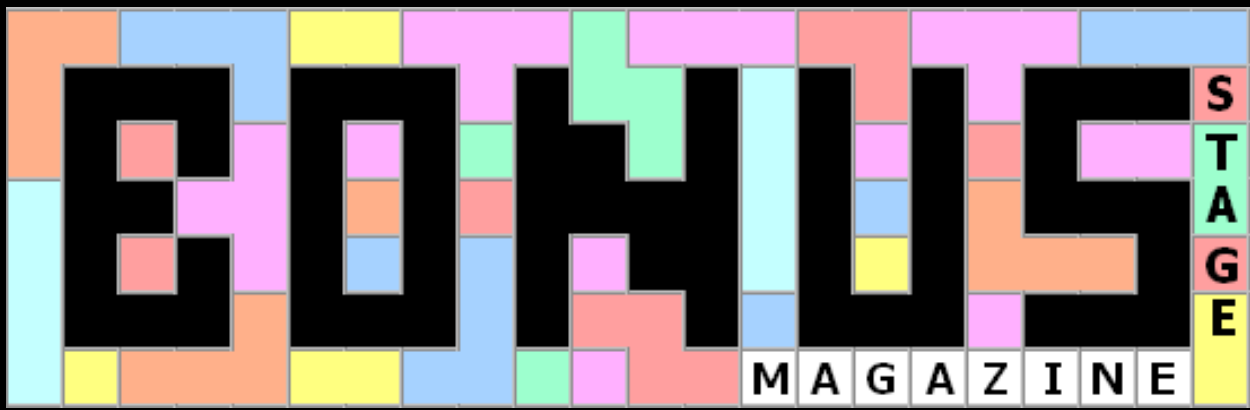


AÑO 12

NÚMERO 49

MARZO 2023



REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS

ANÁLISIS

- Street Fighter EX 2 Plus
- Parodius: Non-Sense Fantasy
- Battle City
- Garou: Mark of the Wolves
- The Lost World – Jurassic Park
- Popeye Beach VolleyBall
- SNK Gal's Fighters
- Tetris Attack
- Pepenga Pengo
- Syvalion
- Neo Turf Masters
- Equinox – Solstice II
- Ninja Combat
- Winter Games
- Horacio Esquiador
- Side Pocket
- Plaque Attack
- Dig Dug

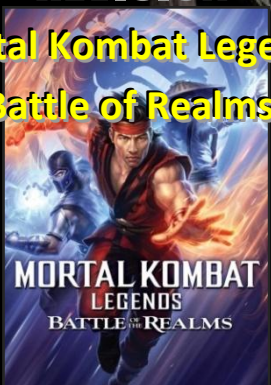


¡MÁS DE 150 PÁGINAS!



REVISIÓN

- Mortal Kombat Legends
- Battle of Realms



PERIFÉRICO

Batter Up



PERSONAJE

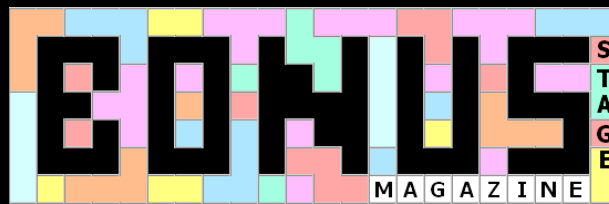
River City Girls



CURIOSITY

Cambios Regionales 2





ÍNDICE



Editorial por Skullo03

Análisis

Horace Goes Skiing por Skullo..... 04

Plaque Attack por Skullo 06

Battle City por Skullo 08

Dig Dug por Skullo 11

Winter Games por Skullo 13

Ninja Combat por Skullo..... 16

Syvalion por Skullo 19

Parodius Non-Sense Fantasy por Skullo 23

Equinox por Skullo 26

Side Pocket por Skullo 31

Popeye Beach Volley Ball por Skullo 34

Pepenga Pengo por Skullo..... 37

Tetris Attack por Skullo 41

The Lost Word – Jurassic Park por Skullo 45

Neo Turf Masters por Skullo 49

Street Fighter EX 2 Plus por Skullo 52

Garou: The Mark of the Wolves por Skullo 56

SNK Gal's Fighters por Skullo 61

Pausatiempos por Skullo 67

Periféricos

Batter Up por Skullo 68

Revisión

Mortal Kombat Battle of Realms por Skullo..... 70

Personaje

River City Girls (Misako y Kyoko) por Skullo..... 78

Curiosity

Cambios Regionales (Parte 2) por Skullo 83

Especial

Superman por Skullo 95

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

Número 49 de la revista, aunque también podría decir penúltimo número de la revista porque el próximo será el último número de este proyecto tan largo, que inicialmente iba a durar 1 año o 2, pero al final ha terminado durando más de 11 años.

Este número es un SÚPER número y no lo digo solo por el número de páginas (es el más largo que he hecho), si no porque hay un extenso especial dedicado a Superman, el Hombre de Acero, en el cual comento su historia, sus diferentes etapas, las copias que hicieron las compañías rivales para tratar de destronarlo o parodiarlo, sus adaptaciones para televisión y cine, la batalla legal que hubo entre sus creadores y DC Comics y también un montón de curiosidades relacionadas con él. Vamos, un repaso completo al héroe que puso de moda a los superhéroes hace más de 80 años.

El resto de la revista mantiene las secciones clásicas, como los análisis de juegos (18 comentados en este número), los comentarios de películas (Mortal Kombat Legends 2), periféricos (el bate de béisbol para Super Nintendo y Mega Drive), personajes (las chicas duras de River City), los Pausatiempos y un extenso artículo de más de 10 páginas sobre cambios regionales que sufrieron algunos juegos al pasar de una parte del mundo a otra.

En resumen, lo que dije al principio, este número es un Súper Número, que espero que disfrutéis todos aquellos que habéis seguido este proyecto y aquellos que lo descubráis por primera vez.

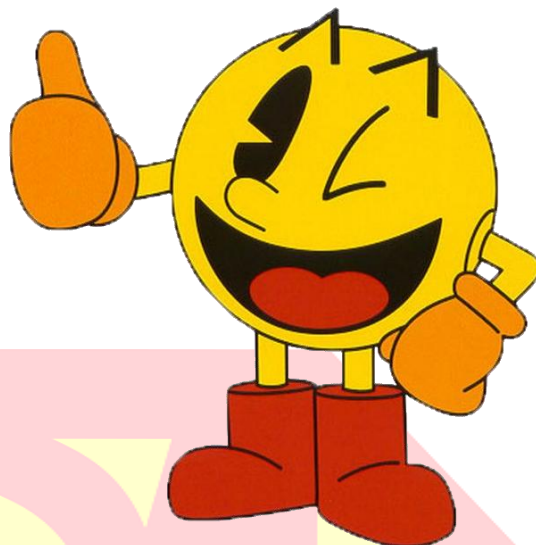
Y bueno, ya sabéis que os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog, así como ver y comentar los diferentes artículos que vamos subiendo de tanto en tanto:

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

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

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

Nos vemos en el siguiente (y último) número de Bonus Stage Magazine.



Skullo

HORACIO ESQUIADOR

Nombres: Horace Goes Skiing (Europa) Horacio Esquiador (España)

Plataforma: ZX Spectrum

Jugadores: 1

Género: Acción

Desarrollado por: William Tang

Año: 1982 (Europa)

Horace (Horacio) es un ser extraño, casi inclasificable que de alguna manera se ganó el apodo de ser “la mascota de Spectrum”, y lo pongo entre comillas, porque en realidad, este personaje no era exclusivo de Spectrum, pese a que la mayoría de sus juegos apareciesen en esa plataforma.

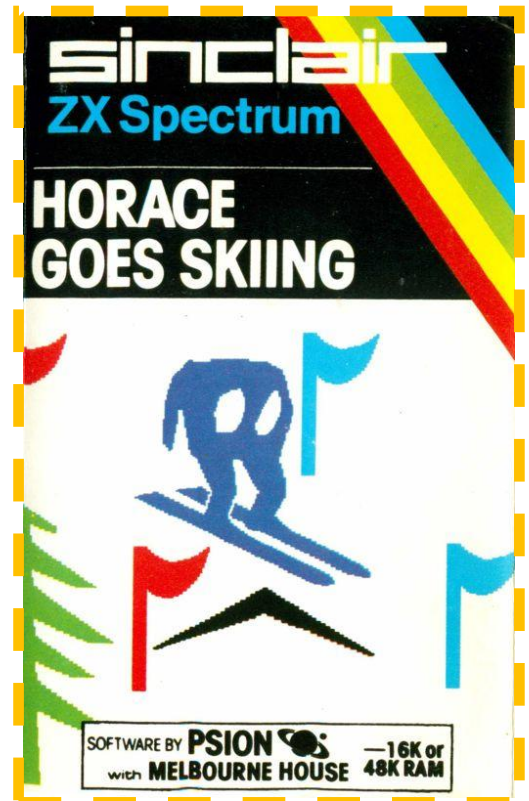
La trilogía de Horace está formada por *Hungry Horace* (1982), *Horace Goes Skiing* (1982) y *Horace and the Spiders* (1983), pero este personaje se las apañó para protagonizar muchos juegos más, hechos principalmente por fans. En el número 47 de esta revista, dediqué un artículo a Horace, de manera que si queréis saber más del personaje (y ver la enorme cantidad de juegos que han hecho de él) os recomiendo echarle un vistazo.

En este análisis me voy a centrar en el segundo juego de la saga, *Horace Goes Skiing* (también conocido como *Horacio esquiador*) que apareció para Dragon 32/64, Commodore 64, Timex Sinclair 2068 y ZX Spectrum, siendo esta última versión la que voy a comentar.

GRÁFICOS

La pantalla de carga es bastante interesante, con Horace en sus esquís y un par de elementos decorativos. Tras ella veremos un efecto de transición entre pantallas bastante colorido, y finalmente la primera parte del juego, donde Horace imita a *Frogger* para cruzar una carretera, la cual tiene un buen número de vehículos distintos (camiones, motos, coches, ambulancias) y además cada uno es de un color, de manera que se ve genial.

La segunda parte contrasta mucho con la primera, pues cambiamos el color negro de la carretera por el blanco de la nieve y la verdad es que es visualmente bastante interesante, porque se usa la simplicidad con bastante acierto, ya que los árboles y las banderas se diferencian fácilmente gracias a sus colores, y la pequeñas rampas que podemos usar para saltar, también se ven a simple vista gracias a que están marcadas con una línea.



Pantalla de título

En general, creo que pese a la simpleza gráfica, es un juego que hace buen uso del color, e incluso se permite algunas florituras, como la transición colorida entre pantallas, la variedad de colores entre el tráfico o que Horace cambie de color al morir.

SONIDO

El apartado sonoro está formado por algunos ruidos del tráfico en la primera parte y unos pocos efectos de colisión cuando Horacio es atropellado o se choca contra algo mientras esquía. En general creo que está bien, sobretodo por el detalle de hacer que la parte con tráfico sea ruidosa, pero la parte de esquiar no lo sea.

JUGABILIDAD

El juego está dividido en dos partes: En la primera Horacio tendrá que cruzar la calle (al estilo *Frogger*) para llegar a la tienda de esquís, una vez los tenga, tendrá que volver a cruzar la calle hacia arriba para empezar la segunda parte, donde estaremos esquiano por una montaña, evitando árboles y pasando entre banderas.

El control del juego es muy simple, pero al mismo tiempo requiere paciencia para ser disfrutado, la parte de la carretera es un tanto injusta, pues los vehículos son constantes, veloces, con diferentes patrones y aparecen en gran número (de hecho es más fácil cruzar nada más empezar el juego, porque hay menos coches, si esperamos demasiado se complicará mucho la tarea), en caso de cruzar la carretera sin que nos maten, es difícil pensar que no ha habido más suerte que habilidad.

La parte de esquiar es más complicada, hay que ir girando a Horacio para que evite peligros y al mismo tiempo hay que usar las rampas y pasar entre banderas, pero al menos aquí sí que tenemos la sensación de que si hemos muerto, es culpa nuestra.

DURACIÓN

Empezamos el juego con 40 dólares, los esquís nos cuestan 10 y cada vez que nos maten, nos restan 10, de manera que tenemos muy pocas opciones de mejorar en una sola partida. Este juego es corto, pero requiere bastantes partidas para mejorar, especialmente en la parte de esquiar, que es la más larga.

CONCLUSIÓN

Horace Goes Skiing (Horacio Esquiador) es un juego muy simple, con cierto encanto, pero difícil de recomendar, porque hace que algunas cosas sean más complicadas de lo necesario. La parte de la carretera me parece muy mejorable (es bastante peor que cualquier *Frogger* que haya probado), pero la parte de esquiar tiene su encanto, pese a ser más difícil y requerir más práctica.



Primera parte: Horacio tiene que cruzar la carretera



¡Lo han atropellado! Pero al menos ha sido una ambulancia



Segunda parte: Horacio esquiano

PLAQUE ATTACK

Plataforma: Atari 2600

Jugadores: 1 o 2

Género: Disparos

Desarrollado por: Activision (Steve Cartwright)

Año: 1983

Son muchos, muchísimos los juegos de Atari 2600 del género de matamarcianos, así que es bastante fácil encontrar juegos de este género en el sistema, aunque no lo es tanto encontrar alguno que sea original, en lugar de parecerse a otros juegos más famosos como *Space Invaders*.

Recientemente descubrí *Plaque Attack*, un juego de disparos donde controlamos un bote de pasta de dientes que ha de mantener eliminar la comida antes de que estropeen los dientes. Sin duda es un concepto original para un juego de disparos, además al descubrir que este juego estaba desarrollado por Steve Cartwright (el mismo que hizo *SeaQuest* y *Frostbite*, dos juegos bastante entretenidos que ya he comentado en esta revista) de manera que me decidí a echar unas partidas para comentarlo.

GRÁFICOS

Los gráficos son coloridos y claros, se entiende fácilmente lo que representan. La boca es roja y los dientes blancos (se volverán amarillos al tocar la comida) nuestro tubo de pasta de dientes es azul y se va encogiendo conforme jugamos, y por algún motivo la pasta (nuestro disparo) es de color rojo (lo cual hace que parezca un rayo laser).

La mejor parte de los gráficos está en la comida, porque hay mucha variedad de alimentos (hamburguesas, hot dogs, helados donuts, bastones de caramelo, patatas fritas...) y todos ellos están muy bien hechos, usando varios colores y viéndose claramente lo que son. En general, no tengo queja alguna sobre los gráficos del juego, todo se ve clarísimo y la comida está muy bien hecha.



Defiende los dientes de las hamburguesas

SONIDO

El apartado sonoro se compone de unos pocos sonidos (disparos, la comida desapareciendo, el recuento de dientes...), suenan bien y todo es correcto, pero nada destacable o por encima de lo habitual en Atari 2600.

JUGABILIDAD

Los controles son simples, movemos el tubo con el joystick y disparamos con el botón (si apretamos el botón y movemos el tubo podremos darle cierto efecto al disparo).

La idea del juego es evitar que los alimentos toquen los dientes, pues en caso de hacerlo los pudrirán y desaparecerán (si nos quedamos sin dientes perderemos la partida), si jugamos bien conseguiremos dientes extras, que ocuparán el lugar de los que han desaparecido, permitiéndonos sobrevivir un poco más.

La comida viene en oleadas que avanza hacia arriba o abajo, de manera que tendremos que mover el tubo y disparar hacia ambas direcciones y es aquí donde llega la parte más complicada de los controles, pues a veces querremos cambiar la dirección de disparo y puede que simplemente movamos el tubo y disparemos hacia el lado contrario (y viceversa), esto puede darse debido a hacerlo con prisas, si lo hacemos con calma no pasa, pero debido a que las oleadas de alimentos avanzan rápidamente y no nos dan tregua, es posible que en momentos de tensión nos equivoquemos y perdamos algún diente.



Las patatas fritas se acercan peligrosamente a los dientes



Podemos disparar hacia arriba o hacia abajo



No nos quedan casi dientes

DURACIÓN

La duración de este juego dependerá de tratemos de llegar más lejos y superar nuestros récords, de manera que está muy ligada a si nos engancha su jugabilidad o no. Existe un modo para dos jugadores, pero lamentablemente es por turnos.

CONCLUSIÓN

Plaque Attack es un juego de disparos bastante original, sus gráficos son buenos, su concepto único y su jugabilidad es simple, pero requiere algo de práctica. Soy consciente de que Atari 2600 tiene muchos y mejores juegos de disparos, pero este es bastante original y es muy recomendable para todos aquellos que ya hayan jugado a los clásicos y quieran probar algo distinto.



Parche que regalaba Activision por superar récords en el juego

BATTLE CITY

Plataforma: NES

Jugadores: 1 o 2

Género: Disparos

Desarrollado por: Namco

Año: 1985 (Japón)



La división del mercado de videojuegos entre sus principales regiones (PAL, NTSC USA y NTSC JAP) siempre ha provocado que

algunos juegos quedasen como exclusivos de una región, siendo Japón, la que solía contar con más juegos de esa categoría (y para prueba, tenéis los EXTRAS que hice de esta revista, dedicados a juegos japoneses).

Sin embargo, dejando de lado los mercados y medios oficiales, siempre ha existido una segunda vida menos legal, la piratería, gracias a la cual, muchos crecieron jugando a juegos que ni siquiera se habían lanzado en su país (o incluso en el continente donde viven).

El éxito de la consola NES, provocó que fuese pirateada de todas las maneras y formas posibles (tanto la propia consola, como sus juegos) lo cual llevó a que muchos de sus juegos exclusivos de Japón, apareciesen en cartuchos piratas que se vendían en occidente, generalmente recopilando juegos de la primera etapa de la vida de NES en algún tipo de “muchos juegos en 1”.

En esos recopilatorios no faltaban clásicos mundialmente conocidos como *Adventure Island* (Islander), *Contra*, *Bomberman*, *Mario Bros* (Pipeline, Mr Mary) o *Donkey Kong*, pero también había otros juegos que no se habían lanzado fuera de Japón, como *Circus Charlie* (Circus) o el mítico juego de los tanques, *Battle City* (también conocido como *Tank 1990*).

Battle City fue desarrollado por Namco y se lanzó en Japón 1985 para Famicom y Arcade, llegando a otras plataformas (como Game Boy, Sharp X1 y FM-7), en años posteriores. Este juego forma parte de la trilogía “Tank” de Namco, siendo la secuela de *Tank Battalion* (1980) de Arcade y teniendo una continuación en *Tank Force* (1991) también para Arcade.



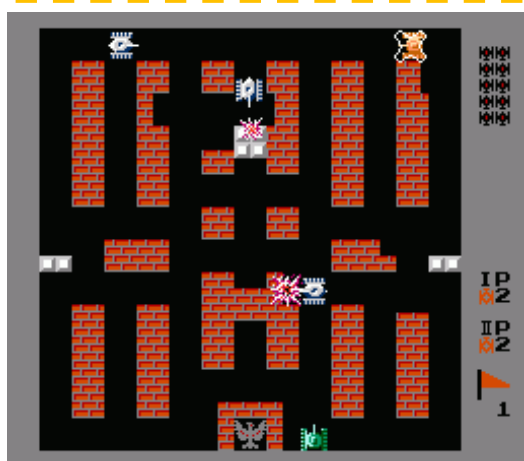
Pantalla de título

En su día ya comenté el mítico *Circus Charlie* (en nuestro número 38) y creo que es buen momento para comentar otro clásico de los juegos piratas, de manera que me centraré en la versión de Famicom/NES de *Battle City*. Si queréis ver más juegos y artículos relacionados con la piratería en NES (diferentes modelos de consolas, juegos míticos como *Somari* (*Sonic the Hedgehog* protagonizado por Mario) o los juegos piratas de *Aladdin*), recordad que podéis encontrar los artículos de la sección “Made in China” en nuestros números pasados (concretamente entre el número 8 y el 18) y que también podéis consultarlos en la web de la revista.

GRÁFICOS

Al igual que sucede en la mayoría de juegos iniciales de Famicom/NES, los gráficos son muy sencillos y todo sucede en una pantalla fija, con el negro como color de fondo y los sprites de otros colores chillones para resaltar sobre él. Pese a su simplicidad, *Battle City* da un pequeño paso más allá en cuanto a gráficos, pues podemos ver diferentes tipos de terreno y paredes (césped, agua, ladrillo, metal) que además se diferencian perfectamente entre sí al ser de colores totalmente distintos. Los tanques enemigos suelen ser de color gris (a veces parpadean o cambian de color al dispararles), mientras que los de los jugadores son de colores chillones como amarillo o verde, de nuevo para evitar cualquier confusión.

No es que el juego sea un alarde en gráficos, pero me parece que usa bien los diferentes colores para evitar confusiones y al mismo tiempo, darle algo más de encanto a lo que vemos en pantalla, además, algunos niveles tienen elementos de terreno colocados de manera que parecen personajes de otros juegos de Namco (como *Dig Dug* o *Mappy*) lo cual me parece muy divertido.



Los gráficos son simples, pero efectivos



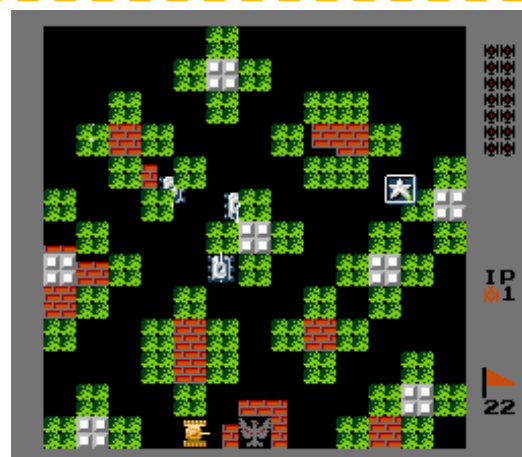
Algunos niveles homenajean personajes de Namco

SONIDO

El apartado sonoro es bastante simple (como era habitual en los juegos de su época), hay una música épica al principio de cada nivel y tras ella, solo escucharemos el ruido de los tanques al moverse (que no es especialmente agradable) y los diferentes sonidos de disparos y explosiones, que no están mal.

JUGABILIDAD

Movemos el tanque con la cruceta y disparamos con los botones, nuestro objetivo es eliminar a todos los tanques enemigos sin que ellos nos eliminen a nosotros o lleguen a nuestra base (un recuadro de ladrillo con el emblema similar a un pájaro) y la destruyan.



En este nivel hay muchos sitios donde esconderse

De manera similar a *Bombberman*, para movernos por el nivel tendremos que usar nuestro armamento para abrirnos paso por el nivel, pues suele estar cerrado con muros de diferente material (el ladrillo se puede romper, el metal no) También nos encontraremos con obstáculos en el terreno, como la vegetación (no permiten ver claramente si hay enemigos) o el agua (no podemos cruzarla).

El ejército enemigo no dejará de aparecer, y aunque inicialmente sus tanques son destruidos al primer disparo, poco a poco irán apareciendo enemigos más fuertes que aguantan varios antes de desaparecer. Es habitual que los enemigos se dividan forzándonos a ir tras ellos, para luego tratar de llegar a nuestra base y destruir nuestro emblema (cuidado al tratar de eliminarlos, porque nuestros disparos también pueden destruirlo). Al eliminar enemigos pueden aparecer Power Ups, que nos suelen dar puntos, invulnerabilidad temporal o incluso destruir todos los enemigos en pantalla.

El control es sencillo y básico, de manera que es muy fácil disfrutar de este juego desde el primer momento.

DURACIÓN

Hay más de una treintena de niveles para disfrutar, siendo los primeros bastante accesibles y los últimos, mucho más complicados (tanto a la hora de movernos por ellos, como en lo duros que son los enemigos y las estrategias que usan para tratar de ganarnos).

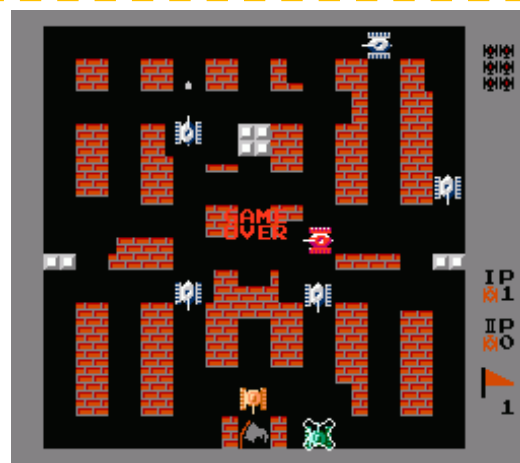
Superar los niveles más complicados, puede llevarnos algo de tiempo, pero debido a la simplicidad del juego, podremos completarlos todos en poco más de media hora, si le echamos bastantes partidas para ganar la habilidad necesaria, ya que nuestro tanque muere al primer impacto y tenemos vidas limitadas, así que la acción será intensa y no podremos cometer ningún fallo. Este juego permite participar dos jugadores, (lo cual facilita mucho la tarea de evitar que nos destruyan nuestra base), de manera que siempre puede apetecer echar alguna partida con amigos.

Sin embargo, si los más de treinta niveles distintos os parecen pocos, *Battle City* ofrece la posibilidad de crear niveles propios con un editor tan sencillo, como funcional. Este editor le da un toque extra a la duración del juego, y de alguna manera consigue que volvamos a él, para crear algún nivel extraño y disfrutar de la partida.

A día de hoy existen hacks de este juego que incluso permiten jugar a 4 jugadores (algunos de ellos, con cambios gráficos, como por ejemplo cambiar a los Tanques por sprites de Mario y Luigi).

CONCLUSIÓN

Pese a su simplicidad, *Battle City* es un juego muy divertido para uno o varios jugadores, su simplicidad hace que sea ideal para partidas cortas, aunque es posible que luego nos cueste dejar de jugar, pues es adictivo. Su alto número de niveles, así como su editor, hacen que este juego sea mucho más recomendable de lo que puede parecer de primeras. Recomendable para todo el mundo, sean fans de los juegos de disparos o no, es una pequeña joya que cualquiera puede disfrutar.



GAME OVER Han destruido nuestro emblema



Podemos crear niveles y jugarlos



Hack que permite hasta 4 jugadores

DIG DUG

Plataforma: Atari 7800

Jugadores: 1 o 2

Género: Ha

Desarrollado por: Namco/Atari

Año: 1986

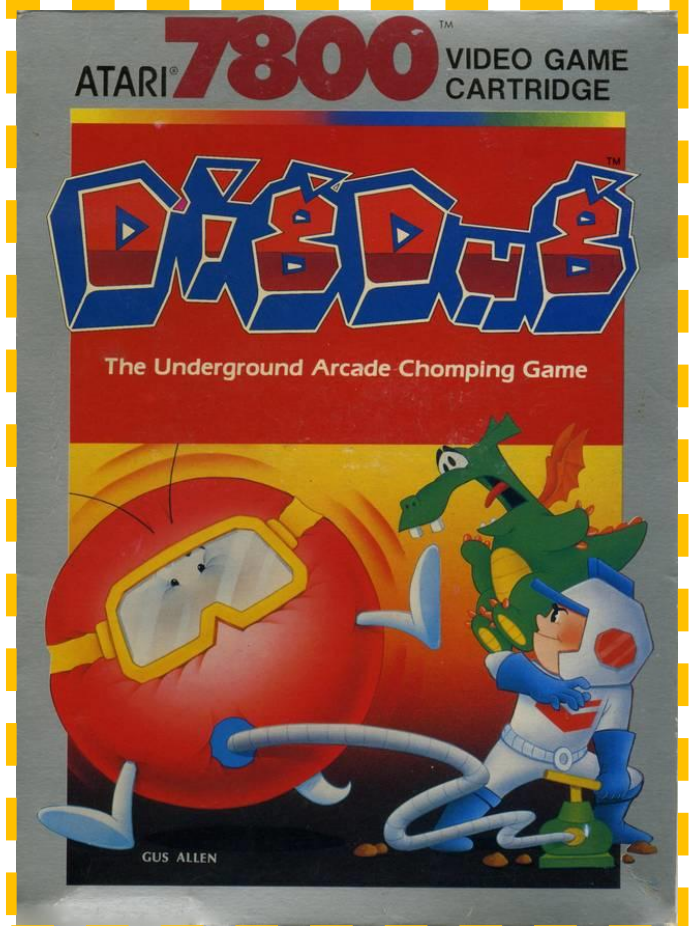
Dig Dug apareció en 1982 en los Arcades, y nos ponía en el lugar de un personaje capaz de cavar túneles bajo tierra y de enfrentarse a las criaturas horribles que habitan en las profundidades. Este juego fue desarrollado por Namco, y la idea original del juego fue de Masahisa Ikegami, con la ayuda de Shigeru Yokoyama (el creador de *Galaga*).

