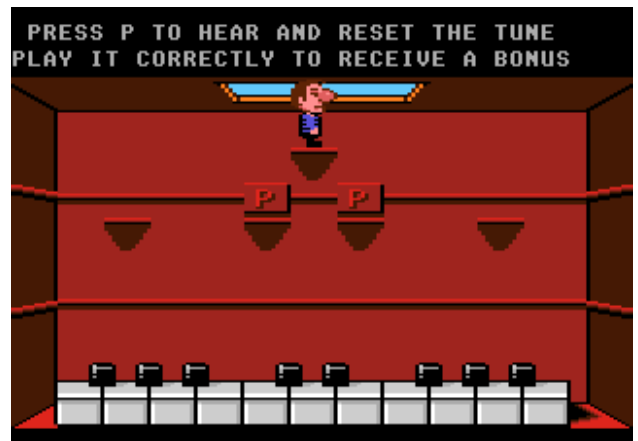
SONIDO

La música del juego es más que correcta, cada tipo de nivel tiene su propia melodía, lo cual aporta la variedad necesaria para no aburrir, aunque por algún motivo, el último nivel carece de música.

Los sonidos están bien y hay bastante variedad (incluso las armas secundarias suenan distinto al arma principal), el sonido del teléfono al final del nivel es increíblemente convincente.



Primer nivel del juego



Minijuego donde podemos ganar dinero

JUGABILIDAD

Nuestro personaje se mueve con el joystick, puede saltar y lanzar latas (si presionamos abajo y el botón de ataque usaremos las otras armas) y presionando arriba podemos hacer varias cosas (activar interruptores, picar en puertas o entrar por ellas). La mayoría de enemigos se pueden eliminar saltando encima, pero hay algunos que solo podremos evitar.

Mientras jugamos encontraremos dinero, latas (sirven para atacar, pero también se pueden reciclar para ganar más dinero) y algunos ítems, como el reloj, que nos da tiempo extra. Si nos metemos por puertas o en contenedores de la basura encontraremos habitaciones de bonus o tiendas (donde podremos reciclar las latas o comprar las latas especiales o las bombas).

Nuestro personaje aguanta 2 golpes, pero debido a la velocidad que puede alcanzar, es mejor ir avanzando poco a poco, lamentablemente cada nivel tiene un límite de tiempo, lo cual nos fuerza a avanzar rápidamente, (además hay algunos enemigos, como los neumáticos o las pelotas) que rebotarán por la pantalla constantemente y la mejor solución para librarse de ellos es correr hasta que desaparezcan.

El control no es difícil de entender, pero sí de dominar, pues nuestro personaje empieza andando lento pero aumenta su velocidad notablemente, lo cual nos llevará a chocar con enemigos o peligros. Además, en algunos niveles (como los de las cloacas) nos obligarán a hacer saltos largos que requerirán que nuestro personaje corra y luego hagamos el salto en el sitio indicado, pero no nos darán ningún margen de error, al estar el salto medido y el espacio para correr limitado, lo cual es bastante frustrante.

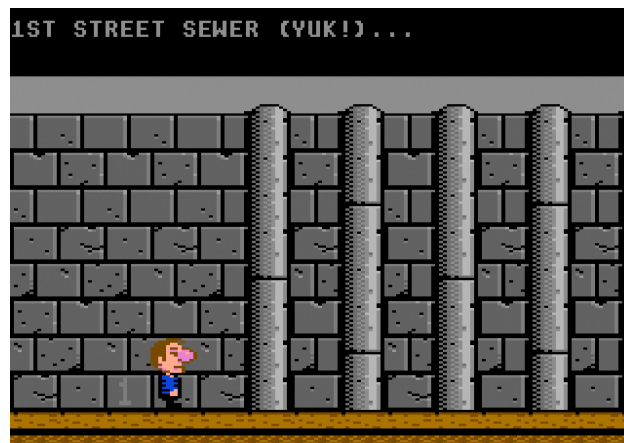
En líneas generales, creo que la jugabilidad empieza siendo aceptable, pero conforme avanzamos niveles se convierte en algo frustrante.

DURACIÓN

El juego consta de 17 niveles divididos en 6 mundos, si nos matan podemos continuar, pero desde el principio del mundo. El mejorable control del personaje, así como su fragilidad y los saltos medidos que hay en algunas partes (como en las cloacas) hacen que este juego sea notablemente difícil, además el hecho de tener tiempo límite nos dificulta aún más la tarea, pues no podemos tomárnoslo con calma. Puede que no sea muy largo en extensión, pero puede costarnos mucho completarlo la primera vez, aunque también es cierto que si no os engancha, dudo que os compense el esfuerzo.

CONCLUSIÓN

Scrapyard Dog es un juego único dentro de catálogo de Atari 7800 y la verdad es que tiene algunos puntos fuertes (gráficos, sonido), pero su jugabilidad hace que sea muy difícil avanzar y puede provocar que dejemos el juego tirado, sin ganas de volver a intentarlo.



Las cloacas son los niveles más difíciles



Game Over

KLAX

Plataforma: Mega Drive**Jugadores:** 1 o 2**Género:** Puzzle**Desarrollado por:** Tengen / Namco**Año:** 1990

En los años 90 y tras el estallido de popularidad de *Tetris*, fueron muchos los juegos de puzzle que aparecieron, algunos de ellos como *Columns* o *Puyo Puyo* tuvieron bastante éxito y continuaron con numerosas secuelas, mientras que otros tuvieron su minuto de gloria y luego desaparecieron de la memoria de muchas personas.

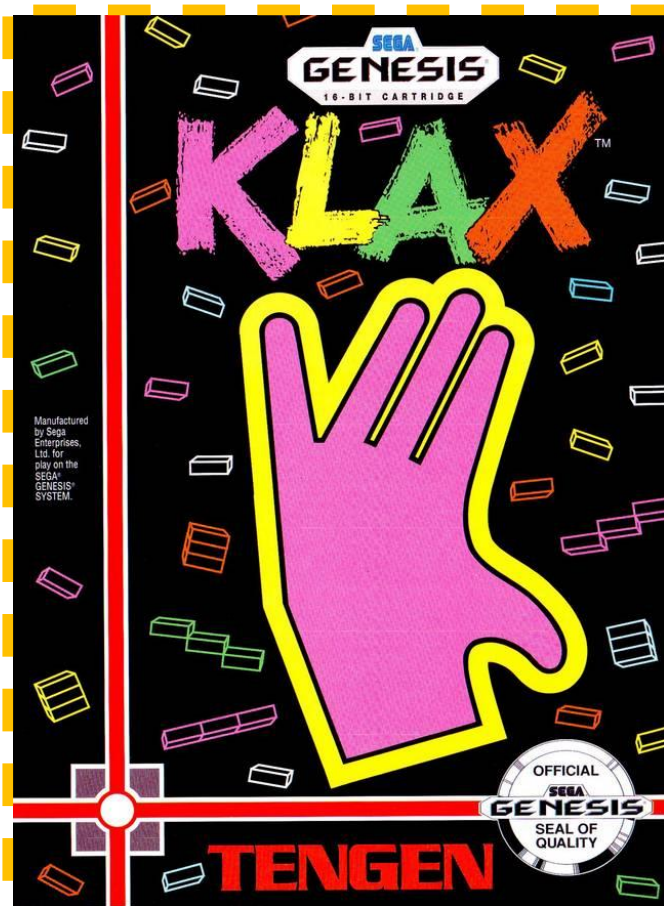
En esta ocasión voy a hablar de *Klax*, que entraría en la categoría de juegos olvidados, algo que se hace un tanto extraño si tenemos en cuenta que tuvo cierto éxito en Arcade y luego se llevó a muchísimas plataformas distintas, prácticamente todas las consolas y ordenadores tuvieron su versión de *Klax*, (incluso Game Boy, pese al inconveniente de no tener colores) incluso se lanzaron versiones de este juego para consolas más modernas (Game Boy Color, Game Boy Advance) y ha aparecido en algunos recopilatorios como *Midway Arcade Treasures* para PlayStation 2, Xbox y Gamecube.

Pese a todas sus versiones, a día de hoy es poco habitual escuchar hablar de este juego, por eso he decidido hacer un análisis de *Klax*, concretamente de la versión para Mega Drive/Genesis, que es la primera que probé y además tiene la particularidad de tener dos versiones distintas, una desarrollada por Tengen y otra por Namco.

GRÁFICOS

La zona de juego es clara, las piezas son de colores fácilmente diferenciables (en opciones podemos elegir diferentes combinaciones de colores) y el aspecto y movimiento de las piezas es bueno (hacen un buen efecto a la hora de aumentar de tamaño mientras se acercan).

Los fondos están bien, algunos están más trabajados que otros, pero aun así se agradece que haya variedad, aunque por algún motivo tendremos que ir a opciones para elegir la pantalla panorámica, si queremos verlos en todo su esplendor. En el modo para dos jugadores, la pantalla se parte de manera vertical, de manera que perdemos el detalle de los fondos, pero el juego sigue viéndose con claridad.



Si jugamos a la versión japonesa descubriremos que tiene un apartado gráfico distinto en líneas generales, con nuevos fondos, diferentes menús e incluso se ha cambiado la plataforma por donde avanzan las piezas y el aspecto de las mismas.



Primer nivel de Klax



La versión Japonesa tiene un aspecto distinto

SONIDO

Los sonidos son correctos y suficientes, las piezas hacen un ruido muy particular al moverse, el sonido que hacen al caer en la plataforma varía cuando ya no caben más piezas (lo cual es muy útil para no tener que contarlas en caso de ir apurados) e incluso hay algunas voces bastante curiosas (como el grito que hacen las piezas al caer o la voz que nos felicita si jugamos bien). La música es bastante minimalista y no destaca casi nada (de hecho, ni siquiera viene activada por defecto, tendremos que ir a opciones para activarla).

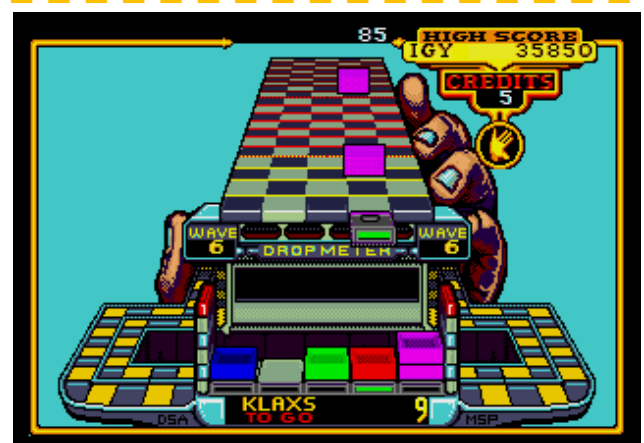
JUGABILIDAD

En este juego veremos que las piezas van acercándose a nuestra posición (nosotros controlamos una pequeña plataforma), en el momento en que lleguen al borde de la pantalla, tendremos que poner nuestra plataforma debajo para que caigan en nuestra plataforma y después presionando el botón la dejaremos caer en la parte inferior, donde las piezas quedarán hasta que hagamos un klax (o lo que es lo mismo, grupos de piezas del mismo color en línea recta o diagonal).

Conforme avanza la partida las piezas irán aumentando la velocidad (también podemos aumentarla nosotros presionando hacia abajo) y tendremos que ser muy cautelosos a la hora de movernos y dejar las piezas, ya que el número de piezas que aguanta nuestra plataforma es limitado pero también lo es el número de piezas que caben en la parte inferior de la pantalla. Si se llena de piezas la parte inferior de la pantalla o se nos caen demasiadas piezas por el borde, perderemos la partida. Klax es un juego muy entretenido y el control es bastante bueno.



Nivel completado



Si ponemos una tercera pieza rosa, haremos un Klax



Para pasar de nivel necesitamos 3 Klax diagonales



Modo a dos jugadores

DURACIÓN

Cada nivel del juego nos propone un reto a superar (hacer un número concreto de Klax, hacerlos de forma específica, sobrevivir a un número concreto de piezas, llegar a una cantidad determinada de puntos...) y la velocidad de las piezas aumenta notablemente, de manera que tendremos que aprovechar muy bien el tiempo (sobretudo el momento en el cual hacemos un Klax y el juego se detiene) para poder posicionar nuestra plataforma.

Al ser un juego de puzzle, su principal virtud es la adicción y aunque este juego sea un tanto extraño de primeras, puede llegar a enganchar mucho a aquellas personas que le dediquen el tiempo suficiente. El modo para dos jugadores es correcto, pero no cambia la jugabilidad (al ir cada jugador por libre).



Menú de opciones



Pantalla de título

CONCLUSIÓN

Klax apareció para muchas consolas y ordenadores y creo que es un juego de puzzle que vale la pena probar si somos amantes del género.

Esta versión para Mega Drive cumple decentemente en sus todos apartados y creo que es un juego que debería tenerse en cuenta para todos aquellos que ya hayan jugado demasiado a los principales puzzles de la 16 bits de Sega (*Robotnik's Mean Bean Machine*, *Columns* o *Columns III*).

THE ADDAMS FAMILY

Plataforma: ZX Spectrum

Jugadores: 1

Género: Plataformas, Aventura

Desarrollado por: Ocean Software

Año: 1991

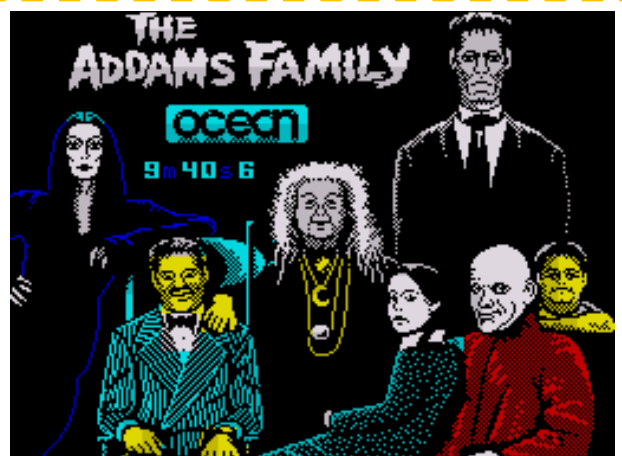
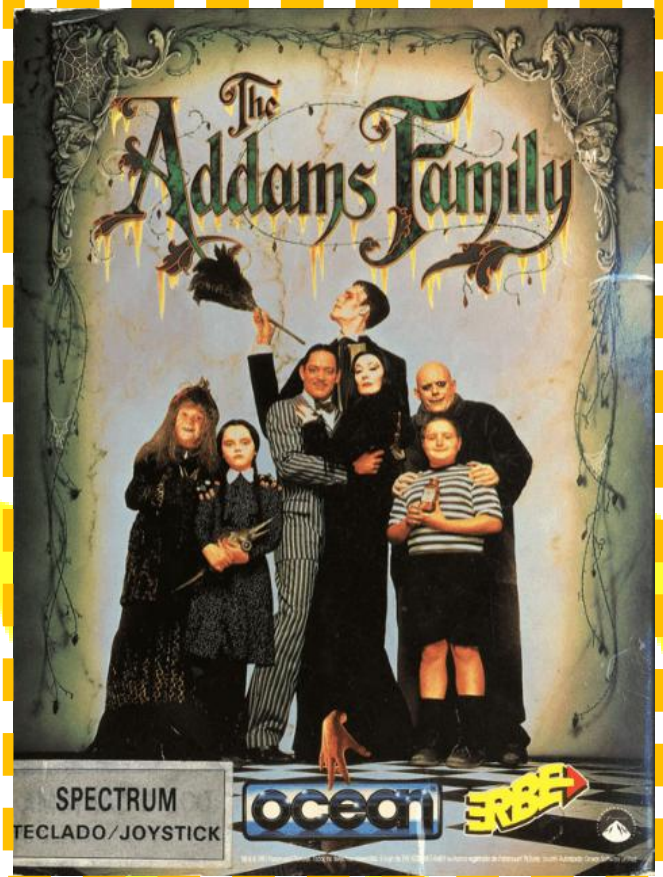
Charles Addams creó a La Familia Addams (o los Locos Addams) en 1938 para el periódico The New Yorker y desde entonces, los miembros de la tétrica, pero divertida familia han ido apareciendo de manera regular en televisión (con series de imagen real y de animación) así como en cine (con varias películas en los 90 y recientemente con nuevas películas de animación en 3D).

Los Addams también han llegado al mundo de los videojuegos en muchas ocasiones (el número 4 de esta revista contiene un especial dedicado a los juegos de los Addams). Ocean Software se encargó de algunos juegos de los Addams basados en la película de 1991, como la de Super Nintendo (que ya analicé en el número 24 de esta revista) o la de Spectrum, que apareció entre 1991 y 1992 para todos aquellos que tuvieron un Spectrum de 128 ks.

GRÁFICOS

Los gráficos de este juego son muy buenos, Gómez es algo bajito y regordete (como en otros juegos que aparecieron en la época), pero se mueve bien. La mansión nos muestra zonas totalmente distintas llenas de diferentes enemigos y peligros (calaveras, pinchos, soldados en armadura, esqueletos y muchas cosas que no sé exactamente lo que son). Los colores de los fondos están usados de manera magistral, pues cada estancia tiene detalles que están coloreados de varios colores y eso hace que sobresalgan del resto.

Las ilustraciones del juego (los retratos de la familia cuando vamos a rescatarlos o la pantalla de título) están muy bien y redondean el genial apartado gráfico.



Los Addams en Spectrum



Gómez en el cementerio



Algunos escenarios están muy detallados

SONIDO

Escucharemos el tema de *La Familia Addams*, así como algunos temas que nos sonarán de otras versiones (como la de 16 bits), lo cual es una alegría, pues esa banda sonora me gustó mucho. Durante la mayor parte de la partida no escucharemos música (aparecerá en momentos puntuales), dejando el apartado sonoro en manos de unos sonidos, que están bastante bien.

JUGABILIDAD

Podemos redefinir las teclas para mover a Gómez más cómodamente, pero eso no significa que el control sobre el personaje sea fácil, ya que variará su movimiento (y salto) dependiendo del tiempo que lleve andando. Por decirlo de otra manera si estamos quietos y nos movemos, Gómez andará lentamente y saltará poco, pero si llevamos un rato moviéndonos sin parar, Gómez correrá y saltará mucho más. Esta mecánica requiere ser dominada y la verdad es que cuesta bastante, lo cual nos llevará a morir en muchas ocasiones.

Nuestra misión es recorrer la mansión y sus alrededores, entrando por puertas (presionando arriba o abajo) recolectando llaves para abrir las puertas de colores y buscar a los miembros de la familia. Cada vez que encontremos a uno, tendremos que superar una especie de prueba contrarreloj (básicamente sobrevivir en una habitación con enemigos durante el tiempo que marca) y si lo logramos, el miembro de la familia será rescatado, en caso que los rescatemos a todos, el juego habrá acabado.

Nos encontramos ante un juego muy ambicioso, con un escenario muy grande para explorar libremente, lo cual le da un toque de aventura muy interesante.

Lamentablemente, nunca he llegado a acostumbrarme al control, creo que habría sido mucho mejor que Gómez tuviese una sola velocidad y capacidad de salto, en lugar de tener dos velocidades y dos tipos de salto que son difíciles de controlar y que nos pueden hacer perder muchísimas vidas.



Explorando la mansión de los Addams



Si aguantamos 41 segundos rescataremos a Cosa

DURACIÓN

Explorar la mansión y los alrededores en busca de llaves y de los miembros de la familia es una tarea muy dura, principalmente porque Gómez muere al primer contacto contra un enemigo un peligro. Los enormes corazones que vemos en pantalla simbolizan tiempo y van desapareciendo, en caso que no quede ninguno, perderemos una vida.

Este juego se puede completar en una hora, pero es tan difícil que nos llevará muchísimo más lograrlo, además hay que añadir que el control de Gómez es un tanto particular, tal y como expliqué anteriormente. Tenemos 3 niveles de dificultad, pero incluso en el más fácil, es un juego difícil.



Controlar a Gómez nos costará mucho tiempo



Opciones

CONCLUSIÓN

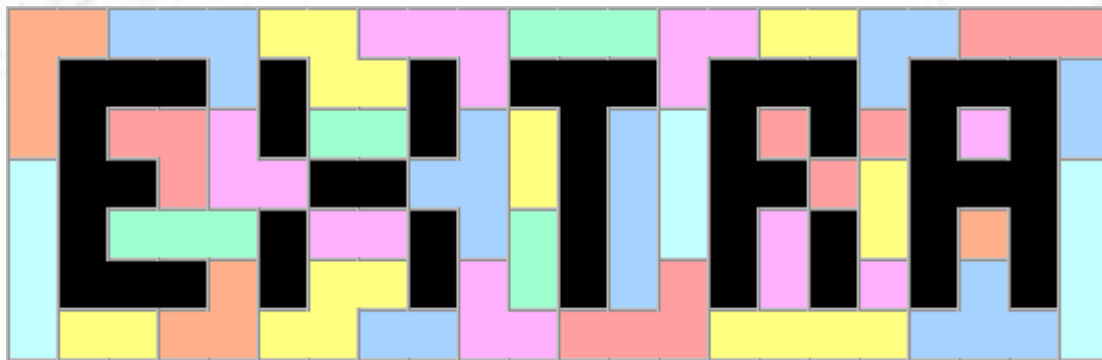
The Addams Family para Spectrum es un juego bastante sorprendente, sus gráficos son geniales, su planteamiento muy interesante y sus músicas, aunque escasas, suenan genial. Lamentablemente su control y su dificultad es lo que lo hace difícil de recomendar. Lo cierto es que en otros juegos de *La Familia Addams* (como la versión de 16 bits para Super Nintendo y Mega Drive) también tenían un control mejorable y una alta dificultad, pero al menos en esas versiones podíamos controlar a nuestro antojo la velocidad de Gómez, cosa que en este juego no se puede hacer.

En cualquier caso, este juego tiene muchas cosas buenas y vale la pena probarlo, pero solo los más pacientes lograrán disfrutarlo, avisados quedáis.

Skullo



¡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)

BONUS STAGE MAGAZINE PRESENTA...

EXTRA

ABRIL 2018 NÚMERO 01

DE **SUPER Famicom A** **SUPER NINTENDO**
スーパーファミコン ENTERTAINMENT SYSTEM Volumen 1

Más de 60 juegos japoneses comentados para que puedas disfrutarlos en tu SNES

COLUMNS – MAZINGER Z – JAKI CRUSH – POPEYE – BASTARD!
MICKEY & DONALD – JALECO RALLY – RANMA ½ OUGI JAANKEN –
RYUKO NO KEN 2 – SD THE GREAT BATTLE – MARIO & WARIO

BONUS STAGE MAGAZINE PRESENTA...

EXTRA

JULIO 2018 EXTRA NÚMERO 2

DE **SUPER Famicom A** **SUPER NINTENDO**
スーパーファミコン ENTERTAINMENT SYSTEM Volumen 2

Más de 60 juegos japoneses comentados para que puedas disfrutarlos en tu SNES

GON – SUPER BACK TO THE FUTURE 2 – KIRBY KIRA KIRA KIDS
TETRIS BATTLE GAIDEN – KING OF DEMONS – FLYING HERO
GANBARE GOEMON 2 – POWER LODGE RUNNER – MARIO PICROSS

BONUS STAGE MAGAZINE PRESENTA...

EXTRA

DICIEMBRE 2018 NÚMERO 03

DE **SUPER Famicom A** **SUPER NINTENDO**
スーパーファミコン ENTERTAINMENT SYSTEM Volumen 3

Más de 70 juegos japoneses comentados para que puedas disfrutarlos en tu SNES

OSU!! KARATE BU – SHIN CHAN 2 – EXCITEBIKE MARIO – LUPIN III
ROCKMAN AND FORTE – BALL BULLET GUN – BING BING! BINGO
BOMBERMAN 4 – SHOUNEN NINJA SASUKE – TACTICAL SOCCER

BONUS STAGE MAGAZINE PRESENTA...

EXTRA

ABRIL 2019 NÚMERO 04

DE **SUPER Famicom A** **SUPER NINTENDO**
スーパーファミコン ENTERTAINMENT SYSTEM Volumen 4

Más de 70 juegos japoneses comentados para que puedas disfrutarlos en tu SNES

PUZZLE'N DESU – BOMBLISS – KAITE DEZAEMON – CYBORG 009
RANMA ½ CHOUJI RANBU HEN – DONALD DUCK – SUPER SOCCER 96
ZELDA NO DENSETSU – YUJIN FURI GIRLS – NEW YATTERMAN

BONUS STAGE MAGAZINE PRESENTA...

EXTRA

FEBRERO 2020 NÚMERO 05

DE **SUPER Famicom A** **SUPER NINTENDO**
スーパーファミコン ENTERTAINMENT SYSTEM Volumen 5

Más de 70 juegos japoneses comentados para que puedas disfrutarlos en tu SNES

BOMBERMAN 5 – HAT TRICK HERO 2 – CORON LAND – ZIG ZAG CAT
YU YU HAKUSHO FINAL – WRECKING CREW 98 – WAKU WAKU SKI
DORAEMON 3 – MICKEY NO TOKYO DISNEYLAND – KAMEN RIDER SD

BONUS STAGE MAGAZINE PRESENTA...