Dig Dug tuvo bastante éxito y eso llevó a que aparecieran muchísimos ports a otras consolas, cada uno con una suerte dispar. En esta ocasión quiero hablar del port que apareció en 1986 para Atari 7800, que fue uno de los primeros juegos que se desarrollaron para el sistema (allá por 1984).

GRÁFICOS

Gran parte de la pantalla no se usa, pues veremos dos bordes negros a los lados, pero lo que hay en la zona de juego es muy agradable a la vista y recuerda (salvando las distancias) al Arcade original. Nuestro personaje de color blanco contrasta con los otros monstruos (que son rojos o verdes) y aunque los sprites son pequeños, se diferencian bien y es fácil reconocerlos, además sus animaciones (movimiento, explosión, chafarse...) están bien resueltas.

El terreno tiene diferentes franjas de color para separar el nivel de profundidad (además hay varias combinaciones de colores, lo cual le da algo de variedad visual). En la parte superior veremos el puntaje, las vidas y también unas marcas (o banderas) que irán aumentando para hacernos saber en qué nivel estamos.



Hay bordes a los lados, pero los gráficos son coloridos y claros

SONIDO

Hay algunas musiquitas al principio del juego, pero durante la partida solo escucharemos los efectos de los monstruos, hasta que nos dé por movernos, pues en ese momento sonará la musiquita del juego (que parará en cuanto dejemos de andar). Los sonidos son agradables y la música que acompaña nuestro paso también es divertida y ameniza las partidas.

JUGABILIDAD

Movemos a nuestro personaje hacia cualquiera de las cuatro direcciones principales y con el botón usamos nuestra arma para inflar a los enemigos hasta hacerlos explotar (podemos darle al botón varias veces o mantenerlo apretado).

Si algún enemigo nos toca, habremos perdido una vida, de manera que tendremos que buscar la manera de usar nuestro arma sin exponernos (mucho cuidado con el dragón, que escupe fuego), a veces los enemigos se vuelven muy agresivos y nos persiguen y en ese momento es buena idea excavar por debajo de una roca para que caiga encima de ellos y los elimine (pero cuidado, la roca también puede matarnos a nosotros). Durante la partida pueden aparecer diferentes ítems que nos darán puntos, lo cual puede facilitar conseguir alguna vida extra.

Cada nivel tiene un número de enemigos y cuando no quede ninguno pasaremos al siguiente (cuando quede un solo enemigo se asustará y huirá, permitiéndonos pasar de nivel aunque no lo hayamos eliminado). Es un juego sencillo y se controla bien, lo cual hace que nos den ganas de seguir jugando.

DURACIÓN

Al ser un juego de arcade clásico, es difícil valorar su duración, pues depende de si nos retamos a nosotros mismos para superar nuestro puntaje o llegar niveles más lejanos. Antes de empezar el juego podemos elegir nivel de dificultad (lo cual puede motivar a rejugarlo) y también hay un modo a dos jugadores, pero es por turnos, de manera que de nuevo, tendremos que competir por puntos. Pese a su simplicidad y repetición, es un juego agradable para partidas cortas, y eso creo que hay que valorarlo como duración, pues es un juego que apetece jugar de tanto en tanto, por su simplicidad jugable.

CONCLUSIÓN

Dig Dug es un juego simple y divertido, y esta versión para Atari 7800 también cumple con esos adjetivos, siendo uno de los mejores ports de Arcade que he visto en esa consola. Este juego tuvo muchos ports y los que he probado me han gustado todos, de manera que creo que es fácil jugar a su versión arcade en algún recopilatorio o a otro port en alguna consola más popular. Sin embargo, dentro del catálogo de Atari 7800, creo que *Dig Dug* estaría entre sus mejores juegos, en lo que se refiere a adicción y jugabilidad.



Pantalla de título



Huyendo de los enemigos en la parte superior



Inflando un enemigo para hacerlo estallar

WINTER GAMES

Plataforma: Atari 7800

Jugadores: 1 a 8

Género: Deportes (Olimpiadas)

Desarrollado por: Epyx

Año: 1988



Winter Games es un juego de deportes de invierno y forma parte de la saga deportiva "Epyx Games" junto con *Summer Games* (ya comentado en el número 47 de esta revista), *California Games* (en el número 48) y *World Games*.

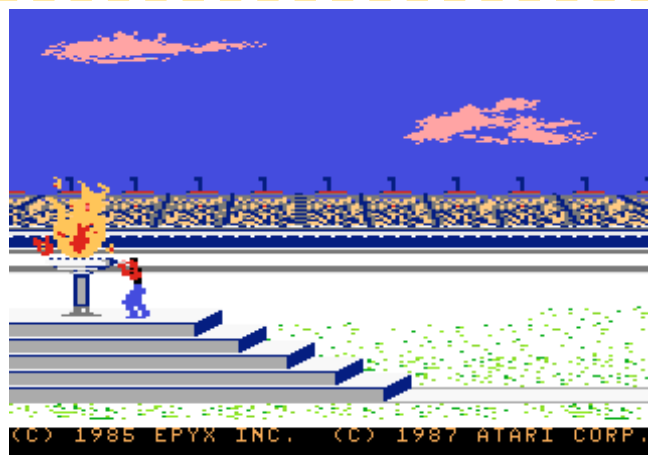
Este juego apareció para diferentes plataformas, pero en este análisis me voy a centrar en la de Atari 7800 que es la que más he jugado.

GRÁFICOS

Si habéis jugado a *Summer Games* puede que reconozcáis algunas cosas de ese juego en este, como los sosos menús azules con letras blancas, la selección de país de nuestros deportistas o la introducción del juego (que es idéntica a la de *Summer Games* pero con otros colores para simular que es invierno o estamos en una zona de nieve).

Cada prueba tiene un estilo gráfico distinto, lo cual hace que contrasten notablemente entre ellas (en Biathlon vemos sprites grandes y fondos con cierto detalle, en Bobsled un mapa ocupa gran parte de la pantalla y nuestro personaje está en una esquina, en Speed Skating veremos la pantalla dividida para ver cómo va nuestro deportista y el de la consola y en Ski Jump veremos un plano alejado de la acción y un recuadro donde aparece nuestro personaje).

La temática invernal del juego hace que el blanco sea uno de los colores dominantes (como es lógico), pero en líneas generales creo que este juego tiene buenos gráficos y hace que cada prueba se vea única.



Introducción del juego (casi idéntica a la de *Summer Games*)

SONIDO

Hay algunas melodías que suenan antes de empezar a jugar, pero durante la partida solo escucharemos los efectos de sonido, que no están mal, pero tampoco son especialmente llamativos, aunque al menos hay que agradecer que hay cierta variedad.

JUGABILIDAD

Este juego se compone de 4 pruebas distintas, que comentaré a continuación.

Biathlon: Tenemos que recorrer una zona montañosa con esquís y luego pasaremos a una prueba de disparo. Movemos a nuestro deportista presionando izquierda y derecha, adaptado el ritmo a las diferentes partes del terreno y cuando estemos en una pendiente, podemos presionar abajo para acelerar.

Tras la parte de esquiar llegaremos a una prueba de tiro, donde tendremos que presionar arriba y abajo para cargar el arma y el botón para disparar (el punto de mira se mueve automáticamente). La dificultad de la sección de disparo varía dependiendo de lo mucho que hayamos forzado al deportista en la primera parte del evento, pues si lo hemos cansado mucho irá más deprisa (podemos comprobar el cansancio del personaje gracias al corazón que hay en la parte inferior derecha).

Speed Skating: Una carrera sobre el hielo, donde tendremos que superar a nuestro rival.

Para ganar en esta prueba debemos presionar izquierda y derecha a un ritmo constante para que nuestro personaje alcance velocidad.

Ski Jump: Nuestro esquiador bajará rápidamente por una pendiente tras la cual tendrá que saltar y caer lo mejor posible.

Presionamos el botón para empezar, otra vez para saltar y el joystick para mantener al deportista en una posición correcta para caer (arriba y abajo para corregir cambiar la posición de las piernas y los esquís e izquierda y derecha para equilibrar nuestro peso y posición).



Los menús son aburridos y muy básicos



Biathlon es la prueba más larga y compleja



Speed Skating es el juego más rápido y simple



Ski Jump requiere algo de práctica para ser disfrutada

Bobsled: Nos lanzaremos dentro de nuestro vehículo por un circuito helado. El control en esta prueba es sencillo, pues solo se usa izquierda o derecha para posicionar a nuestro vehículo y evitar que vuelque en las curvas.

De las cuatro pruebas, creo que Bobsled y Biathlon son las más entretenidas, quedando Ski Jump en un término medio y Speed Skating en la más simple y sosa. Sin embargo, he de admitir que todas son suficientemente simples como para ser disfrutadas sin invertir muchísimo tiempo en conocer los controles, lo cual las hace mucho más agradables.



En Bobsled veremos el mapa y nuestros deportistas

DURACIÓN

Solo hay 4 pruebas, lo cual es una decepción (*Summer Games* tenía 6) de manera que el entretenimiento que veamos en ellas es lo que podemos alargar la vida del juego (principalmente tratando de superar nuestros récords). Desde el menú inicial podemos elegir las pruebas que queremos jugar, lo cual ayuda a practicarlas por separado (afortunadamente ninguna es especialmente compleja o frustrante).

El hecho de que puedan participar hasta 8 jugadores en la partida con uno o dos mandos, hace que nos podamos montar unas olimpiadas de invierno con los amigos y competir entre nosotros (por turnos), siendo esa una de las mejores excusas que podemos buscar para poner este juego otra vez.

CONCLUSIÓN

Winter Games es un juego escaso en cuanto a contenido, al contar solo con cuatro pruebas, pero al menos casi todas ellas tienen cierto encanto y son relativamente fáciles de entender y disfrutar y ninguna es especialmente tediosa o aburrida (como las de natación de *Summer Games*).

No lo consideraría de los mejores de la consola, pero complementándolo con *Summer Games* da para unas buenas olimpiadas para hasta 8 jugadores, lo cual es bastante llamativo.

Skullo

NINJA COMBAT

Plataforma: Neo Geo y Neo Geo CD

Jugadores: 1 o 2

Género: Beat'em up

Desarrollado por: Alpha Denshi (ADK)

Año: 1991 (Neo Geo) 1994 (Neo Geo CD)

Ninja Combat es un beat'em up desarrollado por ADK (Alpha Denshi) que apareció en 1990 para Arcades, al año siguiente llegó a Neo Geo, más tarde fue llevado a Neo Geo CD.

Este juego se apunta a la moda ninja tan habitual durante finales de los 80 y principios de los 90, pero también le añade un toque futurista o incluso distópico, al situar a nuestros héroes en un mundo donde las ciudades parecen estar arrasadas y los enemigos viven en bases secretas con tecnología moderna e incluso futurista.

GRÁFICOS

Los dos ninjas protagonistas son iguales pero cambiando el color (al estilo *Double Dragon*) y aunque su sprite no está mal del todo, se hace raro verlos medio agachados durante todo el juego, es una pose poco natural y queda muy rara. Conforme avanzamos en la aventura encontramos más aliados, que tienen sus propios sprites y eso los hace más llamativos pero siguen teniendo un aspecto "chafado" (Gembu es enorme de cuerpo y paticorto) y poses extrañas (Musashi siempre va con un brazo levantado). Las animaciones no son gran cosa, pero los ataques y especiales se ven vistosos y llamativos, lo cual hace que mejore bastante la imagen de los héroes.

Los enemigos son variados, desde los obligatorios ninjas malvados, hasta tipos gordos con hachas, mujeres con máscaras, espadachines con máscara de esqueleto, verdugos, hombres lobo... vamos, de todo un poco. Los jefes también son variados a la par que extraños, pues pueden pasar de ser un maestro de artes marciales bastante convencional, a una mujer pájaro, una especie de monstruo en armadura o un tipo con máscaras que lleva un misil agarrado. El jefe final es enorme y ocupa más de la mitad de la pantalla, lo cual le da un aspecto fiero e impresionante.



Nuestro grupo de héroes al completo

Los niveles son urbanos (ciudades, trenes), naturales (cuevas), futuristas (bases con paredes metálicas, elementos robóticos, engranajes y paredes con pinchos) que de alguna manera se mezclan con elementos típicos japoneses como los templos con dragones, logrando una especie de mezcla entre lo moderno y lo clásico que le da un toque bastante curioso, especialmente en los últimos niveles del juego.

Entre fases hay escenas donde vemos como nuestros héroes avanzan de una zona del nivel a otra, algunas son muy sencillas, pero otras están bien (como cuando vemos al jefe detener el tren en donde van los héroes). Al completar el nivel veremos algunas escenas donde aparecen los protagonistas hablando, que se agradecen, aunque sean muy sencillas (fondo negro y una ilustración fija), el final del juego también usará esas ilustraciones y algunas más para dar cierre a nuestra aventura.



Uno de los ninjas y Musashi contra varios enemigos



Gembu es el personaje más corpulento

SONIDO

La música es animada y nos transmite ciertas ganas de continuar jugando, la música de los créditos es lenta y tranquila, nos da la sensación de que hemos logrado traer la paz al extraño mundo de este juego. Aunque las músicas están bien, no hay ninguna sobresaliente ni pegadiza, por lo cual se puede decir que son simplemente correctas.

Los sonidos no están mal, hay cierta variedad y encajan con las acciones en la cuales aparecen. Los personajes hablan entre nivel y nivel y también podemos escuchar algunas voces cuando jugamos y al final del juego, lo cual es un detalle agradable.



Dos jugadores contra uno de los jefes

JUGABILIDAD

Tenemos un botón para atacar (si lo mantenemos unos segundos haremos un ataque especial que nos quitará algo de vida), otro para saltar y otro para hacer un movimiento rápido (durante el cual podemos atacar). Nuestro ataque principal es lanzar estrellas, pero podemos conseguir armas distintas (hachas, espadas, mazas, nunchakus) durante la partida, en caso que queramos deshacernos de nuestro arma podemos soltarla con el botón de salto. También podremos encontrar pergaminos de diferentes colores, que nos subirán la fuerza o velocidad y en algunos casos muy concretos, nos darán una vida.

Inicialmente solo podemos controlar a los ninjas “gemelos”, pero tras superar niveles veremos como otros personajes se unen a nuestra aventura, estos nuevos personajes se controlan igual que los ninjas, pero tienen ataques distintos y no pueden usar armas distintas a las que llevan de inicio. Al principio me pareció curioso que solo los ninjas pudiesen usar armas secundarias, pero tras jugar me doy cuenta de que estas tienen poco alcance y nos dejan expuestos más de lo necesario, de manera que creo que es mejor usar el ataque básico de los ninjas e ignorarlas.



Podemos agarrarnos a la pared en esta parte del juego



Los héroes aliados no pueden usar las armas secundarias

El juego es un beat'em up, así que andaremos hacia adelante eliminando enemigos, hasta que lleguemos al jefe de turno al cual debemos derrotar, sin embargo también hay un momento en el cual se abandona esa jugabilidad para hacer que nuestros ninjas anden agarrados por una pared metálica evitando peligros, me parece curioso que creasen esa mecánica (y los sprites correspondientes para los personajes agarrados a la pared) para luego no volver a usarla.

El movimiento de los personajes se siente algo lento (para ser ninjas y guerreros) de manera que recomiendo usar el botón de movimiento rápido para amenizar la partida, y el control a la hora de atacar se siente algo duro y a veces parece que incluso los enemigos tienen más prioridad que nosotros, lo cual no es especialmente divertido.

DURACIÓN

Este juego tiene 6 fases y se puede completar en menos de 45 minutos. La dificultad es bastante alta, pues nuestros personajes no aguantan demasiados golpes y los enemigos son muy numerosos (además en la parte final del juego, van acompañados por los jefes finales ya derrotados), de manera que para superar este juego tendremos que continuar muchas veces.

La rejugabilidad de este juego dependerá de si tenemos algún amigo que quiera acompañarnos en la aventura o de si queremos completar el juego con los héroes que se unen a nuestros ninjas, ya que cada uno tiene ataques distintos.



Los enemigos son numerosos y peligrosos

CONCLUSIÓN

Ninja Combat es un beat'em up con una temática llamativa y algunas ideas interesantes, pero se nota que es un juego de los primeros años de la consola, pues está lejos de la calidad que puede ofrecernos Neo Geo en casi cualquier apartado. Al jugar a este juego me han venido a la mente otros beat'em up de sus primeros años, como *Burning Fight*, *Mutation Nation* o *Robo Army*, así que si os gustan esos juegos, echadle un vistazo a este.

SYVALION

Plataforma: Super Nintendo

Jugadores: 1

Género: Disparos

Desarrollado por: Taito

Año: 1992 (Japón y Europa)

Syvalion es un juego de arcade de 1988, donde controlamos una nave espacial con forma de dragón en niveles laberínticos, llenos de peligros que tendremos que superar para llegar al jefe de turno.

Este juego fue creado por Fukio "MTJ" Mitsuji, creador de *Bubble Bobble* y los eventos de este juego suceden en el mismo universo que la famosa saga de matarmacianos, *Darius*.

Syvalion tuvo ports, uno para X6800 (que contenía un modo extra a lo *Bubble Bobble*) y otro para Super Nintendo (que contenía un modo Extra de superar puntos). Obviamente ambos juegos sufrieron cambios y recortes con respecto a su versión arcade, como es habitual en estos casos.

A continuación comentaré la versión de Super Nintendo, que se lanzó en 1992 en Japón y Europa, saltándose por algún motivo el mercado americano.

GRÁFICOS

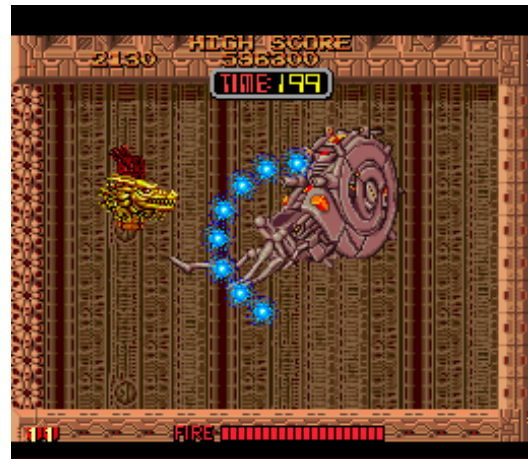
Aunque la versión de Super Nintendo no se ve tan bien como la de Arcade, el apartado gráfico es bastante bueno teniendo en cuenta el año en el que salió. Nuestra nave con forma de dragón tiene un aspecto intimidante y su ataque de fuego es simple, pero curioso de ver (sobre todo porque la llamarada se va debilitando y haciéndose más pequeña si lo usamos mucho rato). Los otros power ups que podemos son simples gráficamente, pero notables en cuanto a la puesta en escena (esferas gigantes que rodean al dragón, pinchos que salen disparados de él).

Los peligros que pueblan los niveles (bolas de pinchos, antenas, cabezas robóticas...) están recubiertos de un color azul chillón que (según la historia del juego) es un tipo de protección que los hace invulnerables a nuestros ataques, pero que en realidad solo sirven para que tengamos que evitarlos (vamos que si hubiesen puesto pinchos, habrían valido para lo mismo) y los enemigos, pese a que son numerosos, son muy pequeños en comparación con el dragón o los peligros, lo cual les da un aspecto poco memorable. Afortunadamente los jefes son grandes y tienen diseños robóticos muy variados (hay de todo, desde estrellas a una especie de Cyborg, un Amonite, dinosaurios...).





Nuestro dragón usando su ataque principal



Contra el jefe Amonite robot

Todos los niveles del juego tienen un diseño tipo laberinto (aunque es difícil perderse, son más bien “pasillos entrelazados”) que cuentan con la particularidad de tener diferentes estilos (diseño, color, fondo) que va variando en cada partida, lo cual me parece una buena manera de variar algo que de por sí, es relativamente limitado.

Pese a ser un juego directo y sin demasiadas complicaciones, tiene mucho texto, pues al principio de la partida y entre niveles veremos que nos cuentan una extravagante historia (que además irá variando) donde también nos explicarán las condiciones de la nave para el siguiente nivel. Valoro que hayan pensado en una historia tan loca y que además eso afecte al juego, pero habría sido genial que el juego tuviese alguna ilustración del dragón o los enemigos en lugar de tres párrafos de texto antes de cada nivel.

En términos generales, *Syvalion* se ve bastante bien, aunque es cierto que los enemigos comunes son demasiado pequeños y que se nota que está basado en un juego de 1988, pero aun así tiene cierto encanto visual (quizás por lo extraño de su propuesta, no son muchos los juegos donde controlamos una nave espacial con forma de dragón en un laberinto).



Hay peligros que no podemos eliminar



Hay texto antes de cada misión

SONIDO

La banda sonora de este juego es bastante buena, con temas variados que suenan bien, aunque he de admitir que algunos de ellos, no creo que encajen demasiado con el género, siguen pareciéndome buenas músicas, aunque lamentablemente no son las mismas que sonaban en el Arcade (que eran geniales).

Los sonidos son muy sencillos y básicos, siendo los únicos destacables, el “rugido” de nuestro dragón y la voz que dice el nombre del juego en la pantalla de título.

JUGABILIDAD

El juego original de arcade usaba un Trackball para mover al dragón rápidamente, pero en esta versión usamos la cruceta y he de decir que la transición del movimiento no ha sido mal llevada, aunque eso no evita que a veces nos podamos quedar atascados en algunos rincones o pasillos estrechos si vamos a lo loco, de manera que tendremos que dedicar un par de partidas a acostumbrarnos al movimiento de nuestra particular nave espacial.

Además de mover el dragón podremos disparar fuego (que se irá debilitando si lo usamos mucho rato y tendremos que esperar que se recargue para que vuelva a tener más alcance y poder). Si usamos los botones L y R podremos mover la cabeza del dragón, sin mover el cuerpo, lo cual viene muy bien en situaciones donde tenemos poco espacio o donde necesitemos apuntar a un punto concreto (como en los combates contra los jefes).



Recorriendo el laberinto



Los enemigos son pequeños y numerosos

Los niveles de este juego son una especie de laberintos (aunque tampoco muy rebuscados, es muy difícil perderse) y nuestro dragón tendrá que llegar al final y derrotar al jefe, antes de que se acabe el tiempo (que suele ser bastante generoso). Mientras nos movemos por el nivel veremos que hay peligros (que están recubiertos de una energía azul que los hace invulnerables a nuestro fuego, pero aun así podemos usarlo contra algunos de ellos para apartarlos o atontarlos) y enemigos (que son pequeños y aparecen por todos lados) evitando enemigos (que son pequeños y aparecen por todos lados). Si destruimos enemigos veremos que salen ítems (básicamente esferas de colores que nos multiplicarán los puntos) y si somos dañados veremos que el color de nuestro dragón cambia de amarillo a rojo (cuando esté totalmente rojo estaremos a punto de morir).

El control del dragón requiere un poco de práctica, pero es un juego sencillo de jugar, que no llega a ser frustrante, pese a lo fácil que es que nos dañen. En algunos momentos hay ralentizaciones (sobre todo si llevamos algún power up de disparo y nos vemos rodeados de enemigos), pero son muy puntuales.



Nuestro dragón a un golpe de morir



Es difícil avanzar sin ser dañado

DURACIÓN

Syvalion tiene tres modos de juego:

Basic Series: Una especie de “tutorial” o “modo fácil” donde hemos de superar unos 5 niveles predefinidos y derrotar a los jefes.

Time Attack: En este modo tenemos que hacer el máximo número de puntos en un nivel (de manera que los ítems que multiplican puntos cobran mucha importancia).

Real Combat Series: El modo de juego principal y el que hace que *Syvalion* sea interesante. Nuestro objetivo es superar 5 niveles, pero estos son aleatorios y varían en cada partida (al igual que los jefes finales de cada nivel). Además, al inicio de cada nivel nos explicarán la historia y las condiciones de nuestra nave en el mismo (tal vez empezamos con invulnerabilidad, disparos especiales o fuego ilimitado).

Nos encontramos ante un juego corto (se puede superar en menos de media hora), pero con mucha duración (gracias a su modo de juego con niveles aleatorios). La dificultad es relativamente alta (cuesta mucho evitar que nos dañen por el gran tamaño de nuestra nave) pero al mismo tiempo, es un juego fácil, que puede disfrutar cualquiera, debido a que tenemos continuaciones ilimitadas y además continuamos en el mismo punto donde hemos muerto (y encima, el juego anima a seguir jugando con mensajes del estilo “Entiendo que te sientas mal por haber perdido, pero usa esa rabia para continuar y eliminar a tus enemigos”).

CONCLUSIÓN

Syvalion es un juego extraño y no es para todo el mundo, además es un juego lleno de contrastes: Es de disparos, pero está más centrado en avanzar por los laberintos evitando ser dañados, es fácil morir, pero al mismo tiempo se puede completar con facilidad gracias a las continuaciones y es corto, porque solo hay que superar 5 niveles, pero al mismo tiempo tiene mucha duración porque los niveles son aleatorios y cambian en cada partida.

Creo que pese a lo raro que es, vale la pena probar este juego, ya que es ideal para echar partidas cortas, sin complicaciones y sin saber exactamente lo que nos vamos a encontrar. Si además sois fans de la saga *Darius*, podéis encontrar en *Syvalion* un extraño “Spin-off”, que tal vez os interese.



En las últimas tratando de eliminar al jefe

Skullo



PARODIUS: NON-SENSE FANTASY

Nombres: *Parodius Da!* (Japón) *Parodius: Non-Sense Fantasy* (Europa)

Plataforma: Super Nintendo

Jugadores: 1 o 2

Género: Disparos

Desarrollado por: Konami

Año: 1992 (Japón) 1993 (Europa)



Juegos como *Konami Wai Wai World* o *Konami Crazy Racers* demuestran que la compañía japonesa no tenía problema alguno en autoparodiarse, pero el mejor ejemplo de ese sentido del humor lo encontramos en la saga *Parodius* (mezcla de *Parody* y *Gradius*) donde Konami toma las bases de *Gradius* y le añade todas las tonterías que se les pasan por la cabeza, además de personajes de otros videojuegos, dando como resultado un matamarcianos con un estilo bastante pintoresco.

El primer juego de la saga *Parodius* apareció en 1988 para MSX y a partir de ahí, se lanzaron continuaciones en diversas plataformas, siendo Super Nintendo una de las más agraciadas al poseer tres juegos de la saga: *Parodius Da!* (1992), *Gokujou Parodius* (1994) y *Jikkyo Oshaberi Parodius* (1995).

Lamentablemente esos juegos se quedaron en Japón, a excepción del primero que llegó a Europa bajo el nombre *Parodius Non-Sense Fantasy* (aunque se le suele conocer simplemente como *Parodius*) que es el que voy a comentar a continuación.

GRÁFICOS

El juego está cargado de ilustraciones divertidas que dejan claro el tono del juego, tras elegir "nave" entre las disponibles (Vic Viper de *Gradius*, Pentarou de *Antarctic Adventure/Penguin Adventure*, una nave del juego *Twin Bee* y un pulpo (que supongo que protagoniza el juego)).

Las naves son pequeñas y con estilos distintos, lo cual se nota bastante en sus diferentes tipos de disparos (acorde al estilo del personaje), aunque no entiendo porque la nave de *Twin Bee* es lila, (cuando en el juego original hay una azul y otra rosa, pero ninguna lila).



En este juego no se existe la lógica

Los niveles empiezan con el fondo negro del espacio que posteriormente se convierten en diferentes tipos de niveles (fondos azules con praderas, unos baños públicos, una zona de guerra...), en cada nivel veremos muchos pingüinos haciendo tonterías (una constante en la Konami de la época), así como enemigos propios del nivel que varían totalmente de tono y pasan de ser Moais, avispas, fantasmas japoneses o raspas de pescado, una locura en toda regla. Los jefes intermedios, así como los del final de nivel suelen ser enormes y mantienen el estilo loco de los enemigos genéricos del nivel.

Es muy difícil jugar a este juego sin que te saque una sonrisa o una carcajada, los escenarios están cargados de detalles divertidos y los enemigos también hacen tonterías (sobretudo los pingüinos), pusieron mucho trabajo en hacer que este apartado dejase un buen sabor de boca y la verdad es que el resultado es muy bueno. Lamentablemente la versión Europea tiene algunas cosas censuradas, son muy puntuales y algunas son casi inapreciables (se les quita el cigarro a los Moais y las chicas en burbuja no llevan orejas y cola de conejitas), pero si las queréis evitar jugad a la versión japonesa.

SONIDO

La banda sonora del juego es una delicia, mezcla pequeñas melodías relacionadas con el personaje que controlamos con música que podría salir en cualquier matarmacianos (como la música de los jefes), para luego añadirle temas de música clásica (reinterpretados de manera animada y divertida). De alguna manera este popurrí musical intenta encajar con la temática de los niveles (algo que se nota más en la parte final del juego, donde salen temas más "serios" o épicos). Los sonidos no están mal, incluso hay voces, los disparos serán constantes pero no llegarán a molestarnos, sin embargo es inevitable que los sonidos queden en segundo plano ante la genial banda sonora.

JUGABILIDAD

Lo primero será elegir "nave" de entre las cuatro disponibles (todas se controlan igual, pero varían ligeramente en el tipo de armamento que pueden conseguir). Los controles son sencillos, disparamos con B, usamos el ataque especial que nos dan las campanas con A y activamos el Power Up con Y. Si no nos gusta esta configuración de botones, podemos cambiarla en Opciones.

Al elegir nuestra "nave" nos preguntarán si queremos que las mejoras se apliquen automáticamente (AUTO Power Up), o que lo decidamos nosotros con el botón Y (MANUAL Power Up). Los Power ups son unos ítems naranjas que aparecen cuando eliminamos enemigos, en caso de tocarnos se acumulan en la parte inferior de la pantalla (donde vemos la lista de mejoras disponibles) y podemos usarlos para ganar mejoras como velocidad, disparo doble, sacar pequeñas naves que nos ayuden o un escudo. Yo recomiendo usar el modo Manual, pero la consola tampoco hace malas elecciones a la hora de aplicar los Power Ups (en caso que tengamos un tipo de disparo y el Power up nos permita cambiarlo por otro, la consola no lo activará automáticamente, dejará esa elección en nuestras manos. Si acumulamos muchos Power up, es posible que la lista de mejoras se convierta en una ruleta y nos toque una mejora al azar o perdamos todas las que tenemos, así que cuidado.



La nave de Twin-Bee empezando un nivel



Chicas en burbuja de la versión japonesa



El Pingüino Pentarou contra la jefa de nivel

De vez en cuando aparecerán campanas de *Twin Bee*, si les disparamos cambiarán de color y dependiendo del que tengan cuando las toquemos nos darán habilidades automáticas (como crecer y volvernos invulnerables) o algunas que podemos guardar para usar cuando queramos (como bombas o barreras).

El control de la nave es muy sencillo, pero este juego pertenece a esa época donde si te tocan (o tocas el terreno), mueres, así que conviene tener mucho cuidado, pues si mueres, pierdes todas las mejoras y eso hace que el juego suba de dificultad notablemente, convirtiendo partes accesibles, en zonas tormentosas. Eso y las ralentizaciones puntuales (que suceden sobretodo en los niveles más difíciles y si vamos con la nave mejorada) son los puntos negativos del juego.



Podemos potenciar la nave con Power Ups



Vic Viper en acción



Twin bee rodeado de enemigos

DURACIÓN

Podemos completar el juego en unos 40 minutos si tenemos cierta habilidad con los matamarcianos, después de eso el juego volverá a empezar con una segunda vuelta (por si queremos más). En Opciones podemos elegir la dificultad (hay 7 niveles) así como el número de vidas, para adaptar el juego a nuestra habilidad y que no sea demasiado fácil ni difícil. También existe un modo para dos jugadores (por turnos), así como el modo Lollipop donde tenemos que enfrentarnos a un nivel continuo que pondrá a prueba nuestras habilidades.

En general, creo que cumple en este apartado perfectamente, al ofrecer un modo principal con una duración decente (habitual para un matamarcianos), con diversos niveles de dificultad, un modo para dos jugadores y un modo alternativo para el jugador que necesite un reto distinto.

CONCLUSIÓN

Parodius Non-Sense Fantasy es un juego divertido y original, que puede gustar a los amantes de los matamarcianos, así como a aquellos que quieran probar algo del género, pero con un tono desenfadado. Si buscamos juegos similares en Super Nintendo tenemos cosas como *Pop and Twin Bee* o *Flying Hero* (que mantienen el tono cómico, pero cambia el tipo de scroll) y por supuesto, los otros dos *Parodius* de Super Nintendo (*Gokujou Parodius* y *Jikkyou Oshaberi Parodius*) que incluso mejoran lo visto en este juego, de manera que son una recomendación obligada para amantes del género y de Konami.



Introducción del juego

EQUINOX

Nombres: Equinox (América y Europa)
 Solstice II: Equinox (Japón)

Plataforma: Super Nintendo

Jugadores: 1

Género: Aventura, Action RPG

Desarrollado por: Software Creations

Año: 1993 (America y Japon) 1994 (Europa)



En 1990 apareció para NES un juego llamado *Solstice: The Quest for the Staff of Demnos* donde controlábamos a un hechicero llamado Shadax, en una serie de mazmorras cada vez más complicadas, en parte por la vista isométrica del juego. En 1993 apareció para Super Nintendo *Solstice II*, (*Equinox* en occidente), donde controlamos a Glendaal, hijo de Shadax, que tendrá que rescatar a su padre del malvado de turno, sobreviviendo de nuevo a unas mazmorras llenas de peligros.

Software Creations fue el equipo que se encargó de ambos juegos, y de él podemos destacar tres nombres: Los hermanos Pickford (programadores de juegos como *Plok* y *Spider-man and Venom Maximum Carnage*) y el músico Tim Follin (compositor de juegos como *Spider-man and The X-Men*, *Silver Surfer Rock N Roll Racing* y *Plok*).

GRÁFICOS

Equinox entra bastante bien por los ojos, pues usa algunos trucos visuales que llaman la atención (por ejemplo en el mapa principal podemos rotar la cámara o al entrar en una mazmorra veremos una ilustración de nuestro personaje descendiendo hacia ella).

Dentro del juego veremos que nuestro personaje es bastante grande (hay que agradecer que hiciesen un diseño nuevo para Glendaal en lugar de hacer uno muy parecido al de su padre, que suele ser lo habitual) y tiene buenas animaciones. Los enemigos genéricos también son grandes y algunos muy vistosos (los fantasmas, por ejemplo), aunque lo más llamativo son los enemigos gigantes (los jefes de mazmorra y los monstruos que aparecen en el mundo exterior).



Glendaal en la primera mazmorra

Los escenarios son mazmorras y cumplen con la estética esperada (paredes de roca, esqueletos y pinchos), aunque cada una de ellas tiene una temática o elementos decorativos distintos para diferenciarse (mazmorra bajo el agua, de hielo, cubierta de vegetación, de estilo egipcio, el interior de un barco...) lo cual hace que no se sienta repetitivo, pese a usar los mismos elementos una y otra vez. Los enemigos comunes también se repiten, aunque varían de color para que sepamos si son más o menos resistentes.

Lo único que no me termina de gustar de este juego a nivel estético, son los menús, que usan colores chillones (rojo, verde y azul) y me recuerdan a algún tipo de programa antiguo para PC, creo que le habría sentado mucho mejor usar una estética que encajase con el tono del juego, tal vez unos pergaminos o que cada menú tuviese el fondo de piedra. Sin embargo, he de reconocer, que esto es una queja muy puntual y no influye en nada al juego.



De paseo por el mundo exterior



Cada mazmorra tiene un estilo visual propio

SONIDO

La música de este juego es tranquila, diría que es música ambiental que intenta encajar con el aire misterioso de las mazmorras e incluso diría que transmiten una sensación de soledad, que encaja muy bien con lo que sucede en el juego. Además, hay cierta variedad musical incluso dentro de una misma melodía (algunas músicas van subiendo y bajando de intensidad, hasta convertirse en “susurros” y el tema de los jefes es un poco inclasificable, pues empieza siendo épico y luego se va transformando en una especie de música electrónica machacante, para luego regresar al tono épico inicial). Los sonidos sin embargo, no me parecen destacables, son correctos sin ningún tipo de alarde, de hecho el sonido que hace nuestro personaje al morir, lo considero extraño y hasta inapropiado (además de repetitivo, porque en este juego vamos a morir mucho).

JUGABILIDAD

Empezamos la aventura en un mundo exterior (con L o R podemos “rotar la cámara”), por el cual nos podemos mover para explorar el mundo, pero veremos que los caminos están cortados por “los espíritus de los jefes de mazmorra”, así que tocará derrotarlos para poder abrirnos paso. En este mundo exterior también encontraremos bloques de piedra que nos servirán para transportarnos a otras zonas (usando el arpa) y enemigos a los cuales no podemos enfrentar (para conseguir pócimas) o huir.

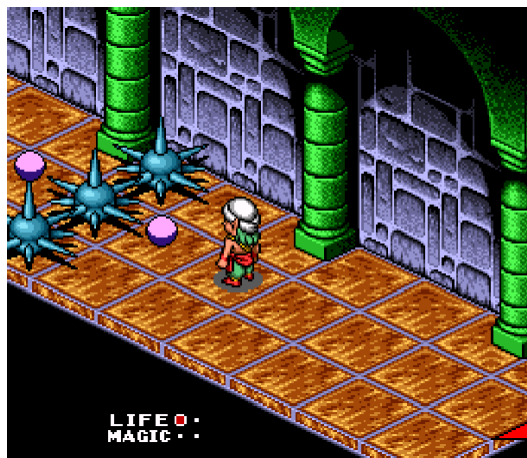


Uno de los monstruos del mundo exterior



Hemos encontrado nuestra primera arma

Nuestro objetivo es eliminar a los jefes y para ello tendremos que acceder a las mazmorras, que tienen diversas entradas en el mundo exterior. Una vez dentro de una mazmorra, tendremos que conseguir un número concreto de esferas de cristal, para poder enfrentar al jefe, pero para ello tendremos que rebuscar por todas las habitaciones, lo cual significa que tendremos que empujar bloques, derrotar enemigos y conseguir llaves de colores para abrir las puertas. Si queremos sobrevivir en las mazmorras es obligatorio que busquemos bien para encontrar armas y hechizos, pues son muy necesarios para progresar (para acceder al inventario hay que presionar SELECT).



Hay dos esferas, pero solo una es accesible



A ver como conseguimos esa llave

Nuestro personaje puede moverse, saltar, atacar con el arma que tengamos o hacer hechizos (si ya hemos conseguido alguno y tenemos magia), sin embargo lo que realmente necesitamos para sobrevivir en este juego es paciencia y un don especial para superar zonas de plataformas desde una vista isométrica, pues el juego está lleno de saltos y además, se usa la vista para confundir al jugador (las plataformas no tienen sombra y a veces cuesta saber donde están exactamente), normalmente si fallamos un salto caeremos en pinchos (están por todos lados) o en las garras de algún enemigo (que aguantan demasiados golpes), además nuestro personaje muere al primer golpe y da la sensación de que no hace falta que te toquen para morir (vamos que solo por estar rozar un peligro, ya mueres), lo cual puede aumentar bastante la dificultad y la frustración.

Cada vez que nos maten, volveremos a empezar en la última habitación a la que hayamos entrado (siempre y cuando nos queden bolas rojas en el marcador de vida, claro), conforme avanzamos en el juego podemos paliar esa "fragilidad" usando magias (por ejemplo para curarnos vida o ralentizar a los enemigos), pero el inconveniente de morir a la mínima, se mantiene.

Los controles están bien, pero la dificultad puede llegar a ser frustrante y creo que eso empaña su apartado jugable.



Las partes de plataformas son muy duras



Empujando un bloque para hacernos camino

DURACIÓN

Este juego es difícil, muy difícil. Las “malas decisiones jugables” ya comentadas (morimos al primer golpe, trampas visuales con las perspectiva, enemigos muy resistentes...) hacen que sea muy duro de primeras, pero es que además la dificultad de las mazmorras va aumentando de manera notable (lo cual incluye enemigos comunes más resistentes, plataformas invisibles y paredes que se pueden traspasar para llegar a zonas ocultas) y eso que hace que no podamos cometer ni un solo error, por pequeño que sea. Es cierto que nuestro personaje va mejorando (aumenta su “vida”, su magia y consigue armas mejores y hechizos), pero aun así, la fragilidad inicial se mantiene.



El jefe de la primera mazmorra

El juego nos permite grabar partida al salir de las mazmorras (tendremos que ir a la zona donde hemos empezado y saldrá una escalera para volver a la superficie), lo cual es un alivio, pero aun así requerirá que pongamos todo nuestro interés y paciencia en él para poder ser superado. Creo que debieron hacer que la vida del personaje fuesen los golpes que aguantase antes de morir (en lugar de morir al primer golpe) y también habría sido genial que añadiesen sombras para saber donde están las plataformas y así evitar que nos engañen con la perspectiva. Incluso con esos cambios, el juego sería difícil, pero no se sentiría tan injusto. Pese a todo lo dicho, he de admitir que este juego tiene algo que me engancha, y por eso, pese a morir mil veces, siempre vuelvo para intentar completar una mazmorra más.

CONCLUSIÓN

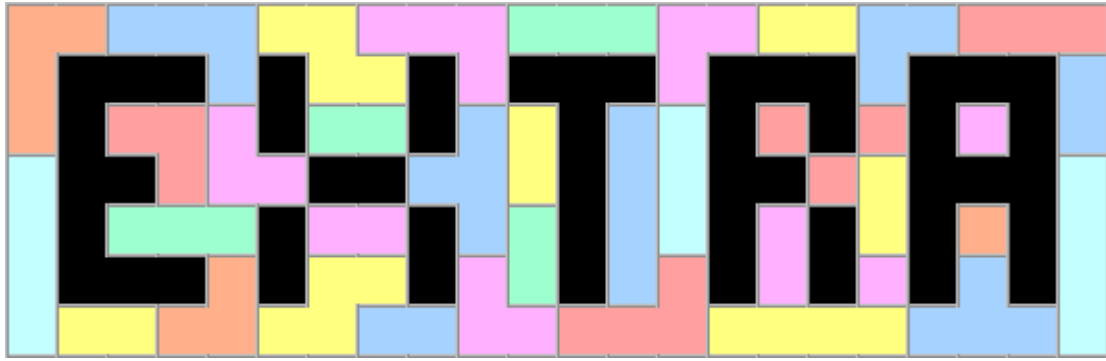
Equinox es un juego de aventura tan interesante como difícil, aunque también tienta mucho al jugador, picándolo constantemente para ver si es capaz de resolver sus mazmorras. Sin embargo esa adicción puede llegar a quedar acorralada por la frustración, con el correspondiente enfado y abandono del juego

Creo que los jugadores que busquen grandes retos, los que les gusten los juegos de aventura centrados en explorar mazmorras, así como los fans del *Solstice* original, deberían probarlo. Es posible (y comprensible) que algunos de ellos abandonen *Equinox* antes de terminar las primeras mazmorras, pero aquellos que las superen, seguramente queden enganchados, pues habrán encontrado una buena aventura para disfrutar.

Skullo



¡DESCUBRE CIENTOS DE JUEGOS CON LOS EXTRAS DE BONUS STAGE MAGAZINE!

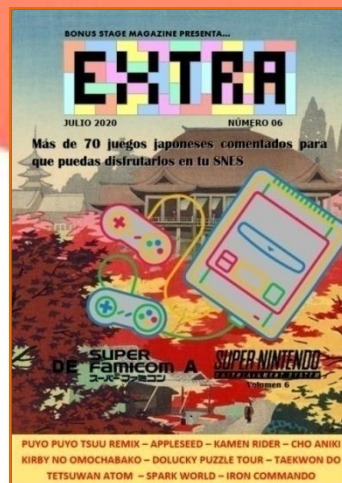


CADA EXTRA INCLUYE

- * Más de 50 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)

HAY 6 EXTRAS dedicados a juegos Japoneses de Super Nintendo (más de 400 juegos)

Y un EXTRA dedicado a juegos japoneses de Game Gear (más de 50 juegos)



¡LOS PUEDES ENCONTRAR EN EL BLOG DE BONUS STAGE MAGAZINE!

SIDE POCKET

Plataforma: Game Gear

Jugadores: 1 o 2

Género: Billar

Desarrollado por: Data East

Año: 1994

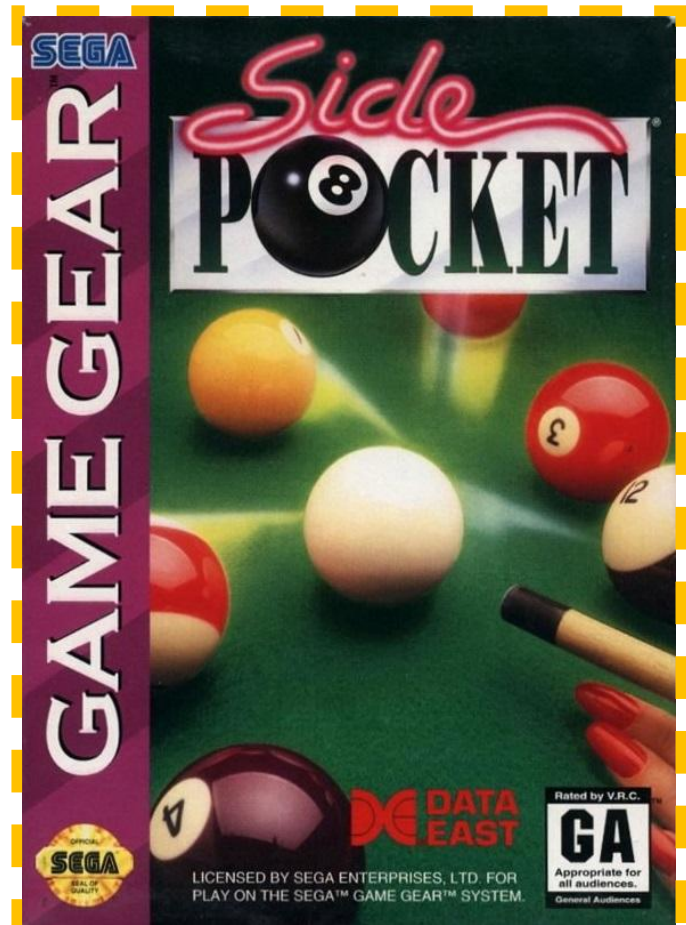
Side Pocket es un juego de billar para Arcades, desarrollado por Data East en 1986 donde teníamos que ser lo mejores jugando al billar, un año más tarde, salió una especie de continuación llamada *Pockets Gal* que era más o menos lo mismo pero jugábamos contra mujeres y al derrotarlas se quitaban la ropa (de manera que podemos poner este juego en la categoría de juego “erótico” como *Gals Panic*, *Dr Tommy* o *Magix*).

Años más tarde, aparecieron versiones de *Side Pocket* para multitud de plataformas (NES, Game Boy, Game Gear, Super Nintendo, Mega Drive e incluso WonderSwan). En este caso voy a comentar la versión que se lanzó para Game Gear en 1994.

GRÁFICOS

Al empezar el juego vemos que se han tomado la molestia de añadir imágenes de un coche o de chicas atractivas (en este caso son fotos de chicas reales y no se quitan ropa) , supongo que encaja con el tipo de “ambientación” que busca el juego. En el modo Pocket también veremos ilustraciones de los diferentes sitios a los cuales vamos a jugar (y alguna que otra mujer más) y los créditos también tienen alguna que otra ilustración sencilla (y si, volverá a aparecer la mujer).

Una vez durante la partida vemos la mesa en la parte inferior, con colores claros que determinan que es el marco de la mesa, donde están los agujeros (troneras, buchacas o como queráis llamarles) y por supuesto las bolas, que son de colores llamativos (presionando el botón podemos cambiarlas por números, lo cual es bastante útil cuando queremos meterlas en orden).



Se ve todo bien, claro y colorido

En la parte superior de la pantalla veremos una gran bola blanca y una marca, que sirve para saber hacia dónde le damos efecto a la bola real, a su lado nos marcarán cual es la siguiente bola (numéricamente), lo cual nos vendrá bien para meterlas en secuencia y ganar más puntos. En la parte derecha de la pantalla veremos una animación de estilo realista de alguien dándole a la bola y justo debajo una barra que representa la fuerza del golpe.

Gráficamente cumple de sobras, la zona de juego es clara y todo es fácilmente reconocible, el hecho de que se hayan molestado en ambientar el juego con diferentes clubs (y mujeres) demuestra que se esforzaron más de lo esperado en este apartado.

SONIDO

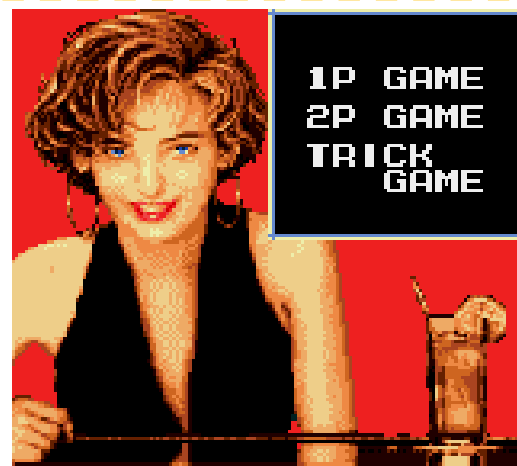
Los sonidos son sencillos, pero cumplen sobradamente con su función y la músicas son variadas y muy animadas, además van cambiando durante la partida (en el modo Pocket) lo cual es de agradecer. En general, un apartado sonoro más que aceptable que ameniza la partida.

JUGABILIDAD

La jugabilidad es bastante sencilla: con la cruceta elegiremos hacia donde encaramos a la bola blanca, con el botón 1 podemos elegir si darle efecto o no (lo mantenemos apretado mientras tocamos la cruceta para el efecto) y con el botón 2 golpeamos la bola con más o menos fuerza basándonos en la barra de fuerza que sale en la parte superior derecha de la pantalla.

Las reglas del juego varían ligeramente dependiendo del modo, por ejemplo en el modo 9-Ball debemos meter las bolas en orden, en el modo Pocket esto no es necesario (pero nos darán más puntos si lo hacemos) aunque tendremos el número de tiros limitado y aparecerán marcadores en las troneras que nos darán puntos extra o más turnos, si metemos las bolas en ellos y en el modo Trick tendremos que completar diversas pruebas (o lo que es lo mismo, meter las bolas en condiciones específicas).

Los controles responden bien y la bola blanca rebota hacia donde esperamos, así que no le veo pegas en este apartado.



Hay bastante presencia femenina en el juego



Podemos "quitar" las bolas para ver los números



Ganaremos puntos si la bola entra en la estrella



Si la metemos ahí, ganaremos turnos extra



Necesitamos 3000 puntos para pasar de nivel

DURACIÓN

Uno de los puntos fuertes de *Side Pocket* es la variedad de sus modos de juego: si nos apetece una partida relajada, elegimos el modo 9-Ball (tenemos todo el tiempo del mundo), si queremos retornos a nosotros mismos el modo Trick Game (los retos requieren ingenio y habilidad) y si tenemos pensado echar una partida larga el modo Pocket, que será el modo principal para un jugador y el que más nos exija (pues tenemos que hacer un mínimo de puntos para continuar).

También hay modo multijugador, pero lamentablemente no se puede jugar con una sola Game Gear (podrían haberlo hecho perfectamente, teniendo en cuenta que el billar se juega por turnos).

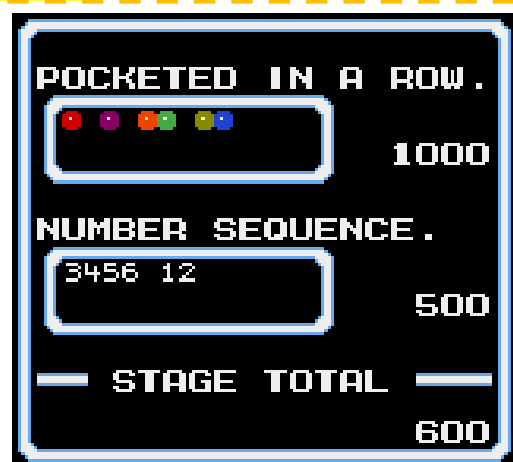
Gracias a la variedad de sus modos de juego, la duración de *Side Pocket* es más que suficiente, pues se adapta a las necesidades que tengamos en cada momento.



Pasando de un club a otro



Un tiro de bonificación, con condiciones



Recuento de puntos

CONCLUSIÓN

Side Pocket es un buen juego de billar, tiene variedad en modos de juego, jugabilidad simple y música agradable, incluso conserva la "presencia femenina" típica de algunos juegos de la saga, poco más se le puede pedir.

POPEYE BEACH VOLLEY BALL

Plataforma: Game Gear

Jugadores: 1 o 2

Género: Deportes (Voleibol)

Desarrollado por: Technos Japan

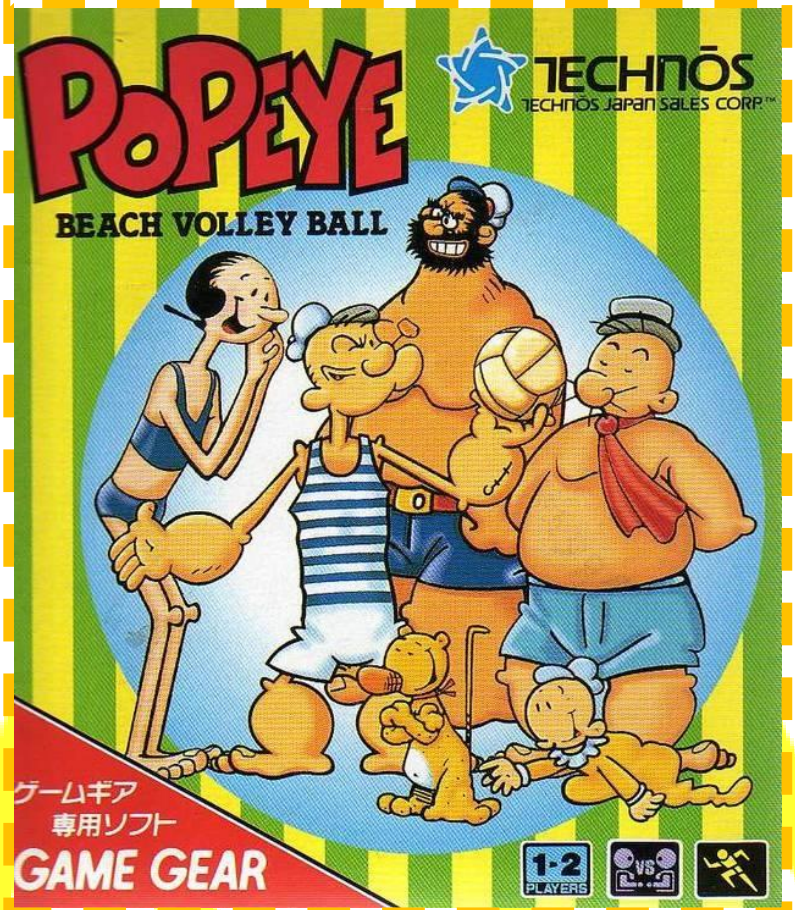
Año: 1994 (Japón)

Popeye apareció por primera vez en 1929, como secundario en la tira cómica Timble Teather que estaba protagonizada por Olivia junto con su hermano (Castor), su padre (Cole), su madre (Nana) y novio (Ham Gravy). Timble Teather llevaba 10 años publicándose cuando apareció Popeye por primera vez, pero tuvo tanta popularidad que terminó siendo el protagonista de las historias poco tiempo después.