EXTRA

JULIO 2020 NÚMERO 06

Más de 70 juegos japoneses comentados para que puedas disfrutarlos en tu SNES

PUYO PUYO TSUJU REMIX – APPESEED – KAMEN RIDER – CHO ANIKI
KIRBY NO OMOCHABAKO – DOLUCKY PUZZLE TOUR – TAEKWON DO
TETSUWAN ATOM – SPARK WORLD – IRON COMMANDO

THE LEGEND OF THE MYSTICAL NINJA

Nombres: *The Legend of Mystical Ninja* (América y Europa), *Ganbare Goemon: Yukihime Kyuushutsu Emaki* (Japón)

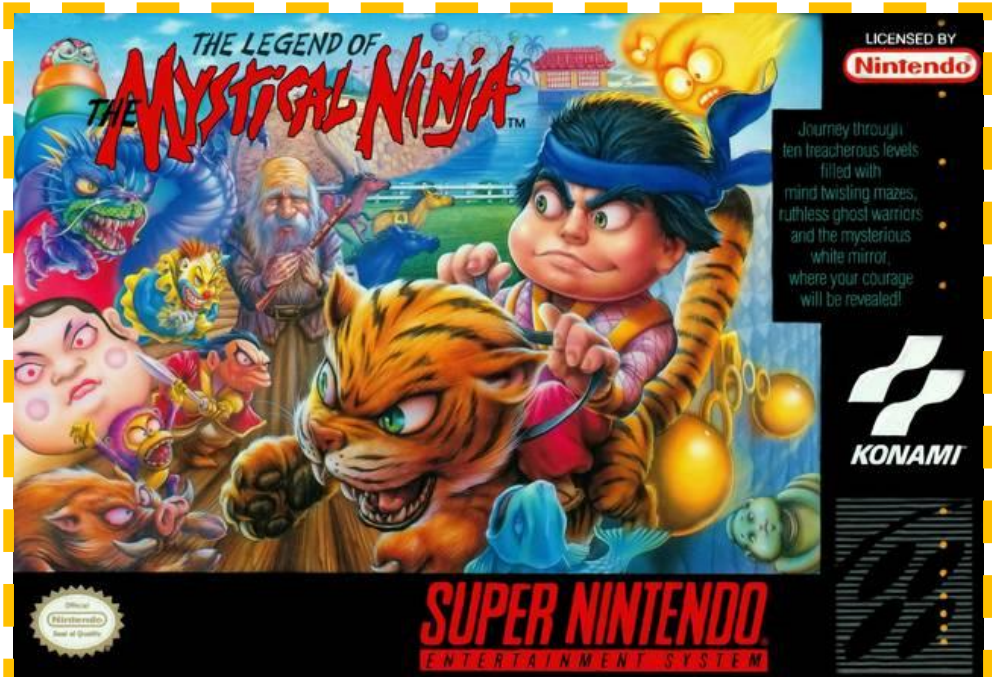
Plataforma: Super Nintendo

Jugadores: 1 o 2

Género: Plataformas, Acción, Aventura

Desarrollado por: Konami

Año: 1991 (Japón) 1992 (América) 1994 (Europa)



Hace algún tiempo comenté el juego *Mr Goemon* para Arcade (en el número 37) un juego de acción creado por Konami, donde controlábamos al personaje histórico Ishikawa Goemon.

Tras ese juego, Konami decidió continuar usando a Goemon en sus juegos, añadiendo de paso otro personaje histórico (Nezumi Kozo), que eventualmente se convertiría en Ebisumaru (al cual ya le dediqué un artículo en el número 30 de esta revista), creando la saga *Ganbare Goemon*, que tuvo un buen número de juegos repartidos principalmente en NES y Super Nintendo, aunque también llegó a otras plataformas como MSX, Nintendo 64, Game Boy, PlayStation, PlayStation 2 o Nintendo DS.

Lamentablemente, casi ningún juego de esta saga se lanzó en occidente, quedando como exclusivos del mercado japonés, sin embargo el primer *Ganbare Goemon* de Super Nintendo si se llegó a lanzar en América y Europa, donde se renombró la saga como *Mystical Ninja* (nombre que conservó en los dos juegos de Nintendo 64 que también llegaron a occidente).

En *The Legend of Mystical Ninja* veremos que están sucediendo cosas extrañas en el poblado donde viven tranquilamente Goemon (renombrado como Kid Ying) y Ebisumaru (Dr Yang). Al investigar la situación se encuentran con que los gatos protectores de Japón están en peligro, pues han sido secuestrados por diferentes enemigos, que además también han secuestrado a la Princesa.



Introducción del juego

GRÁFICOS

La genial ilustración del juego nos muestra a nuestros héroes con un aspecto genial y de gran tamaño, además podemos ver que el juego no duda en mostrar su particular sentido del humor desde el principio. Durante la aventura veremos más escenas entre niveles que mantendrán el estilo y nos irán narrando como avanza la aventura.

Los protagonistas se ven muy bien, disponen de diferentes armas y animaciones especiales que les dan cierto carácter. En las zonas de plataformas se mueven mejor que en los poblados, pues cuentan con más animaciones divertidas (y además podrán usar las magias, que en cierto modo representan bien la personalidad de cada personaje).



Nuestros héroes contra el primer jefe

Los enemigos en los poblados se repiten, pero aun así se van añadiendo algunos nuevos para que encajen con la temática (por ejemplo en el parque de atracciones hay muchos payasos, en el segundo nivel hay gente bailando porque es un festival...). En las zonas de plataformas vemos más variedad de enemigos, aunque los más llamativos son los jefes finales, que son generalmente enormes.

Los escenarios tienen cierta variedad (aunque algunos son similares a otros) y no dudan en usar las típicas filigranas gráficas de Super Nintendo, como transparencias o rotaciones y deformaciones.

Si vamos explorando los poblados veremos diferentes lugareños bastante simpáticos, pero también podemos disfrutar de los negocios locales, donde el apartado gráfico vuelve a mostrar su simpatía con detalles como, que si en la pensión pagamos poco dormiremos en una habitación pequeña y sucia y si pagamos mucho en una gran habitación con lujos. En los minijuegos también veremos que se han esmerado mucho, pues además de la enorme variedad que hay, algunos son gráficamente llamativos (como el laberinto 3D o el hecho de poder jugar a Gradius).

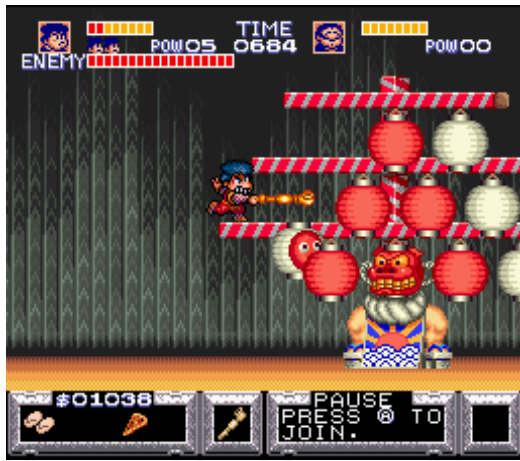
El apartado gráfico de este juego es muy bueno, y de hecho me sorprende que se respetasen tanto la esencia japonesa del mismo. Es cierto que la versión occidental tiene algunos cambios en los ítems (las bolas de arroz se han cambiado por pizzas) y que se censuraron un par de chistes (uno de Ebisumaru bailando y tirándose un peo y otro de Goemon viendo a una chica que se desnuda), pero la esencia del juego se mantiene intacta, lo cual es sorprendente en una época donde era muy habitual que se modificasen los juegos al considerar que eran demasiado "orientales" para el público occidental.



Goemon de compras



Cuidado con el pulpo gigante



El segundo jefe



Goemon en el parque de atracciones

SONIDO

Konami no defrauda, las músicas de este juego son geniales, casi todas tienen un estilo “japonés” muy marcado, especialmente en los poblados, aunque algunas ofrecen cierta variedad (como la del parque de atracciones). En las zonas de plataformas y acción, las melodías son más rápidas y animadas, encajando así con la jugabilidad. También hay un buen número de músicas secundarias que suenan en algunas zonas, como por ejemplo los minijuegos. Los sonidos son correctos y no molestan (aunque el que hacen los personajes al recibir daño es algo raro).

JUGABILIDAD

Podemos jugar con Goemon (jugador 1) o Ebisumaru (jugador 2, pero si queremos usarlo en el modo de 1 jugador, bastará por empezar la partida usando el segundo mando), Ambos personajes solo se diferencian estéticamente.

Nuestros personajes atacan con el botón Y o A (si encontramos el ítem del gato gris, mejorará nuestra arma), saltan con B, cambian entre armas con R y usan las magias con X (para aprenderlas tendremos que ir a una escuela de artes marciales y solo podemos usarlas durante el nivel donde las hayamos aprendido). Con el botón START pausamos el juego (y podemos elegir la magia que queremos usar) y con SELECT podemos ver nuestro inventario.

El juego está dividido en dos partes: La primera es la de exploración, donde podemos movernos libremente, entrar en tiendas o casas para hablar con gente, etc. Los controles explicados se mantienen, pero no se pueden usar las magias. La segunda parte es la de acción y plataformas, el control varía ligeramente, pues nuestros personajes podrán hacer algunas cosas más como agacharse y andar arrastrándose por el suelo o golpear hacia arriba. Si participan 2 jugadores, uno de ellos puede agacharse para que el otro se suba encima de él, y así hacer las partes de plataformas de manera conjunta, evitando que un personaje avance demasiado y el otro caiga al vacío o facilitando las partes de plataformas para el jugador menos habilidoso).



Los ninjas atacando a los habitantes del pueblo



Un jugador puede cargar con el otro

La parte de exploración es muy importante, pues podemos conseguir dinero golpeando a los ciudadanos, entrar en casas para recibir información, ir a restaurantes o posadas para rellenar nuestra vida, ir a clases de artes marciales, para aprender las magias, o visitar tiendas para comprar sandalias (aumentarán nuestra velocidad y capacidad de salto), armaduras (nos protegerán de un golpe), bombas (para lanzar a los enemigos), alimentos (nos llenará la vida cuando nos quede poca) o incluso vidas extra. Las tiendas son muy importantes en el juego, pues mejorar a nuestro personaje es vital para sobrevivir, (podemos comprar el mismo ítem varias veces, para que se acumulen sus efectos, pero subirá el precio).



Minijuego de dados

En las zonas de exploración también encontraremos con minijuegos, que son tremendamente variados y divertidos pues hay juegos de memoria (girar las cartas y hacer parejas), de puntería (lanzar pelotas a un personaje), el típico juego de machacar a los topos, un juego de disc-hockey para 2 jugadores, uno donde tenemos que pintar un lienzo (al estilo del juego clásico Snake), un concurso de preguntas, recorrer laberintos en primera persona (podemos encontrar ítems), juegos de azar como loterías, carreras o jugar a los dados o incluso jugar a *Gradius*. Estos minijuegos no son obligatorios, pero le dan al juego un punto de rejugabilidad y diversión muy alto.

La jugabilidad es muy buena, la variedad es notable y los controles responden perfectamente. Eso no significa que estemos ante un juego fácil, pues los enemigos son numerosos y nuestros personajes pueden morir rápidamente si no vamos con armadura o tenemos comida (existe un ítem que agranda nuestra barra de vida, pero solo funciona en el nivel donde lo hemos conseguido).



Minijuego de preguntas



Minijuego de memoria



Minijuego estilo Arkanoid



Minijuego del laberinto

DURACIÓN

Tenemos 10 niveles principales, la mayoría divididos en dos partes. La dificultad sube bastante en los últimos niveles, así que tocará conseguir todas las mejoras posibles para tener más posibilidades de éxito, si nos matan todas las vidas podemos continuar.

Para completar el juego poco a poco podemos usar Passwords, los hay de dos tipos, los cortos (nos dejarán en el nivel que corresponda pero con el mismo dinero, vida y equipo que tenemos al principio del juego) y los largos (nos dejarán en las condiciones que teníamos cuando los conseguimos) que podemos conseguir en las agencias de viajes.



Jugando a *Gradius*



Los últimos niveles son bastante difíciles



Esta magia invoca a nuestra montura

El modo para dos jugadores es excelente, y aunque en las zonas de plataformas tendremos que ir con mucho cuidado para no perder vidas a lo tonto, suele facilitar el juego, especialmente en las peleas contra jefes. Los minijuegos son muy variados y también alargan la vida del juego, sobretodo los que se pueden jugar a dobles.

En general, la duración de este juego es muy buena. Pues además de tener una dificultad que va aumentando, esconde algunos secretos en sus niveles (hay pasajes ocultos que nos permitirán ganar dinero y aumentar nuestra vida e ítems ocultos que nos darán más dinero), a lo cual hay que sumar sus numerosos minijuegos y el excelente modo para dos jugadores.

CONCLUSIÓN

The Legend of the Mystical Ninja es un juego redondo, gráficamente es muy agradable, tiene una gran banda sonora, su jugabilidad ofrece variedad, los últimos niveles ofrecen un reto considerable y es especialmente recomendable si contamos con un amigo para disfrutarlo, todo el mundo debería probar este juego.

Lamentablemente la secuela de este juego, *Ganbare Goemon 2 Kiteretsu Shogun Magginesu* no salió de Japón, aunque al ser más de plataformas y acción, se puede disfrutar en Japonés, lo mismo sucedió con *Ganbare Goemon 3* y *4*, pero estos dos sí que indagan más en la parte de aventura, lo cual hace que sea bastante menos recomendable jugarlos en japonés (aunque hay traducciones al inglés hechas por fans).



Los jefes son más fáciles a dos jugadores

BATMAN RETURNS

Plataforma: Game Gear

Jugadores: 1

Género: Acción, Plataformas

Desarrollado por: Aspect

Año: 1992

Batman ha sido uno de los superhéroes que más suerte ha tenido en cuanto a videojuegos, pues son muchos los protagonizados por el hombre murciélago que valen la pena, tanto en consolas clásicas, como en plataformas más modernas.

Quizás el juego más mítico de Batman en consolas clásicas sea *Batman The Video Game* para NES (que ya comenté en el número 39) que se basaba (más o menos) en la película dirigida por Tim Burton en 1989, donde Michael Keaton era Batman y Jack Nicholson el Joker.

En 1992 Burton dirigió la secuela, *Batman Returns*, con Keaton repitiendo como Batman, que esta vez se encontraría con el Pingüino (Danny Devito) y Catwoman (Michele Pfeiffer) como enemigos. Con el estreno de la película aparecieron los videojuegos de *Batman Returns*, que llegaron a muchas plataformas (con resultados muy dispares).

En este análisis voy a comentar la versión para Game Gear de *Batman Returns*. Este juego es muy similar a la versión lanzada para Master System, sin embargo hay alteraciones jugables importantes, siendo la principal de ellas, que en la versión para Game Gear, Batman tiene barra de vida y puede aguantar algunos golpes antes de morir, pero al hacerlo empiezas desde el último trozo de nivel, mientras que en la de Master System, muere al primer golpe, pero continua con la siguiente vida justo donde has muerto.

GRÁFICOS

La historia es narrada con una mezcla de ilustraciones y gráficos que se usan en el juego, además en la introducción nos enseñan las principales habilidades de Batman (lanzar Batarangs y usar su gancho con cuerda para trepar).



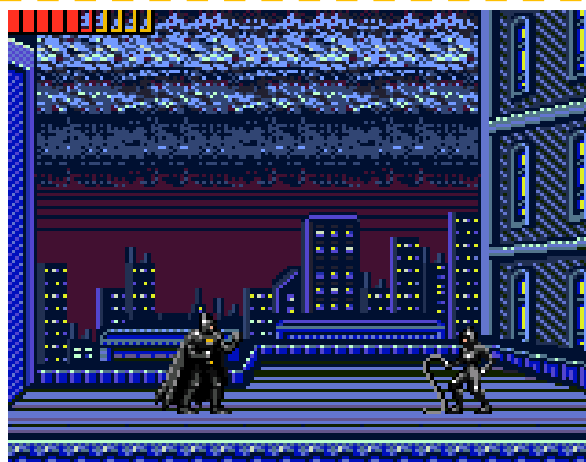
Batman rodeado de enemigos

Durante la partida vemos un Batman bien diseñado, que además puede usar sus vehículos como ataque especial. Los enemigos se diferencian bien entre ellos, aunque casi todos son olvidables (agradezco que se hayan incluido los pingüinos con lanzacohetes). Los jefes de nivel si que resultan mucho más llamativos, siendo el pingüino (volando con su paraguas y atacando con su vehículo pato) el más interesante, aunque por algún motivo hay muchos parpadeos en el fondo cuando te enfrentas a ellos.

Los escenarios son mayormente urbanos, aunque gracias al uso de colores se da el aspecto de que Gotham es más variada de lo que parece (aunque algunos elementos decorativos pueden llevar a confusión, pues se puede pasar a través de ellos, pero a primera vista parece que no), además podremos ver algunos detalles interesantes, como posters del pingüino pegados en las paredes o agua en movimiento, que aparece sobretodo en el último nivel del juego, haciendo que sea notablemente distinto al resto.



Primer nivel del juego



Batman contra Catwoman

SONIDO

Las músicas son animadas y acompañan bien la acción, aunque no creo que encajen con el Batman de Tim Burton y lamentablemente tampoco escucharemos ningún tema de la película. Los sonidos son correctos y claros, así que el apartado sonoro es aceptable.

JUGABILIDAD

Batman puede atacar usando sus Batarangs (si presionamos START podremos elegir entre 3 variantes de Batarang que varían en alcance y poder, siendo el de mayor alcance el más débil y el de menor, el más poderoso), se agradece que Batman pueda dar puñetazos si ya hemos lanzado un batarang, evitando así quedarnos indefensos frente a enemigos cercanos.

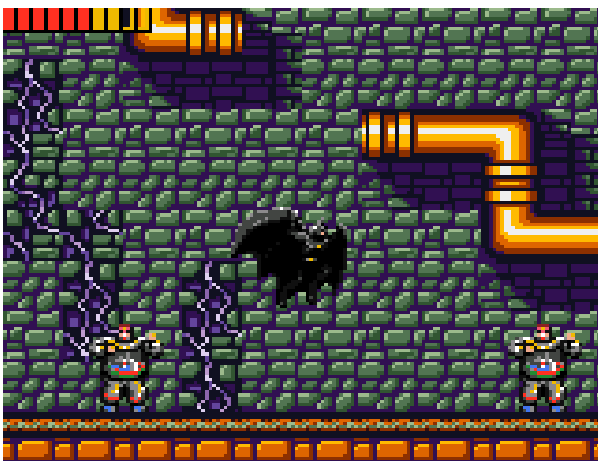
Nuestro héroe también puede saltar (si mantenemos el botón desde gran altura planeará y si presionamos abajo y el botón de salto, iremos a la plataforma inferior en caso de ser posible. Durante el salto también podemos usar el gancho para lanzar la cuerda, la cual nos permite balancearnos y trepar (aunque también sirve para atacar), para trepar por plataformas lo mejor es presionar arriba y el botón de gancho, para subir directamente (sin balanceo). También podemos usar los vehículos de Batman (que eliminarán a los enemigos) si presionamos START y elegimos la opción de ataque especial.



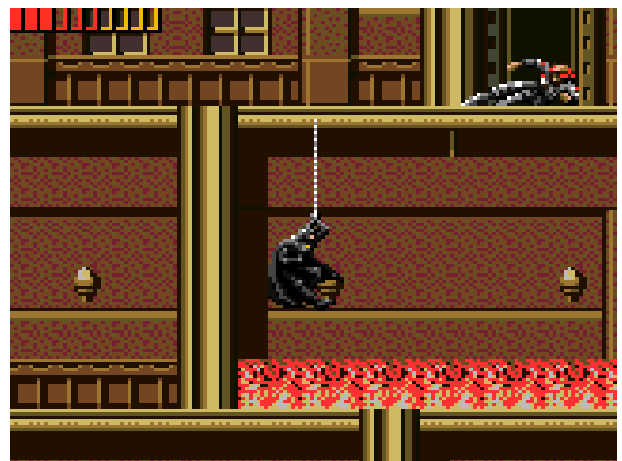
Menú donde podemos elegir el tipo de ataque

Durante el juego encontraremos murciélagos, en caso de atacarles dejarán ítems (como las velas en Castlevania) que nos subirán la vida o nos darán un ataque especial.

El control de Batman es bueno, excepto en los momentos en los cuales hemos de usar el gancho, pues las mecánicas del mismo son mejorables y eso termino provocando que algo sencillo, se pueda convertir en una odisea. Balancearse es algo complicado y requiere paciencia y algo de suerte (lo cual hace que podamos perder vidas en zonas concretas) y trepar hacia plataformas superiores puede ser confuso (no queda claro que plataformas se pueden traspasar o no) a la par que difícil (en ocasiones habrá enemigos rápidos moviéndose por la plataforma hacia la que vamos que nos golpearán al intentar subir).



Batman planeando hacia los enemigos



El control del gancho es exigente y mejorable

DURACIÓN

Este juego se compone de 5 fases, todas ellas divididas en varios niveles y un jefe final. Al inicio de los primeros niveles podemos elegir ruta (hay 2 distintas) que variarán el nivel (generalmente la segunda ruta es más difícil), lo cual añade algo de rejugabilidad y actúa como manera de regular la dificultad. Cuando hayamos jugado lo suficiente (y dominado el control del gancho) nos podremos pasar el juego en una media hora.

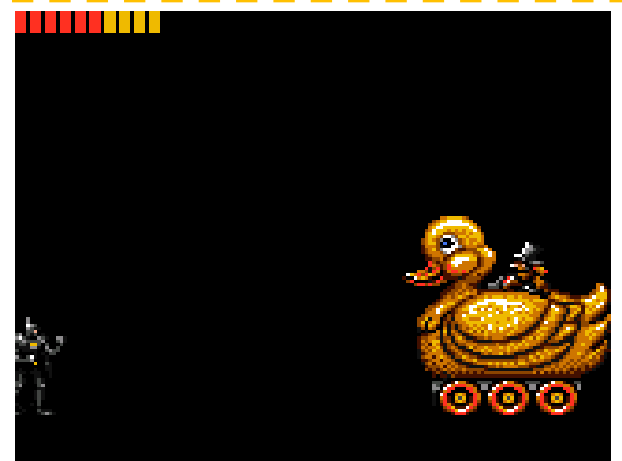
CONCLUSIÓN

Batman Returns en Game Gear es un buen juego de acción y, aunque creo que debieron pulir más el control del gancho con cuerda, me parece un juego recomendable para fans del personaje y de los juegos de plataformas y acción en general.

Skullo



Batman en un momento delicado



Batman contra el Pingüino

S.O.S - Septentrion

Nombres: SOS (América) *Septentrion* (Japón)

Plataforma: Super Nintendo

Jugadores: 1

Género: Plataformas, Aventuras

Desarrollado por: Human Entertainment

Año: 1993 (Japón), 1994 (América)



SOS (*Septentrion* en Japón) es un juego desarrollado

por Human Entertainment para Super Nintendo. La historia de este juego nos cuenta como los pasajeros del enorme y lujoso barco Lady Crithania, ven como sus vidas penden de un hilo cuando una enorme ola lo hace naufragar. Los pocos supervivientes que quedan estarán heridos, asustados y desorientados y nosotros tendremos que buscar una salida del barco antes de que se hunda del todo, lo cual sucederá en apenas una hora.

La historia de este juego podría recordar a la del Titanic, pero según parece está basado (sin licencia) en el libro y película *La aventura del Poseidón* de 1969 y 1972 respectivamente. Este juego apareció exclusivamente para Super Nintendo, pero tuvo una secuela en PlayStation llamada *Septentrion: Out of the Blue*, lanzada solo en Japón.

GRÁFICOS

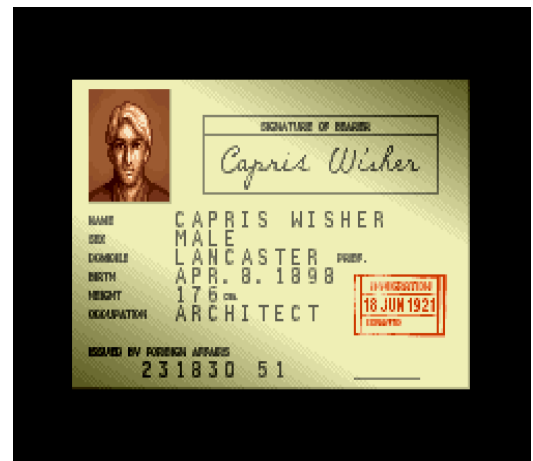
El barco está representado con cierto realismo, de manera que hay diferentes zonas del barco fácilmente diferenciables, pero al mismo tiempo nos encontramos con que dentro de una misma zona, todo es excesivamente similar. Me atrevería a decir que hay bastante variedad en cuanto a gráficos (diferentes habitaciones, baños, bar, salón de baile, zona de calderas...) pero debido a lo dicho anteriormente, podemos pasarnos un buen rato viendo el mismo tipo de zona hasta que consigamos llegar a la siguiente. En ocasiones veremos que la pantalla parpadea de color rojo, o se va la luz y tenemos que avanzar casi a oscuras, también hay zonas donde vemos pequeñas animaciones, que le dan al juego un toque pelicularo.

Este juego hace uso del modo 7 para rotar el barco, de manera que lo que en un momento es una pared, puede convertirse perfectamente en una zona totalmente accesible cuando el barco se incline o voltee del todo, la aparición de agua también afectará a las zonas interiores del barco. En ese momento nos daremos cuenta de que por momentos, puede no estar muy claro hacia donde se puede ir, ya que hay elementos que nos pueden confundir al parecer que son muros, pero no lo son realmente.



Empieza la tragedia

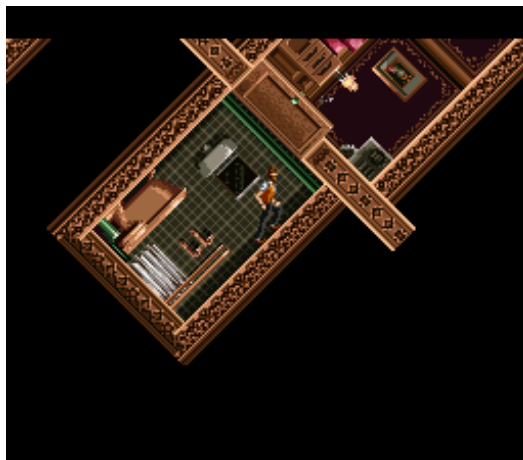
Todos los pasajeros del barco (los personajes y los supervivientes) están hechos con diseños realistas y aunque algunos se repiten (a veces cambiando el color de la ropa), suelen tener su propia personalidad, que descubriremos al hablar con ellos. Los textos aparecerán en la parte inferior de la pantalla y aumentarán el dramatismo ya que cada persona está sufriendo su propio drama, (algunos han visto morir a sus seres queridos y se niegan a dejar sus cadáveres, otros están buscando a su familia, los hay que están muertos de miedo y no quieren moverse...).



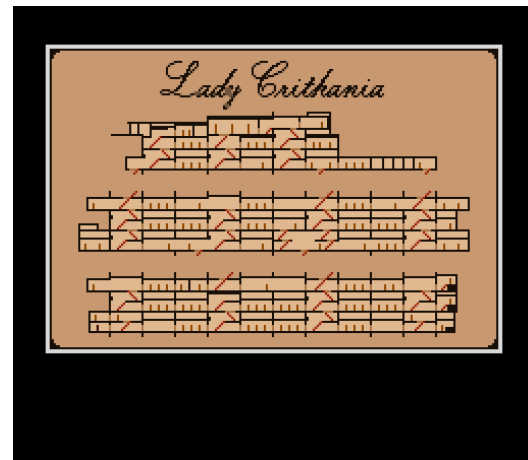
Selección de personaje

Para meternos más en la película tenemos algunas ilustraciones, como las del barco en la introducción, al inicio de la partida o cuando se voltea totalmente y empieza a inundarse. Cada personaje seleccionable tiene su propio pasaporte y si completamos el juego veremos que hay diferentes finales dependiendo del personaje seleccionado y de a quien hayamos salvado. El drama humano es notable, incluso en los diferentes finales (veremos a supervivientes morir, otros tratarán de suicidarse), pero si sacamos el final bueno obtendremos una conclusión más gratificante (y de paso una ilustración extra).