Años más tarde Popeye llegó a la televisión, lo cual provocó que su popularidad aumentase muchísimo, además uno de los rasgos de esa nueva etapa de Popeye, era que si comía espinacas obtenía super fuerza, lo cual sirvió para que muchos niños las quisiesen comer, aumentando considerablemente la producción y venta del producto. La fiebre por las espinacas fue tal, que se aumentó la producción notablemente, creando trabajo en zonas de Estados Unidos que estaban pasando por una mala racha económica. En la actualidad aun existen ciudades con estatuas de Popeye en señal de agradecimiento por salvar su economía de manera indirecta.

En los años 80 Popeye ya formaba parte de la cultura popular, lo cual llevó a este marinero a protagonizar varios videojuegos, algunos de los cuales se quedaron exclusivamente en Japón (en el número 24 de esta revista hay un especial de Popeye donde los comento todos).

En este análisis comentaré *Popeye Beach Volley Ball*, que apareció en 1995 para Game Gear, solo en Japón (aunque todos sus textos y menús están en inglés, de manera que no hay problemas con el idioma). Este juego fue desarrollado por Technos Japan, que también lanzó un juego de voleibol protagonizado por Kunio Kun (*Nekketsu! Beach Volley dayo Kunio-kun*) para Game Boy el mismo año, de manera que quizás veáis ciertas similitudes en ambos.



Popeye y Brutus jugando a voleibol

GRÁFICOS

Posiblemente el mejor apartado del juego, Popeye y sus amigos (y enemigos) tienen un buen aspecto (incluso van vestidos con ropa playera, lo cual es muy curioso) y cuentan con animaciones graciosas que van con su personalidad (Pilón está comiendo durante el partido, el padre de Popeye fumará su pipa, etcétera).

Los campos de voleibol están muy detallados y son distintos entre sí (una playa, un bosque, el puerto, un jardín, un castillo...) de manera que nos ofrecen una variedad visual mayor a la esperada (incluso el marcador es distinto en cada uno). Además hay algunos minijuegos donde podemos ver al marinero con su atuendo clásico, haciendo diferentes pruebas, todo con buen uso del color y mostrando un Popeye de gran tamaño.



Ilustración previa al partido

La introducción del juego es simple pero resultona, vemos a Popeye con su pipa y luego al personaje cruzar la pantalla con su ropa clásica, para volver vestido con la ropa con la que jugará a voleibol. Las ilustraciones que aparecen en el juego (la presentación de los partidos, Popeye derrotado, el final del juego) también se ven muy bien.

En general, el apartado gráfico de este juego es excelente, los personajes se ven bien, los campos son variados, hay ilustraciones de gran tamaño y el uso del color es sobresaliente.



Pilon recibe la pelota quitándose el sombrero



Minijuego de pesca

SONIDO

El juego empieza con la música de Popeye, lo cual es algo a agradecer (son muchísimos los juegos basados en series o películas que no tienen la banda sonora original) y tras eso escucharemos un montón de melodías agradables y variadas (la de la Bruja del mar es más "siniestra" para encajar con el personaje) que amenizarán las partidas. Los efectos no destacan tanto, pero están bien y no molestan.

JUGABILIDAD

El control es sencillo, (un botón para golpear la pelota y otro para saltar) y de vez en cuando aparecerán ítems como las míticas espinacas de Popeye, que nos echarán una mano para ganar o remontar el partido. Pese a la simpleza del control, el juego requiere algo de práctica, pues es bastante fácil fallar al calcular cuando golpear o la distancia para bloquear la pelota.

Los partidos son de dos contra dos, de manera que elegiremos controlaremos a Popeye y elegiremos a un compañero para que juegue con nosotros en partidos donde enfrentaremos a Brutus y su compañero. y nos iremos enfrentando a los rivales (los cuales podremos desbloquear al derrotarlos). Entre partido y partido podemos jugar algunos minijuegos (que podemos practicar desde el menú principal) que si bien no son gran cosa, nos suponen un cambio jugable agradable.

La verdad es que los primeros partidos pueden ser algo frustrantes (aunque el juego nos ayude con espinacas para que remontemos), pero poco a poco se le va pillando el truco y se va haciendo más agradable jugar.



Jugando un partido en el embarcadero



Popeye y Olivia contra Brutus y la Bruja del mar



Minijuego de tragaperras

DURACIÓN

En total podemos jugar con 8 personajes (Popeye, Olivia y Wimpy "Pilón" estarán disponibles de inicio y el resto tendremos que desbloquearlos). Los modos de juego son los siguientes: 1 jugador, probar minijuegos y modo a dos jugadores (con cable Link). En el menú de opciones podremos modificar la dificultad, el número de continuaciones, los puntos por set, el número de set y escuchar las melodías y sonidos.



Selección de personaje



Minijuegos disponibles

CONCLUSIÓN

Popeye Beach Volleyball es un juego entretenido, con un gran apartado gráfico y con la particularidad de estar protagonizado por Popeye, así que los fans de ese deporte y del marinero deberían probarlo.

PEPENGA PENGO

Plataforma: Mega Drive**Jugadores:** 1 a 4**Género:** Acción, Habilidad**Desarrollado por:** JSH Co.**Año:** 1995 (Japón)

Pengo fue un juego de Arcade desarrollado por Coreland donde controlábamos a un pingüino que tenía que usar bloques de hielo para eliminar enemigos. Este juego fue llevado a varias plataformas, entre las que se incluyó Game Gear (podéis ver un análisis de ese juego en el número 46).

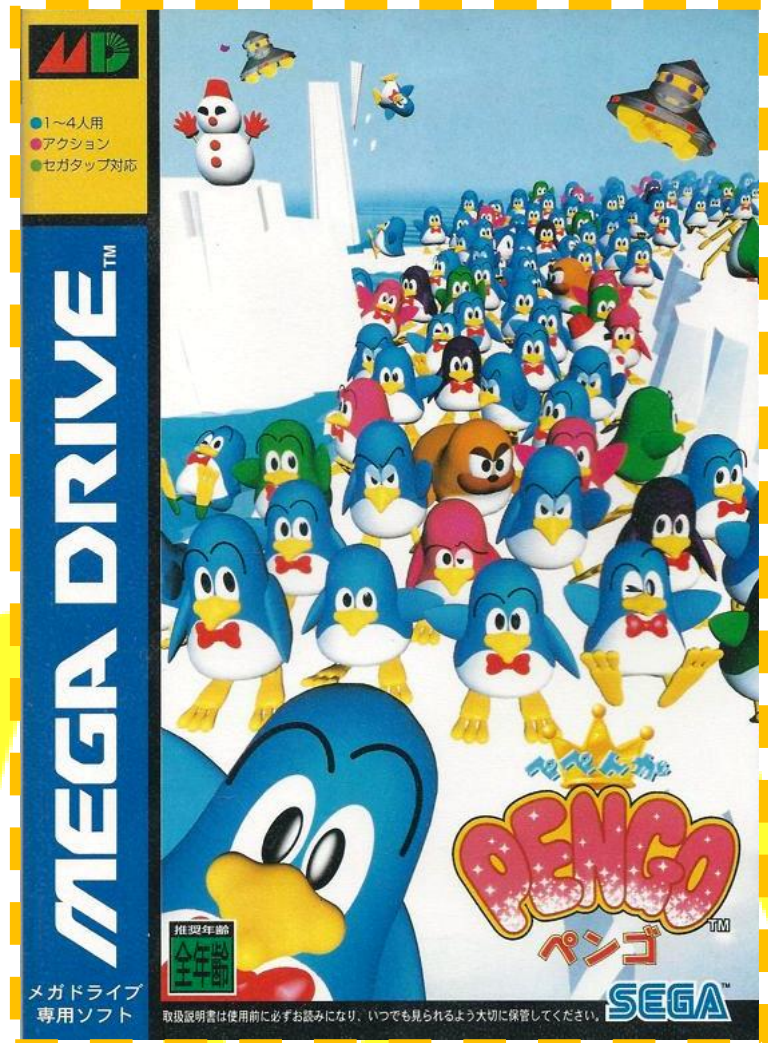
El juego original es bastante conocido, pero algunas de sus secuelas han caído en el olvido, como por ejemplo *Pepenga Pengo* para Mega Drive, que cambia la fórmula del juego para parecerse más a *Bombberman* y que cuenta con el dudoso honor de ser el último juego de Mega Drive lanzado por Sega en Japón.

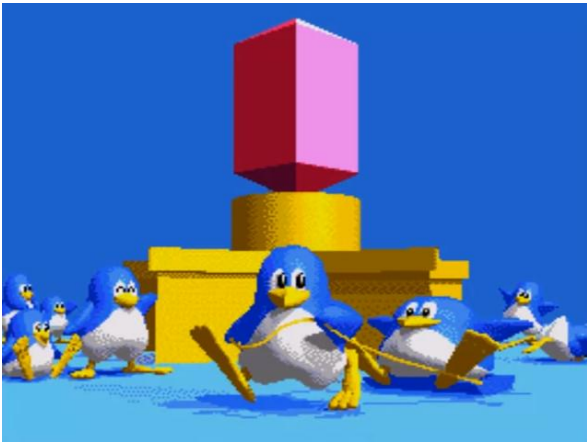
GRÁFICOS

La introducción nos cuenta la particular historia con imágenes, están bien, pero usan un estilo “pre-renderizado o tridimensional” (que tanto estaba de moda por aquellos años), el resto de ilustraciones del juego (final, Game Over y Victoria en el modo batalla) mantienen ese estilo “tridimensional” que no está mal, pero no encaja con el apartado gráfico del juego real (que es mucho mejor en mi opinión) y las hace quedar un poco fuera de lugar (algo parecido a lo que sucedía con la introducción de *Yoshi's Island* en SNES).

Los gráficos del juego en sí, son muy divertidos y coloridos, los pingüinos se mueven bien y cuentan con animaciones divertidas (cuando mueren o superan un nivel), aunque se hace raro que el pingüino principal sea azul y no rosa (como en el juego original), que es el color del segundo jugador.

Los niveles tienen temáticas propias (empieza con los típicos mundos de hielo, agua, desierto, bosque, pero luego añade cosas como mundo de mazmorras, juguetes, eléctrico, robot o espacial), lo cual nos asegura mucha variedad visual, además algunos de ellos tienen detalles interesantes (como el movimiento del agua en el mundo acuático).





Introducción del juego



El primer mundo es de hielo

Los enemigos tienen acabados dispares, los hay sencillos y los hay más elaborados, pero en general se ven bien (y algunos tienen animaciones muy divertidas), además encajan con la temática del mundo, lo cual significa que hay mucha variedad. Los jefes de mundo son de un tamaño algo mayor y también siguen la temática del nivel, algunos son muy expresivos y es genial ver las caras que ponen cuando les atacamos.

El modo multijugador tiene arenas propias, todas con un acabado similar a lo visto en el modo principal, así que tienen un gran nivel de colorido y detalle.

En general, este juego tiene un apartado gráfico muy bueno, con animaciones divertidas y mucha variedad.

SONIDO

Los sonidos son agradables, pero muy sencillos. La banda sonora es divertida y encaja con la temática del mundo, lo cual nos asegura bastante variedad, además las músicas se aceleran cuando quede poco tiempo y en caso de terminarse escucharemos algo parecido al "Himno de la alegría".

Si jugamos al *Pengo* clásico de Arcade descubriremos que ya no tiene la música Popcorn (palomitas de maíz), seguramente se cambió por motivos legales, igual que pasó con la versión occidental de Game Gear.

JUGABILIDAD

Los controles son muy sencillos, usaremos un botón para crear bloques de hielo y otro para chutarlos (que será nuestro medio para eliminar enemigos).

Cuando chutamos un bloque de hielo este se desplaza hasta chocar con algo, si es un enemigo o elemento del escenario "explotará" causando una onda expansiva que puede afectar a los que están cerca, si choca contra otro bloque de hielo, se detendrá y el otro bloque de hielo continuará con el impulso. El hecho de poder mover bloques de hielo alejados usando los bloques de hielo que creamos le da un toque estratégico al juego.



Cada mundo tiene una temática distinta



El modo Batalla también tiene diferentes niveles

Durante la partida podemos encontrar ítems que nos ayudarán (detendrán a los enemigos, nos permitirán hacer más bloques de hielo, nos volverán invulnerables o aumentarán nuestra velocidad) también podremos encontrar 3 bloques de diamante, que si se juntan, congelarán a los enemigos que hay en pantalla.



Juntar los 3 diamantes congelará a los enemigos



Dos jugadores contra el primer jefe

El modo batalla se juega más o menos igual, pero contra otros pingüinos, y el modo Arcade es el juego clásico, de manera que mantiene el objetivo de eliminar a todos los enemigos, pero cambia las reglas ligeramente, ya que en esa versión no podemos crear bloques de hielo.

Los controles responden bien y es sencillo de entender (aunque hay que tener cuidado con no congelarse uno mismo al hacer bloques de hielo), es un juego que divierte desde la primera partida.



El modo batalla es estilo Bomberman



4 jugadores tratando de eliminarse entre ellos

DURACIÓN

El modo historia se compone de 10 mundos, cada uno dividido en varias fases (con límite de tiempo para ser superadas) y el enfrentamiento contra un jefe. Los enemigos nos matan al primer contacto, pero aparecemos donde hemos muerto, si nos quedamos sin vidas, tenemos continuaciones limitadas. Si jugamos lo suficientemente bien podremos superarlo en una hora y media más o menos, aunque no hace falta que lo hagamos de una sentada, porque se puede continuar usando Passwords. Si tenemos algún amigo, podremos rejugarlo, pues permite 2 jugadores a la vez (solo hay que presionar START en el segundo mando), aunque hay que tener cuidado, pues podemos matarnos entre nosotros.



Mapa del menú principal mostrando todos los mundos

El modo multijugador permite hasta 4 pingüinos (controlados por la consola o por jugadores usando el multitaq de Mega Drive) y su diversión es bastante alta (es un clon de *Bomberman*, ya os imagináis como va la cosa), de manera que alarga la vida del juego bastante. Y además este juego incluye una versión del *Pengo* original de Arcade, que es tan adictivo y divertido como siempre.

Este juego es muy completo, el modo principal es largo, el multijugador promete horas de diversión y la inclusión del juego de Arcade es la guinda del pastel.



El *Pengo* original está incluido en este juego



Menú principal

CONCLUSIÓN

Pepenga Pengo es un gran juego, quizás a los fans de *Pengo* clásico no les atraigan tanto las nuevas mecánicas (afortunadamente este juego incluye también el arcade original) pero estoy seguro que los fans de la saga *Bomberman* lo disfrutarán mucho.

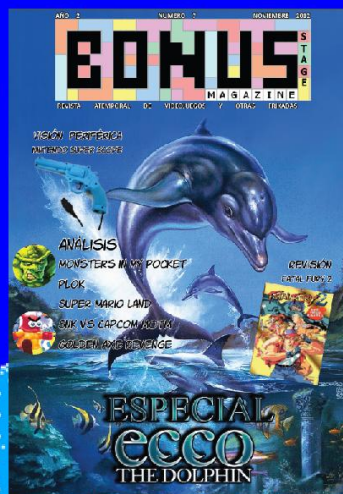
Es un juego sencillo, pero con bastante contenido y muy divertido, sobretodo si participan más jugadores.

Skullo

¡NO TE PIERDAS ESTOS ESPECIALES!



ESPECIAL
ALEX KIDD



ESPECIAL
ECCO THE DOLPHIN

TETRIS ATTACK

Nombres: Tetris Attack (América y Europa), Panel de Pon (Japón), Yoshi no Panepon (Japón)

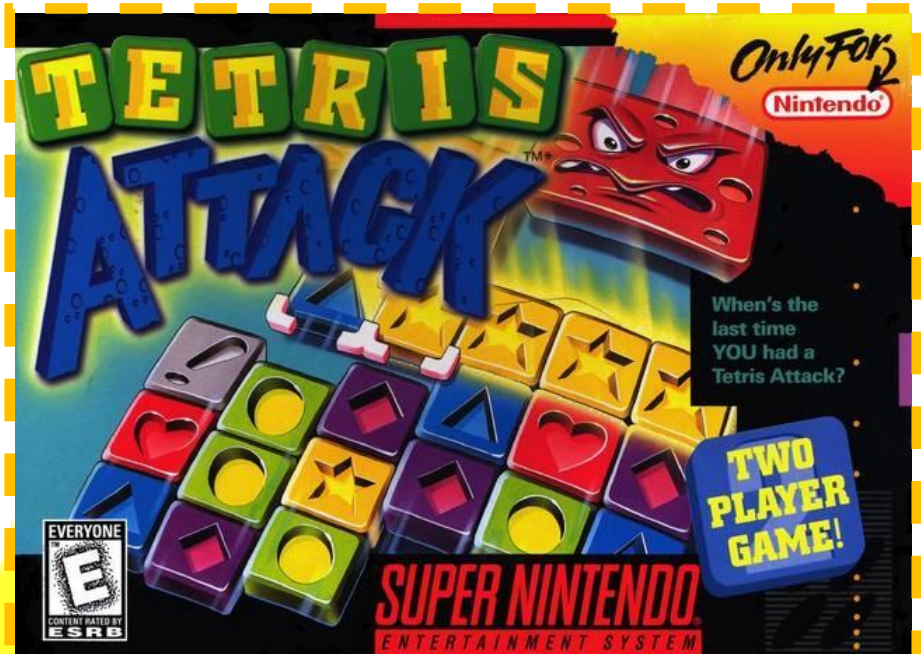
Plataforma: Super Nintendo

Jugadores: 1 o 2

Género: Puzzle

Desarrollado por: Intelligent Systems/Nintendo

Año: 1995 (Japón) 1996 (América y Europa)



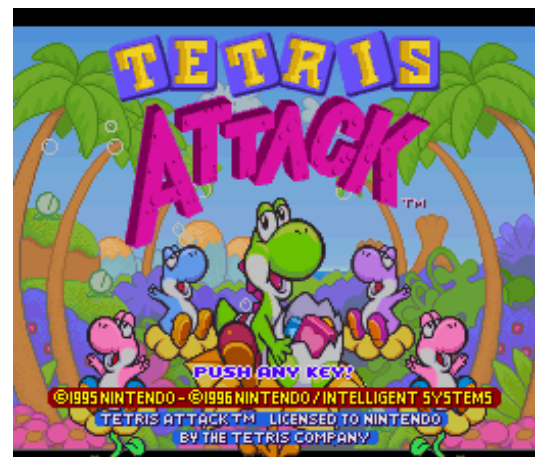
El género de los puzzles tuvo una gran popularidad a finales de la década de los 80 y durante parte de la década de los 90, es por ello que existe una gran variedad de los mismos en consolas de 8 y 16 bits.

Nintendo tuvo la suerte de contar con *Tetris* en sus consolas, pero eso no impidió que ellos también creasen nuevos juegos de puzzle, como *Dr. Mario*, *Yoshi/Mario and Yoshi*, *Wario Woods*, *Mario Picross* o *Yoshi's Cookie*.

Otro juego de puzzles de la mano de Nintendo fue *Panel de Pon*, que al llegar a occidente sufrió un cambio de imagen total, pues las hadas protagonistas del juego original, fueron cambiadas por Yoshi y otros personajes que ya habíamos visto en *Yoshi's Island*, además por algún motivo se renombró el juego como *Tetris Attack* (pese a que jugablemente, este juego no tiene nada que ver con *Tetris*).

Esta nueva versión con Yoshi gustó tanto, que también llegó a aparecer en Japón (mediante Satellaview), bajo el nombre *Yoshi no Panepon*, e incluso la versión de Game Boy de este juego, se lanzó exclusivamente con Yoshi como protagonista, pese a que en los datos del cartucho, quedan restos de los personajes originales de *Panel de Pon*.

A partir de ese momento, *Panel de Pon* apareció en prácticamente todas las consolas de Nintendo, pero sufriendo cambios estéticos y de nombre en cada entrega. Así pues, tenemos Panel de Pon protagonizado por personajes de Pokémon En Nintendo 64 (*Pokemon Puzzle League*) y Game Boy Color (*Pokemon Puzzle Challenge*), el regreso de los protagonistas originales de Panel de Pon en Gamecube en el recopilatorio *Nintendo Puzzle Collection*, o simplemente *Panel de Pon* sin personajes en Game Boy Advance y Nintendo DS bajo el nombre *Puzzle League*.



Pantalla de título

GRÁFICOS

Para ser un juego de puzle, hay que admitir que se han esforzado mucho en el apartado gráfico, pues el juego está cargado de ilustraciones de los personajes, versiones de los personajes con animaciones graciosas que veremos durante el combate, un fondo específico para cada personaje e incluso un modo historia con un mapa representando la zona donde cada personaje habita.

Tal y como he explicado en la introducción, los gráficos varían dependiendo de la versión del juego, pues en la versión original japonesa (*Panel de Pon*) veremos a diversas hadas como personajes principales, mientras que en la versión occidental (*Tetris Attack*) y la segunda versión Japonesa (*Yoshi no Panepon*) aparecen Yoshi y otros personajes de Yoshi's Island. El cambio de protagonistas es una diferencia notable, pero los escenarios son los mismos, exceptuando un par de cambios (el escenario de Wiggler es un campo de flores, mientras que en la versión original es un mundo de diamantes y el escenario de Bowser es una variante del escenario de Thanatos). El escenario de Cordería (jefe final en *Panel de Pon*) es exclusivo de la versión original japonesa del juego.



Personajes de Yoshi's Island en *Tetris Attack*



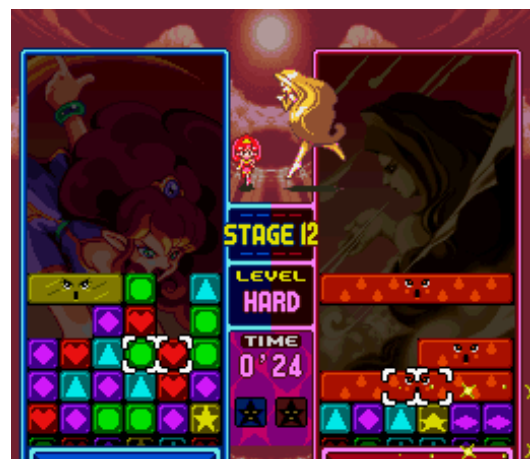
Hadas (o algo parecido) en *Panel de Pon*

La pantalla de juego es simple, pero tremendamente funcional, ya que las piezas se diferencian muy bien (son de diferente color) y nuestro curso resalta notablemente sobre las piezas. Cuando hacemos combos y cadenas, lanzaremos al rival "bloques de piedra" que, de nuevo, varían dependiendo de la versión, pues en Panel de Pon están personalizadas (cada personaje lanza piedras con un aspecto distinto), pero en la versión de Yoshi, son todas iguales y solo cambian de color dependiendo de si estamos en el lado del jugador 1 o del jugador 2.

En general, el apartado gráfico es sobresaliente, la pantalla de juego es clara y el trabajo hecho para darle vida al juego, con personajes y escenarios propios, es de lo mejor que he visto en un juego de este género.



Bloques de piedra azul y rojos en *Tetris Attack*



Bloques de piedra distintos en *Panel de Pon*

SONIDO

Los sonidos son sencillos, pero aun así hay detalles interesantes que demuestran que los programadores cuidaron hasta el último detalle, y es que cada personaje tiene su propio sonido a la hora de lanzar “bloques de piedra” (y por supuesto, estos sonidos varían si jugamos a la versión con hadas o a la que tiene a Yoshi). Si hacemos cadenas y combos, sonarán trompetas que “avisarán” al enemigo, de que la que le va a caer.

Las melodías son muy buenas, las hay animadas, tranquilas e incluso algunas épicas, siendo la mayoría de ellas muy pegadizas. El intimidante tema musical de Corderia es exclusivo para *Panel de Pon*, mientras que el tema de Yoshi (una versión animada del tema que aparecía en la introducción de *Yoshi's Island*) es exclusivo de la versión de Yoshi. El tema musical de Lip (la protagonista de Panel de Pon) aparece en ambos juegos, pero en la versión de Yoshi solo aparece en el tutorial. Cuando estamos a punto de morir, la música se acelera y al derrotar al rival escucharemos una música de victoria (solo en la versión con Yoshi, pues en la versión de *Panel de Pon*, sigue sonando la música del escenario). La gran cantidad de músicas y sonidos del juego, demuestra que en Intelligent Systems también dedicaron un enorme tiempo y esfuerzo a este apartado.

JUGABILIDAD

Lo primero que hay que aclarar es que pese al título occidental del juego, *Tetris Attack* no es un *Tetris*, ni se juega como uno, así que no esperéis algo similar al puzle ruso.

En este juego veremos que la zona de juego está llena de cuadrados de colores, los cuales van apareciendo desde la parte inferior de la pantalla, si los cuadrados llegan a la parte de arriba, perderemos, así que nuestra misión es hacerlos desaparecer para que eso no pase, en caso que queramos que suban las líneas más rápidamente, solo hay que presionar L o R.

Nosotros controlamos un cursor, que tiene forma de 2 recuadros blancos, que al presionar un botón intercambiarán la posición de los bloques de colores que estemos marcando. La idea es mover los bloques de manera que se junten con otros de su mismo color, para que desaparezcan, si hacemos grupos de 4 o más bloques o provocamos cadenas (hacemos desaparecer bloques y los que están encima de ellos caen con otros de su mismo color y forman un nuevo grupo que también desaparece) le lanzaremos “bloques de piedra” al rival que le entorpecerán.

Los bloques de piedra se eliminan haciendo desaparecer piezas que estén en contacto con ellos. Generalmente se eliminarán todos los bloques de piedra que estén en contacto entre si, pero dependiendo de lo grandes que sean, necesitaremos hacerlo más de una vez. También hay unas piezas especiales (grises con un signo de exclamación) que nos permiten lanzar bloques grises, que se eliminan como los bloques de piedra comunes, pero que cuentan con la particularidad de si están en contacto con otros bloques de piedra, los aislarán, de manera que tendremos que hacer desaparecer cada bloque por separado (vamos que nos pueden dificultar la partida).

La jugabilidad de este juego es bastante sencilla, pero requiere algo de práctica dominarla, pues hay jugadas concretas (como mover bloques al mismo tiempo que están cayendo o desapareciendo otros bloques) que requieren reflejos y agilidad. En general, el apartado jugable es muy bueno, es adictivo y cuesta dejar de jugar, si tuviese que buscarle alguna pega al juego, lo único que se me ocurriría es que cuando hacemos cadenas larguísimas el juego se puede sufrir alguna ralentización, pero es algo muy puntual (e incluso va bien para tener unas milésimas de segundo extra y continuar el combo, para lanzar un bloque de piedra tan grande al rival, que no pueda evitar perder).





Yoshi contra Bowser en el modo Versus



Si las piezas tocan la parte superior, perdemos

DURACIÓN

Hay una gran cantidad de modos de juego: Para un jugador tenemos el modo Endless (jugar hasta morir), Time Trial (hacer el máximo número de puntos con un tiempo limitado), Stage Clear (ir superando fases) Puzzle (superar fases con un número limitado de movimientos) y VS (modo historia donde vamos derrotando y reclutando personajes). Para dos jugadores tenemos el modo Versus (jugar hasta que uno pierda) y Time Trial (jugar con un tiempo límite para ver quien hace más puntos). Si el juego se nos hace muy fácil o difícil, podemos variar la dificultad y algunos modos disponen de Passwords para poder ir completándolos poco a poco.