En general este juego es bastante bueno gráficamente, el realismo del barco puede hacerlo algo monótono por momentos, pero en cuanto empieza a rotar gracias al modo 7, vemos que se puede volver mucho más interesante, aunque como todos sabéis, esas rotaciones también pueden cambiar el aspecto del juego a algo más pixelado de lo necesario, pero en líneas generales, creo que su apartado gráfico es bueno y sabe representar bien la tensa situación que viven los personajes.



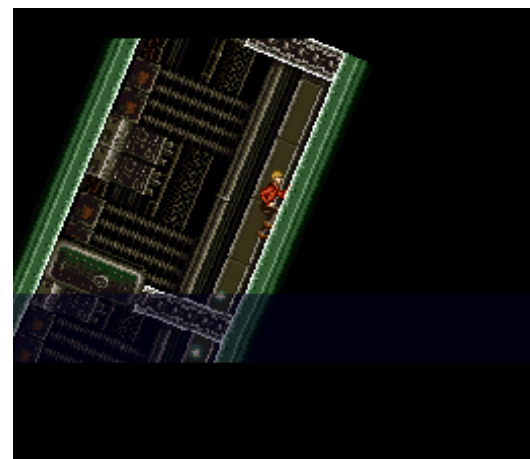
El barco irá rotando conforme pase el tiempo



Mapa del barco

SONIDO

Al inicio de la partida escucharemos música agradable, pero una vez el barco choca contra la ola, la banda sonora de pasará a ser épica y catastrofista, que irá cambiando dependiendo de la zona del barco donde nos encontremos, aunque todas las músicas tienen un estilo similar de urgencia y peligro. En algunas ocasiones la música dejará de sonar, dejándonos a solas con los sonidos (como el goteo del agua a través del barco) dándole al juego un toque dramático y desolador. Los sonidos son mucho menos destacables, pero aun así está bastante bien.



Atrapados por el agua

JUGABILIDAD

El control de este juego es bastante sencillo, nuestro personaje puede moverse hacia los lados, agacharse y subir por escaleras. Con el botón B podemos saltar (si presionamos abajo y B pasaremos a la zona inferior de donde nos encontramos) si nos quedamos cortos con el salto, el personaje puede agarrarse al borde y trepar. Durante nuestra aventura encontraremos muchas puertas que podemos abrir (con el botón Y) y también a otros supervivientes heridos o asustados, con los cuales podemos hablar (botón X) o ayudar (agachados y botón Y), los botones L y R sirven para decir a los supervivientes que nos sigan hasta donde estamos.



Guiando a los supervivientes

Los supervivientes son una parte importante del juego, ya que cada uno tiene su personalidad, lo cual significa que algunos nos seguirán sin problema, pero otros requerirán que les convenzamos o hagamos algo por ellos, incluso los hay que no se fían de nosotros y solo se unirán al grupo si ya nos acompañan más personas. Algunos supervivientes cambiarán su comportamiento dependiendo del personaje que hayamos seleccionado al principio del juego algunos incluso se comportan de manera distinta dependiendo del personaje que hayamos elegido al principio del juego. Solo podemos salvar 7 supervivientes, no son necesarios para completar el juego, pero afectan al final que veremos.

El objetivo de este juego es encontrar la salida del barco (se encuentra en la sala de calderas) antes de que se acabe el tiempo, pero debido a que se está llenando de agua, el escenario rotará constantemente haciendo que las partes que son accesibles se vuelvan inaccesibles y viceversa, dependiendo del tiempo que ha transcurrido y la zona del barco donde nos encontremos.

Los controles son correctos, pero el salto podría ser algo mejor (hay zonas de plataformas algo exigentes), aunque al menos los personajes se agarran a los salientes de las plataformas, lo cual nos puede ayudar bastante. Prosperar en este juego requiere mucho ensayo y error, además de tener cierto sentido de la orientación para no regresar por el mismo camino que ya hemos hecho (algo bastante difícil debido al movimiento del barco y a que muchas zonas son muy parecidas entre sí).



El fuego nos corta el camino, habrá que saltar



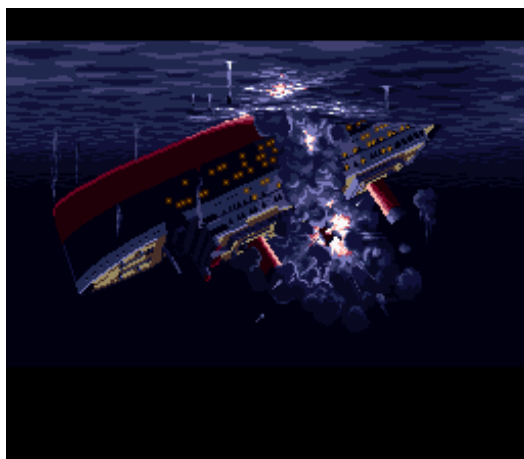
El camino se irá volviendo cada vez más difícil

DURACIÓN

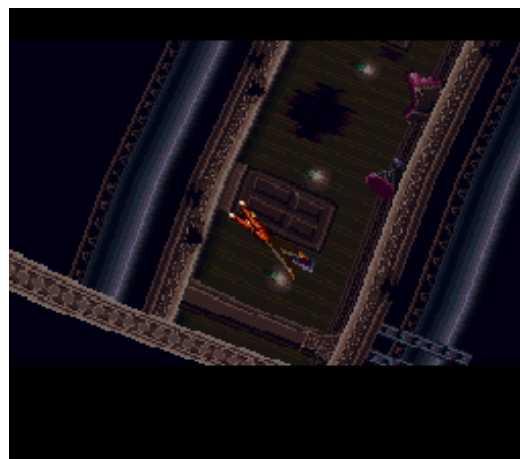
Tenemos 60 minutos de tiempo real para superar el juego (aunque el tiempo restante no es visible), tras eso el barco quedará totalmente inundado y solo podremos bucear durante unos segundos antes de morir ahogados. Si nuestro personaje sufre daño, quedará inconsciente y se nos restarán 5 minutos del tiempo (siendo ese momento el único donde podemos ver el tiempo que nos queda).

Disponemos de varios personajes para jugar: Capris el arquitecto (que viaja con su hermana Amy), Redwin el consejero (que viaja con su mujer, sus hijos y su sobrino) Jeffrey el doctor (que viaja con sus esposa) y finalmente Luke el marinero, que es parte de la tripulación del Lady Crithania. Todos los personajes se controlan igual, pero cada uno empieza en una zona distinta de barco, de manera que las partidas serán distintas. Cada personaje tiene diferentes finales que aparecerán dependiendo de si hemos sobrevivido en solitario o si hemos salvado otros pasajeros, el mejor final se obtiene si hemos salvado a los seres queridos del personaje.

Pese a que es un juego pensado para partidas cortas, requiere mucho tiempo y dedicación para ser completado, el hecho de poder jugar con cuatro personajes y que cada uno tenga diferentes finales aumenta su duración notablemente.



Se nos acaba el tiempo



¿Cuánto tiempo aguantará la respiración?

CONCLUSIÓN

SOS es un juego muy particular, su propuesta es interesante y única, su planteamiento es sencillo y puede ser disfrutado por todo el mundo, pero lograr completarlo requiere mucha paciencia y habilidad.

Ideal para todos los que busquen un juego de plataformas distinto que nos permita partidas rápidas, así como para fans de juegos de plataformas como *Prince of Persia* o *Nosferatu* de Super Nintendo, aunque ya os digo que este juego tiene un desarrollo muy distinto a esos dos.

Skullo

FORO NOTICIAS VIDEOJUEGOS CINE Y ANIMACIÓN

COMBOGAMER



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



SUPER GODZILLA

Plataforma: Super Nintendo

Jugadores: 1

Género: Simulador, Acción

Desarrollado por: Advance communication Company

Año: 1993 (Japón) 1994 (América)



Godzilla es un personaje recurrente en esta revista, ya que además de dedicarle un extenso especial en el número 14 de esta revista, también he comentado algunos juegos del personaje como *Godzilla* para Game Boy (en el número 27) *Godzilla Domination* de Game Boy Advance (en el número 13) y de *Godzilla: Monster of Monsters* para NES (en el número 46) y a continuación voy a hacer lo propio con *Super Godzilla* para Super Nintendo.

Este juego está basado en la etapa Heisei del personaje (que corresponde a las películas de entre 1984 hasta 1995) que supuso el renacimiento del personaje, que llevaba sin protagonizar películas desde 1975. En esas películas se intentó recuperar el tono serio de la película original del personaje y de paso también se crearon nuevos monstruos como Biollante, Destoroyah o Battra, aunque eso no impidió que se recuperasen enemigos antiguos como Mothra, Rodan y King Ghidorah, principalmente debido a que eran populares entre los fans del personaje. La historia de este juego no sigue específicamente ninguna de las películas de Godzilla, pero si toma elementos de la etapa Heisei para crear su propio guión, añadiendo en la parte final algunas novedades interesantes.

GRÁFICOS

Todo el juego tiene una presentación muy lograda llena de imágenes y diálogos que nos contarán la historia con diferentes escenas, la mayoría de las cuales están muy logradas y logran crear perfectamente un ambiente peliculero que encaja perfectamente con el personaje.

El juego en sí, se compone de por partes, por un lado tenemos la zona del mapa, donde vemos a Godzilla de paseo en la parte superior (muy lograda, con el diseño que tenía en la etapa Heisei) y un mapa bastante simple que nos muestra los diferentes elementos que encontraremos en el nivel (edificios, montañas, tanques, enemigos).



Godzilla de paseo



Godzilla contra Biollante



The Year 199X.
mysterious message
suddenly arrives

Introducción del juego

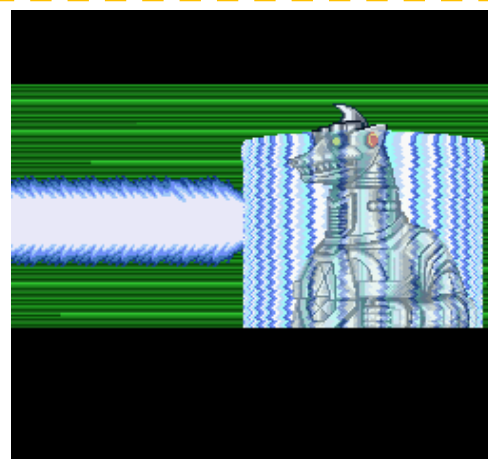
Las batallas es donde el juego luce más, pues vemos a los monstruos a tamaño completo y cada vez que hacen un ataque especial, lo veremos con imágenes gigantes que ocupan casi toda la pantalla, manteniendo el espíritu pelicularo de la presentación. Todos los monstruos se parecen mucho a los vistos en las películas de la etapa Heisei, pero MechaGodzilla es un caso aparte, pues si jugamos a la versión americana aparecerá el MechaGodzilla original de 1974 (correspondiente a la etapa Showa), mientras que si jugamos a la versión japonesa veremos al MechaGodzilla de los años 90, correspondiente a la etapa Heisei. También merece la pena destacar en este juego aparece por primera vez Bagan, un monstruo descartado para las películas de Godzilla y otra novedad es que podremos ver a Super Godzilla, una versión más poderosa del personaje, cuyo diseño inspiró a Space Godzilla (villano principal de Godzilla en la película de 1994).

En líneas generales, el apartado gráfico del juego es sobresaliente, han puesto mucho esfuerzo en tratar de representar a los monstruos tal y como eran en las películas y todo tiene un ambiente digno de una de las películas.

SONIDO

Nada más poner el juego escucharemos el tema de Godzilla que aparece en casi todas las películas, así como la marcha militar que aparecía en la primera película y posteriormente fue modificada y renombrada como Monster Zero March. Durante la partida también escucharemos el tema de Godzilla, alternado con otras melodías y las batallas tienen sus propios temas musicales, mucho más rápidos.

Los sonidos están muy bien, porque además de explosiones y otros efectos especiales para los ataques de los monstruos, incluyen sus rugidos tal y como eran en las películas, así que en términos de fidelidad sonora, este juego hace un grandísimo trabajo.



MechaGodzilla usando su escudo



MechaGodzilla en la versión japonesa

JUGABILIDAD

En este juego controlamos a Godzilla, de manera que arrasaremos ciudades, nos enfrentaremos a tanques y peharemos contra otros monstruos gigantes, aunque todo ello con una jugabilidad un tanto extraña y poco intuitiva.

La primera parte de cada nivel consiste en mover a Godzilla por el mapa (de manera que tendremos que fijarnos en el mapa de la parte inferior, que es donde vemos nuestro movimiento), durante nuestro paseo encontraremos elementos destruibles como edificios (Godzilla perderá algo de vida al arrasarlos) y otros que no se pueden romper, también veremos círculos azules (recargas de vida) y amarillos (consejos, ítems o teletransportadores), en los últimos niveles también encontraremos ítems con forma de S que son necesarios para convertirnos en Súper Godzilla. Mientras avanzamos nos encontraremos con diferentes peligros como tanques o minas (Godzilla los destruirá al pasar por encima, pero nos harán daño) y de vez en cuando aparecerá un OVNI que destruiremos combatiendo. Nuestro objetivo es llegar hacia donde está el monstruo rival (representado con otro círculo), cuando le alcancemos empezará la batalla y el juego cambiará totalmente.



Destruyendo un edificio con Godzilla

Durante la batalla contra otros monstruos (o contra los OVNIS que aparecen en el mapa) veremos a Godzilla y su rival desde una vista lateral y dos barras de colores que se mueven rápidamente (la superior representa el poder de ataque de Godzilla y la inferior el del rival). La idea general de las peleas es esperar que nuestra barra sea más larga que la del rival, avanzar y golpear, para luego retroceder todo lo posible sin ser golpeados, si lo hacemos correctamente aparecerá un símbolo de ataque en la parte inferior y presionando el botón de ataque haremos un ataque especial. Los ítems recogidos en la parte de la ciudad pueden ser usados en la batalla, con el botón R miraremos los ítems y con L los usaremos, entre los ítems estará la opción de huir de los combates (volveremos al mapa). El sistema de batalla es el mismo para todos los combates, pero tendremos que adaptarnos a nuestros enemigos porque algunos tienen reglas específicas (por ejemplo MechaGodzilla es inmune al aliento atómico).

La jugabilidad de este juego es única, la primera parte es una especie de "simulador de Godzilla" y los combates parecen una mezcla entre juego de boxeo y RPG, pero esa originalidad también significa que tendremos que dedicarle tiempo para llegar a disfrutarla y la verdad es que de primeras el juego no incita a ello, aunque una vez sabes cómo afrontar las batallas, la cosa mejora notablemente.



Peutando contra King Ghidorah



¡Cabezazo!

DURACIÓN

El juego se compone de 6 niveles, (cada uno con uno con su zona de mapa y batalla) que tendremos que completar antes de que se acabe el tiempo. Si perdemos una vida podemos continuar (y de hecho lo haremos donde hemos muerto), pero las continuaciones son limitadas. Lamentablemente no hay Passwords ni nada que nos permite continuar donde dejamos la partida, de manera que si queremos completar el juego debemos hacerlo de una sentada (lo cual nos puede llevar entre 1 hora y media o 2 horas).

La parte más difícil del juego son las batallas, aunque si llegamos con suficientes ítems tendremos más posibilidades de ganarlas, pero siempre tendremos la sensación de que la consola tiene todo a favor (los monstruos enemigos hacen ataques especiales constantemente), aprender a esperar en las batallas y adaptarnos a los enemigos requerirá tiempo, pero si no lo hacemos, nos derrotarán con facilidad.



Godzilla se ha encontrado un OVNI



Super Godzilla contra Bagan

CONCLUSIÓN

Super Godzilla es un juego único, requiere mucha paciencia en las primeras partidas, aunque luego no es tan complicado como parece, pero sigue siendo muy raro en cuanto a desarrollo. Está claro que los que más pueden disfrutar este juego son los fans de Godzilla, especialmente aquellos que adoren las películas de la etapa Heisei (desde 1984 hasta 1995) pues los niveles y monstruos del juego están basados en ellas.

Skullo

NO TE PIERDAS NUESTROS MONSTRUOSOS ESPECIALES

BONUS STAGE
MAGAZINE
REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS PIRKADAS

ESPECIAL GODZILLA

ESPECIAL KING KONG

14 ESPECIAL GODZILLA = # 43 ESPECIAL KING KONG

SKITCHIN'

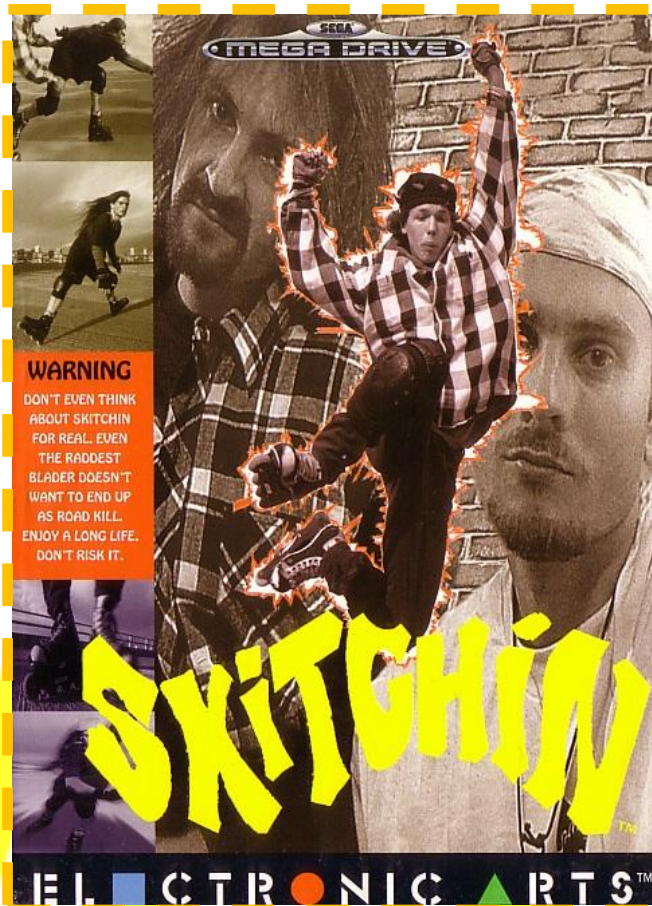
Plataforma: Mega Drive**Jugadores:** 1 o 2**Género:** Carreras**Desarrollado por:** Electronic Arts Canada**Año:** 1994

Durante los 90 los skates y los patines en línea, así como la música grunge, los grafitis y las gorras hacia atrás tuvieron un momento de enorme popularidad. La división Canadiense de Electronic Arts se encargó de trasladar todo eso a un juego de carreras donde recorreremos ciudades, nos agarramos a coches y nos pegamos con otros competidores. Electronic Arts usó para este juego, todo lo aprendido en *Road Rash*, de manera que *Skitchin* se puede considerar un primo-hermano de esa saga, pero basado en la temática urbana de mediados de la década de los 90.

GRÁFICOS

Tras ver un aviso donde nos dicen que lo que hacen los corredores del juego es extremadamente peligroso y que no debemos tratar de imitarles en la vida real, aparecen la pantalla de título y el menú principal (todo como si fuesen grafitis), el menú de sonido (donde podemos escuchar las canciones) es un discman y los retratos de las personas que aparecen antes de la carrera, así como del tipo que nos vende cosas encajan con el estereotipo de “tipos duros” de los 90, y eso es básicamente lo primero que se nota del juego, que logra transportarnos a los años 90 (o lo que es lo mismo, que cuando salió trató de usar todos los estereotipos posibles de lo que por aquella parecía “rebelde y molón” a los adolescentes). En cualquier caso, esa estética encaja mucho con la temática del juego y me parece bastante acertada.

Una vez empezamos a jugar vemos a nuestro corredor (que tiene animaciones bastante buenas) y a nuestros competidores (que son iguales a nosotros pero de otro color), durante la carrera aparecerán coches (los veremos venir gracias al espejo retrovisor que hay en la pantalla) a los cuales nos podremos agarrar para ganar algo de velocidad, también veremos rampas sobre las cuales podemos saltar (y al caer aparecerá una persona con un cartel, para decirnos que puntuación nos merecemos). En cuanto entremos en contacto con otros corredores, lo habitual será que empiecen los puñetazos (el juego limpio no existe en la calle), de manera que gráficamente el juego tiene cierto encanto. La sensación de velocidad no es mucha (al fin y al cabo vamos en patines), y el scroll es bastante suave, aunque se nota algo más lento en el modo a 2 jugadores.



En líneas generales los gráficos están muy bien (sobretudo si sentís algún tipo de añoranza por los años 90 y los patines en línea), pero hay algunas cosas negativas que me gustaría comentar. La primera es que algunos circuitos se parecen demasiado, (en parte debido a lo limitada que es la temática de las carreras callejeras) y la segunda es la elección de los colores, que me parece que embrutece el buen trabajo que han hecho con los gráficos, pues hay circuitos que se ven bastante feos debido a la mala elección de colores.



Algunos circuitos tienen colores apagados



¡Menudo salto!

SONIDO

El apartado sonoro de este juego no está mal, hay algunas voces bastante decentes y los sonidos en general no molestan, aunque lo que verdaderamente vale la pena de este apartado es la música.

La banda sonora de este juego le saca un buen provecho al chip de sonido de Mega Drive, es pegadiza, tiene ritmo e incluso se nos permite elegir que canción escuchar antes de jugar (por si tenéis alguna favorita).

JUGABILIDAD

Los controles son sencillos: Con la cruceta podemos movernos hacia izquierda o derecha, saltar (arriba) o agacharnos (abajo), con el botón B aceleramos, con el botón C atacaremos a otros corredores (a puñetazos o usando armas) y con el botón A podemos intentar agarrarnos a la parte trasera de los coches si estamos suficientemente cerca (B), el botón START servirá para pausar el juego, pero también para cambiar de arma si lo combinamos con izquierda o derecha (lo cual hace que el cambio de arma sea bastante engorroso).

El aprendizaje sobre los controles es bastante rápido, aunque si no os gusta como están configurados, podéis cambiarlos en opciones.



Cuidado con los otros corredores



¡Que empiece la violencia!

La jugabilidad es sencilla y es muy fácil empezar a jugar, quizás lo más difícil sea ver el momento indicado para agarrarse a los coches, pero con un poco de práctica (y un par de atropellos) seréis capaces de hacerlo con bastante seguridad (porque el riesgo de que te atropellen siempre va a estar ahí), los controles son correctos, se puede jugar sin problemas, pero a veces da la sensación de que podían haberlos pulido un poco más. Dependiendo de cómo nos vaya en la carrera ganaremos más o menos dinero, que podremos invertir en comprar cosas (ruedas, patines, protecciones) para nuestro patinador, lo cual hace que sea todavía más interesante.



Agarrándonos a un coche para ganar velocidad



Comprando nuevo equipamiento

DURACIÓN

Tenemos bastantes modos de juego: Correr en solitario, 2 jugadores por turnos, 2 jugadores cooperativo, 2 jugadores competitivo y torneo. Hay una docena de circuitos y la dificultad es bastante alta, de manera que nos puede costar bastante conseguir quedar entre los primeros puestos para avanzar a la siguiente carrera y ganar dinero para comprar mejor equipamiento, además los coches son un problema pues se vuelven mucho más agresivos con rapidez. Afortunadamente el juego dispone de un sistema de Passwords, lo cual nos puede ayudar a completarlo poco a poco.

En general, me parece que este juego tiene suficiente contenido para entretener a uno o dos jugadores, siendo esta segunda opción la que mejores momentos nos puede hacer pasar.

CONCLUSIÓN

Skitchin' es un juego de carreras muy original, que te transporta a los 90 desde el inicio de la partida. Puede que sus mecánicas jugables no sean excelentes y tal vez es un tanto repetitivo, pero vale la pena echarle unas partidas solo o acompañado.



Vamos décimos, ¡tenemos que remontar!



Pantalla de título



PIRATES

Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 o 2

Género: Disparos

Desarrollado por: NIX

Año: 1994

En la época en la cual frecuentaba salones recreativos para probar las máquinas, no tenía mucho dinero, de manera que normalmente las invertía en juegos que ya conocía (generalmente juegos de lucha, que era lo que más había en aquella época), debido a ello no solía prestar mucha atención a juegos raros o poco comunes, de los cuales solo te cruzabas de vez en cuando en algún salón concreto o puede que incluso en algún bar que aún conservase máquinas recreativas.

Actualmente es mucho más fácil descubrir juegos de los cuales nunca he oído hablar, lo cual puede traer muchas sorpresas agradables, aunque también hay que aclarar que muchos de esos juegos se parecen mucho a otros más famosos, lo cual ha sido habitual desde los tiempos de *Pac-Man*.

El juego que voy a comentar a continuación es uno de ellos, ya que bebe de la clarísima influencia de *Cabal* (1988), pero con un agradable cambio, pues en lugar de recurrir a la manida temática bélica, se centra en una de piratas, mucho menos habitual en juegos de este típico. *Pirates* apareció en Arcades en 1994 y fue desarrollado por la empresa española NIX, que lamentablemente duró solo un par de años en activo.

GRÁFICOS

El juego está lleno de ilustraciones (la introducción, la historia y el final) que nos muestran unos personajes con un diseño más propio de un libro de cuentos que de un videojuego, ya que no tienen los típicos diseños japoneses o americanos.

Una vez en el juego, podemos ver que nuestros personajes se ven bastante bien (además han diseñado dos piratas distintos, uno para cada jugador, en lugar de repetir el mismo de otro color). Los enemigos son bastante repetitivos, especialmente los piratas de verde, los de azul y los indígenas, pero de vez en cuando aparecen otros enemigos que le dan un toque de variedad. Los jefes finales son muy interesantes (barcos voladores, cangrejos gigantes...) pero lamentablemente hay muy pocos. Durante la partida también veremos algunos "personajes" poco comunes pasar de un lado a otro de la pantalla, como animales o brujas, es un cambio agradable a tanto pirata, y además si les disparamos nos darán algún ítem.



Los escenarios son lo mejor del juego, ya que intentan mostrar variedad dentro de la temática pirata (poblados, barcos, fortificaciones, pirámides indígenas...) y además cuentan con el enorme atractivo de ser destruibles casi en su totalidad, de manera que podemos disfrutar arrasándolos (y de paso obtenemos algunos ítems).

Gráficamente es un juego colorido y muy agradable, con enemigos repetitivos, pero escenarios geniales y algunos elemento muy llamativos.



La temática pirata es muy interesante



Fase ambientada en una jungla

SONIDO

El juego tiene algunas voces (en la introducción, al terminar un nivel), que quizás no son perfectas, pero se escuchan con bastante claridad. Los sonidos son bastante buenos, no por su calidad, si no porque no se hacen demasiado pesados (aunque estaremos escuchando constantemente el sonido del disparo). Las músicas están bien, acompañan la acción con acierto, aunque lamentablemente se repiten bastante y no todas encajan con la temática pirata (podrían valer para cualquier juego, excepto la de cuando nos matan, que suena a Popeye el Marino).

JUGABILIDAD

Nuestro pirata puede usar su pistola, lanzar bombas (limitadas) y desplazarse rápidamente por el suelo, a la hora de moverlo usaremos el joystick.

Para completar un nivel tendremos que vaciar la barra de energía que hay en la parte inferior, lo cual se logra eliminando enemigos y elementos del escenario. Nuestra pistola no es demasiado fuerte, pero si disparamos a elementos decorativos o a personajes concretos y animales obtendremos bombas y armas especiales que nos facilitarán mucho la tarea. El número de enemigos es bastante alto de manera que hay que estar muy atento para evitar que nos dañen, aunque gracias a la habilidad de desplazarnos rápidamente, así como de que podemos disparar contra las balas enemigas (para hacerlas desaparecer), se puede sobrevivir a situaciones que parecen imposibles.



Si disparáis a la bruja os dará algún ítem

Los controles son buenos y el juego es divertido (sobretudo a 2 jugadores) pero jugablemente es bastante repetitivo (algo perdonable al ser un juego de arcade), los jefes finales ofrecen una ligera variedad jugable al obligarnos a buscar sus rutinas, pero son muy escasos.



Los escenarios son destruibles



Uno de los jefes

DURACIÓN

Al principio del juego podemos elegir la dificultad, y tendremos que recorrer un total de 4 islas, cada una dividida en diferentes fases que tras ser superadas nos llevarán ante el jefe de la isla. El fuego enemigo es constante y es muy fácil morir, pero gracias a que nuestro personaje aguanta varios golpes (marcado por corazones a un lado de la pantalla) y posee la habilidad desplazarse rápidamente, además de poder disparar contra el fuego enemigo para evitarlo, nos permite durar bastante en la partida si somos rápidos de reflejos.

El juego se puede completar en una media hora, dependiendo de nuestra pericia y de si jugamos solos o acompañados por un segundo jugador.



Es difícil evitar todos los disparos

CONCLUSIÓN

Pirates es un juego sencillo, pero muy agradable de jugar, además su temática de piratas le da un atractivo bastante único. Si os gustan los juegos como *Cabal* o *Nam-1975*, deberíais probarlo.

Skullo



A dos jugadores es mucho más fácil y divertido



Pantalla de título

STREET HOP – STREET SLAM

Nombres: *Street Hop* (Europa), *Street Slam* (América), *Dunk Dream* (Japón)

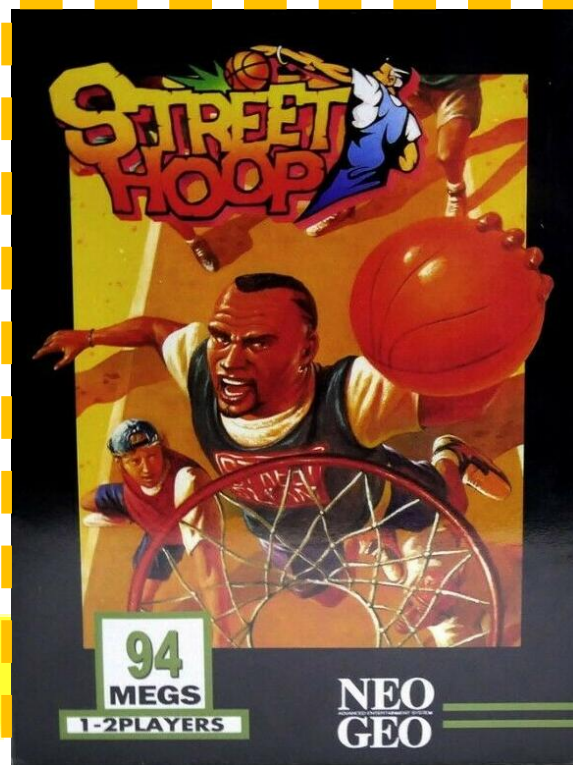
Plataforma: Neo Geo y Neo Geo CD

Jugadores: 1 o 2

Género: Deportes (Baloncesto)

Desarrollado por: Data East

Año: 1994 (Neo Geo) 1995 (Neo Geo CD)



He de admitir que yo nunca he sido muy fan de los juegos deportivos realistas, sin embargo siempre me han atraído los juegos que tienen una jugabilidad arcade o que incluyen en su jugabilidad cosas imposibles como súper tiros o jugadores extraños.

Debido a ello, prefiero los juegos de baloncesto callejero (como *Arch Rivals*), los que se basan en tiros imposibles y espectáculo (como *NBA Jam*) o incluso que incluyen ataques especiales (como *Looney Tunes Basketball*) antes que los típicos juegos realistas con licencias reales.

En el caso de Neo Geo, no hace mucho descubrí el juego *Street Hop* (también conocido como *Street Slam* o *Dunk Dream*) que nos ofrece partidos callejeros de baloncesto, donde no hay casi reglas y los equipos están formados por 3 jugadores, de manera que decidí echarle unas partidas y de paso, dedicarle este análisis.

GRÁFICOS

El juego tiene unas ilustraciones muy buenas en la introducción y en el final.

Durante el partido veremos que los jugadores tienen buenas animaciones y aunque comparten sprites entre los equipos se diferencian bien gracias a que llevan la ropa de diferente color, además dentro de un mismo equipo suelen ser fáciles de diferenciar gracias a que les cambia algún elemento en la cabeza (como el pelo). Durante el partido veremos que hacen celebraciones tras marcar tantos, (sobre todo si hacemos los impresionantes súper mates), y si al acabar el encuentro hemos sido los vencedores veremos diferentes animaciones de victoria.

Los equipos representan diferentes países del mundo en la versión japonesa y europea, pero si jugáis a la versión americana veréis que esos mismos equipos se han situado todos en diferentes partes de Estados Unidos, lo cual supone cambios gráficos en el aspecto de los jugadores.



Empieza el partido entre Alemania y España

Hay varias canchas diferentes de manera que le intentan sacar todo el provecho a la temática callejera, con algunas de ellas situadas en locales nocturnos, cerca de la playa o en un callejón. El público del partido varía dependiendo de la cancha donde estemos jugando, mostrando algunos personajes animados y otros estáticos, además de diversos elementos alrededor de la zona de juego que le da variedad.

El apartado gráfico del juego me parece muy bueno, las canchas tienen mucha variedad entre ellas y los jugadores, pese a tener sprites repetidos entre equipos, tienen buenas animaciones y algo de personalidad (al celebrar los tantos y las victorias de diferentes maneras).



En la versión americana los equipos son Estadounidenses



En Europa y Japón, los equipos son selecciones nacionales

SONIDO

Los sonidos relacionados con el partido están bien (pases, mates, robos de balón), además el público reacciona a lo que sucede durante el mismo (si empezamos a empujar a otros jugadores nos abuchearán, si se marcan tantos impresionantes, lo celebrarán). Para darle un toque más realista, hay un comentarista que va narrando el partido, dándole un poco más de emoción.

Cada cancha tiene su propia música y todas ellas me han parecido interesantes porque están cantadas (o rapeadas) lo cual le da un toque extra callejero al partido.

Entre el comentarista, el público y las músicas cantadas, he de admitir que el apartado sonoro de este juego me ha sorprendido mucho.

JUGABILIDAD

Este juego solo usa dos botones, uno para pasar o robar y otro para tirar o bloquear (dependiendo de si tenemos la pelota o no), si llenamos la barra que hay en la parte inferior de la pantalla, podemos hacer un súper mate o súper triple que no falla nunca.

Al moverse la acción de un lado de la cancha a otro, algunos jugadores quedarán fuera de la pantalla, pero se nos indica el jugador que controlamos con un parpadeo de color.



Cada cancha tiene un aspecto único



Los súper tiros hacen que el juego sea más interesante

Los controles son sencillos, pero tienen cierta profundidad (incluso podemos hacer amagos o fintas para engañar al rival) y en un par de partidos se les pilla el truco. Es un juego rápido y bastante divertido.



Inglaterra contra Japón



Los Angeles contra Chicago

DURACIÓN

Si somos suficientemente buenos podemos derrotar a todos los equipos rivales en menos de 45 minutos, pero eso es más fácil decirlo que hacerlo, pues nos costará mucho tiempo llegar a superar a los rivales. Tenemos 10 equipos distintos (cada uno con sus valores propios de velocidad, defensa, triples y mates) y varios niveles de dificultad, pero las continuaciones son limitadas.

De todas maneras, lo que aumenta la duración del juego es poder jugar contra otro jugador, porque así los piques pueden ser increíbles.

CONCLUSIÓN

Street Hop (o *Street Slam*) es una especie de *NBA Jam* para Neo Geo, es rápido y fácil de aprender y es muy recomendable para jugar con amigos.

No hay más juegos de deportes en Neo Geo así que es un juego importante dentro del catálogo, en cuanto a otras plataformas, puede ser un buen sustituto de otros juegos similares, como el citado *NBA Jam*.

Skullo



Los Angeles se adelanta en el marcador con un mate



Pantalla de título (versión Europea)

METAL SLUG: SUPER VEHICLE 001

Plataforma: Neo Geo y Neo Geo CD

Jugadores: 1 o 2

Género: Disparos, Plataformas

Desarrollado por: Nazca Corporation

Año: 1996

En el número 39 de esta revista comenté *Cyber-Lip* para Neo Geo, un juego de acción y plataformas que me recordó (más o menos) al mítico *Contra* de Konami, aunque con un acabado menos satisfactorio, lo cual me resultó curioso, pues técnicamente Neo Geo podía hacer un juego de ese estilo con bastante soltura.

En 1996 y de la mano de Nazca, apareció *Metal Slug Super Vehicle 001*, que usó una fórmula similar, pero demostrando el poderío de Neo Geo, logrando así uno de los juegos más redondos de la consola.

Metal Slug fue un éxito inmediato y debido a ello se lanzaron muchas secuelas, que posteriormente aparecieron en recopilatorios para consolas como PlayStation 2, Wii y PSP.

Me ha costado bastante elegir que juego de la saga iba a analizar en este número, ya que todos tienen algo interesante que añadir (nuevas mecánicas, vehículos, personajes...), aunque también es cierto que ninguno de ellos cambia radicalmente la base jugable del primer juego, de manera que consideré que debía empezar por él.

GRÁFICOS

Los personajes son pequeños, pero tienen mucha personalidad y unas animaciones geniales, pese a que se usa el mismo estilo en los dos protagonistas, los han diferenciado lo suficiente para que no sean iguales. Los enemigos comunes se repiten, pero aun así tienen algo de personalidad gracias a que los vemos hacer cierta variedad de acciones, contar con distinto armamento e incluso los vemos charlando o haciéndose la comida, sus animaciones también son muy buenas e incluso tienen algunas específicas para morir, dependiendo del arma con el que lo hayamos matado.



Uno de los impresionantes jefes

Los escenarios están muy bien, intentan variar entre niveles y tienen muchos detalles, además gran parte de los elementos que vemos son destruibles (lo cual transmite una agradable sensación). Una vez llegamos a los jefes, la cosa se pone seria, pues el ejército enemigo cuenta con una gran variedad de armas, desde vehículos (más o menos realistas) hasta armas enormes que aumentan la espectacularidad de juego.

El color general del juego es muy llamativo y el tono humorístico con el cual se representa todo es tan acertado como divertido, la única pega que se le puede poner es que la sangre se ha cambiado de color en las versiones occidentales, pero incluso eso es un detalle insignificante comparado con el buen trabajo gráfico que hay en este juego.



Los soldados enemigos preparándose la comida



Enemigos empujando bolas de nieve

SONIDO

El juego tiene bastantes voces, siendo las más recordadas las que suenan al conseguir diferentes armas (mítico ese *heavy machine gun*), las explosiones y los gritos también son geniales, pero lo que realmente me parece sobresaliente es la música, tremendamente épica y motivadora para seguir jugando.

JUGABILIDAD

El control es simple, movernos, saltar, disparar nuestra arma principal y un botón para lanzar granadas (que son limitadas). Cuando encontramos un vehículo, podemos subirnos y bajarnos de él, presionando abajo y el botón de salto. Todo esto está explicado en la breve introducción que hay antes de empezar la partida.

Durante cada nivel recorreremos escenarios donde tendremos que evitar el fuego enemigo, mientras atacamos y saltamos entre plataformas, de vez en cuando la acción se detendrá para enfrentarnos a un grupo de enemigos o a algún vehículo o jefe y tras eso podremos seguir jugando. Mientras avanzamos podremos encontrar a soldados capturados por el enemigo, que nos darán algún ítem si los liberamos (generalmente mejores armas o granadas).



Si rescatamos a un prisionero nos dará algún ítem a cambio

Este juego cuenta con la ventaja de ser extremadamente jugable, es cierto que controlar los vehículos es un tanto extraño de primeras y que las zonas de plataformas pueden ser algo traicioneras de primeras, pero en un par de partidas nos habremos hecho con el control perfectamente.



Controlar el tanque requiere un poco de práctica



En los escenarios también habrán armas que podremos usar

DURACIÓN

No es un juego muy largo, pero debido a que morimos al primer impacto y que hay continuaciones limitadas, puede costarnos bastante completarlo en la primera partida (aunque también es cierto que hay varios niveles de dificultad e incluso podemos aumentarnos el número de vidas).

Una vez completado, el juego se deja jugar perfectamente, es muy adictivo y aunque su dificultad tiene picos importantes, siempre apetece volver a intentarlo, además si contáis con algún amigo que os acompañe en vuestra misión, la diversión aumentará notablemente.

CONCLUSIÓN

Metal Slug 001 es un juego excelente en todos sus apartados, sus gráficos son detallados y con buenas animaciones, su música nos anima a seguir jugando y su jugabilidad es una delicia. Este juego supone una enorme evolución sobre *Cyber-Lip* y un buen sucesor de los primeros *Contra* de Konami. Cualquier fan de los juegos de plataformas y disparos (o Run and Gun) debería jugar este juego y sus secuelas.

Skullo



Otro enorme jefe al que derrotar



Con el tanque es más fácil arrasar a los enemigos

SNK VS CAPCOM CHAOS

Plataforma: Neo Geo

Jugadores: 1 o 2

Género: Lucha

Desarrollado por: SNK

Año: 2003

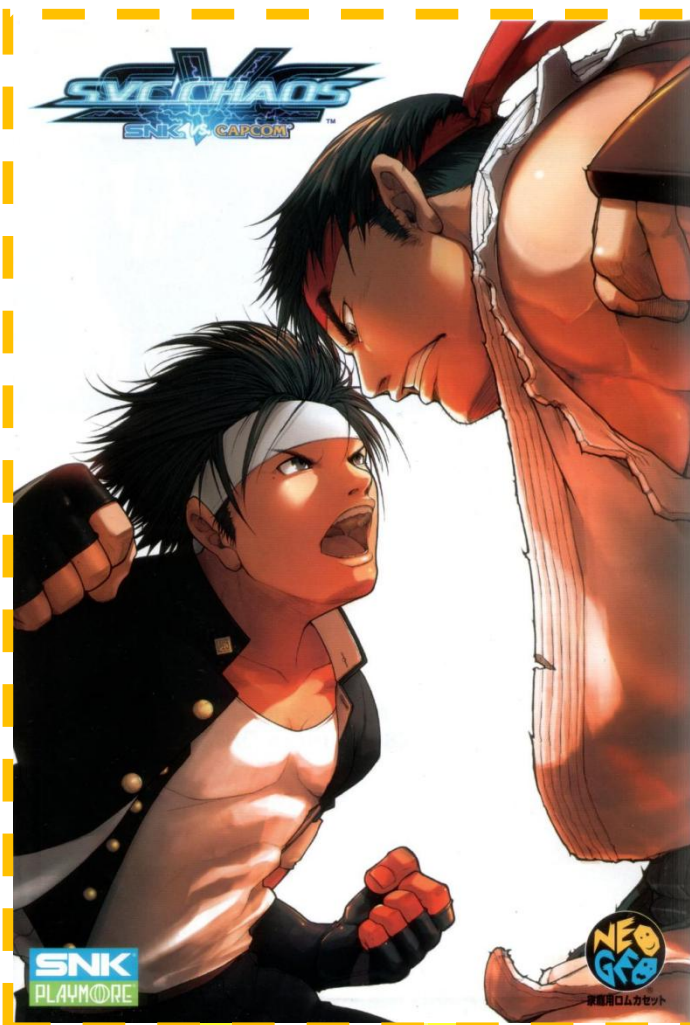
El sueño de todo fan de la lucha a mediados de la década de los 90, era ver a personajes de Capcom y de SNK partiéndose la cara en el mismo juego. Parecía imposible que las dos empresas se pusiesen de acuerdo para darnos algo tan soñado, y cuando finalmente llegó, no fue en el mejor momento, pues el género de la lucha y los salones recreativos estaban de capa caída.

Por parte de Capcom tuvimos dos juegos continuistas, *Capcom Vs SNK* y *Capcom VS SNK 2* que aparecieron para Arcade y luego fueron llevados a diversas consolas. SNK por su lado, decidió centrarse en Neo Geo Pocket, para la cual lanzó *SNK Vs Capcom* y *SNK Vs Capcom Card Battle 1 y 2*.

Finalmente, en 2003, apareció lo que muchos fans deseaban, otro juego de *SNK VS Capcom*, pero para Arcade (concretamente para la veterana placa Neo Geo, que estaba a punto de retirarse) y ese fue *SNK VS Capcom Chaos* (también conocido como *SNK VS Capcom SVC CHAOS*).

GRÁFICOS

Los gráficos de este juego no son su apartado más llamativo por diferentes motivos. El primero y más obvio es que la mayoría de luchadores tienen los mismos sprites que en la saga *King of Fighters* (lo cual es comprensible), pero además hay algunos con un acabado mejorable, como Mr Karate y Serious Mr Karate, que usan el cuerpo de Takuma Sakazaki (de nuevo, es comprensible, porque Mr Karate es Takuma), pero que en algunos de sus movimientos usa sprites de Ryo Sakazaki (más alto y delgado) o de Marco Rodríguez (que como proviene de *Garou Mark of the Wolves* es de menor tamaño y tiene un acabado menos pixelado).



Selección de personaje



Mr Karate contra Shiki



En este juego, Demitri luce más intimidante que nunca

Los personajes de Capcom se han hecho desde cero, aunque muchos de ellos tienen diseños “antiguos”, pero creo que eso se hizo para homenajear *Street Fighter II*, de manera que no creo que sea tan malo. Sin embargo, la repetición de personajes es algo bastante acusable en este juego, pues tenemos a Ryu, Ken, Violent Ken, Akuma y Shin Akuma usando los mismos ataques y sprites (algo que también pasa en los juegos de Capcom, pero que no deja de resultar repetitivo).

Los escenarios son extraños, no representan nada del universo Capcom o SNK, es una especie de mundo extraño con escenarios genéricos como una mansión o un bosque y algunos más futuristas o de ciencia ficción, sin ningún personaje famoso de SNK o Capcom animando el combate, vamos una oportunidad perdida de hacer algo que si se hizo en otros juegos (como los *Capcom VS SNK*).

Dicho esto parece que no hay nada salvable gráficamente, pero eso no es cierto, si que hay cosas buenas, pero las he dejado para el final. La introducción es corta pero increíble, los retratos de los personajes antes de los combates (con diferentes expresiones para cada uno de ellos) son geniales, los finales del juego son algo variables, pero en general están muy bien y también nos pueden sacar una carcajada o mostrar a personajes secundarios.



Ryo contra Violent Ken



El enorme Hugo aplastando a Mai



Ryu haciendo su Shinkuu Hadoken contra Vega

Los sprites creados para este juego se ven bastante bien, algunos de los personajes (como Mars People o Dhalsim) tienen animaciones geniales al mostrar sus extremidades doblándose como si fuesen de goma, otros personajes (como Shiki o Demitri) nunca se han visto tan bien, además la inclusión de personajes que nadie esperaba (como Earthquake, Zero, Shiki, Red Arremer o Athena con el diseño de su primer juego) siempre es bien recibida, igual que los ataques nuevos en personajes trilladísimos (Dhalsim recupera dos de sus súper ataques de *Street Fighter EX* y Dan vuelve a hacer su ataque suicida de *Marvel Super Heroes VS Street Fighter*). Dan Hibiki merece una mención aparte, ya que aunque su sprite no es increíble, le han añadido ataques propios de los personajes de *Art of Fighting*, pero realizados de manera ridícula, lo cual pega enormemente con su personalidad (recordemos que Capcom creó al personaje como respuesta a *Art of Fighting*), a eso hay que sumarle el hecho de que todo el mundo lo confunda con Robert Garcia, provocando que Dan se enfade como un niño.



Genjuro haciendo pasar un mal rato a Dhalsim

Los escenarios de los jefes (el templo, el cielo y el infierno) son los mejores del juego, además el del infierno es el único que si recuerda a un juego (*Ghost and Goblins*) y las transformaciones temporales a las cuales se someten los personajes en condiciones concretas (Demitri los convierte en mujeres, Athena en animales y Red Arremer en monstruos) también son muy divertidas, algunas de ellas incluso tienen guiños a otros juegos (como Iori con la ropa que llevaba al vestir de mujer en *Gals Fighters* de Neo Geo Pocket).

Así que gráficamente el juego es un pastiche, donde se denota una repetición constante (por los sprites repetidos de SNK y los "cuerpos repetidos" en personajes de Capcom), pero creo que eso se podría haber pasado por alto, si las animaciones entre personajes fuesen más regulares o si los escenarios fuesen menos genéricos más ligados a la temática del juego. Es bastante triste ver que lo que parece más cuidado de este juego sean las cosas que no interfieren en la lucha (la introducción, las ilustraciones de los finales y de las charlas previas).



La introducción es corta pero genial



Dan confundiendo a Mr Karate con su padre

SONIDO

Los sonidos son buenos, golpes contundentes, voces reconocibles, diversos efectos para los ataques especiales... no veo pegadas en ese sentido. Las músicas sin embargo, son como los escenarios, genéricas y no relacionadas con SNK ni Capcom, tal vez haya alguna más o menos pegadiza, pero en general son correctas como mucho (lo cual es bastante triste, pues los juegos de SNK solían tener una música de gran calidad).

JUGABILIDAD

Cada personaje dispone de 2 botones de puñetazo y 2 de patada, si presionamos dos veces hacia adelante o atrás, haremos un avance rápido o retrocederemos, si presionamos dos botones de ataque de la misma fuerza haremos un agarre (consume barra de súper ataque) y si nos estamos cubriendo podemos presionar dos botones fuertes para hacer un Guard Cancel y contraatacar (consume barra de súper ataque).

La barra de súper ataque es algo novedoso en este juego, pues se llena hasta 3 niveles, pero cuando alcanza el máximo empieza a vaciarse (mientras lo haga podemos ir haciendo súper ataques y cancelaciones hasta que se vacíe). No me parece mejor sistema que el de otros juegos de lucha, pero me gusta que se hayan inventado algo que anima a usar ataques especiales. Otra novedad son los Exceed Attack, que solo podremos realizar una vez por combate, cuando tengamos la barra de vida roja y que no consumen nada de barra de súper ataque. Estos ataques están muy limitados porque pueden quitar muchísima vida al rival (vamos que son ideales para remontadas épicas).

En general la jugabilidad es correcta, las ideas nuevas me gustan, pero es cierto que se han tomado decisiones extrañas (que hacer un agarre normal consuma barra de súper ataque, quitar cualquier tipo de opción defensiva como rodar o esquivar) y aunque me gusta que los ataques hagan más daño que en otros juegos, en realidad es una "ilusión óptica", pues cada personaje tiene 2 barras de vida en lugar de una, de manera que es normal que hagan el doble de daño (si hubiesen puesto una sola barra de vida, harían un daño equivalente al de siempre).

Lamentablemente hay cosas que hacen que el juego baje bastante en cuanto a calidad y diversión, como por ejemplo la repetición de ataques en un mismo luchador (M. Bison y Demitri tienen tres veces el mismo ataque, como especial, súper ataque y Exceed Attack), aunque creo que lo más negativo es, sin duda, el equilibrio entre luchadores (o la falta del mismo).

Es obvio que los jefes ocultos están rotísimos (nadie espera que estén equilibrados) pero aun así, es muy extraño que algunos tengan súper ataques y Exceed Attack, otros hagan súper ataques como ataques especiales normales y otros no tengan ningún súper ataque y solo puedan hacer el Exceed Attack... hay una falta de consistencia tremenda incluso entre ellos. Dejando de lado a los jefes y personajes ocultos, el resto de luchadores tampoco se siente equilibrado del todo, hay personajes que parecen estar a un nivel similar, pero luego hay otros que se acercan peligrosamente al nivel de los jefes, dejando a los anteriores muy atrás. Es obvio que es muy difícil equilibrar un juego de lucha, pero en este juego se siente como que apenas le dedicaron tiempo a ello y es una pena, porque creo que habría mejorado muchísimo si hubiesen dedicado más tiempo a revisar los luchadores y pulir la jugabilidad.



Chun-Li contra Kim



Genjuro haciendo su Exceed Attack



Guile y Terry haciendo sus súper ataques

DURACIÓN

La plantilla de luchadores es bastante amplia, hay 24 luchadores seleccionables y 12 jefes ocultos, lo cual es un número muy aceptable de personajes. Dependiendo de cómo juguemos nos saldrán unos jefes u otros y si lo hacemos bien llegaremos al cielo o al infierno donde nos esperarán Athena y Red Arremer respectivamente.

Este juego es divertido especialmente entre dos jugadores, su falta de equilibrio es un arma de doble filo, pues puede ser muy injusto o convertirse en un festival de locuras, dependiendo de los personajes seleccionados.