A la hora de jugar en la mayoría de modos, podemos elegir entre 13 personajes, no hay diferencia alguna entre usar unos u otros, excepto que cambiará el escenario y la música. Algunos personajes son secretos, para desbloquearlos basta con presionar L y R en los dos mandos, en la pantalla de selección de personaje.

Este juego es adictivo, así que su variedad de modos de juego y su genial modo Versus (especialmente si jugamos contra otro jugador) hacen que sea difícil dejar de jugar.

CONCLUSIÓN

Tetris Attack (o Panel de Pon) es un excelente juego de puzzle en todos sus apartados, tiene muchos modos de juego, buenos gráficos, pegadizas melodías y una jugabilidad es única (y nada tiene que ver con *Tetris*) lo cual le da un toque distintivo de otros puzzles de "colocar piezas".

Si eres amante de los puzzles en Super Nintendo, este juego es de los obligatorios, pues creo que está a la altura (e incluso puede superar) a algunas de las joyas que hay en esa consola como los *Puyo Puyo*, *Tetris and Dr Mario*, *Dossun! Ganseki Battle*, *Super Tetris 2 and Bombliss*, *Tetris Battle Gaiden* o la pintoresca versión de Super Nintendo de *Columns*.



Modo Puzzle



Yoshi contra Bowser en el modo Stage Clear

JURASSIC PARK: THE LOST WORLD

Plataforma: Mega Drive

Jugadores: 1 o 2

Género: Disparos, Aventura

Desarrollado por: Appaloosa Interactive

Año: 1997

The Lost World Jurassic Park fue la secuela de la exitosa película de Steven Spielberg que puso de moda a los dinosaurios como nunca antes lo habían estado. Tras la película aparecieron los respectivos productos para explotar la licencia, entre ellos los videojuegos.

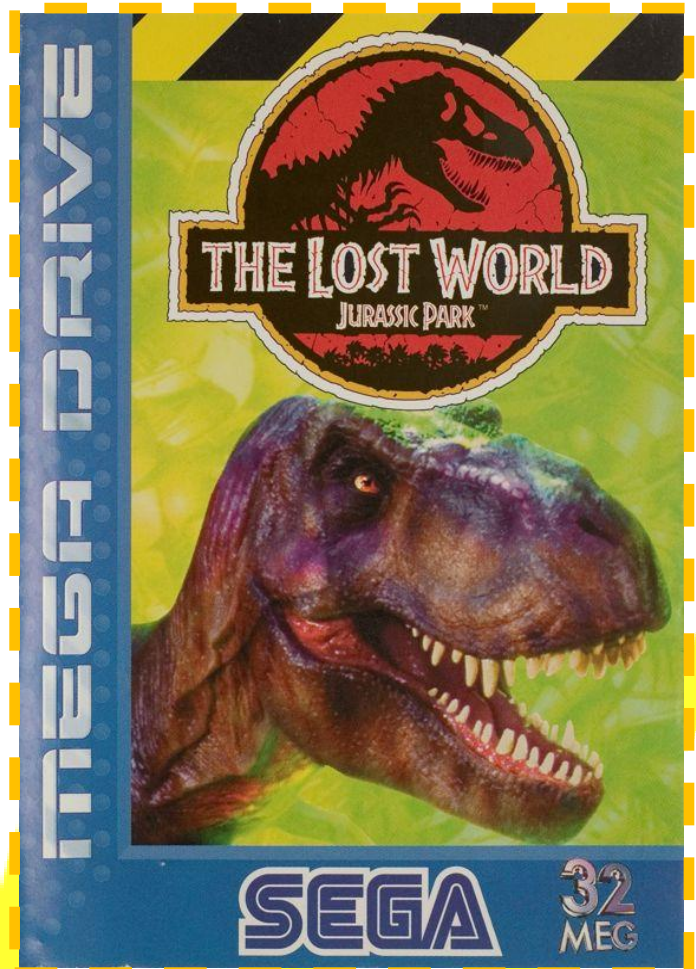
La versión principal del juego de la película fue la de PlayStation y Sega Saturn (así como el genial Arcade), pero también aparecieron otras versiones para consolas anteriores, como la de Game Boy (analizada en el número 11 de esta revista), la de Game Gear (analizada en el número 12) y la de Mega Drive, que analizaré a continuación.

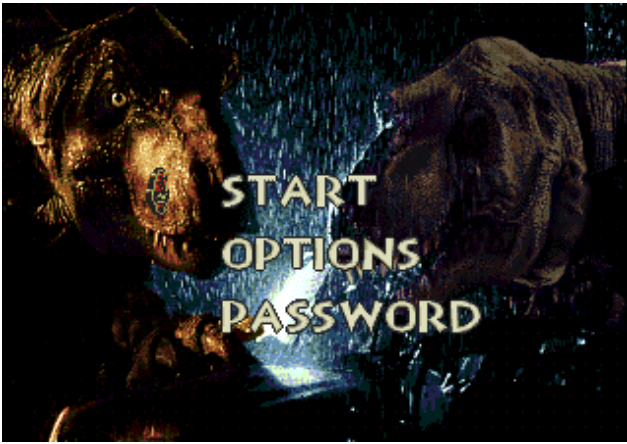
Este es el tercer juego de *Jurassic Park* en la consola de 16 bits de Sega (tras *Jurassic Park* y *Jurassic Park: Rampage Edition*) pero en lugar de continuar con el estilo de los dos anteriores, decide hacer un cambio brusco y tomar un enfoque similar a las versiones para consolas de Nintendo del primer *Jurassic Park*, pues veremos la acción desde arriba y tendremos que cumplir misiones para poder progresar en el juego.

GRÁFICOS

La introducción del juego es sencilla, pero funciona muy bien y nos deja ver que el apartado gráfico de este juego es bastante detallado. Hay ilustraciones que se ven muy bien, aunque quizás las usan demasiado (como la de los T. Rex que aparece en la pantalla de título, en la de Game Over y en la de Misión cumplida).

El juego nos muestra la isla desde una perspectiva aérea, las fases se pueden dividir en dos tipos: Las de zonas abiertas con vegetación, puentes y ríos (que son las que mejor se ven por el alto número de detalle que hay en ellas) y las de zonas de interiores, como cuevas y minas que son más oscuras y lucen menos gráficamente. Durante la aventura podemos controlar diferentes vehículos que tienen un acabado genial, también podremos ver una pantalla con las misiones (que además de mucho texto incluye un mapa y un menú de dinosaurios donde podemos verlos en movimiento), lo cual siempre es útil. Los niveles están cargados de pequeños detalles y elementos (algunos destructibles) que les dan algo más de vida, para que se sientan menos vacíos.





Veremos a estos T.Rex unas cuantas veces



Los niveles exteriores se ven muy bien

Los protagonistas humanos están bien, el del primer jugador controla a Roland Tembo (el cazador de la película) aunque admito que siempre que lo veo, me viene a la mente Alan Grant (será el sombrero), el segundo jugador controla a Ian Malcolm, el protagonista de la película. Ambos personajes son reconocibles, pero tienen un tamaño pequeño que les impide tener detalles concretos, aunque el acabado es bueno y sus animaciones también.

Los dinosaurios tienen buen aspecto, al menos la mayoría, porque el estilo gráfico del juego hace que algunos se vean ligeramente peor (el Troodon por ejemplo, se ve muy delgado), los enemigos humanos se ven bastante bien.

Las misiones finales tienen un estilo totalmente distinto y tratan de provocar una sensación de tridimensionalidad que está bastante conseguida (como las persecuciones y huidas). Algunas de ellas, es cierto que algunos elementos no se ven tan bien como otros, pero hay que admitir que están muy trabajadas y es difícil no quedarse asombrado por ellas primera vez que se ven (por ejemplo en la misión final, disparando a los enemigos con el cielo lleno de Pteranodones que se reflejan también en el agua), pues son totalmente distintas al resto del juego (básicamente solo apuntaremos y dispararemos)

En general, creo que el apartado gráfico del juego es muy bueno, es cierto que los escenarios pueden ser confusos, pero se nota que han puesto mucho empeño en este apartado, añadiendo toda la variedad posible (dinosaurios, vehículos, las peleas contra los jefes).



Las cuevas son más oscuras y laberínticas



La misión especial del río



La última misión especial es impresionante

SONIDO

Hay cierta variedad de efectos sonoros (explosiones, disparos, gritos, diferentes rugidos para los dinosaurios) y en general creo que están bien (aunque hay alguno que otro que no me gusta demasiado). La banda sonora está formada por canciones que amenizan la partida, me parece bastante interesante y hasta pegadiza por momentos.

JUGABILIDAD

Movemos nuestro personaje con la cruceta y los botones sirven para cambiar de arma (A), disparar (B) y entrar en los y salir de los vehículos (C). Si presionamos START accederemos a la pantalla de información donde podemos ver el mapa, los dinosaurios, pedir ayuda (para que nos caiga un paquete con ítems) y leer los objetivos de la misión.

Moverse por el juego puede ser algo complicado, pues a veces no queda claro hacia donde por donde se puede ir o no, lo cual nos llevará a dar más vueltas de las necesarias (afortunadamente hay flechas que nos ayudan y checkpoints). Además, mientras vamos dando vueltas nos iremos encontrando con bastantes enemigos y peligros que mermarán nuestra vida rápidamente, de manera que tendremos que ser cautelosos. A la hora de atacar a los enemigos tenemos diferentes armas, como granadas, dardos tranquilizantes, ametralladoras o la varilla eléctrica, aunque enseguida nos daremos cuenta de que acertar con ellas puede ser más complicado de lo que parece.

Las misiones tienen cierta variedad (salvar gente, capturar dinosaurios, activar sensores, destruir algo...) y el hecho de que se puedan conducir vehículos ayuda a que el juego no sea monótono. Las misiones especiales son totalmente distintas al juego, con una jugabilidad más directa (básicamente apuntar y disparar).

Para avanzar en las misiones tendremos que usar las armas correctas para destruir ordenadores (que mantienen las barreras eléctricas encendidas), romper elementos que nos impiden avanzar (como cajas o rocas) y apagar incendios que nos cortan el paso. El uso de diferentes armas también tendrá efecto en los dinosaurios, pues si usamos armas letales morirán, si usamos las no letales caerán derrotados y nos dejarán un logo de Jurassic Park (si conseguimos 6 logos aparecerá un paquete de ayuda con varios ítems).

Este juego tiene muchas cosas buenas, aunque es cierto que también tiene algunas que empañan su apartado jugable, como la dificultad para acertar con los disparos, que algunos niveles sean confusos o que se ralentice cuando hay muchas cosas en pantalla.



Consultando el mapa



Hay que meter al Stegosaurus en la jaula



Para quitar la barrera hay que destruir el generador

DURACIÓN

La isla Sorna está dividida en 4 zonas distintas, cada una consta de diferentes misiones (que podremos hacer en el orden que queramos) y una fase especial (que haremos al acabar las misiones). Debido a que hay que explorar los escenarios y cumplir misiones, es difícil calcular la duración, pero en caso de querer completarlo de una sentada, creo que puede rondar las dos horas más o menos (dependiendo de nuestra pericia y de si nos conocemos el juego).

La dificultad del juego aumenta bastante y puede que algunas partes sean más duras de lo necesario, pero afortunadamente hay un sistema de Passwords para poder continuar donde nos hemos quedado. El modo a dos jugadores muy divertido y alarga la vida del juego, además hay un modo para dos jugadores secreto que consiste en tratar de matarnos el uno al otro (lo cual siempre es divertido).



Los vehículos son una parte importante del juego



Modo a dos jugadores con Roland Tembo e Ian Malcom

CONCLUSIÓN

The Lost World: Jurassic Park para Mega Drive me parece un juego muy recomendable para los fans de las películas y de los dinosaurios en general. Su estilo más cercano al primer *Jurassic Park* de Super Nintendo hace que nos metamos más en la aventura y su modo a dos jugadores es muy agradable.

Creo que de los tres juegos de *Jurassic Park* de Mega Drive este es el mejor, con diferencia y además ofrece una alternativa jugable distinta de ellos (pues el primer *Jurassic Park* y *Jurassic Park: Rampage Edition* eran similares en cuanto a jugabilidad).

Skullo

NO TE PIERDAS NUESTROS MONSTRUOSOS ESPECIALES

The advertisement features two magazine covers. The left cover is for 'ESPECIAL GODZILLA' (Número 14, Abril 2014) and the right cover is for 'ESPECIAL KING KONG' (Número 43, Agosto 2021). Both covers are part of the 'BONUS' magazine series. The background of the advertisement shows a scene from the game with Godzilla and King Kong fighting. At the bottom, it says '# 14 ESPECIAL GODZILLA - # 43 ESPECIAL KING KONG'.

14 ESPECIAL GODZILLA - # 43 ESPECIAL KING KONG

NEO TURF MASTERS

Plataforma: Neo Geo Pocket Color (compatible)

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

Jugadores: 1 o 2

Género: Deportes (Golf)

Desarrollado por: SNK

Año: 1999



Los juegos de golf siempre han estado presentes en las consolas y eso que no es un deporte especialmente popular entre la gente más joven (que ha sido siempre el público potencial). Yo tardé mucho en aficionarme a los juegos de golf, en parte porque los que probé de niño no eran los más accesibles para alguien ajeno al deporte y se me hacían tediosos.

Son pocos los juegos de golf que han conseguido atraer a gente que normalmente no los juega y uno de ellos fue, sin lugar a dudas, *Neo Turf Masters* para Arcade y Neo Geo (si queréis un análisis de ese juego, lo encontraréis en el número 38 de esta revista).

Cuando SNK lanzó la Neo Geo Pocket, muchos de sus juegos clásicos tuvieron una nueva versión para esa consola y afortunadamente *Neo Turf Masters* fue uno de los elegidos, así que vamos a echar un vistazo para comprobar que tal salió esa nueva versión.

GRÁFICOS

Jugaremos a golf desde diferentes una vista aérea con un mapa del campo a la derecha, a la hora de golpear veremos al jugador, el campo al lado y las barras de poder, fuerza, así como la dirección del viento (la flecha en el círculo rojo). Tras el golpe veremos de nuevo el campo para ver dónde cae la bola (con una pequeña ilustración del terreno donde ha caído). Al llegar al green lo veremos entero en pantalla y a la derecha una animación de la trayectoria del golpe. Todo es bastante claro y se diferencian perfectamente los tipos de terreno (árboles, bunkers, agua...) con facilidad.

Los jugadores del *Neo Turf Masters* original regresan en este juego pero con aspecto cabezón, si habéis jugado mucho al juego original quizás os choque ver el cambio de diseño, pero a mí me parece muy divertido y lo mejor de todo es que pese al cambio de estilo, se reconocen perfectamente.



A punto de lanzar la bola bien lejos

El juego tiene algunas ilustraciones (la presentación de los campos, cuando hacemos un buen golpe, las reacciones furiosas o alegres de los jugadores tras acabar el hoyo), todas con un aspecto muy bueno y buen uso del color.

Si jugamos en la primera versión de Neo Geo Pocket se perderá el color, y eso significa que quizás en la primera partida no sepamos ver con claridad lo que es agua y lo que no, pero pasada esa partida de prueba, el juego se puede disfrutar igualmente, aunque es cierto que no luce tanto como en Neo Geo Pocket Color.



No nos ha ido muy bien en este hoyo



Jugando en Neo Geo Pocket

SONIDO

Los sonidos no sobresalen demasiado, pero suenan bien y encajan con las acciones que vemos. Las músicas son tranquilas y nos permiten concentrarnos sin distracción, aunque no me gusta que se corten durante unos segundos cuando hemos tirado. En general este juego tiene un apartado sonoro que cumple, pero sin demasiados alardes.

JUGABILIDAD

Primero veremos el campo desde una cámara aérea para elegir hacia donde apuntar, si le damos al botón pasaremos a la parte de golpear, ahí tendremos que elegir el tipo de palo que usamos (con arriba y abajo), el tipo de golpe (izquierda o derecha) y darle al botón para elegir la fuerza y el golpe a la bola.

Nuestro objetivo es meter la bola en el hoyo con el mínimo número de golpes que podamos (como en cualquier juego de golf). Cada hoyo tiene un "par" (número de golpes "correcto" para meter la bola) si hacemos menos golpes, será bueno para nosotros, pero si hacemos más, nos complicaremos la vida, ya que tendremos que tratar de remontar en otro hoyo para quedar lo mejor posible en la clasificación final. En caso de lanzar la bola fuera de los límites (o al agua) se nos penalizará sumándonos más movimientos, así que hay que ir con cuidado.

Pese a que hay bastantes aspectos a tener en cuenta a la hora de golpear la bola, el juego hace que sea sencillo y simple, de manera que se hace muy ameno jugar.



Apuntando hacia dónde tirar



Seleccionando el tipo de golpe



Ya estamos en el green



Si el golpe es perfecto haremos un Nice Shot

DURACIÓN

Hay tres modos de juego: Stroke Play (elijes uno de los campos y haces todos los hoyos), Handicap (jugamos 18 hoyos de los 3 campos aleatoriamente) y Triple Crown (Campeonato contra jugadores de la consola en los 3 campos). También existe un modo para dos jugadores, pero no se puede jugar en una consola (lo cual es absurdo porque es un juego por turnos) así que requiere otro jugador con la consola y el juego.

El modo Triple Crown nos puede costar bastante de superar (es el modo principal para un jugador) y los otros dos modos son ideales para jugar partidas de vez en cuando. Si a eso le sumamos que hay 4 niveles de dificultad, 6 jugadores disponibles (cada uno con diferentes atributos) y que el juego guarda nuestro avance y récords, para tratar de superarlos, veremos que hay juego para rato.



Modos de juego



A ver si sacamos la bola del bunker de arena



Cada jugador tiene sus propios atributos

CONCLUSIÓN

Neo Turf Masters es un juego entretenido y divertido que aporta variedad al catálogo de Neo Geo Pocket. Vale la pena echarle un vistazo, incluso si no os gustan los juegos, porque tal vez os haga cambiar de opinión.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

Plataforma: PlayStation

Jugadores: 1 o 2

Género: Lucha

Desarrollado por: Arika

Año: 1999 (Japón) 2000 (América y Europa)



En el número 47 de esta revista comenté *Street Fighter EX Plus Alpha* para Playstation, que fue el primer *Street Fighter* con personajes tridimensionales y también el primero de la trilogía EX creada por Arika (empresa fundada por antiguos trabajadores de Capcom, entre los que se encuentra Akira Nishitani, uno de los creadores de *Street Fighter II*).

En 1998 apareció *Street Fighter EX 2* para Arcades y un año más tarde se lanzó su versión *EX 2 PLUS* con más contenido, siendo esa versión la que se llevaría a PlayStation entre los años 1999 y 2000.

GRÁFICOS

El juego anterior no destacaba especialmente por sus gráficos, pero en esta ocasión se han tomado muy en serio este apartado, pues hay mejoras totalmente evidentes.

El modelado de los personajes es muchísimo mejor, con contornos redondeados y mejores texturas generales, lo cual hace que tanto los personajes clásicos, como los nuevos, luzcan muy bien. Se ha reducido el número de colores distintos por personaje y las ropas alternativas, pero se ha ganado en calidad, además algunos personajes han visto modificado su diseño (Skullomania ahora viste como si fuese Kamen Rider y Kairi tiene un aspecto mucho más intimidante). Los luchadores clásicos que regresan para este juego (como Blanka, Sagat o Vega) son perfectamente reconocibles y los nuevos como Area (una chica científica armada con un brazo robot extraíble), Nanase (hermana de Hokuto, armada con un bastón mágico que se alarga) o Hayate (un samurai) aportan una variedad visual necesaria.



Hokuto contraatacando a un Hadoken de Ryu

Los escenarios también son algo mejores que en el juego anterior, algunos cuentan con más detalles (y animaciones) y otros son sencillamente más bonitos, aunque la sensación de ser una imagen fija se sigue manteniendo (especialmente cuando se hacen ataques donde la cámara gira). Quizás el acabado sea algo desigual, pero la mayoría de ellos se ven bastante bien.

Al eliminar al rival veremos fondos especiales, que variarán dependiendo de cómo lo hayamos hecho (con un ataque normal, un súper ataque, varios súper ataques combinados) algunos de ellos muy exagerados, con meteoritos, planetas y explosiones y ya que menciono eso, creo que vale la pena comentar que algunos súper ataques de nivel 3 son tan brutos que sacan a los personajes del planeta (lo cual queda más humorístico que impactante).

Si jugamos a las versiones occidentales nos perderemos algunos detalles que han sido censurado u omitidos y que solo encontraremos en la versión japonesa, como la sangre durante el combate o el escenario de ShadowGeist/Skullomania.

Las ilustraciones de los personajes (al elegir luchador o al finalizar el juego) siguen siendo muy buenas, pero lamentablemente los finales son solo una foto y un texto, perdiéndose así los alocados videos que si pudimos disfrutar en *Street Fighter EX Plus Alpha*.



Ryu contra Sagat en la introducción del juego



Zangief haciendo su famoso Double Lariat



Este escenario solo sale en la versión japonesa



Selección de luchador

SONIDO

En *Street Fighter EX* se creó una excelente banda sonora totalmente original, que está totalmente ausente en esta secuela, pues todos los temas musicales son nuevos, aunque hay algunos que tienen cierta inspiración en temas pasados. Por ejemplo el tema de Garuda (More Stronger) tiene un aire similar al del primer juego (Stronger), el de Skullomania/ShadowGeist (Amusementive Crime 2) puede recordar ligeramente al tema de Skullomania en el juego anterior (Amusementive Crime) pero aún así, se siente muy distinto (además es un tema que no escucharemos en las versiones occidentales, salvo que lo busquemos en el test de sonido), otro caso similar es el tema de Sagat (Before Moon) que inicialmente puede recordar a su tema en *Street Fighter II*, aunque con un desarrollo totalmente distinto.

Las nuevas músicas siguen siendo muy buenas y originales, además son suficientemente largas como para ir variando durante el combate y mostrar su estribillo cuando ya está bastante avanzado. La variedad entre las canciones es muy alta, pues hay temas lentos como Irene y otros rápidos y épicos como Digital Ignition o The Infinite Earth. En general la banda sonora es muy buena y está llena de joyas.

Las voces y sonidos son correctos, sin alardes y sin nada excepcional que les haga destacar por encima de otros juegos.

JUGABILIDAD

Pese a que los personajes son tridimensionales, la jugabilidad se mantiene bidimensional, como es habitual en los juegos de la saga, de la misma manera, los botones de ataque (3 de puñetazo y 3 de patada), las llaves (adelante y botón fuerte) y los ataques especiales y súper ataques, se hacen como de costumbre.

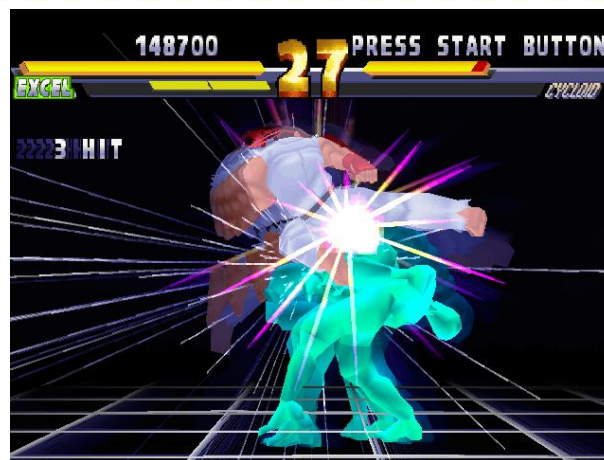
La barra de súper ataque está dividida en tres partes, cada una nos permite hacer un súper ataque de nivel 1, (que podremos cancelar en otro súper ataque y ese en otro más, siempre y cuando tengamos suficientes barras), pero también podemos gastar las tres barras a la vez con un súper ataque de nivel 3 (todos los personajes tienen uno). También podemos gastar una barra de súper ataque para hacer un ataque fuerte que dejará al rival atontado y no se puede bloquear (presionando puñetazo y patada de la misma fuerza) o activar el modo EXCEL (presionando un puñetazo y una patada de diferente fuerza), que nos permitirá crear combos personalizados, al permitirnos cancelar ataques con mucha facilidad durante un breve periodo de tiempo.



Nanase usando su bastón mágico contra Blanka



Vulcano Rosso, uno de los nuevos luchadores



Ryu practicando el modo EXCEL contra un Cycloid

El número de ataques especiales y súper ataques ha aumentado en este juego, además algunos personajes han sufrido cambios concretos en sus ataques. Por ejemplo, Ryu sigue haciendo su Tatsumaki Sempu Kyaku como en el juego anterior, con tres patadas voladoras combinadas (aunque se ha simplificado su comando), pero Ken hace la típica patada huracán que todos conocemos, Zangief ha ganado una llave antiaérea, Darum puede parar los hadokens con el pecho, Blanka ha ganado súper ataques nuevos (uno de agarre y otro donde corre y golpea) y Kairi ha visto modificados sus "hadokens" para diferenciarse más de Ryu y Ken.

Algunos personajes usan mecánicas poco habituales en los juegos de *Street Fighter*, como Vulcano Rosso (que cuenta con varios ataques de contra) o tienen elementos especiales con mecánicas únicas (como Nanase que usa su bastón para atacar, e incluso puede dejarlo en el suelo y levantarlo cuando le convenga, o Area que puede lanzar su brazo robot por el aire o a través del suelo y podemos controlarlo al mismo tiempo que manejamos a la luchadora). También ha habido un aumento en el número de personajes que pueden hacer fintas para engañar al rival.

En líneas generales, casi todos los personajes han ganado algo de profundidad, lo cual unido a la posibilidad de hacer combos específicos con el modo EXCEL, hace que la jugabilidad sea más profunda que en el juego anterior.

Los controles se sienten bien, y aunque pueda sonar complejo el sistema EXCEL o las cancelaciones de súper ataques, son bastante fáciles de hacer, además el juego ha ganado algo en velocidad (incluso en su versión PAL) algo que era muy necesario para ser más disfrutable.



Dhalsim a punto de ser golpeado por un Tiger Cannon



Skullomania haciendo uno de sus súper ataques nuevos

DURACIÓN

La plantilla está compuesta por más de 20 luchadores (algunos de ellos ocultos, como de costumbre), hay bastantes personajes nuevos como ShadowGeist, Nanase, Hayate, Sharon o Vulcano Rosso y también se agradece la inclusión de más personajes clásicos de *Street Fighter II* como Blanka, Vega o Sagat. El resto son los luchadores que vimos en *Street Fighter EX Plus Alpha*, con la excepción de algunos personajes concretos como Blair, Allen, Akuma, Sakura y Evil Ryu. También han dejado de ser seleccionables los Cycloids que ahora solo aparecen en un Bonus y en los créditos del juego. Dependiendo como juguemos en el modo Arcade, aparecerán jefes para retornos (como ShadowGeist o Kairi) y en caso que seamos muy buenos nos veremos las caras con M.Bison II, el verdadero jefe final.

Los modos de juego son muy variados pues además de los obligatorios Arcade y Versus, tenemos el modo práctica (donde además de practicar podemos superar retos específicos para cada personaje y en caso de hacerlo, desbloquear los retos "Maniac", que son muchísimo más difíciles), el modo Bonus (podremos romper barriles, pero también desbloquear otros bonus, como el de Excel Break, la destrucción del satélite y la batalla final contra Bison II) y el modo Director, donde podemos mover la cámara con cierta libertad para crear nuestra visión de un combate. El contenido es suficiente como para echarle muchas horas, pero como es un juego de lucha, su punto fuerte son las partidas entre dos jugadores, que pueden alargar su duración muchísimo, si contáis con alguien contra quien jugar.

CONCLUSIÓN

Street Fighter EX 2 Plus es un enorme paso adelante en la saga EX, ya que mejora los puntos débiles del juego anterior (como la repetición de personajes karatekas, la lentitud del combate y los gráficos) al mismo tiempo que mantiene la jugabilidad, con algunos añadidos puntuales.