Orochi lori contra Athena en el cielo



Kyo contra Red Arremer en el infierno

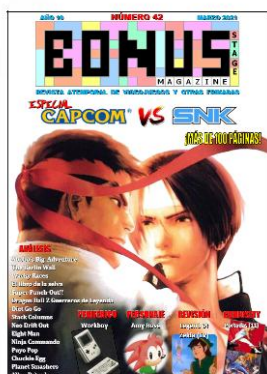
CONCLUSIÓN

SNK Vs Capcom CHAOS es un juego que da la sensación de que se hizo con prisas o sin tener mucha consideración, quizás el resultado final tenga que ver con que cuando se estaba desarrollando, la empresa sufrió cambios importantes. El resultado final está en un punto intermedio, por cada cosa buena, tiene otra mala y eso hace que quede muy por detrás, no solo de las grandes joyas que ha hecho SNK en Neo Geo, sino también de sus "juegos hermanos" *Capcom Vs SNK 1 y 2* o *SNK Vs Capcom* de Neo Geo Pocket.

Este juego puede darnos para unas partidas divertidas con amigos, podemos disfrutar de sus guiños y homenajes en cuanto a diálogos o finales y del morbo de ver personajes de Capcom interpretados por SNK, pero es inevitable pensar que con un par de cambios en cada apartado podría haber sido muchísimo mejor.

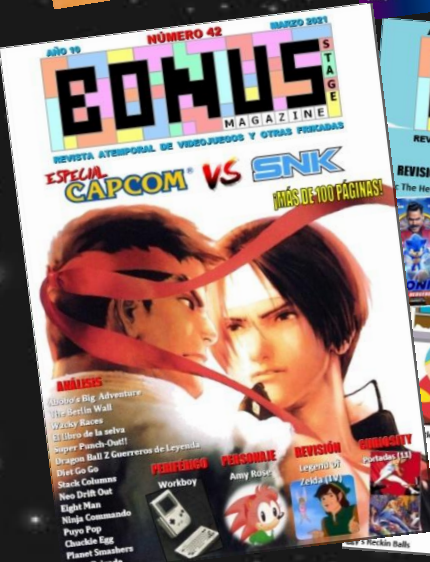
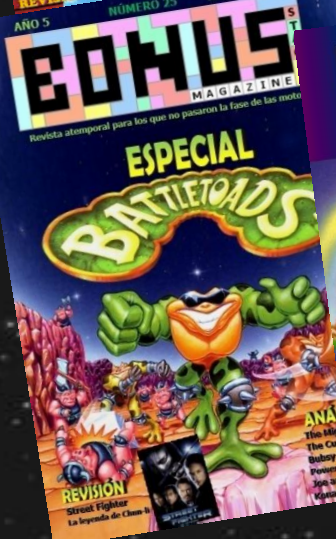
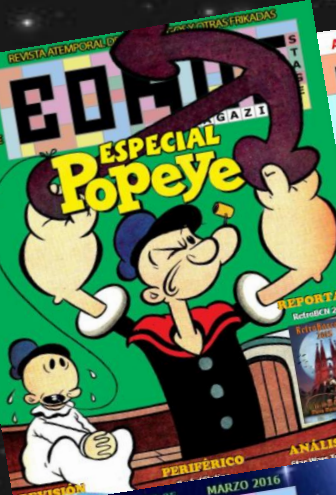
Skullo

NO TE PIERDAS NUESTRO ESPECIAL CAPCOM VS SNK



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





PAUSATIEMPOS

LAS SOLUCIONES ESTAN EN LA PENÚLTIMA PÁGINA DE ESTA REVISTA



1- EL DESCONOCIDO

¿Sabes a que juego pertenece este personaje?

Pista 1: Aparece corriendo y te puede aplastar

Pista 2: A veces transporta otros enemigos

Pista 3: Aparece en un juego con viajes en el tiempo



2- LA SOMBRA

¿Reconoces al personaje tras la silueta?

Pista 1: Proviene de un juego de lucha

Pista 2: Usa armas durante el combate

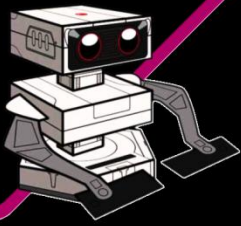
Pista 3: Apareció en la tercera parte de una saga famosa

3- EL ERROR

¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?



PERIFÉRICOS



SATELLAVIEW

Hoy toca hablar de Satellaview, un periférico que se lanzó para Super Nintendo (o mejor dicho, Super Famicom) de manera exclusiva para Japón, fue desarrollado por Nintendo y de las transmisiones Satélite se encargaba la empresa ST. Giga.

Este periférico apareció en 1995 y consistía en un add-on que se conectaba debajo de Super Famicom y un cartucho que se colocaba en la parte superior. El Satellaview en sí, actuaba como módem, y nos permitía descargar juegos, revistas y transmisiones (entrevistas, noticias, música) en nuestra consola.

Los videojuegos de Satellaview solían estar disponibles en fechas concretas, de manera que los jugadores tenían que estar pendientes de las fechas, porque si se perdían la emisión, no podían jugar más al juego. El hecho de que las emisiones fuesen en directo permitía que se añadiesen comentarios o narraciones en tiempo real en el juego, o eventos concretos que sucediesen en una hora específica.

El servicio de Satellaview estuvo activo desde 1995 hasta el año 2000 y se estima que tuvo más de cien mil suscriptores, de manera que pese a lo particular de su propuesta, tuvo cierto éxito entre el público.

Más de un centenar de juego se lanzaron para Satellaview (muchos de ellos con BS –Broadcast Satellite- en el título), estaban los que se dividían en partes y los que nos ofrecían el juego entero. Algunos de los juegos que se lanzaron en este sistema también tuvieron lanzamiento en cartucho (si echáis un vistazo a los EXTRAS de esta revista, donde comento juegos exclusivos de Super Famicom, veréis que están incluidos bastantes de Satellaview).

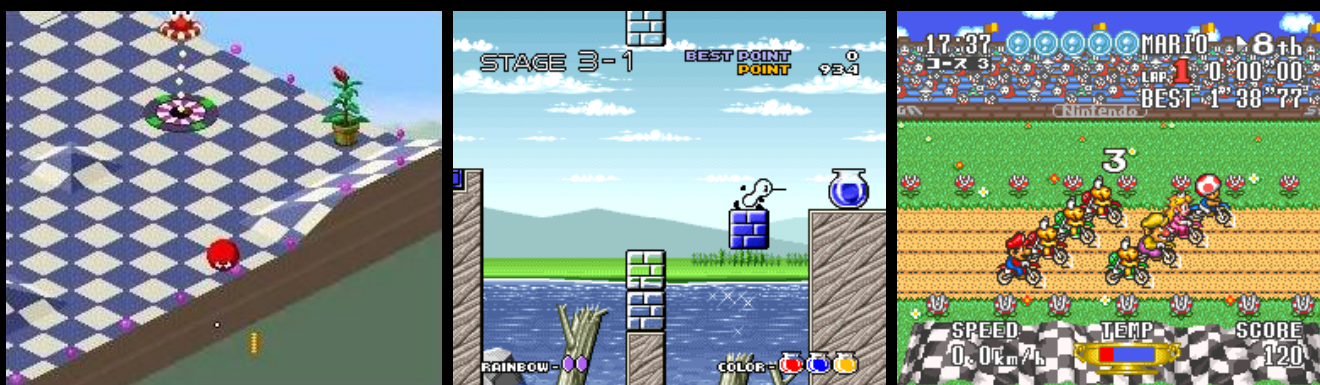


A continuación voy a mencionar algunos de Satellaview para que os hagáis una idea de lo que ofrecía este periférico.

BS Special Tee Shot: Juego de minigolf desarrollado por Hal Laboratory en 1995, se planeó lanzarlo en cartucho, algo que nunca llegó a suceder, de manera que quedó como juego exclusivo de Satellaview. Poco después se usó este juego como base para crear *Kirby Dream's Course*, que si se lanzó en cartucho, dentro y fuera de Japón.

Sutte Hakkun: Juego de puzle y plataformas donde controlamos a un personaje que ha de alcanzar la meta de los escenarios a base de absorber elementos (como bloques) y pintura de colores (cada color hará un efecto distinto). Hay varias versiones de este juego, pues se lanzó para Satellaview en 1997, para el Servicio Nintendo Power en 1998 y en cartucho de Super Famicom en 1999.

ExciteBike Bun Bun Mario Battle Stadium: Secuela de *ExciteBike* de NES, pero con la particularidad de que se han añadido personajes del universo de Mario como corredores y hay modos especiales (como el de saltar con la moto por encima de los fantasmas).



Same Game y Undake 30 Same Game Mario Version: Estos juegos de puzle consisten en vaciar toda la pantalla de piezas, a base de elegir grupos de piezas iguales y eliminarlas, si borramos piezas que no debemos no podremos terminar el puzle. Existen diferentes versiones de Same Game usando personajes famosos (como *B.C Kid/Bonk* o Mario) y se lanzaron tanto en Satellaview como en cartucho (aunque el cartucho de la versión Mario es muy raro).

BS Spriggan Powered: Juego de naves al estilo donde controlamos a un robot, se lanzó para Satellaview pero también apareció en formato cartucho (aunque solo para Japón).

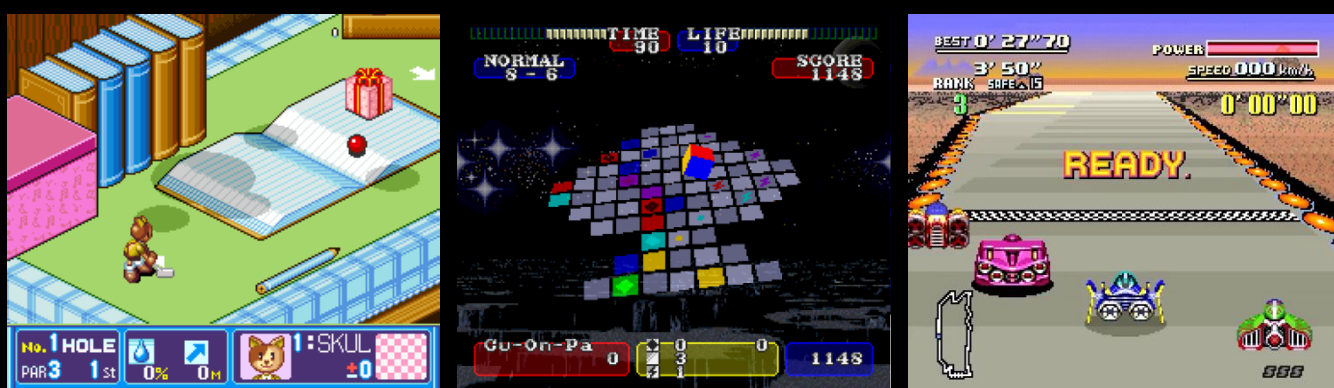
Nintama Rantarou 2: Juego de plataformas con minijuegos basado en el popular anime y manga protagonizado por niños ninjas. Este juego apareció para Satellaview, pero también tuvo versión para cartucho (solo en Japón).



Golf Daisuki! O.B. Club: Juego donde controlamos a humanos (o gatos) en diferentes campos de minigolf de diferentes temáticas (Ruinas, Espacio, el interior de una casa gigante...). Se planeó lanzarlo en cartucho e incluso se anunció en algunas revistas occidentales como *Out of Bounds Club*, pero finalmente quedó como exclusivo de Satellaview.

BS Cu-On-Pa: En este juego de puzzle controlamos a un cubo formado por caras de diferentes colores, que se mueve por un tablero de casillas, en el cual aparecerán casillas de colores que tendremos que eliminar poniendo el cubo encima con el color correcto. Este juego apareció para Satellaview, pero también se lanzó en formato cartucho.

BS F-Zero Grand Prix 1 y 2: Estos dos juegos tomaban como base el *F-Zero* de SNES y nos permitían jugar controlando a cuatro nuevos corredores (Blue Thunder, Luna Bomber, Green Amazone y Fire Scorpion) y competir en nuevos circuitos. Según algunas fuentes, en algún momento Nintendo planeó usar los circuitos nuevos para crear un "*F-Zero 2*" y lanzarlo en cartucho, pero eso nunca sucedió.



Radical Dreamers: Este juego apareció en 1996 y es una secuela o historia relacionada con *Chrono Trigger*. El juego tiene una ambientación oscura y misteriosa, en cuanto a su jugabilidad, nada tiene que ver con *Chrono Trigger*, pues se basa especialmente en textos, como si fuese una novela.

Kaizou Choujin Shubibinman Zero: Este juego (también conocido como *BS Shockman*) es de plataformas y beat'em up. Los jugadores controlamos a unos héroes con poderes especiales (que podemos combinar si jugamos a dobles). Este juego apareció en 1997 de manera exclusiva para Satellaview, pero en 2017 se lanzó en cartucho para Super Nintendo con motivo de su 20 aniversario.

Dr Mario BS: La versión para Super Nintendo de *Dr. Mario* apareció en el cartucho *Tetris and Dr Mario* en occidente, pero ese cartucho no se lanzó en Japón, de manera que Nintendo lanzó *Dr Mario* en Satellaview. El juego en sí, consiste en eliminar los virus, colocándoles encima pastillas del mismo color.



BS Dragon Quest: Versión para Super Nintendo del primer *Dragon Quest*, lanzada en 1998 para Satellaview. Al igual que otros juegos del sistema, nos permite jugar durante un tiempo limitado a diferentes escenarios, donde además sucederán eventos especiales en momentos concretos.

BS Zelda no Densetsu: Este juego es una versión nueva de *The Legend of Zelda* de NES, con cambios en el desarrollo del juego y nuevos protagonistas (las mascotas de Satellaview). Además contaba con narraciones en directo y eventos que sucedían en momentos concretos.

BS Zelda no Densetsu Inishe no Sekiban: Este juego (conocido comúnmente por los fans de la saga como *Zelda: Ancient Stone Tablets*) es secuela de *Zelda: A Link to the Past*, en la cual controlamos a una de las mascotas de Satellaview. En la historia de este juego, hace años que Link desapareció tras derrotar a Ganon e Hyrule ha vivido en paz desde entonces, pero la princesa Zelda tiene sueños premonitores que le dicen que algo malo va a pasar y poco después encuentra a nuestro protagonista, al cual considerara “el elegido” para salvar el mundo. Al igual que *BS Zelda no Densetsu*, contaba con eventos especiales y narraciones en directo.



All Japan Super Bombliss Cup 95: Este juego es una variante de *Super Bombliss*, un juego que se lanzó en Japón, donde se mezclaba la jugabilidad de *Tetris*, pero añadiéndole bombas que podíamos hacer crecer y explotar para vaciar la pantalla y derrotar al rival.

Shanghai Banri no Chojo: Juego de puzzles del estilo Shanghai (o Mahjong solitario) que apareció para Satellaview, pero también en cartucho. En este tipo de juegos nos encontramos con un puzzle hecho de piezas de Mahjong, nuestra tarea es quitar todas las piezas a base de sacar dos piezas iguales, pero solo podremos elegir piezas que tengan al menos, dos de sus lados libres, sin tocar otras piezas (o lo que es lo mismo, debemos elegir piezas que estén en la parte exterior del puzzle).

Super Ninja Kun: En este rápido juego de plataformas y acción controlamos a un ninja cabezón que tendrá que enfrentarse a hordas de enemigos. Fue lanzado para Satellaview y también tuvo versión en cartucho.

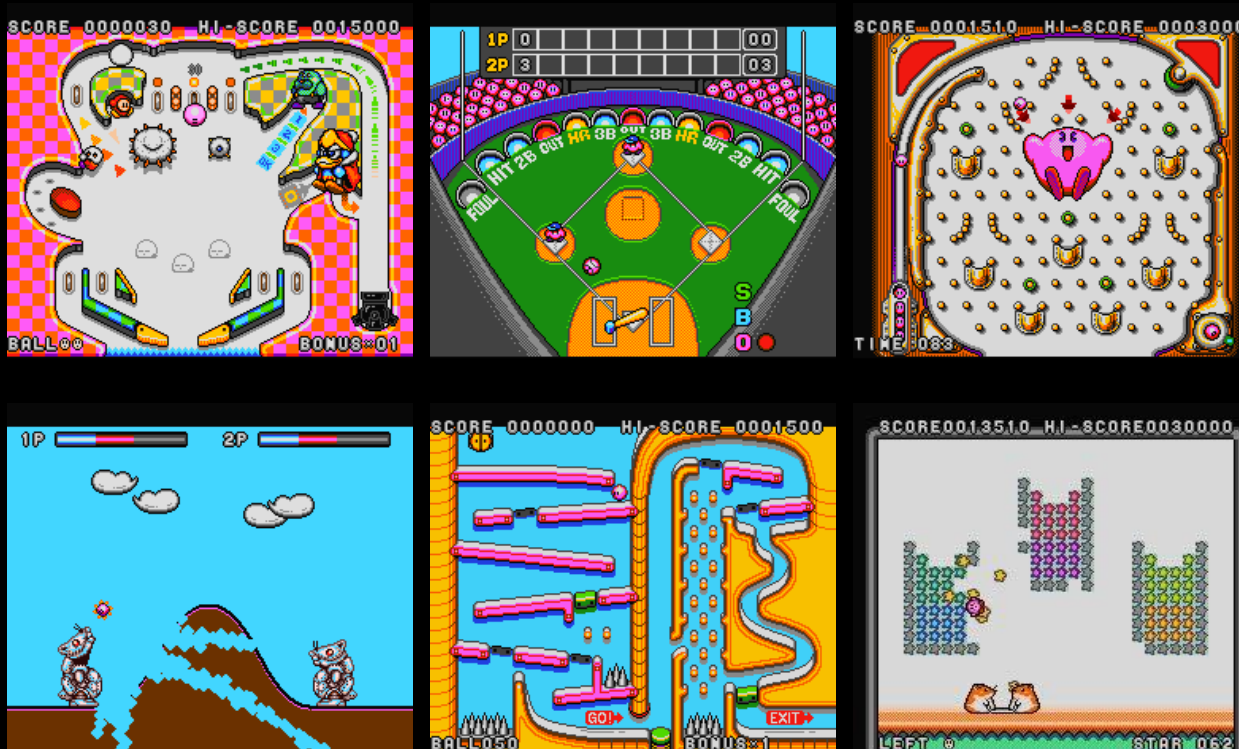


BS Marvelous Mohitotsu no Takarajima: Eiji Aonuma creó *Marvelous* antes de dedicarse a dirigir la serie *Legend of Zelda* y se nota mucho la influencia de los juegos de Link en este, pues nos encontramos con exploración y aventuras en una isla. El servicio de emisión en directo permitía que sucediesen eventos concretos, que cambiase el tiempo y que recibiésemos pistas gracias a las narraciones.

BS Panel de Pon Event 98 y Yoshi's Panepon BS: Versiones especiales de *Panel de Pon* (el juego que se convirtió en *Tetris Attack* en occidente) y *Yoshi's Panepon* (versión japonesa de *Tetris Attack*) pensadas para jugar en competiciones. Pese a haber sido lanzadas en 1998, el juego estos juegos son casi iguales que los lanzados en cartucho.

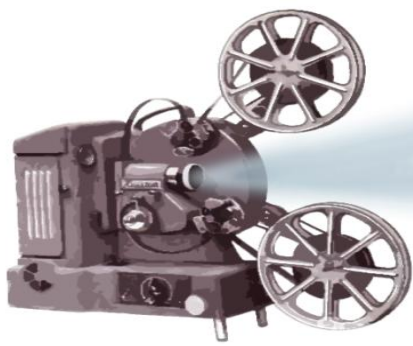


Kirby no Omochabaco: Conjunto de minijuegos protagonizados por Kirby, hay de todo un poco, un Pinball, uno de béisbol, uno de Pachinko, otro donde tenemos que derrotar al rival a disparos, otro donde controlamos bolas que han de pasar por plataformas y evitar peligros e incluso uno tipo *Arkanoid*.



Se lanzaron muchos más juegos para Satellaview, pero debido a su naturaleza temporal (solo disponibles en fechas concretas y para los suscriptores del servicio) algunos de ellos no se han preservado y no hay casi información de ellos.

Skullo



REVISIÓN

CASTLEVANIA (NETFLIX) Temporada 4

En números anteriores ya he comentado las primeras tres temporadas de la serie de animación de Netflix basada en *Castlevania*.

La primera temporada resumió los eventos que sucedieron en *Castlevania III*, la segunda y la tercera trataron sobre la caída de Drácula y la rebelión de los vampiros y en esta última veremos cómo se las apañan los héroes y villanos presentados en las anteriores en un mundo sin Drácula.

Título: *Castlevania (Temporada 4)*

Directores: Sam Deats y Amanda Sitareh B.

Guion: Warren Ellis

País: Estados Unidos

Año: 2021

Capítulos: 10

Duración de los capítulos: 25-30 minutos

Historia del videojuego:

Trevor Belmont, decide acabar con Drácula y su ejército de monstruos. Durante su aventura se encontrará a otros con el mismo fin, de manera que formará un grupo con Grant (un tipo muy ágil y hábil en el manejo de cuchillos), Sypha (una hechicera) y Alucard (el hijo de Drácula).

Historia de la serie:

Trevor Belmont y Sypha recorren el mundo descubriendo que la derrota de Drácula no ha causado la paz, porque además de haber muchos vampiros sueltos, también hay fanáticos que tratan de revivir al poderoso señor de los vampiros. Alucard por su parte, decide ayudar a los poblados cercanos a su castillo para que no caigan consumidos por el auge de monstruos y los vampiros siguen envueltos en una lucha por su territorio.

Al igual que sucedía con la temporada anterior, nos encontramos ante una historia que no ha sido relatada en los juegos, pues toma parte tras la derrota de Drácula.



Resumen de la serie (contiene Spoilers)

Trevor y Sypha continúan su travesía por el mundo destruyendo a los monstruos que salen a su acecho, pero además también se encuentran con cultistas que tratan de resucitar a Drácula. El desgaste de los constantes combates se hace notar rápidamente en la pareja protagonista que ve como destruir a Drácula no supuso un cambio en su mundo.



Carmila intenta conquistar gran parte de Europa, quedándose con los terrenos arrasados durante la guerra, lo cual hace que la relación con sus hermanas (Striga, Morana y Lenore) se debilite tanto, que incluso se plantean desobedecerla, al considerar que sus planes de dominación son tan irrealistas como irracionales. Por su parte, los dos antiguos creadores de monstruos de Drácula, Hector e Isaac vuelven a verse las caras, tras haber cambiado ambos tras la muerte de Drácula, Hector se muestra arrepentido de haberle traicionado y trata de ayudar a su resurrección, mientras que Isaac, fiel seguidor de Drácula ha decidido que hay que pasar página. La idea de resucitar a Drácula también pasa por la cabeza de varios seguidores del conde, como un tal Varney, un vampiro de Londres que tiene unos ambiciosos planes para volver a sumir el mundo en el caos y el terror.



Alucard decide ayudar a un poblado que sufre el ataque constante de los monstruos, haciendo amistad con algunos de sus miembros y encontrándose con Saint Germain, quien parece tener sus propios motivos para resucitar a Drácula, pero obviamente los mantiene en secreto.

Casi todas estas tramas se juntarán en la parte final, donde los héroes defenderán el castillo de Drácula frente al ataque de un ejército de monstruos que planea resucitar al Conde. **FIN**

Personajes:



Trevor: Último descendiente del Clan de los Belmont, tras hacer equipo con Alucard y Sypha ha conseguido cumplir su misión de detener a Drácula, sin embargo aún quedan muchos vampiros y monstruos que atacan a los humanos.

No sabemos el carácter de Trevor en su versión 8 bits, pero obviamente se dedica a cazar monstruos con su látigo, así que más o menos, viene a ser lo mismo.



Sypha: Hechicera que acompaña a Trevor en su lucha contra los monstruos, es inteligente y conoce muchos tipos de magia.

Sypha está bien representada, es la hechicera del equipo y ayuda a Trevor a matar monstruos, por lo tanto encaja con su rol en *Castlevania III*.



Alucard: Tras su retiro temporal en el solitario castillo que heredó de su padre, Alucard decide volver a hacer el bien ayudando a los humanos que luchan contra los monstruos.

Su parecido con el Alucard de *Symphony of the Night* es más que notable, tanto en aspecto como en armas o poderes.



Saint Germain: Hombre con conocimientos sobre ocultismo que está obsesionado con encontrar a un ser querido en los portales dimensionales, para lo cual no dudará en engañar al resto haciéndose pasar por un aliado o una víctima.

En *Castlevania: Curse of Darkness* aparecía un personaje de mismo nombre con la habilidad de viajar en el tiempo, lo cual supongo que inspiró la idea de los portales dimensionales en la versión del personaje para la serie.



Carmilla: Tras haber traicionado a Drácula, ahora Carmilla ha decidido controlar todos los países posibles, ya no de Europa, si no del mundo, lo cual hará que sus hermanas duden de su cordura.

Tiene un ligero parecido físico con la versión de *Castlevania: Lord of Shadows* y ambas comparten algunos rasgos de su personalidad, como que son inteligentes y manipuladoras.



Varney: Es un vampiro de Londres y también un fiel seguidor de Drácula, a quien planea resucitar para poder mejorar su estatus. Es bocazas y hasta ridículo, pero también esconde muchos secretos, entre ellos su verdadera identidad, que se desvelará al final de la temporada.

Varney fue creado para la serie (seguramente basándose en los relatos *Varney the Vampire* de 1845), aunque su verdadera identidad si está basada en un personaje de los juegos.



Héctor: Antiguo creador de monstruos para Drácula que decidió traicionarle para ayudar a Carmilla y sus hermanas. Héctor, ahora arrepentido por lo que hizo, busca redimirse ayudando a la resurrección de Drácula.

Héctor es similar en diseño y poderes a su versión en *Castlevania: Curse of Darkness*.



Isaac: Fiel seguidor de Drácula y creador de monstruos para sus ejércitos. Tras la muerte de Drácula, Isaac decide hacer lo posible para vengarse, pero con el paso del tiempo irá reflexionando sobre la vida y cambiará su propósito y el de su ejército de monstruos.

Su diseño es totalmente opuesto al del videojuego, aunque se mantienen sus poderes y su lealtad a Drácula.

Conclusión:

Con esta cuarta temporada de *Castlevania* he tenido una sensación similar a la que tuve con la anterior, la serie no está mal y entretiene, pero la trama está tan alejada de los juegos que casi puedes olvidarte que está basada en *Castlevania*.



Isaac me ha parecido uno de los mejores personajes de la serie



Los protagonistas juntos por última vez (4 temporadas y no han incluido a Grant...)

En cierto modo creo que habría sido mejor juntar las dos primeras temporadas en una sola (y tendríamos los eventos de *Castlevania III* y la muerte de Drácula) y las dos siguientes en otra (viendo la guerra entre vampiros y los intentos por resucitar al conde).