Los fans de la saga EX disfrutarán de este juego y todos aquellos que consideraron lento y feo *Street Fighter EX Plus Alpha*, tienen ahora la excusa perfecta para iniciarse en la saga EX sin esos problemas. En general, nos encontramos ante un buen juego de lucha, que sería recomendable incluso aunque no tuviese a los personajes de *Street Fighter* en su plantilla.



Ken destrozando a patadas un satélite

GAROU THE MARK OF THE WOLVES

Plataforma: Neo Geo

Jugadores: 1 o 2

Género: Lucha

Desarrollado por: SNK

Año: 2000

Garou Densetsu (*Fatal Fury* en occidente) fue una de las respuestas de SNK al *Street Fighter* de Capcom y posiblemente la que obtuvo mayor popularidad hasta que *King of Fighters* se situó como "la gran saga de lucha de SNK".

En el primer *Fatal Fury*, nos encontrábamos con tres personajes (Terry, Andy y Joe) que se enfrentaban a diferentes luchadores hasta llegar al malvado Geese, mafioso local y responsable de la muerte de padre de Terry y Andy. Tras ese primer juego llegaron *Fatal Fury 2* y *Fatal Fury Special*, que seguramente sean los más recordados de la franquicia. *Fatal Fury 3* quedó a medio camino entre ser una secuela y un reinicio, pues poco después la saga sufriría un lavado de cara total con los juegos *Real Bout Fatal Fury*, donde se cambiaba casi todo, la historia, los gráficos, los personajes y el estilo jugable.

Finalmente, en 1999 apareció en Arcades el nuevo *Fatal Fury*, llamado *Garou: The Mark of the Wolves*, que un año más tarde llegaría a Neo Geo. Este juego daba un salto temporal hacia adelante y renovaba la plantilla casi totalmente (al estilo *Street Fighter III: New Generation*), siendo Terry Bogard el único personaje clásico que permanece en este juego.

GRÁFICOS

La primera sensación que tuve al ver este juego fue pensar que los personajes eran pequeños, muy pequeños, en comparación con otros juegos de Neo Geo y con la saga *Fatal Fury*, pero eso quedó rápidamente olvidado al ver como se mueven durante el combate, pues sus animaciones son geniales y transmiten muy buena sensación de movimiento en la mayoría de los casos.

La renovación de la plantilla permitió crear nuevos personajes, pero tampoco son tan nuevos, pues tenemos algunos secundarios convertidos en personajes principales, como Rock Howard (hijo de Geese, que fue adoptado por Terry y ya habíamos visto en algunos finales de *Fatal Fury*), Kim Jae Hoon y Kim Dong Hwan (los hijos de Kim Kaphwan que aparecían en los finales o los escenarios de Kim en varios juegos de la saga *Fatal Fury*).



El hecho de recurrir a personajes ya vistos, no le quita una pizca de novedad al juego, pues incluso los hijos de Kim Kaphwan (que hacen Taekwondo como su padre) se ven y mueven de manera muy distinta entre ellos (siendo Jae Hoon una especie de “nuevo Kim Kaphwan” en cuanto a movimientos y ataques y su hermano Dong Hwan un “espíritu libre” que se mueve a su manera y hace Taekwondo con un estilo más novedoso. Rock Howard tiene un diseño al estilo “callejero” a lo Terry Bogard (tejanos, chaqueta), y el propio Terry ha sufrido un ligero cambio (pelo corto, diferente chaqueta y zapatos en lugar de las míticas zapatillas deportivas que usaba siempre) que le hace ver algo más maduro y menos “noventero”.



Terry Bogard atacando a The Griffon Mask



Rock Howard contra Freeman

Otros personajes son Hokuto (una chica pequeña que busca a su hermano), Gato (un luchador solitario y despiadado), Freeman (un asesino en serie), Kevin (un policía que busca al que asesinó a su compañero y que al parecer puede estar relacionado con Blue Mary), Bonne Jennet (una pirata que busca riqueza), Hokutomaru (discípulo de Andy Bogard y Mai Shiranui), Grant (un tipo enorme con una máscara), Kain Heinlein (tío de Rock Howard y mafioso local), Marco Rodríguez (un estudiante de Kyokenryu Karate, discípulo de Ryo Sakazaki) y Griffon Mask (el típico luchador de lucha libre, al cual adoran los niños), por algún motivo estos dos últimos personajes fueron renombrados en occidente como Khushnood Butt (Marco) y Tizoc (Griffon Mask). Los ataques especiales tienen un color vibrante y llamativo que encaja muy bien con el juego y los súper ataques empiezan con un destello azul o amarillo, simple, pero muy vistoso. Por algún motivo

Antes de cada batalla veremos una animación relacionada con el próximo rival y escenario, algunas de ellas bastante simples, pero otras muy divertidas (como Marco Rodríguez entrenando con su oso), una vez llegamos al combate podemos comprobar que los escenarios intentan encajar con el personaje (diría que casi todos los logran) y que además de contar con un buen número de detalles (el de Hokutomaru está lleno de guiños a otros personajes de SNK) cuentan con variantes que veremos durante los combates, mostrando cambios en ellos de un round a otro.



Los efectos de los súper ataques son muy vistosos



Marco hace los ataques más míticos de *The Art of Fighting*

Las ilustraciones de los personajes después del combate también están muy bien, los finales son simples (un par de ilustraciones) pero tienen un buen número de detalles. Las escenas introductorias pasan de mostrarnos los últimos segundos de vida de Geese Howard a mostrarnos a Rock y Terry con su aspecto actual, dejando explicado de manera simple, pero efectiva, el pasado y presente de *Fatal Fury*.

El apartado gráfico de este juego es excelente, puede que los personajes no sean de gran tamaño, pero las animaciones son muy buenas, los ataques especiales son muy vistosos, los escenarios tienen cierta personalidad y las ilustraciones generales del juego, están muy bien. Se nota que se tomaron su tiempo para desarrollar el juego, pues además de tener un gran nivel gráfico, está lleno de pequeños detalles curiosos (introducciones del escenario antes del combate, que cada personaje tenga un símbolo de victoria propio, que aparezca Kim Kapham en la pose de victoria de uno de sus hijos, que aparezca Don Hwan en el escenario de Jae Hoon, pero si está peleando contra él aparecerá otra persona en su lugar...) que demuestran el mismo que pusieron en el juego.



Gato no es especialmente agradable con los otros luchadores



Kevin Ryan tiene ataques explosivos

SONIDO

El sonido de los golpes es muy gratificante y hay una enorme variedad de ellos, así como de efectos especiales que encajan con las diferentes habilidades de los personajes, los cuales tienen un buen número de voces.

Sin embargo, lo que más destaca de este apartado es la magnífica banda sonora, que trata de encajar con el escenario y también con el personaje al cual pertenece, ofreciendo una gran variedad de temas, todos ellos de gran calidad y con algún que otro guiño (el tema de Rock está inspirado en *Children* de Robert Miles y el tema de Marco Rodríguez es una especie de tema similar al que tienen los Kyokugen en *King of Fighters*, pero con un toque brasileño).

JUGABILIDAD

Tenemos dos botones de puñetazo y patada (flojo y fuerte), nuestro personaje puede hacer desplazamientos rápidos presionando dos veces una dirección y también puede agarrar al rival presionamos adelante y él un botón de puñetazo fuerte. Para protegernos bastará con presionar hacia atrás (o la diagonal atrás-abajo (para hacerlo agachados), pero si nos protegemos mucho rato, veremos que nuestro personaje parpadeará en rojo, lo cual significa que en algún momento se va a romper nuestra defensa.



Hokutomaru haciendo el clásico ataque de Andy Bogard

Cada personaje tiene un buen número de ataques especiales, la mayoría de los cuales se hacen con el comando clásico de “medio círculo hacia adelante y un botón”, aunque hay algunos con comandos más específicos, como las llaves de Griffon Mask o los ataques de puñetazos y patadas “cargados” de Marco Rodríguez (que se hacen apretando un botón de ataque fuerte durante unos segundos y soltándolo). Algunos de los movimientos especiales se pueden cancelar presionando los dos botones de ataque débil, lo cual nos puede permitir hacer combos más dañinos.

Durante la pelea llenaremos la barra de Súper Ataque que hay en la parte inferior de la pantalla, dicha barra se podrá llenar hasta dos veces, lo cual nos permite hacer dos Súper Ataque de nivel uno (haciendo los comandos con un botón de ataque débil) o uno de nivel 2 (haciendo el comando correspondiente con un botón de ataque fuerte). Algunos personajes disponen de un tercer Súper Ataque, que solo se puede ejecutar de dos niveles y que suele contar con un comando específico.

Tras elegir nuestro personaje, veremos que nos permiten seleccionar un trozo de la barra de vida para situar el TOP de nuestro personaje, lo cual significa que cuando estemos en esa porción de vida, nuestro personaje será algo más fuerte, podrá ejecutar un ataque especial exclusivo (presionando los dos botones de ataque fuerte) y recuperará vida poco a poco.

Otra novedad defensiva es el Just Defend, o lo que es lo mismo, si nos protegemos en el momento exacto en el cual nuestro rival nos golpea, recuperaremos algo de vida y podremos contraatacar más rápidamente (algo parecido al Parry de *Street Fighter III*, pero en defensivo y más sencillo de hacer). Si dominamos el Just Defend podremos hacer remontadas épicas, pues con algunos ataques enemigos podemos hacerlo varias veces seguidas y recuperar bastante vida.

La jugabilidad de este juego es muy directa y gratificante, los controles responden perfectamente y pese a la enorme cantidad de mecánicas que hay, es muy sencillo jugar al juego. El jugador veterano encontrará algunas mecánicas que requieren práctica para ser dominadas y el jugador novato podrá hacer algunas de ellas de manera involuntaria (como un Just Defend al cubrirse) e incluso podrá presentar batalla contra rivales mejores, debido a que el daño general que hacen los personajes es bastante elevado y las remontadas son más que posibles.



Kain es el jefe final



Griffon haciendo su ataque especial TOP



Kevin haciendo un Just Defend ante el ataque de Hokutomaru

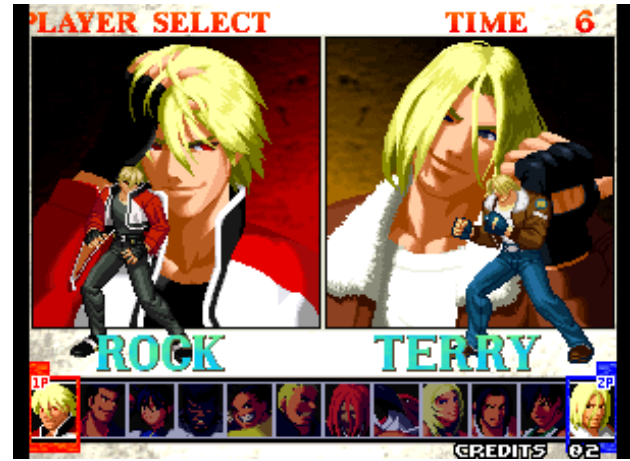
DURACIÓN

El juego tiene un total de 14 luchadores (2 de ellos secretos) lo cual queda muy escaso en comparación con juegos de su misma época (por ejemplo *King of Fighters 99* tiene más de 30). Es cierto que los personajes se sienten diferentes entre sí (incluso los que tienen “cierto parecido” como Rock y Terry o los hijos de Kim), pero eso no quita la sensación de unos pocos luchadores más habrían hecho este juego redondo.

Además del modo principal y el versus, hay un modo supervivencia bastante curioso, donde tenemos que derrotar a los enemigos con una sola barra de energía, pero durante el combate podemos conseguir ítems (esferas de colores) que nos den tiempo, vida o barra de súper ataque. Su jugabilidad es directa y gratificante, lo cual nos puede hacer jugar de vez en cuando, especialmente si contamos con alguien contra quien jugar.



Modo Survival



Selección de personaje

CONCLUSIÓN

Garou Mark of the Wolves es un juego de lucha excelente, con una jugabilidad gratificante y una calidad sobresaliente en cuanto a gráficos y sonido.

Es un juego tremendamente recomendable para cualquier amante del género y especialmente para los fans de la saga *Fatal Fury*, aunque puede que sean los que más reproches le puedan hacer al juego, principalmente por haber perdido varias de sus señas de identidad (personajes clásicos y pelear en varios planos).

Neo Geo cuenta con abundantes juegos de lucha y quizás eso haga que cueste hacerle un hueco entre los mejores a *Garou Mark of the Wolves*, pero desde mi punto de vista lo merece, pues es un gran juego.

Skullo

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



NÚMERO 05
ESPECIAL FATAL FURY



NÚMERO 12
ESPECIAL KOF



SNK GALS FIGHTERS

Plataforma: Neo Geo Pocket Color (Exclusivo)

Jugadores: 1 o 2

Género: Lucha

Desarrollado por: Yumekobo

Año: 2000

Neo Geo Pocket Color fue una consola con una vida bastante corta, pero al menos nos dejó un buen número de juegos que la hacen muy interesante, sobretodo para el fan de los juegos de lucha, que encontrará en ella muchos juegos de gran calidad.

En el año 2000, podíamos encontrar en el catálogo de esta consola juegos como *King of Fighters R-1* y *R-2*, *SNK Vs Capcom*, *Fatal Fury First Contact*, *Last Blade: Beyond de Destiny* y *Samurai Shodown 1* y *2*, sin embargo SNK aun iba a darnos una sorpresa más, lanzando *SNK Gal's Fighters*.

La historia de este juego trata de que una misteriosa luchadora llamada Miss X, crea el torneo Queen of Fighters, donde solo pueden participar mujeres y cuyo premio por ganar sería poder cumplir cualquier deseo gracias a un talismán mágico. La idea de usar solo a los personajes femeninos no es mala (de hecho SNK la volvió a usar en 2018 con *SNK Heroines: Tag Team Frenzy*) pero debido a que este juego salió después de los anteriormente mencionados, hace que las expectativas sean algo altas.

GRÁFICOS

Los sprites de las luchadoras son geniales, con un estilo caricaturesco y mucha personalidad, aunque el uso del color es muy limitado (piel blanca, reborde negro y un solo color más para los detalles), si os suenan es normal, porque son los del mismo estilo que vimos en otros juegos de Neo Geo Pocket como *King of Fighters R-1* y *R-2*, *The Last Blade*, *Samurai Shodown 1* y *2*, *SNK Vs Capcom* o *Fatal Fury First Contact*, de manera que el factor sorpresa se pierde.

Afortunadamente no se han conformado con solo reutilizar lo ya existente, pues este juego tiene un tono más alocado y exagerado que los anteriores, lo cual se durante la pelea, pues veremos nuevos sprites o variantes de los clásicos para añadir algún toque cómico a los combates (por ejemplo, Leona tira granadas gigantes, Yuri golpea con un martillo, Mai tiene un súper ataque donde ataca con un abanico gigante que abarca casi toda la pantalla). Además, también hay luchadoras nuevas como Yuki (la novia de Kyo Kusanagi) o Miss X (que se supone que es una mujer, pero todos sabemos que es Iori Yagami disfrazado).





Yuki defendiéndose de Athena con un grito



Yuri atacando a Shiki

Las ilustraciones del juego son geniales, nos permite ver a los luchadores con más detalle y un uso del color más acertado, el sentido del humor está presente en todo el juego, especialmente en la charla de presentación de Miss X y en los finales. Si terminamos el combate con un súper ataque, veremos que al fondo de la pantalla salen ilustraciones de los personajes con un estilo más clásico de SNK.

Los escenarios representan diferentes zonas (un parque de atracciones, unos baños termales, un castillo, una playa) que no parecen estar ligadas a los personajes en sí (con alguna que otra excepción). El uso del color es muy acertado en ellos, porque no molestan en la partida (los personajes sobresalen bastante) y aunque pueden ser algo genéricos, algunos tienen detalles interesantes (como en los baños termales, donde vemos algunos luchadores de SNK como Chang o Chin bañándose).

Lamentablemente, este juego no es compatible con la Neo Geo Pocket original y en esta ocasión, solo sale un mensaje de incompatibilidad, no nos han puesto un minijuego (como *King of Fighters Battle de Paradise*) o ilustraciones de los luchadores (como *SNK Vs Capcom*).



Mai acabando con Miss X con un Súper ataque



Las ilustraciones son muy buenas

SONIDO

Hay bastante variedad en sonidos para representar los golpes y ataques especiales, aunque comprensiblemente no hay voces. Las músicas son animadas y alegres en su mayoría, la de Miss X tiene un toque más siniestro que representa bien al jefe final, pese a que son agradables, no me han parecido especialmente pegadizas.

JUGABILIDAD

Tenemos un botón de puñetazo y otro de patada (si lo tocamos levemente será un golpe débil, si lo presionamos será un golpe fuerte). Si presionamos los dos a la vez nuestro personaje rodará (para esquivar ataques) el botón de pausa también sirve para hacer burlas (si presionamos una dirección y el botón). Para agarrar al rival basta con acercarse y presionar adelante y un botón de ataque (si somos nosotros los que vamos a ser agarrados podemos librarnos de la llave, presionando adelante o atrás y un botón).



Mr Karate ayudando a Yuri



Nakoruru contra Leona

Como es habitual, cada personaje tiene sus propios ataques especiales, que se hacen con los comandos típicos de este tipo de juegos, mientras atacamos iremos llenando la barra de súper ataque que se puede llenar varias veces. Podemos gastar los niveles de la barra en hacer súper ataques (aquí llamados Mighty Bops por algún motivo) o en hacer un Pretty Burst (que se hace presionando dos veces abajo y los dos botones de ataque). Los Pretty Burst varían según el personaje que los haga (algunos afectan al rival, otros potencian a nuestro luchador).

Durante los combates podemos ganar objetos, que se guardarán en el inventario, estos objetos se pueden usar al principio de la partida y algunos de ellos sirven para potenciar a nuestro personaje (cada objeto tiene una descripción con el efecto que hace).

El control de los personajes es muy bueno, como era de esperar, los combates son (además de divertidos) rápidos y ágiles, lo cual siempre es agradable.



Hemos ganado un objeto nuevo



Shermie lanza un beso en su Pretty Burst



Miss X presentándose antes de combatir

DURACIÓN

La plantilla de luchadoras es bastante escasa, pues solo hay 11 disponibles (algunas han de ser desbloqueadas) un número muy escaso si lo comparamos con otros juegos de Neo Geo Pocket (que doblan esa cifra). Es una pena que no hayan incluido a otras luchadoras que ya habían aparecido en juegos de esta consola (como Chizuru, Kasumi Todoh, Li Xiangfei o las versiones Orochi de Leona y Shermie) pese a que ya tenía los sprites hechos.

Los modos de juego tampoco son muy numerosos, tenemos el modo de 1 jugador, el Versus (contra un amigo que tenga la consola y el juego) y el de práctica. Así que si queremos alargar la vida del juego, tendremos que intentar coleccionar los objetos especiales que nos van dando.

Este juego es divertido y siempre apetece echar unas partidas, pero se siente bastante escaso en cuanto a luchadores y modos de juego.

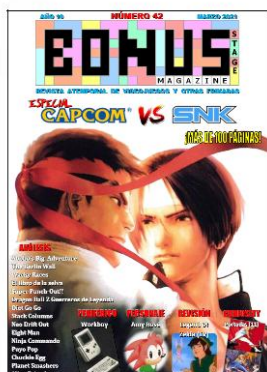


CONCLUSIÓN

SNK Gal's Fighters es un juego que recuerda a otros de esta consola, pero le añade un toque de locura que le da cierta personalidad, su jugabilidad es muy buena, pero su contenido es algo escaso, lo cual hace que quede por detrás de otros juegos como King of Fighters R-1 y R-2 o el genial SNK Vs Capcom.

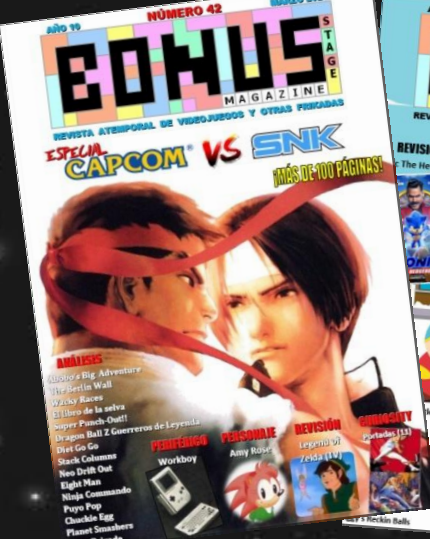
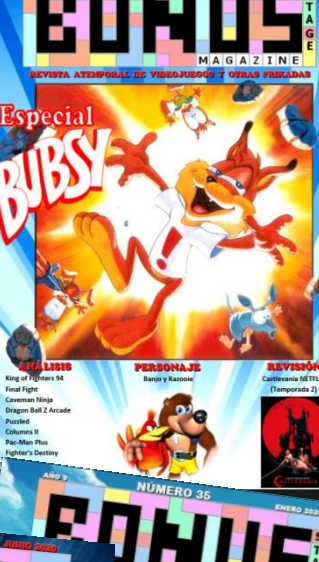
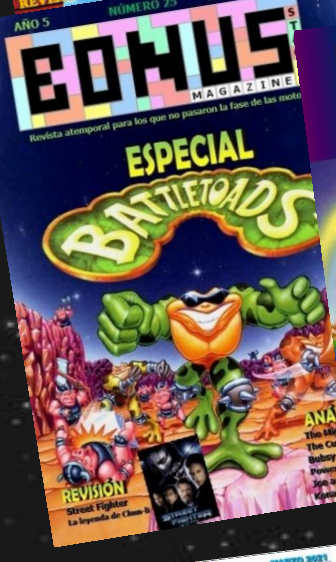
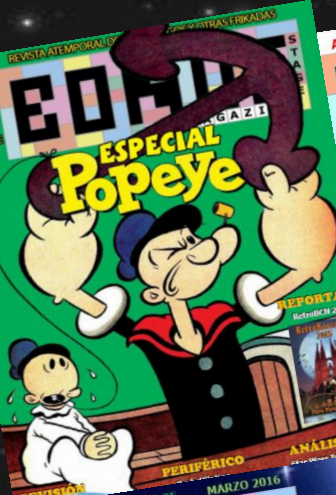
Skullo

NO TE PIERDAS NUESTRO ESPECIAL CAPCOM VS SNK



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





PAUSA TIEMPOS

LAS SOLUCIONES ESTAN EN LA PENÚLTIMA PÁGINA DE ESTA REVISTA



1- EL DESCONOCIDO

¿Sabes a que juego pertenece este personaje?

Pista 1: Es un enemigo que aparece durante todo el juego

Pista 2: El juego está basado en una película de mucho éxito

Pista 3: Forma parte de un culto que secuestra niños



2- LA SOMBRA

¿Reconoces al personaje tras la silueta?

Pista 1: Le gusta la música clásica, sobretodo Mozart

Pista 2: Su primera aparición fue como jefe final en la secuela de un popular juego de lucha

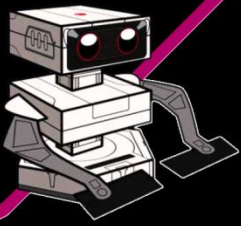
Pista 3: La sombra proviene de cuando fue rediseñado en la nueva etapa del juego en el cual apareció

Pista 4: Tiene un hermanastro, que fue el jefe final antes que él

3- EL ERROR

¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?





BATTER UP

En el número 47 de esta revista comenté un periférico llamado TeeVGolf para Super Nintendo y Mega Drive creado por la compañía Sports Sciences, que consistía en un palo de golf con el cual podíamos jugar a juegos de golf, simplemente haciendo el mismo movimiento que haríamos si estuviésemos jugando al golf en la vida real.

Poco después me enteré de que la misma compañía que había creado TeeVGolf había sacado otro periférico similar llamado Batter Up, para Super Nintendo y Mega Drive, que obviamente consistía en un bate de béisbol con el cual jugar a juegos de ese deporte en nuestras consolas de 16 bits.



Este periférico consistía en un bate béisbol de unos 60 centímetros (con la parte superior recubierta de espuma, para que nadie lo usase como arma) que se conectaba a la consola (afortunadamente el cable era largo, para evitar problemas a la hora de usarlo) y que se usaba de la misma manera que un bate normal, lo cual podría darle a los juegos de béisbol un punto de interés.

El bate cuenta con botones que sustituyen a la cruceta y los botones principales del mando de cada consola (lo cual sirve para moverse por menús y también para controlar a los jugadores para que corran por las bases después de batear). También tiene un pequeño panel donde hay cuatro minúsculos interruptores que se usan para adaptar el bate la configuración de controles de cada juego, asegurado así una mayor compatibilidad.

Esto significa que para que el bate funcione correctamente tenemos que saber que configuración le corresponde (o probar a ciegas). En el manual de instrucciones viene la configuración de algunos juegos, así como algunas páginas en blanco para añadir futuros juegos.



**Baseball action so realistic,
you'll be tempted to cork the bat.**

The new Batter Up™ electronic bat lets you swing against the toughest pitchers in the major leagues. But forget about pressing buttons on a boring controller. With Batter Up™, your knees control the bat, not your thumbs. And there's no room for whiffers. Best of all, it's compatible with the most popular video baseball games around.

Pick it up at your favorite video game retailers. Game systems and cartridges are each sold separately. And remember, don't wear your cleats in the living room.

BatterUP
IT'S A HIT!

SPORTS
SCIENCES

available for
SEGA GENESIS™ and SUPER NES™

Batter Up™ is a trademark of Sports Sciences Inc. ©1993. Sega Genesis™, Super NES™, and Super™ are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Super NES™ is a registered trademark of Nintendo of America, Inc.™



Botones e interruptores del Batter Up



Comentario del Batter Up en la revista Popular Science

Debido a los botones e interruptores que tiene el bate, se puede usar Batter Up para jugar a casi cualquier juego, aunque eso no significa que el resultado sea muy satisfactorio o cómodo.

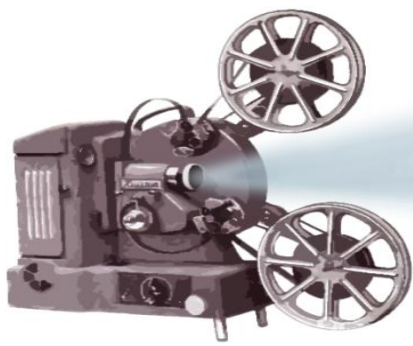
La lista de juegos probados con este periférico es bastante amplia e incluye algunos como: *Cal Ripken Jr. Baseball*, *ESPN Baseball Tonight*, *Hardball III*, *Hardball 94*, *Ken Griffey Jr Presents Major League Baseball*, *Ken Griffey Jr.'s Winning Run*, *MLBPA Baseball*, *Sports Talk Baseball*, *Super Baseball 2020*, *Sports Illustrated: Championship Football & Baseball*, *TECMO Super Baseball*, *Super Batter Up*, *Sports Talk Baseball*, *R.B.I. Baseball 93*, *MLBPA Baseball*, *RBI Baseball 94*, *Tony La Russa Baseball* y *World Series Baseball* entre otros.

En lo que respecta a juegos de béisbol, la posibilidad de adaptar el bate a los botones que usa cada juego, le hace tener una compatibilidad mayor de lo esperada, ya que técnicamente funciona con cualquier juego de la consola, sea o no de béisbol, aunque por supuesto, puede haber juegos que tengan mecánicas fuera de lo normal y por lo tanto requieran comandos que sean incompatibles con este periférico.

Según algunas fuentes, Sports Sciences planeó lanzar una nueva versión de Batter up sin cable, pero esto nunca llegó a suceder, de hecho *Batter Up* fue el último periférico que lanzó la empresa, que llevaba unos años sin obtener beneficios claros con sus periféricos, lo cual causó que desapareciese pocos años después de lanzar este periférico.

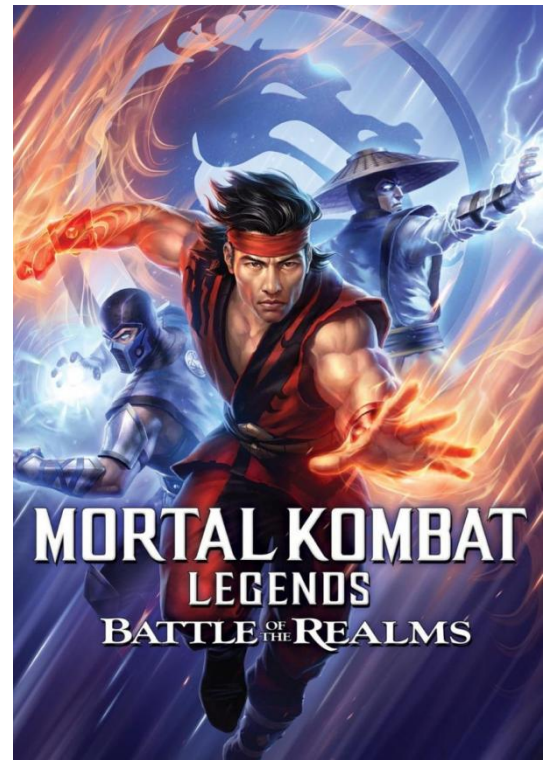
Skullo.





REVISIÓN

MORTAL KOMBAT LEGENDS Battle of the Realms (2021)



En la película de animación *Mortal Kombat Legends Scorpion's Revenge*, se nos contó el inicio de la saga Mortal Kombat, con algunos añadidos centrados en los personajes Sub-Zero y Scorpion. El resultado fue bastante bueno (especialmente si lo comparamos con la película de imagen real estrenada en 2021, que contaba lo mismo, pero de manera mucho peor). En 2021 también apareció la continuación de *Scorpion's Revenge*, llamada *Mortal Kombat Legends Battle of The Realms (La batalla de los Reinos)*, centrada en los sucesos posteriores al primer videojuego.

Título: *Mortal Kombat Legends Battle of the Realms*

Director: Ethan Spauding

Guion: Jeremy Addams

País: Estados Unidos

Año: 2021

Duración: 89 minutos

Historia del videojuego:

Tras perder el Mortal Kombat que daría al emperador Shao Khan el control sobre el Reino de la Tierra (EarthRealm), el hechicero Shang Tsung convence a Shao Khan de forzar un nuevo torneo, que invalide el anterior y sea el definitivo para el destino de ambos Reinos. Tras perder ese nuevo torneo, Shao Khan decide invadir la Tierra igualmente.

Historia de la película:

La historia empieza con diferentes partes del mundo sufriendo el ataque de los ejércitos de Shao Khan, quien tras perder el último Mortal Kombat que necesitaba para ganar el Reino de la Tierra, decide saltarse las normas y hacerlo por las malas.

El numeroso ejército del emperador es frenado por los diferentes luchadores que participaron en Mortal Kombat, pero la situación puede ser eterna y entre Raiden y Shao Khan deciden hablar con los antiguos Dioses para hacer un último Mortal Kombat que solucione la situación de manera definitiva.

La idea de hacer un nuevo torneo que decida el destino de los dos Reinos está presente en *Mortal Kombat 2* y en la película, sin embargo la invasión de la Tierra por parte de Shao Khan no se dio hasta *Mortal Kombat 3*, de manera que parece que (al igual que hicieron con *Mortal Kombat Annihilation*) se han mezclado las historias de *Mortal Kombat 2* y *Mortal Kombat 3* en una única trama.

Resumen (contiene Spoilers)

Tras perder el Mortal Kombat que le daría pleno derecho sobre el Reino de la Tierra, Shao Khan decide invadirla con su ejército, que es repelido por los diferentes luchadores humanos que participaron en Mortal Kombat y algunos aliados suyos.

Sabiendo que la situación es insostenible y que eventualmente el ejército proveniente del Mundo Exterior (OutWorld) tomará la Tierra, Raiden y Shao Khan deciden hacer un trato para que se celebre un nuevo Mortal Kombat, que decida el destino de los Reinos implicados.

Johhny Cage, Liu Kang, Kung Lao, Jax, Sonya, Curtis Striker y Raiden (que abandonará su estatus de Dios para participar en el torneo) serán los encargados de enfrentarse a los siervos de Shao Khan, quien también decide participar personalmente para asegurar la victoria de su Reino. Kitana, hija adoptiva de Khan y antigua heredera del Reino de Edenia (arrasado y conquistado por Khan en el pasado) participará del lado de su padre, debido a que no se ha decidido a dar el paso y unirse a los héroes de la Tierra.



Por otro lado, Shinnok, señor del inframundo (NetherRealm) anda tras la captura de Scorpion, ya que lo necesita para obtener un objeto que traería a la vida a un antiguo Dios, capaz de destruir todos los mundos. Para dar con el escurridizo luchador, decide contratar a los asesinos ninja del clan Lin Kuei, donde se encuentra el hermano menor de Sub-Zero y su mejor amigo, Smoke. La motivación de ambos por capturar a Scorpion se verá opacada por el hecho de que el gran maestro de los Lin Kuei ha decidido modificar a sus soldados ninja para convertirlos en robots sin personalidad, lo cual hace que Sub-Zero y Smoke traten de huir de ese fatal destino, algo que solo logrará Sub-Zero.

A partir de aquí la película va alternando entre los rápidos combates del Mortal Kombat y el destino de Scorpion, Sub-Zero y los ninjas robot. La sed de venganza que siente Sub-Zero hacia Scorpion (que mató a su hermano mayor y anterior Sub-Zero) tendrá que quedar aparcada tras ver que ambos son perseguidos por los ninjas robóticos, que además de buscar a Scorpion, tienen como objetivo secundario darle un valioso objeto a Shinnok. Ambas tramas se fusionarán en los últimos minutos de la película.

Personajes:



Raiden: Raiden es el Dios del Trueno y también el protector de la Tierra, su misión es evitar que Shao Kahn y sus aliados dominen EarthRealm.

En la película cumple el mismo papel, forma parte del grupo de héroes y lucha contra Shao Khan. Acepta hacer un Mortal Kombat definitivo para salvar la Tierra, para lo cual abandona su estatus de Dios, lo cual le permite participar con el resto de héroes en dicho torneo.



Liu Kang: Monje Shaolin entrenado en artes marciales y seguidor de Raiden. Campeón de Mortal Kombat y principal héroe de la historia.

En la película vemos lo mismo, un monje Shaolin que lucha en el bando de los héroes y que es leal a Raiden (quien le salvó la vida cuando era niño). Eventualmente los Dioses le confiarán la tarea de salvar el universo.



Kung Lao: Monje Shaolin, descendiente del gran Kung Lao, quien luchó en Mortal Kombat años atrás. Domina las artes marciales, pero su principal arma es su sombrero-cuchilla.

Su origen es mencionado y sus ataques están representados con fidelidad, lo cual lo hacen perfectamente reconocible. Aunque en la película su destino durante el torneo es muy distinto al del videojuego, pues muere ante Shao Khan.



Sonya Blade: Miembro de las fuerzas especiales, compañera de Jax y luchadora por parte del bando de la Tierra.

En la película también forma parte del bando de héroes, que intenta evitar que los ejércitos de Shao Khan tomen la Tierra. Se mantiene su relación amor-odio con Johnny Cage de la película anterior.



Johnny Cage: En el videojuego es un actor egocéntrico y charlatán especializado en películas de acción, tras participar en Mortal Kombat se une al grupo de héroes para defender la tierra, pero muere en manos de Motaro al empezar la invasión de Shao Khan.

Su legendaria prepotencia y chulería se nota desde su primera aparición en esta película, donde ha unido fuerzas con el resto de héroes para defender la Tierra, aunque en esta ocasión no muere durante el proceso.



Jax: Militar perteneciente a las Fuerzas Especiales, compañero de Sonya Blade y combatientes del bando de la Tierra. Perdió sus brazos y usa unas prótesis mecánicas en su lugar.

En la película forma parte del grupo de héroes que luchan por defender la Tierra, junto a otros como Kung Lao o Striker. Su diseño es muy parecido al de los videojuegos.



Striker: Policía estadounidense, que trata de usar sus armas y entrenamiento para defender la Tierra de la invasión de Shao Khan.

En la película lo vemos haciendo eso mismo, usar sus armas para eliminar a los monstruos que atacan la Tierra. Al contrario que el resto de héroes, Striker desconoce la existencia de Reinos alternativos y ejércitos de monstruos.



Shao Khan Señor del OutWorld que tras perder el Mortal Kombat que le otorgaba el dominio de la Tierra, decide invadirla con sus ejércitos de monstruos.

En la película sucede lo mismo, Shao Khan pierde y decide invadir la Tierra con sus ejércitos. Eventualmente él y Raiden hacen un pacto para detener la guerra y hacer un último Mortal Kombat que decida el destino de la Tierra.



Kitana: Kitana es la hija adoptiva de Shao Khan, quien arrasó su pueblo de la misma manera que pretende hacer con la Tierra. No es malvada y traiciona a su padre para unirse a los defensores de la Tierra.

En la película está en el bando de Shao Khan, pero lo traiciona durante el Mortal Kombat para unirse a los héroes.



Scorpion: Tras matar a Sub-Zero, Scorpion descubre que hay un nuevo Sub-Zero, de manera que decide acabar con él también, pero tras conocerlo, descubre que el nuevo Sub-Zero tiene mejor corazón y deciden pactar una tregua.

En la película vemos que huye de Shinnok en el infierno, tras lo cual es perseguido por los Cyber-Ninjas del Clan Lin Kuei, eventualmente se encuentra con Sub-Zero y se alían al tener un objetivo común.



Sub-Zero: Ninja del clan Lin Kuei capaz de crear hielo, es el hermano del anterior Sub-Zero, aunque su carácter es más bondadoso. Abandona su clan, al descubrir que van a convertir a los ninjas en cyborgs sin voluntad propia.

En la película nos encontramos la misma historia, huye del clan Lin Kuei y es perseguido por Cyrax y Sektor. Se enfrenta a Scorpion, pero terminan aliándose. Su diseño es similar al de los últimos Mortal Kombats, donde tenía barba.



Smoke: Ninja del clan Lin Kuei que domina el uso del humo en sus ataques. Es amigo de Sub-Zero y ambos huyeron del clan para evitar ser convertidos en cyborgs, lamentablemente, Smoke no logró escapar y fue robotizado.

En la película nos encontramos una representación bastante fiel, es amigo de Sub-Zero y termina siendo convertido en cyborg contra su voluntad.



Cyrax y Sektor: Ninjas del clan Lin Kuei mejorados tecnológicamente para convertirse en los primeros ninjas-cyborg. Su misión será capturar y convertir en cyborgs a los ninjas renegados (Sub-Zero y Smoke).

En la película son idénticos y hacen lo mismo, no tienen personalidad, pero usan algunas de las técnicas que poseen en el videojuego.



Shinnok Dios del NetherRealm (el Infierno) fue desterrado por el resto de Dioses al tratar de traicionarlos, al ponerse del lado del Ser Único, al cual el resto de Dioses se enfrentaron y destruyeron en el pasado.

En la película Shinnok pretende juntar las piezas que traerán de vuelta al Ser Único, lo cual provocaría la destrucción del mundo tal y como lo conocemos.

Durante la película también veremos a otros luchadores como los soldados Tarkatanos, Jade, Kintaro y Shang Tsung (que aparecen Mortal Kombat 2 y 3 y por lo tanto pueden justificarse en la película) junto con otros como D'Vorah, Reiko o Li-Mei (que provienen de juegos posteriores y no pintan nada en esta historia). Estos luchadores aparecen brevemente, pero son reconocibles y usan algunos de sus ataques característicos.



Conclusión:

Tras ver como *Scorpion's Revenge* explicaba de manera satisfactoria los eventos del primer *Mortal Kombat* (y algún añadido basado en *Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero*), me quedaba la duda de si esta secuela explicaría de manera acertada la continuación, duda que se disipó en los primeros minutos al ver que (a igual que hizo *Mortal Kombat Annihilation*) la historia se centra en un popurrí de cosas que abarcan *Mortal Kombat 2* y *Mortal Kombat 3* (además de algunos personajes añadidos de entregas posteriores).

Es curioso que pese a que la película trata de un nuevo torneo, forzado por Shao Khan (igual que sucedía en *Mortal Kombat 2*) decidiesen añadir más leña al fuego y meter también la invasión de la Tierra (de *Mortal Kombat 3*) y creo que les habría ido mejor quedarse con una de las opciones, en lugar de mezclar las dos, porque al final, la invasión no parece gran cosa y el torneo es una sucesión de combates cortísimos, salvo un par de excepciones.

Por si eso fuera poco, la necesidad de añadir a Scorpion en un papel principal (y de paso presentar al nuevo Sub-Zero) provoca que se cree otra subtrama más, en la cual el Dios Shinnok trata de eliminar todos los universos juntando las partes de un antiguo Dios, algo que ambos ninjas deberán impedir. La trama de cómo el clan Lin Kuei transforma en robots a sus ninjas (vista en *Mortal Kombat 3*) era suficiente para darle protagonismo a Sub-Zero, pero el hecho de que Scorpion no apareciese en ese juego y que su papel en la historia general de la saga en esos capítulos fuese minúscula, forzó la inclusión de esta historia que, lamentablemente, solo sirve para alargar la película y hacer una parte final tremendamente extraña.



Quizás es más fácil comentar cada parte de la película por separado para comparar hasta qué punto se basaron en los juegos.

La primera parte sería la Invasión del Reino de la Tierra por parte de Shao Khan, algo que sucedió en el juego en *Mortal Kombat 3*, ya que tras perder los dos torneos anteriores, el emperador encuentra una manera de saltarse las reglas que le impedían dominar la Tierra con sus ejércitos (solo podía hacerlo si ganaba 10 Mortal Kombats), para lo cual es clave el personaje de Sindel.

En la película tenemos que Shao Khan invade la Tierra libremente, sin castigo por parte de los Dioses y sin recurrir a Sindel (que no aparece en la película) y eso me hace preguntarme, ¿Qué sentido tiene que exista *Mortal Kombat* si Shao Khan puede invadir la Tierra cuando se le antoje? O mejor dicho ¿Porqué Shao Khan esperaría miles de años para conseguir un Reino a base de torneos, si puede arrasarlo con sus ejércitos? Es bastante triste que un videojuego de lucha de los años 90, se tomase más en serio la historia que una película en el año 2021.

La Invasión de la Tierra también sirvió para añadir personajes nuevos que trataban de defenderla (Striker, NightWolf, Kabal), pero en la película el único que aparece es Curtis Striker. Otro evento clave de la Invasión es la muerte de Johnny Cage, aparentemente a manos de Motaro, pero en esta película ese hecho no sucede y Motaro no aparece.



En el juego *Mortal Kombat 2* nos encontrábamos con que el bando de Shao Khan había perdido su derecho a reclamar el Reino de la Tierra cuando solo le faltaba 1 Mortal Kombat para lograrlo. El hechicero Shang Tsung convence a Shao Khan de que deberían hacer un nuevo Mortal Kombat que invalidase el resultado del anterior y fuese el definitivo, para lo cual fuerzan a los héroes de la Tierra a viajar al Mundo Exterior. En la película esto también sucede, y de manera mucho más sencilla, pues Raiden y Shao Khan deciden que en lugar de ir haciendo Mortal Kombats, sería mejor una solución permanente, un último torneo donde se decida el destino de los Reinos.

La trama del torneo, que debería ser la principal, queda diluida con las otras, ni se siente como un torneo “real” debido a su flexibilidad (no sabes los participantes exactos, ni como se decide quien pelea contra quien, ni el resultado de cada bando, ni nada...) parece una sucesión de escenas donde salen personajes más populares ganando a otros de segundo rango, para lo cual les vino muy bien usar personajes de juegos posteriores (que no son tan populares como los primeros).



La trama del clan Lin Kuei forzando a los ninjas a convertirse en robots, como siguiente paso en su “evolución” de asesinos perfectos, si que está reflejada tal y como se contaba en los juegos, pues nos muestra como Sub-Zero y Smoke se rebelan contra esa idea y tratan de huir, siendo Smoke capturado en el último momento, quedando Sub-Zero como renegado de su clan. La tregua entre Scorpion y Sub-Zero también la explican, aunque en el juego era mucho más sencilla, debido a que ambos decidían dejar atrás sus diferencias.

En cuanto a la aparición de Shinnok, creo que era obvio que iba a pasar (teniendo en cuenta que en la película anterior ya salía Quan Chi) pero lejos de dejarlo como una futura amenaza, lo convierten en el artífice de un juicio final para el mundo de Mortal Kombat. Shinnok fue castigado por los Dioses y es comprensible que quiera vengarse, pero la historia del antiguo dios separado a trozos (de los cuales Shinnok ya posee casi todos) y que casualmente el último trozo esté "ligado" a Scorpion es algo que se podían haber ahorrado en esta película.



Esta trama se cierra en los últimos minutos de la película, que en mi opinión, son lo peor de todo el metraje. Creo que habría estado mejor que Shinnok enviase a Scorpion para matar a Raiden o para sabotear el Mortal Kombat de Khan, enfadando así a los Dioses y quedando como amenaza única principal y de paso haberse ahorrado la trama del Ser único separado en trozos para otra película, al fin y al cabo esa historia sucedió en Mortal Kombat posteriores.



Battle of Reigns es una película divertida, con gore y violencia, muchos personajes de los juegos y algunos Fatalities muy llamativos, se puede disfrutar perfectamente. Pero si nos basamos en su fidelidad con la saga, nos encontramos con que ha tomado un camino totalmente errado, ya que no solo no es fiel a *Mortal Kombat 2* o *Mortal Kombat 3*, si no que no duda en sacrificar la historia de ambos juegos para meter personajes y tramas nuevas, que no pintan nada.

Skullo

VALORACIÓN:



FLOJA

RIVER CITY GIRLS

(Misako y Kyoko)



Renegade (1986) fue uno de los juegos más influyentes del género beat'em up y el que inició la saga *Kunio-Kun*, que estaría formada por juegos de todo tipo, desde beat'em ups (*River City Ransom/Street Gangs*) a deportes (*Nintendo World Cup*, *Super Dodgeball*) o incluso Puzles (*Kunio no Oden*), la mayoría de los cuales no llegaron a occidente.



Kunio-Kun la mascota de Technos Japan

Como muchos sabéis, *Renegade* trataba de un tipo duro que quería rescatar a su novia de los delincuentes que la habían secuestrado, pero eso solo era en occidente (donde también se modificaron los gráficos para “occidentalizarlos”). En la versión japonesa (*Nekketsu Koha Kunio-Kun*), el protagonista Kunio se pelea con las bandas de institutos rivales, para vengarse de la paliza que le han dado a su mejor amigo, una historia que al parecer, no gustó a los que adaptaron el juego a occidente y prefirieron recurrir al tópico de la damisela en apuros.

La continuación de *Renegade* apareció para NES y llegó a occidente bajo el nombre de *River City Ransom* (en América) y *Street Gangs* (en Europa) y aunque se volvieron a occidentalizar los gráficos y se cambiaron los nombres de los personajes (Kunio y Riki se convirtieron en Alex y Ryan), esta vez no se modificó la historia principal del juego, que consistía en pelear con diferentes bandas formadas exclusivamente por miembros masculinos, quedando las chicas como personajes a secundarios o a rescatar.

Es curioso que mientras que en otros juegos de Technos Japan si aparecían enemigos de ambos sexos (como olvidar a Linda Lash en *Double Dragon* o la banda de chicas en *Renegade*) en la saga *River City Ransom*, los enemigos eran hombres y las mujeres aparecían de manera puntual ¿Se estaba autocensurando Technos Japan o bajó el número de mujeres delincuentes de un día para otro?



Renegade (Arcade)



River City Ransom/Street Gangs (NES)

En Super Nintendo aparecieron varios juegos de Kunio-Kun, siendo uno de ellos una especie de continuación de *River City Ransom/Street Gangs*, llamado *Shin Nekketsu Koha: Kunio-tachi no Banka* (1994), donde Kunio y su inseparable rival y amigo Riki han acabado en la cárcel por un crimen que ellos dicen no haber cometido. Tras recibir la visita de su amigo Hiroshe, quien les cuenta que recientemente se ha visto por el barrio a un tipo muy similar a Kunio, lo cual motiva a ambos chicos a salir de la cárcel (por las malas, por supuesto) para buscarlo y demostrar su inocencia.



Kunio y Riki en la cárcel

Posteriormente ambos personajes se encontrarán con sus novias (Misako y Kyoko) las cuales (sorprendentemente) se unen a la pelea y demuestran tener diferentes habilidades (una hace golpes rápidos y la otra golpes fuertes) siendo la contrapartida femenina de Kunio y Riki. A partir de ese momento el juego tiene 4 protagonistas y podemos elegir a cualquiera de ellos para “solucionar” los problemas de la manera más antigua del mundo.



Kunio, Riki, Misako y Kyoko



Misako y Kyoko en moto





Tras este juego, Kunio siguió protagonizando juegos (generalmente con Riki como ayudante o Rival) pero Misako y Kyoko volvieron a tener un papel secundario o quedaron directamente olvidadas, haciendo que su aparición como protagonistas fuese algo anecdótico y quedase rápidamente olvidado.

La historia de Technos Japan no tiene un final feliz, pues pese a ser una empresa con éxito internacional (con *Double Dragon*) y dentro de Japón (con *Kunio-Kun*) terminó en bancarrota. Lo cual significó que sus licencias fueron pasando de mano en mano, lo cual no evitó que apareciesen juegos como *River City Ransom EX* (2004) o *Double Dragon Advance* (2003), pero dificultaba que hubiese una estabilidad dentro de sus sagas.

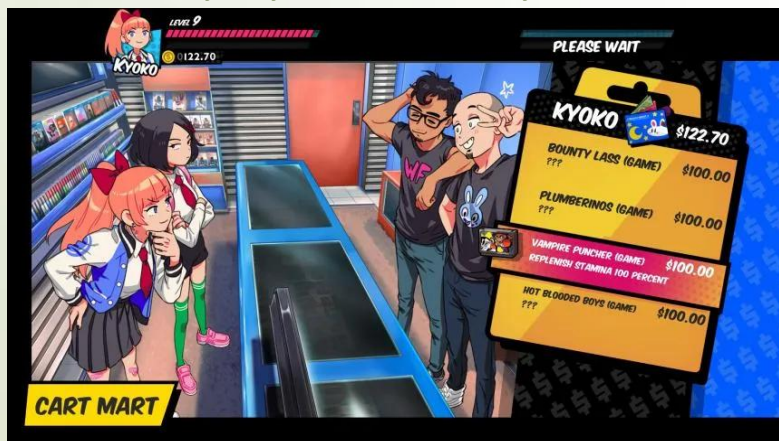
En 2015 Arc System Works compró las propiedades de Technos Japan y a partir de ahí empezaron los rumores sobre el regreso de Kunio y Riki. Primero apareció *River City Ransom Underground* (2017) una secuela de *River City Ransom/Street Gangs* (ignorando a la versión japonesa) y solo un par de años más tarde, en 2019 apareció un episodio más de la saga oficial, la secuela de

Shin Nekkestu Koha: Kunio Tachi no Banka de Super Nintendo, pero esta vez no estaría protagonizado por Kunio y Riki, si no por sus novias Misako y Kyoko, las cuales debían rescatarlos (el tópico de siempre, pero al revés), había nacido la subsaga *River City Girls*.

River City Girls fue toda una sorpresa, pues tras *River City Ransom Underground*, lo fácil habría sido continuar usando a Kunio y Riki, pero en lugar de ello se decidió cambiar a los protagonistas y de paso renovar el estilo gráfico por uno algo más estilizado (pero manteniendo el tono cómico de los personajes), también se actualizó la jugabilidad (los personajes son más ágiles y pueden hacer combos a sus enemigos) mientras se mantuvo la esencia de *River City Ransom* (beat'em up con pequeñas pinceladas de juegos de aventura, como poder explorar los escenarios para encontrar caminos nuevos, comprar objetos y mejorar a los personajes).



Kyoko y Misako en *River City Girls*



El éxito de las *River City Girls* provocó que Arc System Works hiciese un movimiento poco habitual pero al mismo tiempo, bastante bueno para los fans de los videojuegos retro y es que a inicios del 2022 lanzaron el juego donde debutaron Misako y Kyoko (*Shin Nekkesu Koha: Kunio Tachi no Banka* de Super Nintendo), traduciéndolo al inglés por primera vez de manera oficial bajo el nombre *River City Girls Zero*.



Nueva ilustración de *Kunio Tachi no Banka* para *River City Girls Zero*



El juego es el mismo de Super Nintendo, pero con los textos traducidos

Más tarde, en verano del 2022 incluyó a ambas chicas en el juego *River City Saga: Three Kingdoms*, que es una especie de *River City Ransom* pero en el Japón feudal (donde también podemos encontrar a Kunio y Riki).



Kyoko y Misako en *River City Saga: Three Kingdoms*



Ilustración de *River City Saga Three Kingdoms*

Misako y Kyoko estaban viviendo un buen 2022, pues además de protagonizar su primer juego y rescatar a sus novios (pasando incluso por encima Abobo, el gigantón de *Double Dragon*, que es uno de los jefes de *River City Girls*), lograron que se occidentalizase un juego antiguo de Super Nintendo y también aparecieron en *River City Saga: Three Kingdoms*, de manera que solo faltaba ver si sus aventuras iban a tener continuación o si caerían de nuevo en el olvido. Pero antes de que pudiésemos dudar sobre su futuro, a finales del 2022 apareció *River City Girls 2* para PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series, Switch y PC.

En *River City Girls 2*, las bandas de Yakuza están tomando el barrio donde viven las protagonistas, de manera que Misako y Kyoko (con la ayuda de Kunio y Riki) deciden poner orden al estilo *River City Ransom* (osea, beat'em up, con exploración y mejora de los personajes).



Misako, Kyoko, Kunio y Riki regresan en *River City Girls 2*

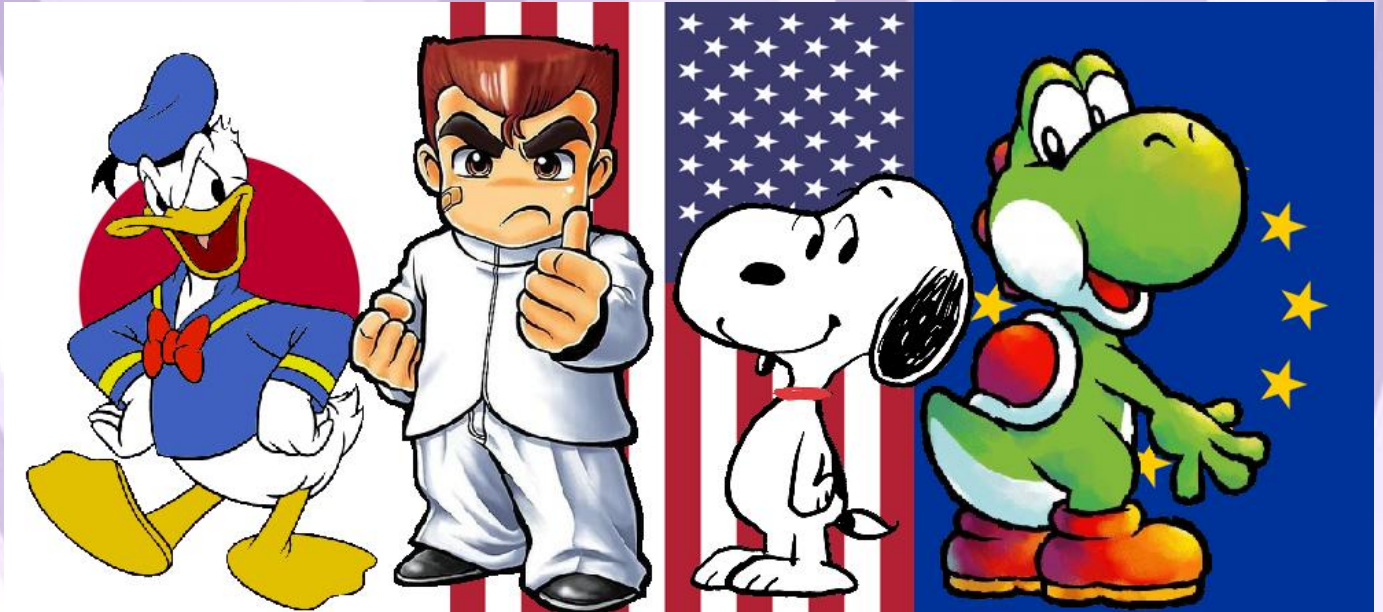
Es muy posible que Arc System Works decida lanzar más juegos de las *River City Girls* o de *Kunio-Kun* en un futuro, y la verdad es que me parece una gran noticia que estos simpáticos personajes vuelvan a recorrer las calles impartiendo justicia a su manera y llegando a un nuevo público, que pueda disfrutar de su particular enfoque del clásico género de los beat'em up.