Al menos si puedo decir que esta temporada ofrece algo similar a un final (cosa que no se podía decir de la anterior) y que sinceramente, veo difícil que saquen una quinta con los mismos protagonistas (sería más fácil y hasta recomendable, elegir a otro cazavampiros como Christopher, Simon o Richter y contar una aventura nueva situada años más tarde de los sucesos de esta serie).



Enfrentamiento épico entre Trevor y un famoso enemigo de los videojuegos

El tono general de la serie sigue siendo adulto, con escenas sangrientas y algunos homenajes al juego, pero si la tengo que valorar por su fidelidad a cualquiera de los videojuegos, sale mal parada, ya que básicamente la historia que se trata es nueva. Así que, aunque me ha gustado, creo que la catalogaré como floja, ya que aunque no sigue la historia del juego, si que tiene algunas conexiones con el mismo e incluso usa a uno de los principales enemigos finales de la saga, como principal antagonista.

VALORACIÓN:



FLOJA

Skullo

IKARI WARRIORS (Ralf y Clark)



Uno de los temas más recurrentes en los videojuegos es la guerra, ya sea basada en conflictos reales o ficticios. Si pensamos en las grandes compañías de videojuegos de los años 80, es difícil encontrar una que no lanzase al menos 1 juego de temática bélica.

En el caso de SNK, son bastantes los juegos de esa temática que aparecieron para diferentes sistemas, pero para este artículo voy a mencionar primero al juego de 1985 *TNK III* (*Tank* en Japón) o *Iron Tank* (1988). La elección de esos dos juegos no es casual, pues en ambos aparece un personaje llamado Ralf, lo cual significa que fueron la semilla de lo que luego se convirtió en *Ikari Warriors* (1986), un juego donde controlábamos a dos soldados tan peligrosos que se bastaban para ganar una guerra ellos solos, esos “guerreros de la ira” eran Ralf y Clark (en occidente Paul y Vince). *Ikari Warriors* tuvo cierto éxito en recreativas y eso llevó a la aparición de ports a otras plataformas domésticas (con mayor o menor suerte), y también abrió la puerta a dos secuelas: *Victory Road* (1986) e *Ikari III: The Rescue* (1989).



TNK III (Arcade)



Iron Tank (NES)



Ikari Warriors (Arcade)



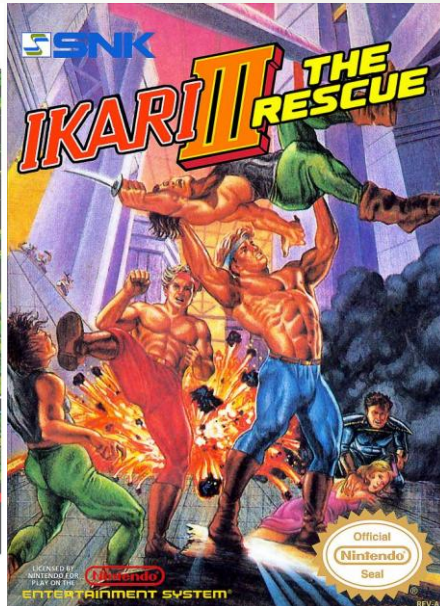
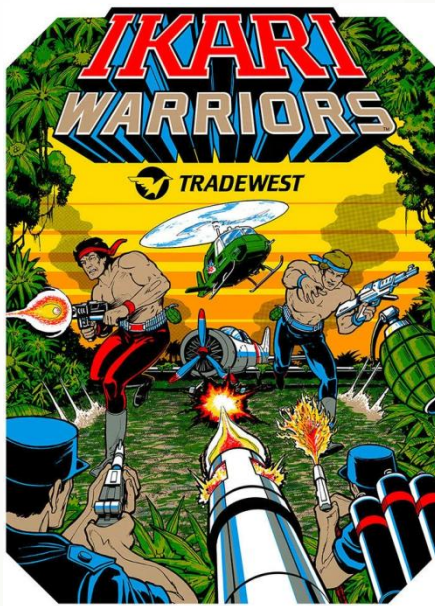
Victory Road (Arcade)



Ikari III: The Rescue (Arcade)



Pese a tener protagonizar una trilogía, Ralf y Clark no eran personajes especialmente llamativos, ya que básicamente eran solo un par de “Rambos genéricos” sin nada que los diferenciase de otros como ellos, incluso el nombre Ikari Warriors proviene del título japonés de la primera película de Rambo (*Rambo: Ikari no Dasshutsu*).



Evolución de los Ikari Warriors de “Rambos genéricos” a luchadores de *The King of Fighters*

Afortunadamente, cuando en SNK estaban planeando hacer un juego de lucha (el género predominante de los salones recreativos en aquel momento), se acordaron de los dos soldados genéricos y decidieron incluirlos en una plantilla que ya contaba con los protagonistas de *Art of Fighting* y *Fatal Fury*. Había terminado la época de Ralf y Clark, y llegaba el momento de conocer a los nuevos Ralf Jones y Clark Still (también conocido como Clark Steel, seguramente para hacer una referencia a Superman/Clark Kent, “The Man of Steel”).



Art of Fighting contra *Ikari Warriors*



Heidern, Ralf y Clark tras ganar el combate

Para su regreso en *King of Fighters 94*, se rediseñó a ambos personajes para quitarles el aspecto de soldado genérico (al parecer se plantearon dejarlos sin camiseta, pero finalmente se optó por el diseño que vemos en el juego), y aunque seguían compartiendo cuerpo y algún ataque especial, bastaba con verlos en acción unos segundos para ver que Ralf (ahora con un pañuelo en la cabeza) y Clark (con gorra y gafas de sol) habían dado un paso evolutivo importante, teniendo ahora un estilo de lucha distinto que encajase con su personalidad (Ralf era testarudo y temerario, lo cual se demostraba en sus ataques, fuertes y directos hacia el rival y Clark era tranquilo y calculador, de manera que lo centraron en ataques técnicos de lucha libre, algunos muy parecidos a los vistos en el manga y anime *Musculman/Kinnikuman*). Como los equipos eran de 3 luchadores, se decidió darles un superior (Heidern), cuyo parecido con el Coronel Trautman de *Rambo*, también es más que notable en su diseño.



Leona se une al equipo en *KOF 96*



Clark, Whip, Leona y Ralf en *King of Fighters 2000*

El éxito de *King of Fighters* catapultó a los Ikari Warriors a un nuevo nivel de popularidad, y con cada entrega que pasaba, veíamos ligeros cambios jugables entre Ralf y Clark, de manera que en cada entrega se iban diferenciando hasta que llegó el punto en el cual pasaron de ser “clones” a compartir solo algún ataque concreto. Gráficamente también se optó por rediseñar ligeramente a ambos en *King of Fighters 99*, donde pese a compartir uniforme se diferenciaban por el color (Ralf iba de verde y Clark de azul, recordando al protagonista del videojuego de 1988 *P.O.W, Prisoners of War*), en *King of Fighters 2000* se cambió ligeramente el color de la ropa de Ralf y esos diseños fueron los que permanecieron hasta la llegada de *King of Fighters XII* y *XIII* donde ambos personajes aparecían con un aspecto enorme y excesivamente musculado, que al parecer no gustó demasiado entre los fans, de manera que desapareció en juegos posteriores.



Clark y Ralf en *King of Fighters XII y XIII*

A nivel de historia, estos personajes también crecieron, pues se añadieron nuevos miembros importantes en su equipo con la salida de Heidern y la inclusión de su hija adoptiva, Leona y posteriormente se añadió a Whip, cuando los equipos de luchadores eran de cuatro. Pese a la renovación de los Ikari Warriors, el origen de estos personajes no quedó olvidado del todo, pues en *King of Fighters 97* si completábamos el juego con un equipo formado por Ralf, Clark y Athena (Old Hero Team), podíamos ver un final donde los tres personajes aparecían con su diseño original.



Final de Old Hero Team en *KOF 97*



Ralf y Clark en *King of Fighters 99*



¡Galactica Phantom!



Ralf contra Andy Bogard en *King of Fighters XII*

King of *Fighters* era una saga anual y al avanzar su historia se introducen personajes nuevos y se quitan *algunos* antiguos, de manera que sobrevivir en ella, compitiendo con los personajes más famosos por un puesto fijo en la plantilla es una dura misión, pero de alguna manera Ralf y Clark han sabido aguantar el tipo, ya que han permanecido juntos en todos los juegos de la saga, Heidern debería estar orgulloso de sus soldados. A nivel de popularidad, diría que Ralf es notablemente más querido que Clark, principalmente por su estilo de juego (más accesible y llamativo que las llaves de Clark) y porque su especial imbloqueable (Galactica Phantom) ha sido objeto de alabanzas y llantos a partes iguales, dándole así un plus de notoriedad al personaje, que incluso llegó a tener dos versiones distintas de sí mismo (Ralf y Armor Ralf) en *King of Fighters Maximum Impact 2*.



Ralf Vs Clark en *KOF: Maximum Impact 2*



Clark agarrando a Leona en *KOF: Maximum Impact*



Leona, Ralf y Clark en *King of Fighters XIV*

Habiéndose establecido como personajes fijos en *The King of Fighters*, estos soldados habían logrado superar todas sus metas, pero mientras ellos se peleaban con otros luchadores, en el mundo de SNK las guerras no se habían detenido y ante la ausencia de los Ikari Warriors, el mundo conoció a Marco Rossi y Tarma Roving, quienes lucharía contra el ejército enemigo en el fantástico *Metal Slug: Super Vehicle 001* (1996).

El éxito de *Metal Slug* fue tan grande que enseguida se lanzaron secuelas, que aumentaron los vehículos, las transformaciones y también el número de soldados a elegir (con la inclusión de Eri Kasamoto y Fio Germi). En *Metal Slug 4* (2004) incluso se prescindió de dos de los soldados principales (Tarma y Eri) para incluir nuevos personajes en la saga (Trevor Spacey y Nadia Cassel). Pese a la mala situación interna que estaba afrontando SNK (bancarrota, cierre, cambio de compañía...) la saga *Metal Slug* parecía ser la única junto con *King of Fighters*, que no estaba dispuesta a desfallecer.



Ralf y Clark en *Metal Slug*

Teniendo en cuenta el pasado bélico de Ralf y Clark y el hecho de que en la saga *Metal Slug* iban introduciendo nuevos personajes, ¿no tendría sentido que los Ikari Warriors apareciesen en algún momento? Pues supongo que no, al ser dos franquicias separadas, pero en el mundo de los videojuegos todo es posible y afortunadamente alguien de SNK tuvo esa misma idea y decidió que Ralf, Clark formasen parte de *Metal Slug 6* (2006) y *Metal Slug 7* (2007).



Ralf y Clark en *Metal Slug* ¡Los Ikari Warriors vuelven a dar guerra!

La satisfacción de ver a los dos Ikari Warriors de nuevo en una guerra, mezclada con el genial diseño que tienen los personajes de *Metal Slug* es enorme, pero si a ello le sumamos que les han dejado un ataque característico de su paso por *King of Fighters* (Ralf puede hacer su Vulcan Punch y Clark puede agarrar y lanzar a los enemigos), la sensación de felicidad aumenta notablemente, en algunos juegos posteriores de *Metal Slug* incluso aparecía Leona Heidern, dejando claro que la idea de usar los Ikari Warriors había gustado entre los fans de *Metal Slug*.

Actualmente, Ralf y Clark siguen apareciendo en la saga *King of Fighters*, donde tienen un puesto asegurado gracias a la legión de fans que los prefiere por encima de otros luchadores más populares o importantes en la historia. Es innegable que el camino de ambos personajes no ha sido del todo fácil, pues pudieron quedarse en los "Rambos genéricos" de *Ikari Warriors*, o haber sido borrados de *King of Fighters* para incluir a otros luchadores, incluso su orgullo de soldados pudo haber quedado en entredicho al dejar que los protagonistas de *Metal Slug* luchasen las guerras por ellos, pero nada de eso sucedió, Ralf Jones y Clark Still han demostrado que son y serán los soldados definitivos del mundo SNK.

Skullo



CURIOSITY

CURIOSIDADES EN PORTADAS (Parte 15)

ESPECIAL HÉROES DE ACCIÓN 2

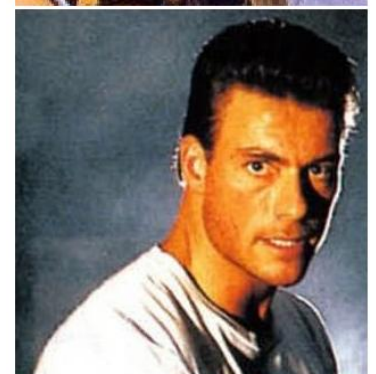
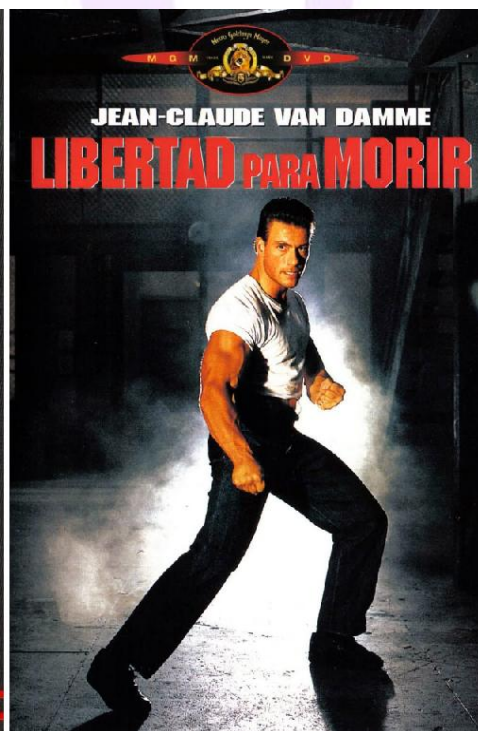
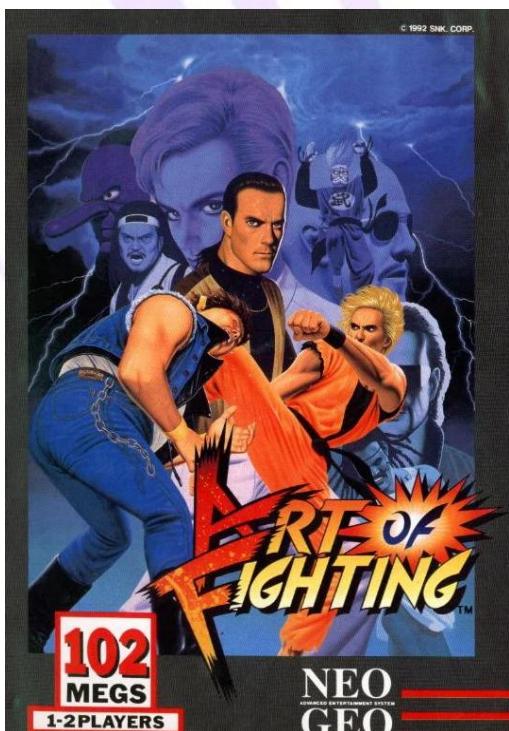
Hace mucho tiempo, en el lejano número 32 de esta revista, dediqué un artículo de Curiosidades de videojuegos, a actores de películas de acción que habían sido usados como reclamo de manera “extraoficial” en videojuegos, donde mostré algunos videojuegos que usaron sin ningún de vergüenza a Schwarzenegger, Stallone, Jean Claude Van Damme o Clint Eastwood en sus portadas e incluso dentro del propio juego, dando vida a algún personaje.

He recopilado algunas portadas más que encajan en la misma temática, de manera que he decidido que era buen momento para hacer una segunda parte de aquel Especial Héroes de Acción.

De Steven Seagal a Jean Claude Van Damme

El primer *Art of Fighting* siempre tuvo una temática y atmósfera digna de una película de acción de los años 80, el secuestro de la hermana del protagonista, los combates entre diferentes artistas marciales en una ciudad llena de delincuentes y dominada por la corrupción, todo eran topicazos de ese tipo de películas. Sus protagonistas eran Ryo (testarudo, tradicional y centrado en su entrenamiento) y Robert (millonario y mujeriego) también encajaban bastante en esa categoría peliculara (y al mismo tiempo venían a ser la versión SNK de Ryu y Ken de *Street Fighter*).

El caso de Robert García es un tanto particular, pues siempre escuché que se habían basado en Steven Seagal para crearlo, (lo cual es posiblemente cierto, al llevar el pelo largo como él), pero si nos fijamos en la portada del primer *Art of Fighting*, vemos que el modelo usado para representar a Robert Garcia en esa ilustración fue Jean Claude Van Damme.



De todas maneras no creo que Steven Seagal deba sentirse decepcionado por no haber sido la cara de Robert Garcia, especialmente cuando su rostro ha aparecido de manera clarísima en otros juegos, como por ejemplo *International Karate*, donde se usó su cara del cartel de la película *Above the Law* con un par de cambios (cicatriz y cinta en la cabeza) para que pareciese un artista marcial genérico, (lo cual me lleva a pensar que los otros dos luchadores del cartel seguramente también estén basados en fotos de otros actores o de artistas marciales reales).



También podemos ver que la cara de Seagal en *Le Maître Absolu*, y curiosamente también se copiaron del cartel de *Above The Law*, aunque esta vez usaron el truco de espejar la imagen y cubrirle media cara para que no se notase tanto, aunque como podéis apreciar, es bastante obvio que es Steven Seagal.



Schwarzenegger ha vuelto

En el anterior especial dedicado a Héroes de Acción, dediqué un apartado entero a Arnold Schwarzenegger, pues aparecía en portadas de muchos juegos, como *Contra* y *Contra Spirits*, en la portada japonesa de *Streets of Rage 2*, en *Double Hawk*, *Xyphoes Fantasy*, *Navy Moves* y *Fusion 2*.

La influencia de Schwarzenegger fue tan grande que su huella ha quedado de manera imborrable en los productos de los 90 y debido a ello, siempre que hago un artículo de esta sección me termino encontrando con Arnold, tal y como demuestra que aparezca en juegos como *Mercs*, *Bloody Wolf*, *Mechanized Attack*, *Galdregons Domain* y *Crime Wave*.



Arnold Schwarzenegger fue la inspiración para los soldados de *Mercs*



Bloody Wolf y Alan "Dutch" (*Predator*)

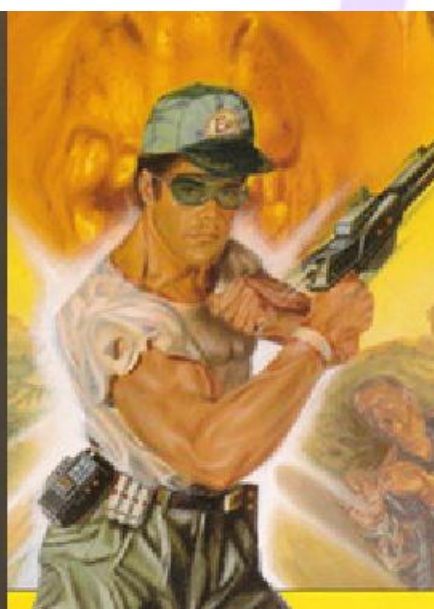
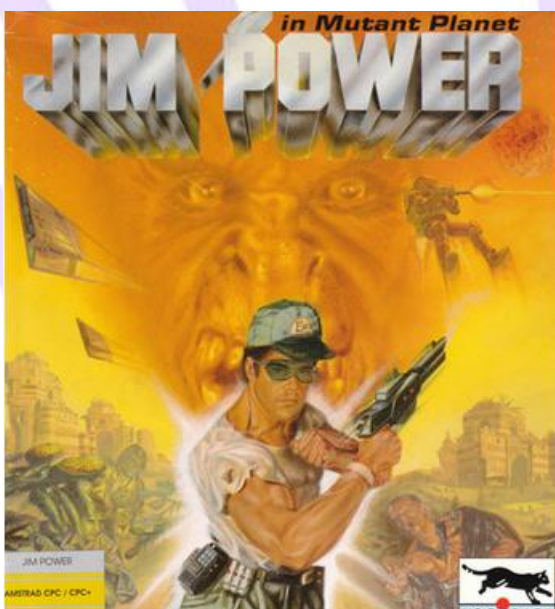
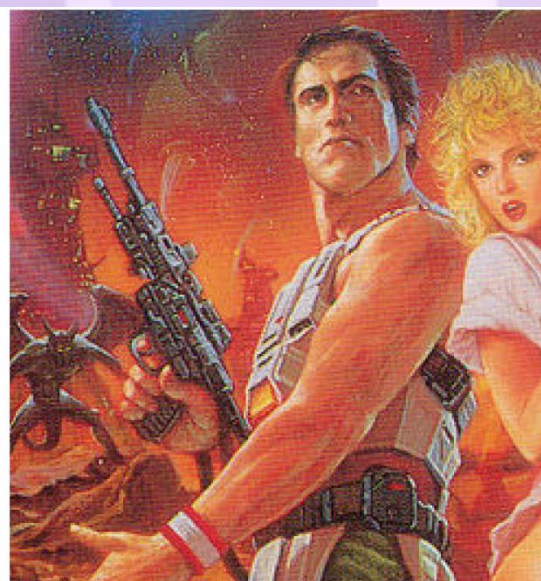
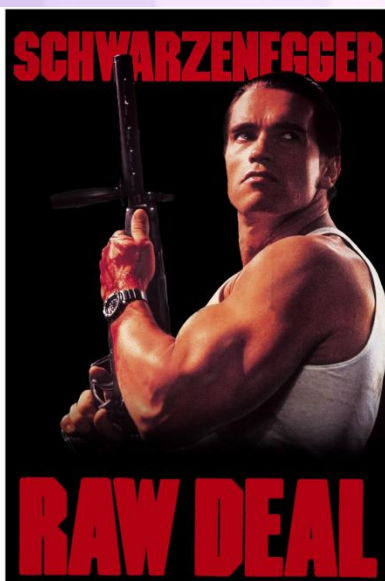
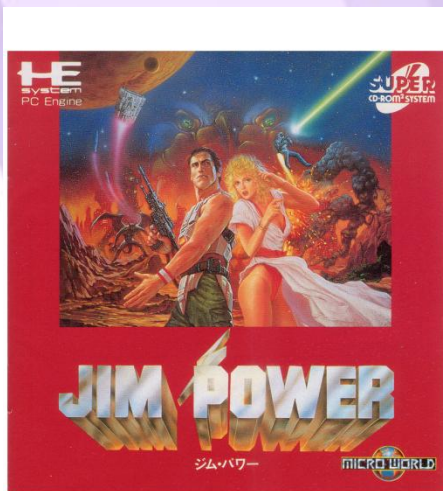
Mechanized Attack y *Terminator*



Crime Wave usa el cartel de *True Lies* (espejado)

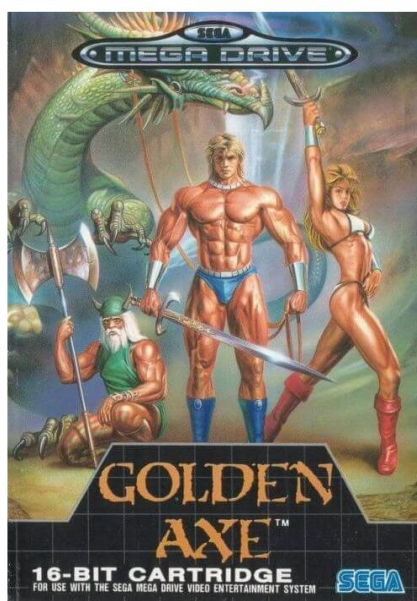
Galdregons Domain y Arnold como Conan

Incluso nos encontramos con Arnold en la portada japonesa de *Jim Power* (lo cual me sorprendió, pues en la portada occidental, usaron una imagen de Jean Claude Van Damme para la portada).



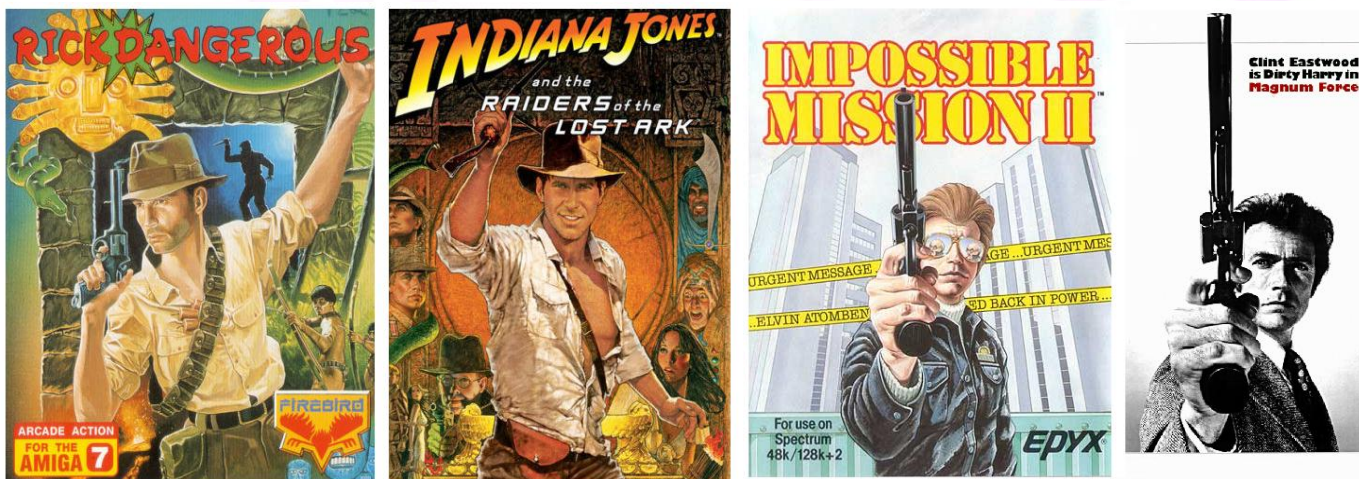
El personaje que inmortalizó a Arnold Schwarzenegger fue Conan el Bárbaro y tras esa película proliferaron los personajes similares en el cine, los cómics y los videojuegos.

Si hablamos de bárbaros en videojuegos, quizás el más clásico sea Ax Battler de *Golden Axe* (con permiso de Rastan, claro) y precisamente en una de las portadas de ese juego vemos que Ax Battler es otro actor del cine de acción, Dolph Lundgren (en su papel de He-Man en *Masters del Universo*).

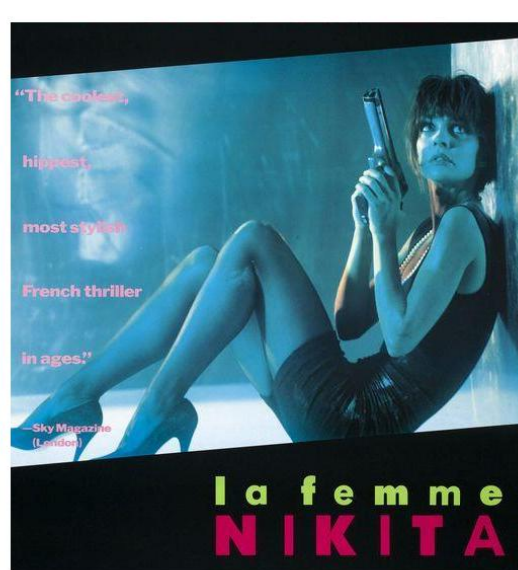


La inspiración puede salir de cualquier lado

Y para finalizar el artículo voy a hacer un popurrí final, con algunas estrellas del cine de acción que todos conocemos, como por ejemplo Mel Gibson como Mad Max (que fue clave para la portada de Road Raider), los primos de Robocop en la portada de *Image Fight*, Jackie Chan apareciendo por partida doble en el juego *Silent Dragon* (usando el poster de la película *The Big Brawl* y del álbum musical *Digest*, pero espejando la imagen), Clint Eastwood como Harry el Sucio en la portada de *Mission Impossible II* y por supuesto a Harrison Ford como Indiana Jones en *Rick Dangerous*.

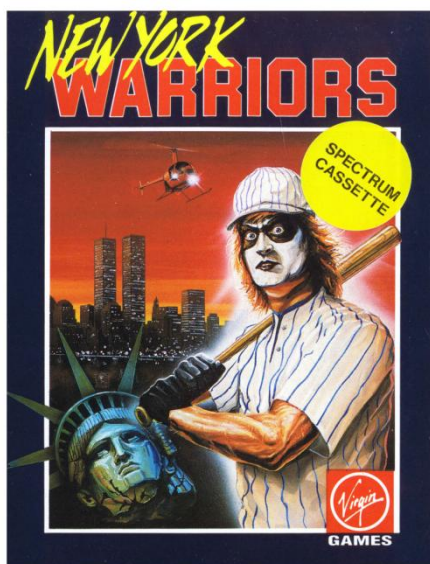


También me parece destacable que Ada Wong de la saga *Resident Evil* se parezca a *Nikita* (Anne Parillaud) en algunas de las ilustraciones oficiales.



La verdad es que cuando me pongo a buscar portadas e ilustraciones para esta sección, encuentro muchas que son copias evidentes, pero también veo otras que seguramente no tengan nada que ver, pero que por algún motivo, mi cerebro quiere dar por válidas.

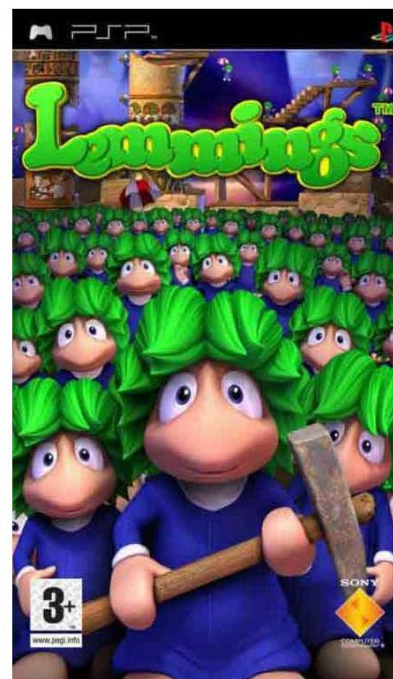
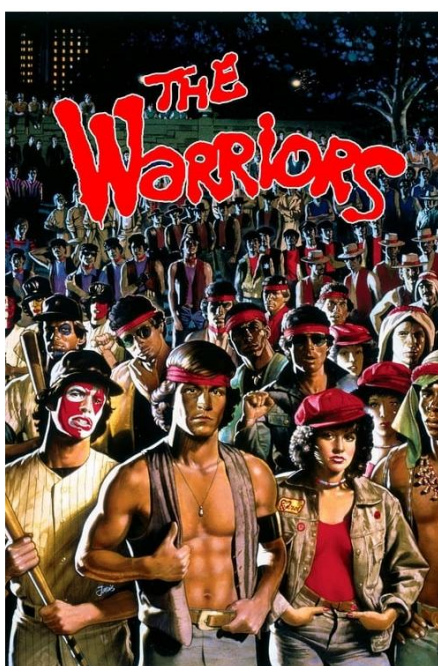
Por ejemplo, la portada del juego *New York Warriors*, está obviamente inspirada en



la película *The Warriors*, pero el juego de *Lemmings* para PSP seguramente no, aunque si pones el cartel de la película al lado, transmite una sensación muy similar y solo por eso voy a darne el gusto de compartirlo con vosotros como posible inspiración.

Y con esto termina este artículo de curiosidades, espero que os haya gustado ¡nos vemos en el siguiente número!

Skullo





ESPECIAL CARMAGEDDON POR SKULLO



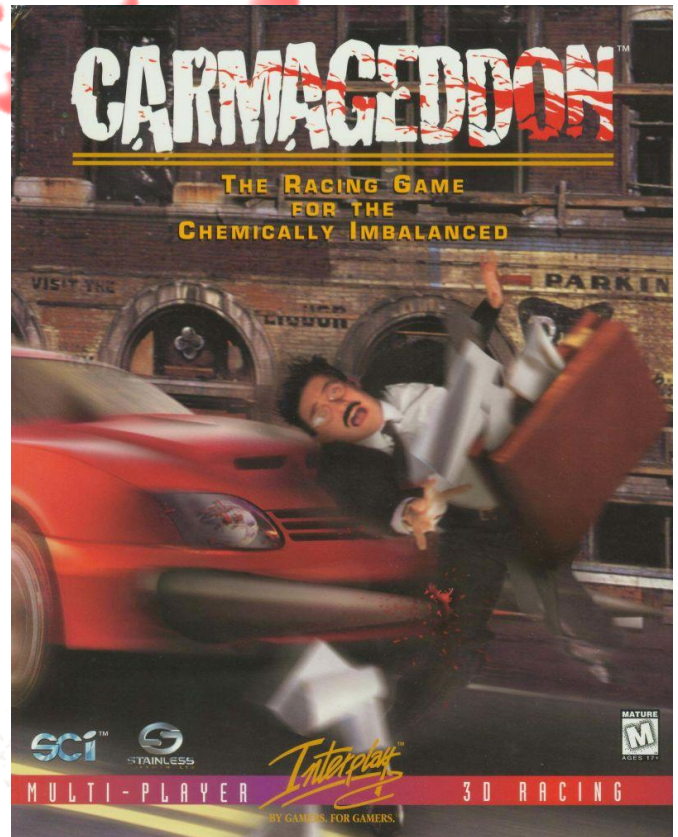
ESPECIAL CARMAGEDDON

La historia de *Carmageddon* empieza cuando Patrick Buckland y Neil Barnden crearon Stainless Software (también conocido como Stainless Games), y tras eso trataron de hacer un juego de carreras y destrucción de vehículos.

Sales Curve Interactive (SCI) se interesó en la idea, ya que creían que tenía un gran potencial. Tras aliarse con Stainless Software intentaron conseguir la licencia de *Mad Max*, para volver el juego más atractivo, lamentablemente no lo consiguieron, de manera que fueron a por la licencia de *Death Race 2000*, que finalmente tampoco pudieron conseguir. Llegado ese punto pensaron que la mejor decisión era crear su propio juego sin basarse en licencias, *Carmageddon* había nacido y con él, la controversia.

En los 90 hubo muchos videojuegos que causaron controversia debido a su violencia explícita o temática adulta, es difícil olvidar el revuelo que se organizó con *Mortal Kombat* y sus Fatalities, *Doom* y la caída al infierno de todo aquel que lo jugase (o eso decían algunos iluminados del momento) y por supuesto *Carmageddon*, donde podíamos atropellar a inocentes peatones que paseaban tranquilamente.

Tras la controversia y la polémica suele llegar la censura, que en el caso de *Carmageddon* afectó a casi todos sus juegos, desde los primeros para PC, hasta los ports para consolas. Es obvio que gran parte del encanto del juego era precisamente su violencia, por lo tanto es normal que se le diese una calificación conforme a eso (vamos, que lo marcasen claramente como juego para adultos), pero como sabéis la censura no funciona con lógica, si no basándose en gustos personales de quien censura y precisamente por eso, en lugar de darle la calificación de juego para adultos, se intentó prohibir la salida del primer juego en algunos países.



Cada juego de la saga *Carmageddon* que fue afectado por la censura tuvo un resultado distinto, aunque lo más habitual fue cambiar a los peatones humanos por zombis, tal y como explicaré en el comentario de cada juego. La censura atacó a esta saga con tanta rabia que casi parecería que nunca nadie había hecho algo parecido y se merecía un castigo por atreverse a cruzar esa línea. Sin embargo, tal y como comentaré a continuación, ese no era el caso.



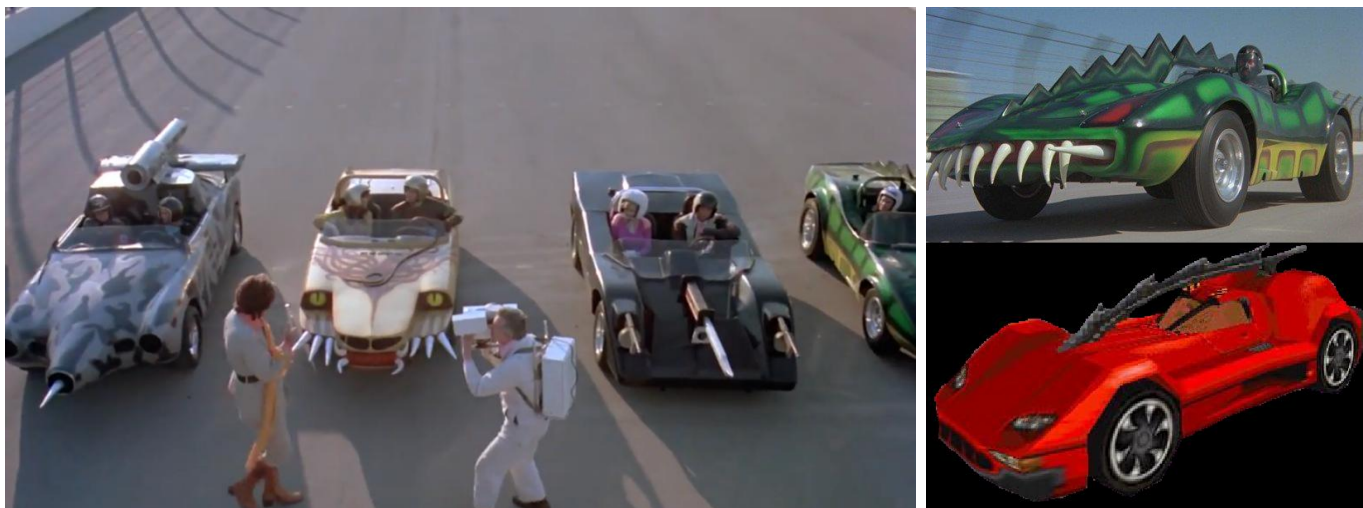
Cuando SCI trató de conseguir la licencia de *Mad Max*, es porque lo visto en la película de 1979 y sus secuelas, encajan hasta cierto punto con el concepto de *Carmageddon* (el mundo distópico y los combates vehiculares donde la piedad no formaba parte de los ideales de nadie). *Mad Max* fue la película que catapultó a Mel Gibson a la fama, y a día de hoy es una película de culto, que ha inspirado a muchos artistas, especialmente tras la aparición de *Mad Max 2* (1981), algo que se puede ver fácilmente en los diseños de *Double Dragon* o *Hokuto no Ken*, por decir algunos ejemplos. Actualmente *Mad Max* es una saga muy querida y cuenta con millones de fans por todo el mundo.

Aunque antes de aparecer *Mad Max*, ya existía una película australiana con algunas ideas similares: *The Cars that ate Paris* (1974) de Peter Weir. En ella vemos como un pueblo australiano alejado de la civilización, donde algunos habitantes alocados tratan de matar a los extranjeros que se acercan al pueblo, lo cual nos ofrece un montón de escenas de accidentes de coches, así como un grupo de locos conduciendo coches “tuneados” que no dudan en atropellar gente y destruir cosas por diversión.



Peter Weir trató que Roger Corman lanzase la película en Estados Unidos, pero no llegaron a un acuerdo, aunque Corman terminó involucrado igualmente en una película sobre carreras y atropellos, pues en 1975 produjo *Death Race 2000*, que tenía una temática idéntica a la que usaron en *Carmageddon* (incluso el coche del primer juego, es muy similar a uno de los vehículos de la película). Al parecer la principal inspiración para la película fue el relato *The Racer*, escrito en 1956 por Ib Melchior.

Death Race 2000 nos mostraba un mundo distópico, con una sociedad decadente donde los pilotos de carreras (entre los cuales nos encontramos a David Carradine y Sylvester Stallone) competían por matarse entre sí y de paso arrollar a los peatones (incluso veíamos la sangre fría que tenían los trabajadores de los hospitales poniendo a las personas mayores en la acera para que los corredores los arrasaran).

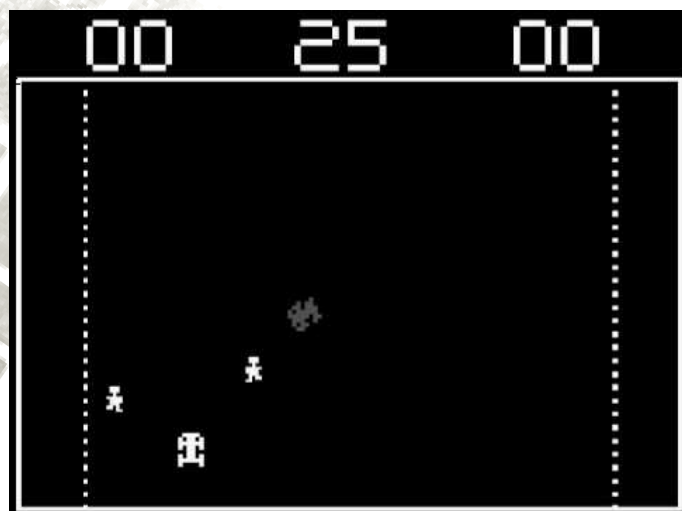


Esta película incluso tuvo un videojuego de recreativa lanzado por Exidy en 1976 donde controlábamos un coche y debíamos atropellar peatones (¿os suena de algo?). Lo curioso es que la historia tras el desarrollo de ese juego es muy parecida a la de *Carmageddon*, pues el juego inicialmente se llamaba *Destruction Derby* y trataba de coches chocándose entre sí, pero debido a algunos problemas lo modificaron para crear un nuevo juego que terminó siendo *Death Race 2000*.

Como no podía ser de otro modo, unos meses después de la aparición del juego, algunos periódicos empezaron a escribir sobre él con titulares tan llamativos como "Mata a peatones por solo un cuarto de dólar", a la polémica se sumaron expertos que aseguraban que jugar a ese juego afectaba negativamente al cerebro, otros aseguraban que ese juego era una falta de respeto a la vida, los políticos también entraron a comentar lo negativo que era ese juego para la sociedad, incluso colegas de la profesión como Nolan Bushnell (de Atari) atacaron al juego por su violencia, incluso habían recogidas de firmas para tratar de prohibir el juego.

Ante tanta polémica Exidy se defendió argumentando que las figuras atropelladas por los coches, no eran humanos, si no Gremlins (y al parecer en algunos manuales así estaba explicado). Debido a la limitación de los gráficos, las figuras blancas a las que había que atropellar, podían ser cualquier cosa, aunque lo lógico era pensar que fuesen humanos. La polémica sirvió para que ese juego pasase de ser algo marginal a estar en boca de todo el mundo y las ventas del mismo aumentaron, consiguiendo Exidy un enorme beneficio.

Que *Death Race 2000* fue la inspiración clave para *Carmageddon* es algo bastante obvio, pero que incluso el videojuego sufriese un destino similar al juego de Stainless Games es cuanto menos pintoresco.



Y ahora ha llegado el momento de hablar de los videojuegos que componen la saga *Carmageddon*.

CARMAGEDDON (1997)

En 1997, de la mano de Stainless Software y lanzado por SCI Games, llegó a PC (MS-DOS y Windows) el primer juego de la saga de combates vehiculares (y carreras) más bestia de la historia de los videojuegos.

Tenemos dos pilotos: Max Damage (que terminaría siendo el personaje más recurrente y conocido de la saga) y Die Anna y con ellos debemos destruir rivales, atropellar a los peatones o ganar carrera conduciendo como personas civilizadas. Conforme avanzamos vamos consiguiendo vehículos. La banda sonora del juego corrió a cargo de Fear Factory y Lee Groves.



Debido a su brutal temática, la British Board of Film Classification (BBFC) se negó a clasificar *Carmageddon*, tratando así de evitar que se publicase. La polémica fue tan grande que miembros del parlamento británico (como Greg Pope) dieron su particular opinión sobre el juego, el caso llegó a los juzgados y finalmente Sci Games pudo lanzar *Carmageddon*, pero con censura. Los cambios forzados por la censura fueron varios, como sangre verde y peatones zombis (en el Reino Unido) e incluso se lanzó una versión donde solo podíamos atropellar robots (más cercanos a R2D2 que a un humano) que obviamente no dejaban ni rastro de sangre.

La censura no contentó a los usuarios ni a los creadores, de manera que después del lanzamiento apareció en internet el Blood Patch, que restauraba la sangre roja y los peatones humanos y finalmente se lanzó una expansión llamada *Splat Pack* que además de restaurar sangre y peatones, aumentaba los coches y circuitos disponibles. El juego base y la expansión aparecieron a la venta juntos como *Carmageddon: Max Pack* (1998)



CARMAGEDDON II CARPOCALYPSE NOW (1998)

Stainless Software no tardó en lanzar una secuela para el primer *Carmageddon* (que gracias a la polémica estuvo en boca de todo el mundo y obtuvo una gran popularidad).

Los cambios con respecto al primer juego saltan a la vista, pues el apartado gráfico ha sufrido una renovación considerable, con unos vehículos poligonales mucho más llamativos (que ahora sufrirán daños más visibles) y colores muy vivos. Los peatones ahora son tridimensionales, de manera que cuando los atropellamos veremos cómo sufren las consecuencias de diferentes maneras (en lugar de acabar siempre aplastados como en el primer juego) lo cual los convierte en una parte mayor del espectáculo violento, incluso encontraremos ítems que afectarán a su aspecto y comportamiento. La banda sonora contaba con músicas de Iron Maiden y Sentience.

De nuevo, aparecieron algunas versiones censuradas con zombis y sangre verde, e incluso con Aliens en lugar de peatones humanos. Se volvió a repetir el caso del primer juego, primero apareció un parche no oficial que dejaba los peatones humanos y la sangre roja y posteriormente se lanzó una manera oficial de corregir la censura (*Carmageddon II – Official Graphics Pack*).



CARMAGEDDON -PLAYSTATION- (1999)



La polémica y la popularidad van de la mano y era cuestión de tiempo que *Carmageddon* llegase a las consolas, concretamente a PlayStation, Nintendo 64 y Game Boy Color.

Con su aparición en consolas, la polémica volvió a saltar de nuevo y finalmente la censura hizo acto de aparición en todas las plataformas, además ninguna de las versiones para consolas estuvo desarrollada por Stainless Software, lo cual significa que vimos tres maneras distintas de hacer lo mismo.

La versión para PlayStation fue desarrollada por Aqua Pacific y apareció en el año 2000 en Europa. Esta versión parece ser una especie de mezcla del primer *Carmageddon* y *Carmageddon II*, al basarse en el primero pero incluir elementos del segundo. El juego en sí no fue brillante y quedó muy lejos de las versiones de PC.

La censura también apareció en esta versión, de manera que los inocentes peatones, se convirtieron (una vez más) en zombis, al ser un lanzamiento para consola no había la posibilidad de añadir un parche para cambiar eso, pero al menos dejaron la sangre roja, en lugar de cambiarla por verde, como era habitual.

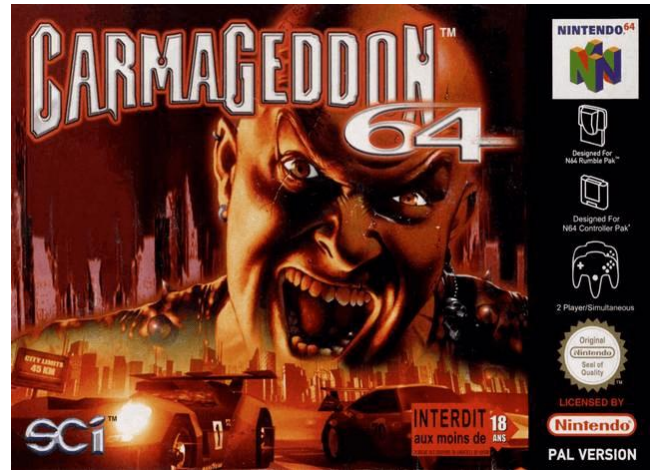


CARMAGEDDON 64 -NINTENDO 64- (2000)

Carmageddon 64 apareció para Nintendo 64 en el año 2000 y fue desarrollado por Software Creations y publicado por Titus.

Esta versión está basada en *Carmageddon II Carpocalypse Now*, pero no es exactamente igual que la versión de PC, así que en caso de querer compararlas podríamos considerar *Carmageddon 64* como versión libre y bastante mala de *Carmageddon II Carpocalypse Now*, ya que el acabado general del juego no es muy bueno en ningún apartado.

Una vez más, los peatones humanos se convirtieron en zombis con sangre roja (en Europa) o verde (en América), pero como no podía ser de otro modo (y continuando con la tradición de *Carmageddon 1* y *2*) alguien en Alemania consideró que atropellar zombis también era demasiado cruel, de manera que si en anteriores juegos se cambiaron por robots y extraterrestres ¿qué creéis que toca ahora? Pues obviamente ¡Dinosaurios! De hecho, me atrevería a decir que la versión con dinosaurios es la única que parece remarcable de este juego, no porque sea buena (es igual de mala que el resto) pero su variopinta censura la hace única.

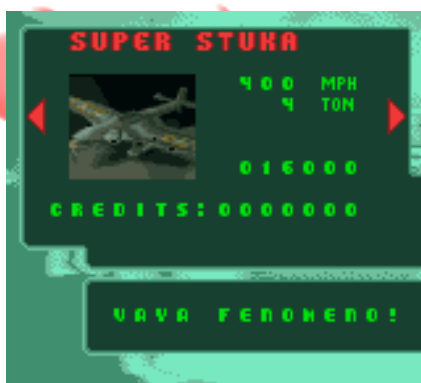


CARMAGEDDON -GAME BOY COLOR- (2000)

La tercera versión de *Carmageddon* que apareció para consolas llegó a Game Boy Color de la mano de Aqua Pacific.

Debido a las limitaciones técnicas de la consola, se decidió que el juego mostraría desde una cámara aérea, que permitiría ver mejor los circuitos y rivales. La idea básica de *Carmageddon* sigue en esta versión, pues podemos ganar las carreras pasando por los Checkpoints, destruir a los vehículos rivales y eliminar a los peatones. Sin embargo esas tareas son más difíciles de lo necesario, pues es fácil perderse por los circuitos (la flecha que nos guía queda tapada por elementos decorativos), es difícil usar los ítems para atacar y los peatones son tan pequeños que a veces ni los veremos. Al igual que en otros juegos de la saga, podemos ir comprando más vehículos conforme avanzamos en el juego.

Y una vez más, toca hablar de censura. En esta versión nos encontramos con zombies, aunque lo cierto es que son tan pequeños que perfectamente podrían considerarse personas normales y corrientes (supongo que por eso les pusieron sangre verde), pero una vez más Alemania consideró que atropellar zombies era muy cruel y su versión cuenta con robots (similares a los de la versión alemana del primer *Carmageddon* de PC).



CARMAGEDDON TOTAL DESTRUCTION RACING 2000 (2000)

Carmageddon regresó al PC con *Carmageddon 3 Total Destruction Racing 2000* (o *Carmageddon TDR 2000*), que fue desarrollada por Torus Games (en lugar de Stainless Software).

El juego sufre un cambio gráfico con respecto a la segunda parte (viéndose algo más oscuro, pero añadiendo más detalles y elementos climáticos), y nos ofrece lo que podemos esperar: carreras, atropellos de peatones y destrucción. También existe un modo de misiones y uno multijugador (online) donde podemos matarnos entre nosotros en diferentes escenarios. La banda sonora se aleja del rock y metal de los juegos anteriores, al estar formada por temas de Utah Saints y Plague.

En 2001 se lanzó *Carmageddon TDR Nosebleed Pack*, una expansión que aumentaba el contenido añadiendo más circuitos, ítems y vehículos. Este producto se vendió suelto, pero también se podía conseguir gratis de manera oficial. Años más tarde se lanzó un pack con *Carmageddon TDR 2000* y *Nosebleed Pack* juntos.



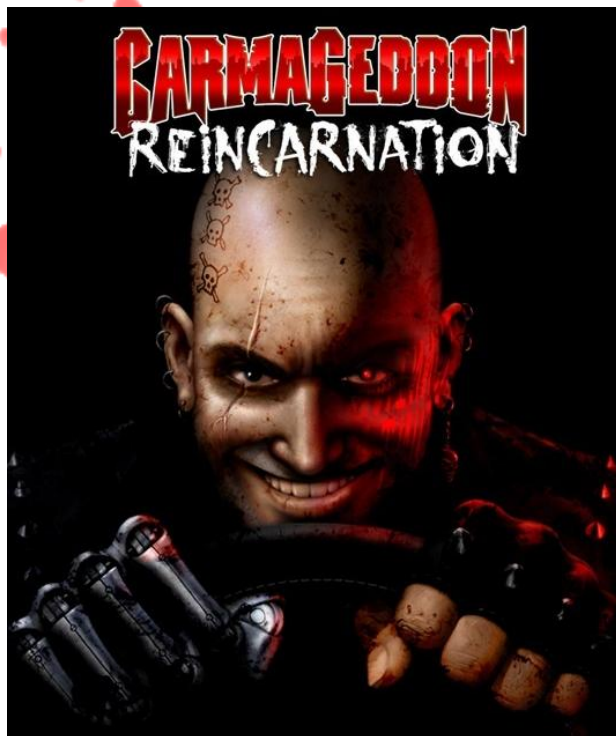
CARMAGEDDON REINCARNATION (2014)

En el año 2005, SCi se fusionó con Eidos Interactive, y la saga *Carmageddon* quedó en el olvido. En 2009 Eidos fue absorbida por Square Enix y tampoco parecían estar por la labor de resucitar a Max Damage y el resto de dementes pilotos.

Allá por 2012, los creadores de la saga (Stainless Games) hicieron una campaña de Kickstarter para poder lanzar un nuevo *Carmageddon*. Gracias al apoyo de los fans, obtuvieron el dinero que estimaron necesario para crear el juego (y algo más) y finalmente obtuvimos un nuevo *Carmageddon* de la mano de los creadores originales, para PC.

Todo lo que se podía esperar, estaba en este juego: las carreras locas que podemos ganar conduciendo mejor que el resto, eliminando a los vehículos enemigos o arrasando la población de viandantes (esta vez sin censura de por medio). Pero también se añadieron modos de juego como el carrera o el multijugador online.

El resultado general del juego fue mejor que algunos de los juegos anteriormente comentados (lo cual no es muy difícil) pero aun así, esta entrega queda lejos de lo que podía haber sido, debido a que no estaba bien optimizado y tenía algunos errores.



CARMAGEDDON MAX DAMAGE (2016)

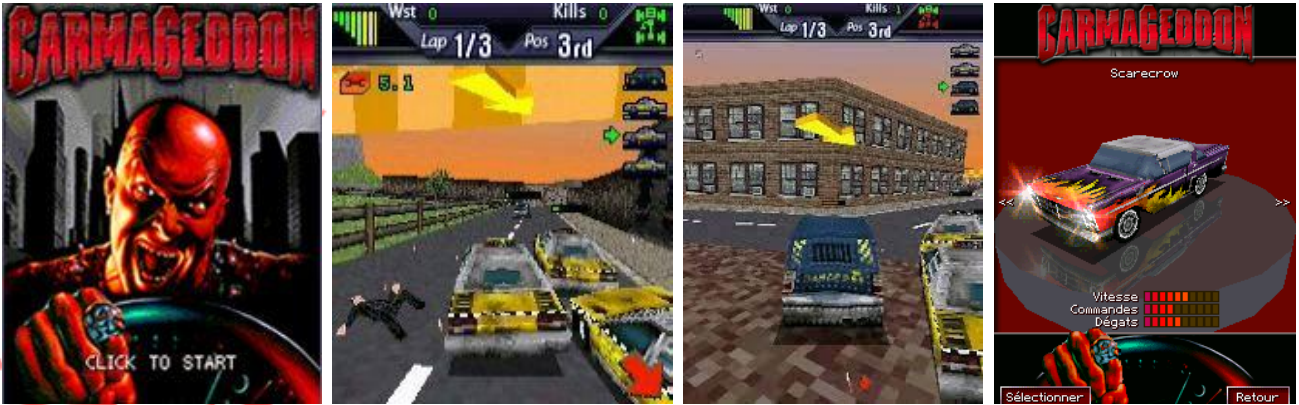
Tras haber recuperado la licencia y traído la saga de vuelta con *Carmageddon Reincarnation*, Stainless Games decidió volver a llevar su juego a consolas, aunque esta vez lo harían ellos mismos. *Carmageddon Max Damage* apareció en 2016 para Xbox One, PlayStation 4 y también tuvo versión para Windows.

Carmageddon Max Damage es en realidad, una versión mejorada de *Carmageddon Reincarnation* (de hecho, muchos de los que compraron *Reincarnation* para PC obtuvieron este juego gratis). Así que se mantienen las cosas buenas de ese juego y se ha mejorado el resto, además de corregir los molestos fallos que lastraron el juego anterior. Se mantuvieron los modos de juego del anterior y se añadieron modos de juego nuevos, como uno donde todos los coches compiten por atropellar a un peatón en concreto o por pasar primero por un checkpoint marcado o una especie de Rey de la colina, donde todos los coches irán a destruir al coche elegido. Fear Factory regresa para la banda sonora, donde también sonarán temas de Maximum Sexy Pigeon y Morgue.



OTROS JUEGOS

Los juegos anteriormente comentados son los que forman la saga principal de Carmageddon, pero existen algunos juegos más que me gustaría mencionar, como los Carmageddon para móvil o java (algunos de ellos con vista trasera y otros con vista aérea al estilo del Carmageddon de Game Boy) o el reciente *Carmageddon Crashers* para Android.



Carmageddon para Symbian OS y Series 60 (arriba) y *Carmageddon J2ME* (abajo)



Carmageddon para iPhone (arriba) y iPad (abajo)





Carmageddon Crashers para Android

También me gustaría mencionar los juegos de *Carmageddon* que se quedaron en el tintero, como *Carmageddon TV* para Gizmondo, *Carmageddon TDR 2000* para Game Boy Color (del cual se vieron imágenes en su día, pero nunca se llegó a lanzar) o un supuesto *Carmageddon 4* para PlayStation 2, Xbox y PC del cual nunca se llegó a saber demasiado.



Carmageddon TV (Gizmondo)



Carmageddon TDR2000 (Game Boy Color)

Y si os quedáis con más ganas de *Carmageddon*, podéis echar un vistazo a los cómics que aparecieron en los años 2000 y 2011, basados en esta brutal saga.



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!

The screenshot displays the website for Bonus Stage Magazine. At the top, there is a large, colorful logo for 'BONUS STAGE MAGAZINE'. Below the logo, there are several magazine covers, including one for 'JURASSIC PARK ESPECIAL'. A red box highlights a subscription form on the right side of the page. The form includes a text input field for an email address and a 'Suscribirme' button. Below the form, there is a list of magazine issues with their respective dates.

Bonus Stage Magazine N° 9
Número 09 de la revista, con un especial sobre los videojuegos basados en Jurassic Park y muchas cosas más

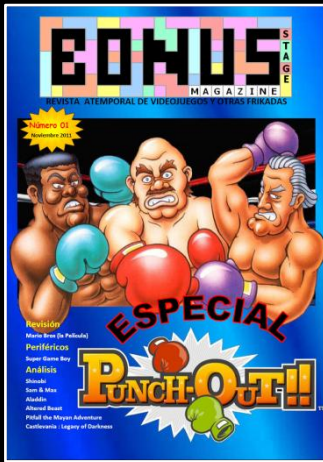
Introduce la email para seguir este blog y recibir la última en la red
Cada vez que salga un número nuevo

Suscribirme

ARCHIVOS

- enero 2010
- enero 2011
- enero 2012
- abril 2012
- julio 2012
- septiembre 2012
- noviembre 2012
- enero 2013

Y no olvidéis leer los números anteriores:



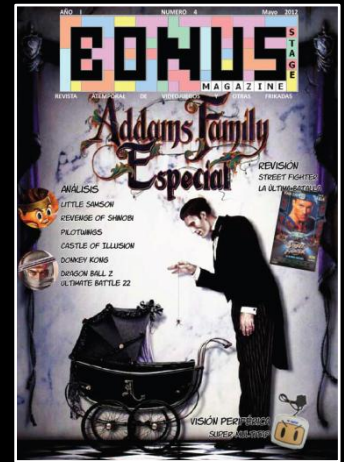
#01 Especial Punch Out!
Noviembre 2011 (36 págs.)



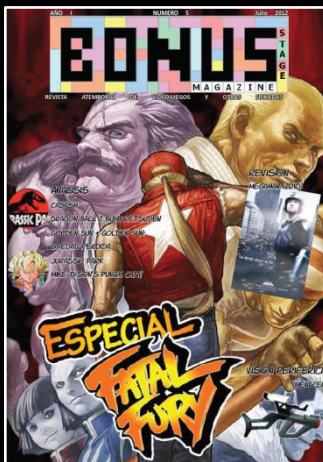
#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



#04 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



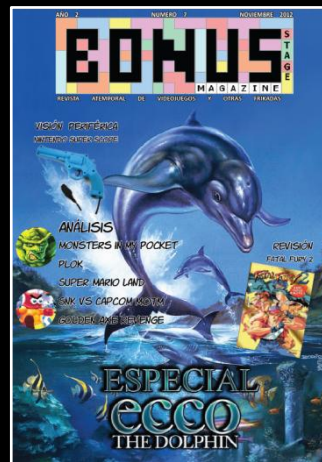
#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



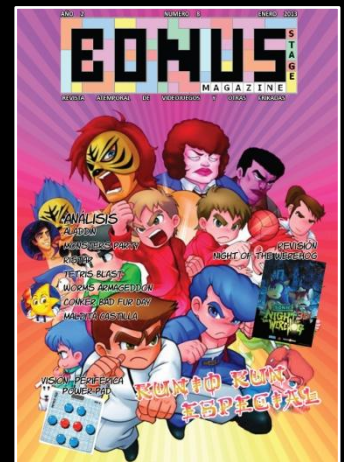
#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



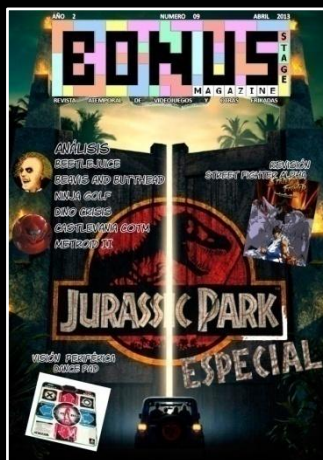
#06 Esp. EarthwormJim
Septiembre 2012 (45 págs.)



#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)



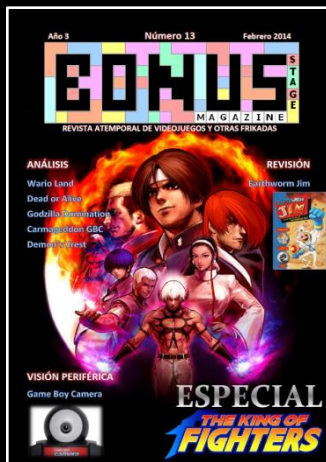
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 páginas)



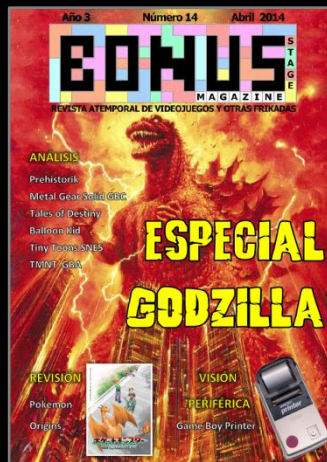
#11 Especial Alex Kidd
Octubre 2013 (55 págs.)



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



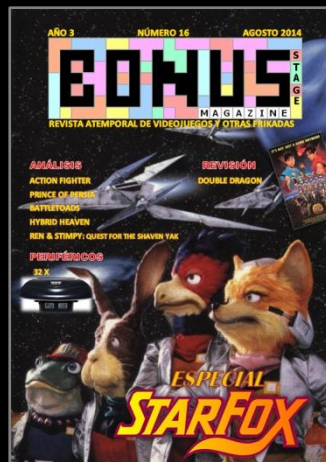
#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)



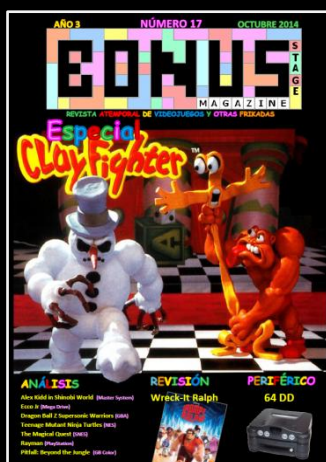
#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)



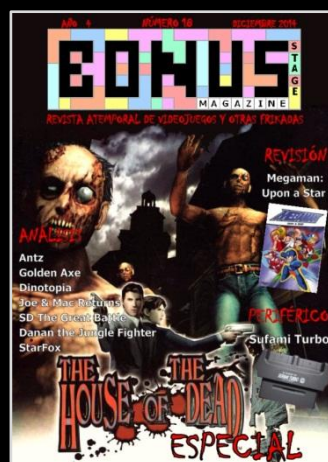
#15 Esp. Jojo's Bizarre Adventure
Junio 2014 (66 páginas)



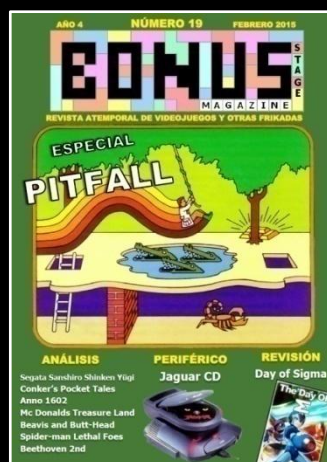
#16 Especial Starfox
Agosto 2014 (61 páginas)



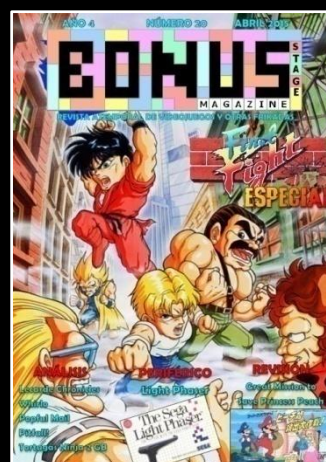
#17 Especial Clayfighter
Octubre 2014 (60 páginas)



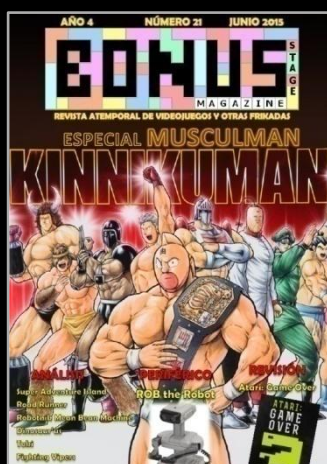
#18 Esp. House of the Dead
Diciembre 2014 (73 páginas)



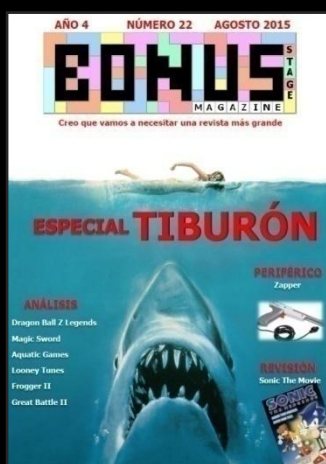
#19 Especial Pitfall
Febrero 2015 (59 páginas)



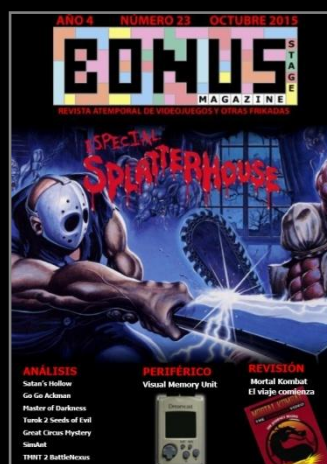
#20 Especial Final Fight
Abril 2015 (58 páginas)



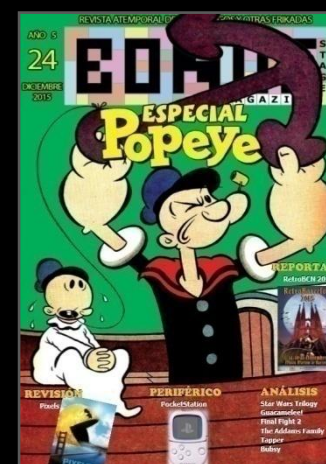
#21 Especial Musculman
Junio 2015 (61 páginas)



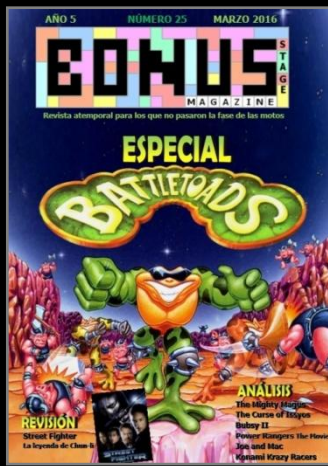
#22 Especial Tiburón (Jaws)
Agosto 2015 (51 páginas)



#23 Especial Splatterhouse
Octubre 2015 (49 páginas)



#24 Especial Popeye
Diciembre 2015 (58 páginas)



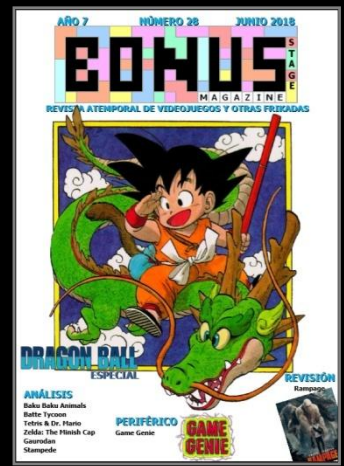
Nº 25 Especial Battletoads
Marzo 2016 (64 páginas)



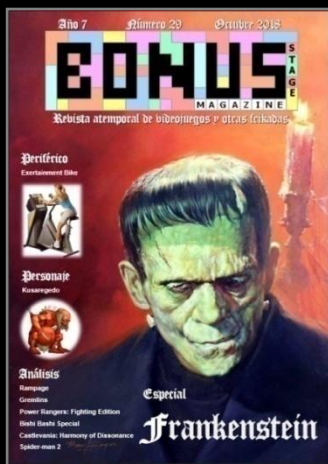
Nº 26 Esp. Marvel VS Capcom
Diciembre 2016 (55 páginas)



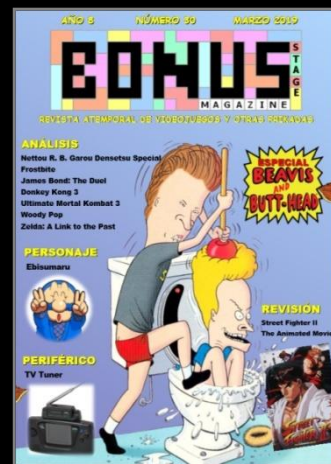
Nº 27 Especial Trolls
Septiembre 2017 (49 páginas)



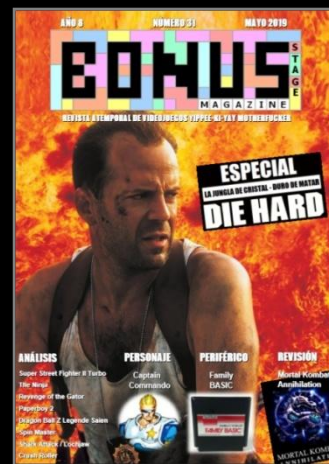
Nº 28 Especial Dragon Ball
Junio 2018 (53 páginas)



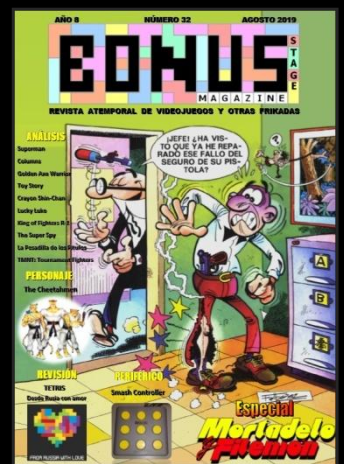
Nº 29 Especial Frankenstein
Octubre 2018 (81 páginas)



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



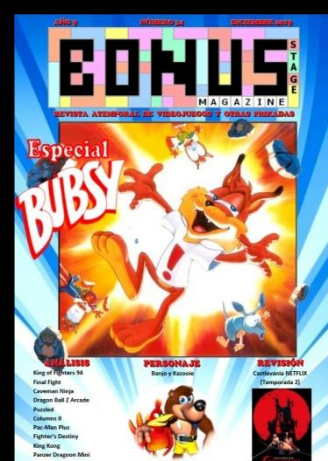
Nº31 Especial DIE HARD
Mayo 2019 (69 páginas)



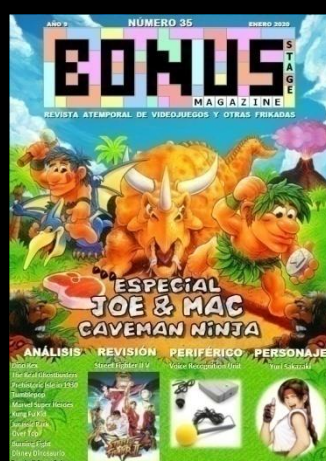
Nº32 Esp. Mortadelo y Filemon
Agosto 2019 (83 páginas)



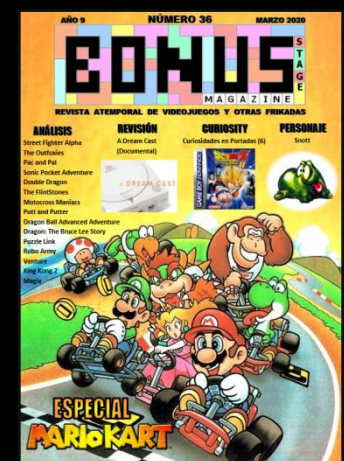
Nº 33 Esp. Evil Dead
78 páginas – Octubre 2019



Nº 34 Especial Bubsy
89 páginas – Diciembre 2019



Nº 35 Especial Joe & Mac
70 páginas – Enero 2020



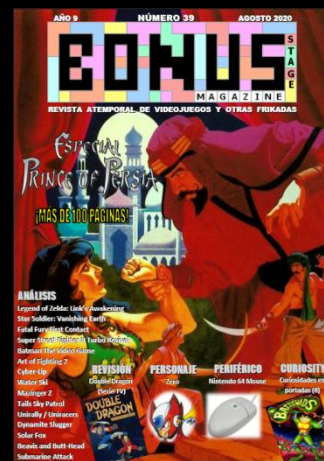
Nº 36 Especial Mario Kart
85 páginas – Marzo 2020



Nº 37 Especial Hulk
94 páginas – Abril 2020



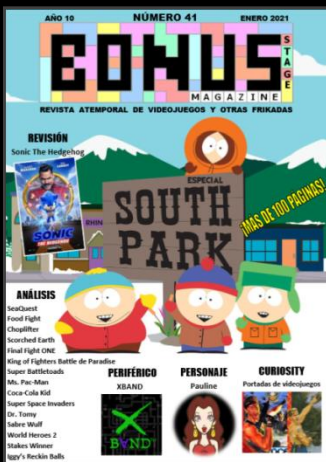
Nº 38 Especial Compati Hero
102 páginas – Julio 2020



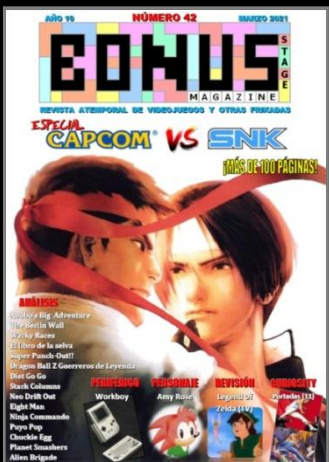
Nº 39 Esp. Prince of Persia
101 páginas – Agosto 2020



Nº 40 Especial Gremlins
101 páginas – Noviembre 2020



Nº 41 South Park
104 Pags - Enero 2021



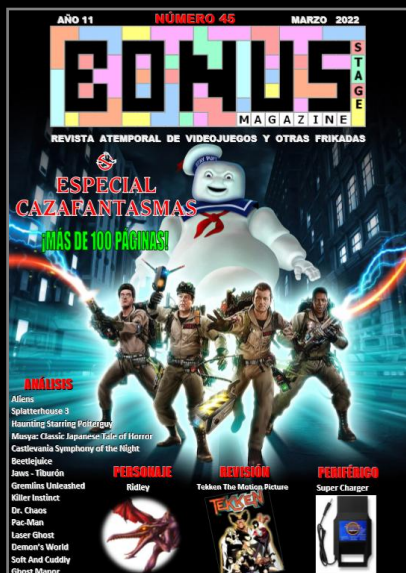
Nº42 Capcom Vs SNK
104 Pags – Marzo 2021



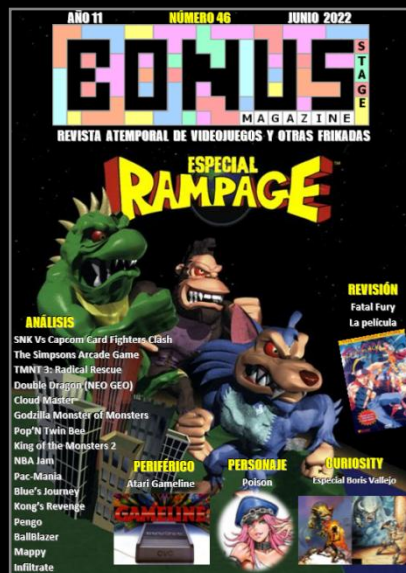
Nº 43 Especial King Kong
111 Pags - Agosto 2021



Nº 44 Especial Columns
107 Págs - Septiembre 2021



Nº 46 Esp. Cazafantasmas
104 Páginas - Marzo 2022



Nº 46 Especial Rampage
102 Páginas - Junio 2022



Nº 47 Esp. MicroMachines
106 Páginas - Agosto 2022

SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS



1- EL DESCONOCIDO

El desconocido proviene del videojuego *Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time*

2- LA SOMBRA

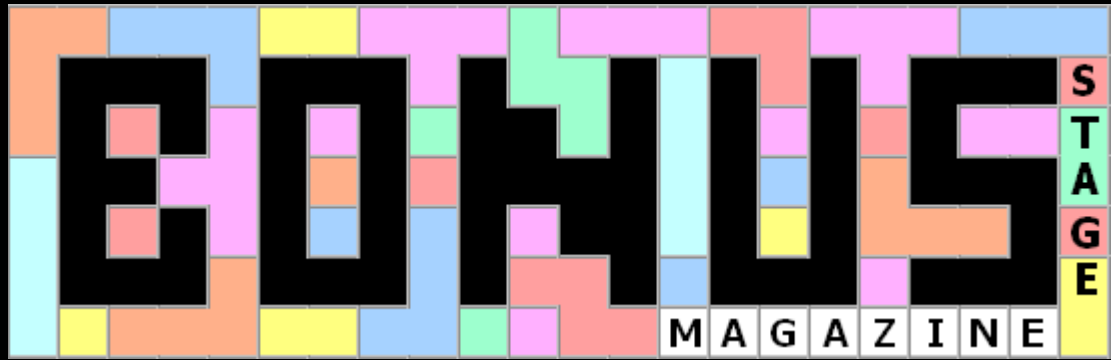


La sombra es Rody Birts de *Art of Fighting 3*

3- EL ERROR



El error está en que falta el Androide que acompaña al Dr. Gero



NÚMERO 48
Noviembre 2022