Skullo



CURIOSITY

CAMBIOS REGIONALES CURIOSOS (Parte 2)



Regresan las curiosidades de videojuegos, en esta ocasión con la segunda entrega de Cambios Regionales, (la primera la podéis encontrar en el número 44 de esta revista).

Cuando un juego pasa de una parte del mundo a otra, se suelen modificar algunos aspectos de él, desde los que podríamos considerar necesarios (como el cambio de idioma) a los que tocan elementos directos del juego, como gráficos, sonidos o jugabilidad. Teóricamente esos cambios se hacen para que el juego “encaje” mejor con el público al cual va dirigido, de ahí que veamos cosas como que se cambien alimentos japoneses, por comida occidental (como sucede en *The Legend of Mystical Ninja* de SNES o *Alex Kidd in Miracle World* de Master System). Este tipo de cambio es innecesario, pero también es inofensivo y poco apreciable si lo comparamos con otros que veremos más adelante.



Es habitual que también se cambie el título del juego (algo comprensible hasta cierto punto, pues el japonés es un idioma bastante particular y quizás traducir *Nekketsu Koha Kunio-Kun* como *Kunio, el tipo duro de sangre caliente*, no sea lo más comercial del mundo, pero como todo sabemos, no suelen conformarse con cambiar el título.

Puedo entender (desde el punto de vista de los que adaptaron juegos en los 80 y 90) que si un juego tiene un aspecto occidental y el protagonista tiene un nombre japonés, hay quien considere que es mejor llamarle Jack que dejar su nombre original, cuando se lanza en occidente. Aunque creo que lo mejor es no tocar, primero porque te evitas problemas en un futuro (como pasa con los jefes de *Street Fighter II* y otros personajes como Charlie o Akuma, que han de ser cambiados en cada juego de las saga), y segundo porque cambiar el nombre de alguien también implica un posible cambio en su origen o nacionalidad del personaje y ahí ya entramos en un terreno más “desagradable”.

Hay juegos donde no han dudado en hacer este tipo de cambios, como por ejemplo *Windjammers* en el cual el jugador coreano de la versión japonesa (B.Yoo) cambió de nacionalidad y nombre para convertirse en el británico S. Miller. Supongo que alguien quería que hubiese un británico en el juego para darle un toque más occidental, pero es que precisamente en *Windjammers* hay 4 personajes occidentales (un norteamericano, un alemán, un español y un italiano) y solo dos orientales (el coreano y una japonesa), de manera que no entiendo porque tuvieron la necesidad de quitar a uno de los pocos orientales.

En algunas ocasiones, el cambio de nombre es además de innecesario, absurdo, pues se quita el nombre original para poner otro que transmite más o menos lo mismo, como se hizo con los soldados de *Contra*, que se llamaban Ralf y Clark en Japón y en occidente se renombraron como Paul y Vince (vamos que cambiaron dos nombres occidentales, por otros dos que también lo eran), un caso similar lo encontramos (de nuevo) en *The Legend of Mystical Ninja*, donde los protagonistas (Goemon y Ebisumaru) fueron renombrados como Kid Ying y Dr Yang, nombres que tienen una clara referencia a lo oriental y por lo tanto, se han cambiado por cambiar (o por tratar de hacer algún tipo de chiste malo).

También tenemos el caso de cambios de nombres que son tan incorrectos que alejan al personaje de lo que realmente es, por ejemplo, en *Garou Mark of The Wolves* el luchador brasileño se llama *Marco Rodríguez* y en occidente se le cambió el nombre por *Khushnood Butt* (¿existirá algún brasileño llamado Khushnood?) y el luchador mexicano de wrestling, que usa una máscara de pájaro, pasó de llamarse *The Griffon Mask* a *Tizoc*, (un nombre que hace referencia a México, pero que nada tiene que ver con el disfraz del personaje en sí).



Lo de los cambios de nombre parece algo del pasado, pero en realidad es algo que se ha continuado haciendo (por ejemplo, los Pokémon tienen un nombre en Japón y otro en América, pero al llegar a Europa el juego se tradujo en diferentes idiomas y casi cada traducción renombró a los Pokémon, siendo la española una de las pocas que mantuvo los nombres americanos. Por poner un ejemplo, el Pokémon llamado Zenigame en Japón, se llama Squirtle en inglés y español, pero también se llama Carapuce (en Francés) y Schiggy (en Alemán).

El tema cultural y la censura suelen ser uno de los motivos principales por los cuales se modifica un juego. Eso incluye cosas como cambiar la sangre de color (visto en multitud de juegos para diferentes plataformas) o recortes específicos en cosas muy concretas. Por ejemplo, en la versión occidental de *The Legend of Mystical Ninja* se quitaron dos gags (uno de ellos con Ebisumaru tirándose un peo y otro donde los protagonistas miraban un espectáculo erótico) y en *Alex Kidd in the Enhanced Castle* (para Mega Drive) se cambió la escena en la cual Alex Kidd se quedaba desnudo, sustituyéndola por una donde le caía un peso encima y acababa chafado.



Pero no todo iba a ser malo, a veces esos cambios leves se hacen para corregir errores que tienen las versiones anteriores, como el famoso bug que impide completar *Battletoads* de NES a 2 jugadores en su versión USA (que fue corregido para la versión Europea) o el glitch visual que sucedía en la primera versión del *The Legend of Mystical Ninja* japonés, donde el jefe final se veía mal (corregido en la siguiente versión japonesa y en las occidentales).



A veces los cambios se hacen por motivos jugables, haciendo que una versión sea más fácil que otra o que los controles varíen. Por ejemplo, en *Super Mario Bros 3* occidental es más fácil que el japonés, pues si nos daña un enemigo y tenemos algún disfraz, nos quedamos en Súper Mario, mientras que en la versión japonesa, si nos dañan y tenemos un disfraz, nos convertiremos en Mario pequeño.

Otro ejemplo sería *The Simpsons Arcade Game*, que en su versión japonesa es bastante más fácil, debido a los cambios que se hicieron (el tirachinas hace más daño, se pueden usar las armas mientras saltamos, hay más ítems para rellenar vida e incluso podemos aumentar la vida inicial, se añadieron más armas en los niveles e incluso se introdujo una nueva, la bomba atómica que causa una gran explosión y elimina a los enemigos).

Super Double Dragon también entraría en esta categoría, pues la versión japonesa (*Return of the Double Dragon*) mejoró algunos aspectos del juego (redujo el daño que hacen los objetos, añadió nuevas zonas, cambió algunos ataques para que fuesen más útiles, cambió el orden de las músicas y hasta añadió un menú de opciones).

En algunas ocasiones los cambios jugables son tantos y tan variados que cuesta decir si han sido para bien o para mal, como por ejemplo en *Alien VS Predator* de Super Nintendo.

Este juego tiene sufrió cambios gráficos (El Predator es de otro color, algunos Aliens cambiaron de aspecto y hay un nivel que es distinto en la versión japonesa y en las occidental) también tuvo un modo Versus para dos jugadores en su versión japonesa, lo cual hace que esa versión parezca más recomendable de primeras.

Pero si nos ponemos a jugar veremos que la jugabilidad se ha modificado mucho entre ambas versiones.

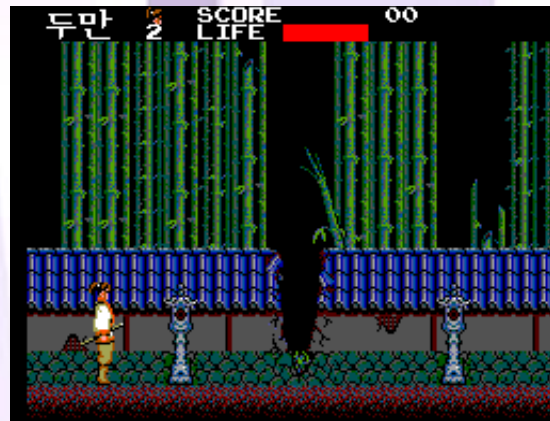
En la versión japonesa el Predator es más lento cuando camina, pero puede andar más rápido si presionamos dos veces una dirección, mientras que en la versión occidental, el Predator siempre anda rápido. El ataque deslizante también cambió, pues en la versión japonesa tenemos que correr y luego darle al botón de ataque para realizarlo, mientras que en la occidental basta con presionar L o R (lo cual permite hacerlo más rápidamente). En la versión internacional las armas se pueden usar más veces antes de que desaparezcan, pero en la versión japonesa el dispositivo de camuflaje dura más. En la versión japonesa el Predator tiene menos vida pero hace más daño, el cañón láser es más fuerte pero te quita vida si lo usas y la barra para cargar el láser es más larga. En la versión occidental el Predator tiene más vida, pero sus ataques son más débiles, el cañón láser es más débil, pero tiene una barra de carga más corta y no nos quita vida.

Como podéis ver, los cambios son tan variados, que es difícil saber que versión salió más favorecida.



Los cambios estéticos son más habituales de lo necesario, ya que en ocasiones se considera que algo “no está bien para el público objetivo” pero con un par de cambios está perfecto.

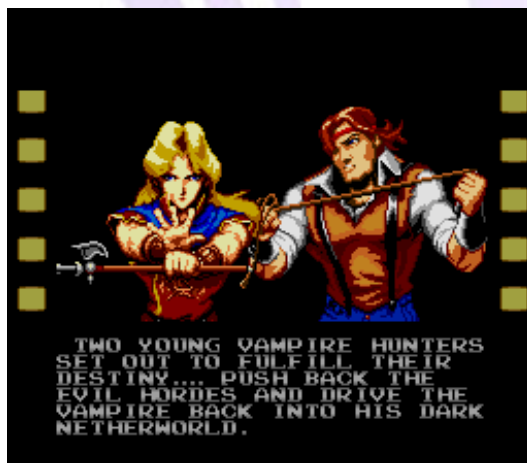
Por ejemplo, Hayato el protagonista de *Kenseiden* (para Master System), en la versión original japonesa es rubio, pero al parecer esto es inaceptable, ya que en la versión occidental le pusieron el pelo de color negro (es curioso, porque habría esperado este cambio a la inversa) por si eso fuera poco, Hayato también fue modificado en la versión Coreana del juego, en la cual se modificaron muchas más cosas para hacerla menos japonesa y más coreana.



Esto incluye cosas como cambiar a la protagonista femenina de *Quartet / Double Target* de Master System, siendo la japonesa una chica de aspecto más joven y pelo negro y la occidental una mujer con el pelo ondulado y marrón.



Eric Lecarde, el segoviano que aparecía en el *Castlevania* de Mega Drive también sufrió un cambio en su aspecto, pues su afeminada cara no debió gustar en occidente y se la cambiaron por una más masculina.



Otro caso de personaje que fue modificado en occidente fue Godzilla en su versión de Game Boy, pues la versión original (Godzilla-Kun) estaba basada en un manga donde Godzilla y sus amigos tenían un aspecto cabezón muy simpático y además vestían ropa. En ese manga también aparecían muchos familiares de Godzilla (su abuelo, su padre, su madre, su novia...).

Cuando el juego llegó a occidente decidieron mantener el aspecto cabezón de los personajes, pero aun así modificaron los sprites ligeramente. También pensaron que las ilustraciones de la familia de Godzilla y su novia no tenían cabida en occidente, así que se cambiaron por fotografías de los monstruos del juego. He de admitir que prefiero ver esas geniales ilustraciones de los monstruos, antes que a la familia de Godzilla, pero lamentablemente los cambios no se quedaron ahí, pues la versión occidental cambió algunos aspectos jugables, como quitar Power Ups (entre ellos el que permitía a Godzilla usar su aliento atómico) o convertir a Hedorah en inmortal (mientras que en la japonesa podíamos eliminarlo), lo cual provocó que la versión occidental fuese mucho más difícil.

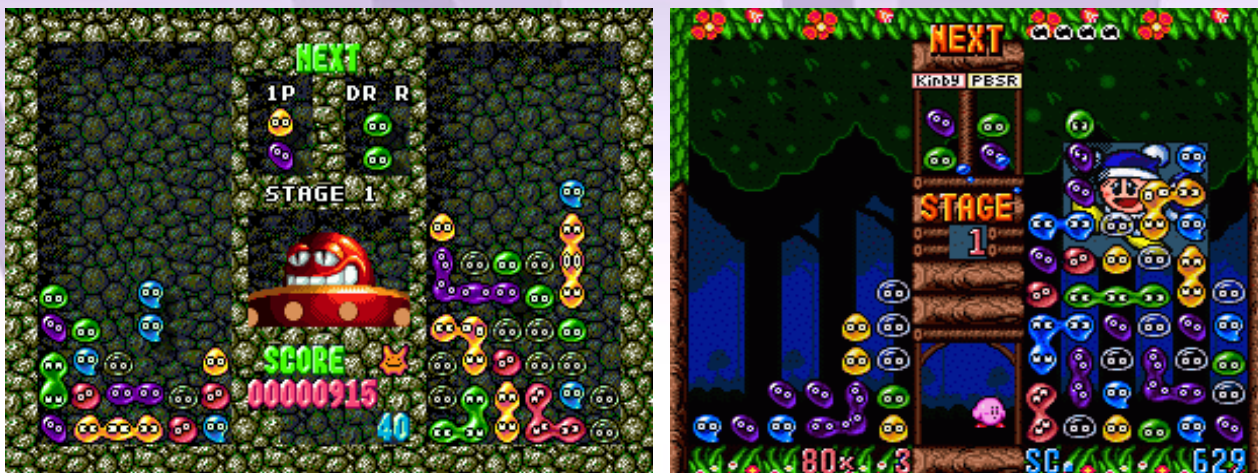
A veces los cambios son tan locos, que no se me ocurre manera alguna de justificarlos, como por ejemplo lo que sucedió con *Nobuo Serizawa no Birdie Try* de Super Nintendo, que en su versión americana, pasó de ser un juego de golf cualquiera a convertirse en *Mecarobot Golf*, donde el protagonista es ahora un cyborg.



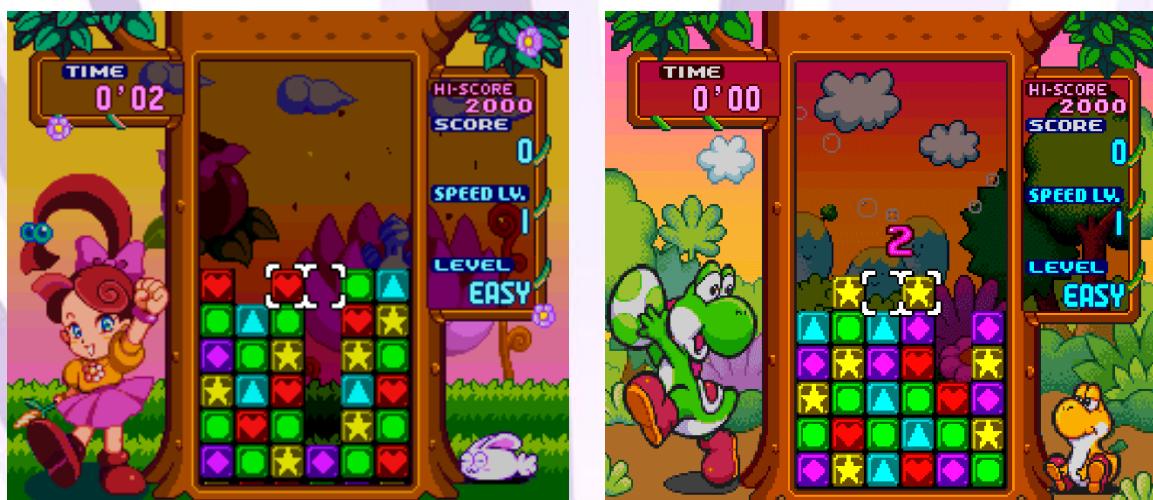
Por si eso fuera poco, también decidieron que había que cambiar el resto de personas del juego, pero no por más robots (eso habría tenido demasiado sentido) si no por humanos normales y corrientes, pero occidentales.



El asunto de cambiar los sprites por otros más llamativos es algo bastante común, sobretodo cuando se usan personajes más llamativos para el público que va a recibir el juego, como cuando convirtieron la versión de *Puyo Puyo* para Mega Drive y Super Nintendo en un juego relacionado con Sonic (*Robotnik's Mean Bean Machine*) en la consola de Sega y con Kirby (*Kirby Avalanche/Kirby's Ghost Trap*) en la de Nintendo.



Otro caso parecido sucedió con *Panel de Pon*, que en su versión original japonesa estaba protagonizado por una especie de hadas, pero cuando se lanzó en occidente se renombró como *Tetris Attack* y se cambiaron los personajes (y algunos escenarios y músicas) por los del mundo de Yoshi.



La versión de Yoshi gustó tanto que también estuvo disponible en Japón, bajo el nombre *Yoshi no Panapon* y cuando se lanzó la versión de Game Boy del juego se decidió que el protagonista sería Yoshi en todas sus versiones (aunque en los datos del juego se pueden encontrar restos de los personajes de *Panel de Pon* original).



Otro caso similar lo tenemos en *Cosmo Gang The Puzzle* para Arcade y Super Nintendo, que originariamente estaba protagonizado por extraterrestres (algunos similares a ranas rosas y otros parecidos a gatos), pero que en versiones posteriores del juego, se decidió poner personajes de *Pac-Man* en su lugar, cambiando así el juego a *Pac-Attack*.

Desde ese momento, *Cosmo Gang The Puzzle* cayó en el olvido y todas las versiones posteriores del juego fueron *Pac-Attack*, lo cual es una pena, porque pese a que estoy mucho más familiarizado con Pac-Man y los fantasmas que con los extraterrestres de *Cosmo Gang*, he de decir que *Pac-Attack* me parece mucho más feo gráficamente, con un peor uso de colores y menos animaciones



También hay casos en los cuales un personaje famoso no es suficiente, y han de meter otro más para que el juego sea más llamativo, tal y como pasó con *Bomberman GB* para Game Boy, que en occidente se convirtió en *Wario Blast Featuring Bomberman*, donde Wario y Bomberman se mataban a bombazos.

Además de ser un cambio extraño (añadir un personaje de Nintendo en una franquicia de Hudson) también provocó cierta confusión, pues que el siguiente juego de la saga (*Bomberman GB 2*) se llamó en occidente *Bomberman GB*, de manera que el juego original y su secuela se llaman igual, dependiendo de la región que encontréis.



A veces aparecen juegos que están obviamente basados en películas, pero como no tienen licencia oficial, hacen algunos cambios para evitar problemas legales, como hizo el juego *Meikyuu Hunter G* de Arcade, que estaba claramente inspirado en *Cazafantasmas* (los protagonistas tiraban rayos con un cañón de protones que llevaban en la espalda y eliminaban monstruos).

Lo curioso de este caso, es que cuando el juego se lanzó en occidente obtuvo la licencia y se convirtió en *The Real Ghostbusters*. El parecido del juego original con los *Cazafantasmas* era tan grande, que solo se hicieron algunos leves cambios gráficos, se cambió la pantalla de título y se añadió el tema musical de la película.



Los juegos deportivos son de los que más cambios regionales han sufrido, pues a veces las versiones japonesas solo tienen clubs japoneses (o equipos ficticios basados en Japón) y eso no tiene ningún tipo de atractivo para los jugadores occidentales, de manera que en muchas ocasiones se haya optado por quitar esos equipos y meter selecciones nacionales.

Es así como *Nekketsu Koukou Dodgeball Bu: Soccer Hen* (donde colegiales violentos juegan al fútbol) se convierte en *Nintendo World Cup* o como *Prime Goal 3* (con equipos japoneses) se convierte en *90 Minutes European Prime Goal* (con selecciones europeas). Esos dos, son muchos de los juegos que sufrieron cambios para adaptarlos al público occidental y sin que sirva de precedente, veo bastante lógico que se hiciesen este tipo de cambios.



Por supuesto no puede haber una norma sin alguna excepción y ahí tenemos el juego *Street Hop / Street Slam* de Neo Geo, que en su versión japonesa (*Dunk Dream*) ya cuenta con selecciones nacionales de diferentes partes del mundo, algo que se respetó en su versión europea (*Street Hop*) pero en la versión americana (*Street Slam*) se decidió que era mucho mejor quitar las selecciones y distribuir los equipos en diferentes partes de Estados Unidos.



Hay ocasiones en las cuales un personaje es muy popular en una parte del mundo, pero no tanto en otra, de manera que al adaptar el juego a diferentes zonas, se decide hacer un cambio estético para hacerlo más atractivo. Por ejemplo, los juegos de Kunio-Kun eran muy populares en Japón, pero en occidente, no lo eran tanto, de manera que si se lanzaba alguno fuera de su país natal, sufría cambios (tal y como he explicado en la página anterior con el juego de fútbol de Kunio que se convirtió en *Nintendo World Cup*).

Los cambios con la saga Kunio-Kun empezaron desde el primer juego, *Nekketsu Kōha Kunio Kun*, donde nuestro protagonista se peleaba contra bandas de estudiantes de otros institutos para vengar la paliza que le habían dado a su amigo. Al llegar a occidente se cambió totalmente el apartado gráfico de los personajes, para vestirlos con ropas que no pareciesen de estudiantes japoneses y de paso se cambió la historia para convertirla en la típica de “han secuestrado a mi novia y me voy a poner a pegar a todo el que se cruce hasta que aparezca”, vamos un clásico.

La secuela oficial de *Renegade* fue *Downtown Nekketsu Monogatari* y sufrió más o menos el mismo destino que su predecesor, ya que al llegar a occidente se volvieron a cambiar los sprites para “occidentalizarlos” en su versión Americana (*River City Ransom*) y Europea (*Street Gangs*).



Pero por muy popular que fuese Kunio en Japón (incluso era la mascota de Technos Japan) pero en occidente fueron los *Double Dragon* los favoritos del público, de manera que se decidió que *Nekketsu Kōha Kunio-kun: Bangai Rantō Hen* para Game Boy, iba a convertirse en *Double Dragon II* en occidente. Así que en vez modificar los sprites de Kunio y sus rivales, se optó por cambiarlos por los de los hermanos Lee y algunos enemigos de estética similar.

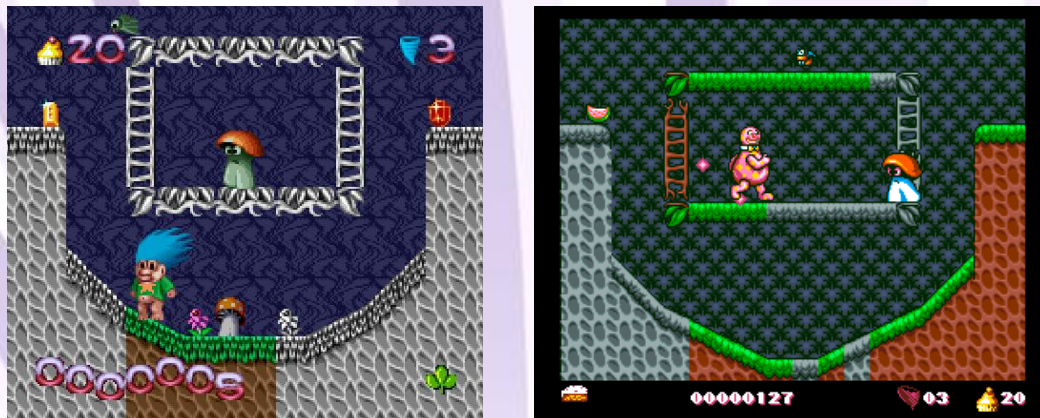


En el artículo anterior sobre cambios regionales ya hable de Kemco, empresa que cambiaba a los protagonistas de sus juegos dependiendo del país donde los lanzasen y que contaban con licencias jugosas como Mickey Mouse, Bugs Bunny, Roger Rabbit o Garfield para poder elegir.

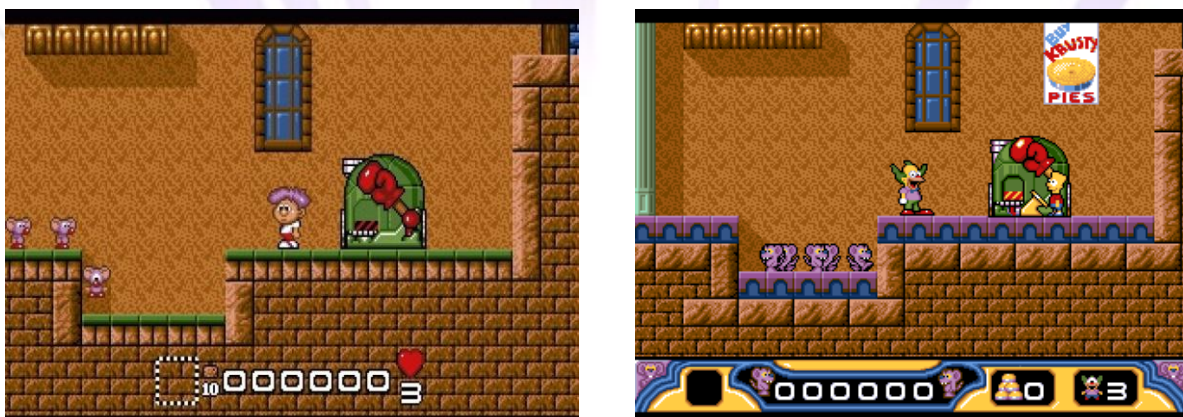
Pues aquí viene Kemco otra vez empieza con el juego *Alternative World Games* (1987) que apareció para Commodore 64, ZX Spectrum y Amstrad, donde personas competían en eventos deportivos poco habituales como las carreras de sacos. Pues bien, de alguna manera Kemco obtuvo los derechos del juego y puso al Pato Donald y sus amigos como protagonistas en la versión japonesa lanzada en 1988, pero cuando llegó el momento de lanzar el juego fuera de Japón se vio con el inconveniente de que no podía usar a Donald por motivos legales de manera que decidió buscar un sustituto, que no fue otro que Snoopy.



A veces el juego menos pensado es el que termina siendo víctima de un cambio de imagen, por ejemplo Super Troll Islands de Super Nintendo tuvo una versión para PC que estaba protagonizada por Mr. Blobby (un personaje rosa proveniente de un programa de la televisión británica).



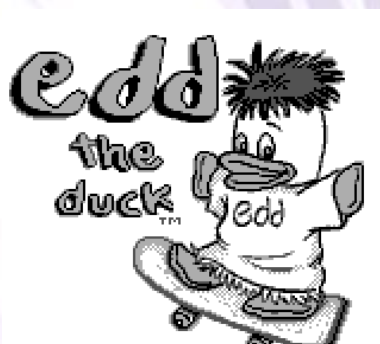
Otro caso parecido lo encontramos en *Rat-Trap* (1991) de Amiga, un juego donde teníamos que guiar ratones hasta una trampa mortal, que un año más tarde fue transformado *Krusty's Fun House* (1992), con Krusty el Payaso como protagonista (y usando a los Simpson como reclamo para atraer ventas). La versión de Krusty llegó a muchísimas plataformas, incluyendo Amiga, que ya tenía el juego original.

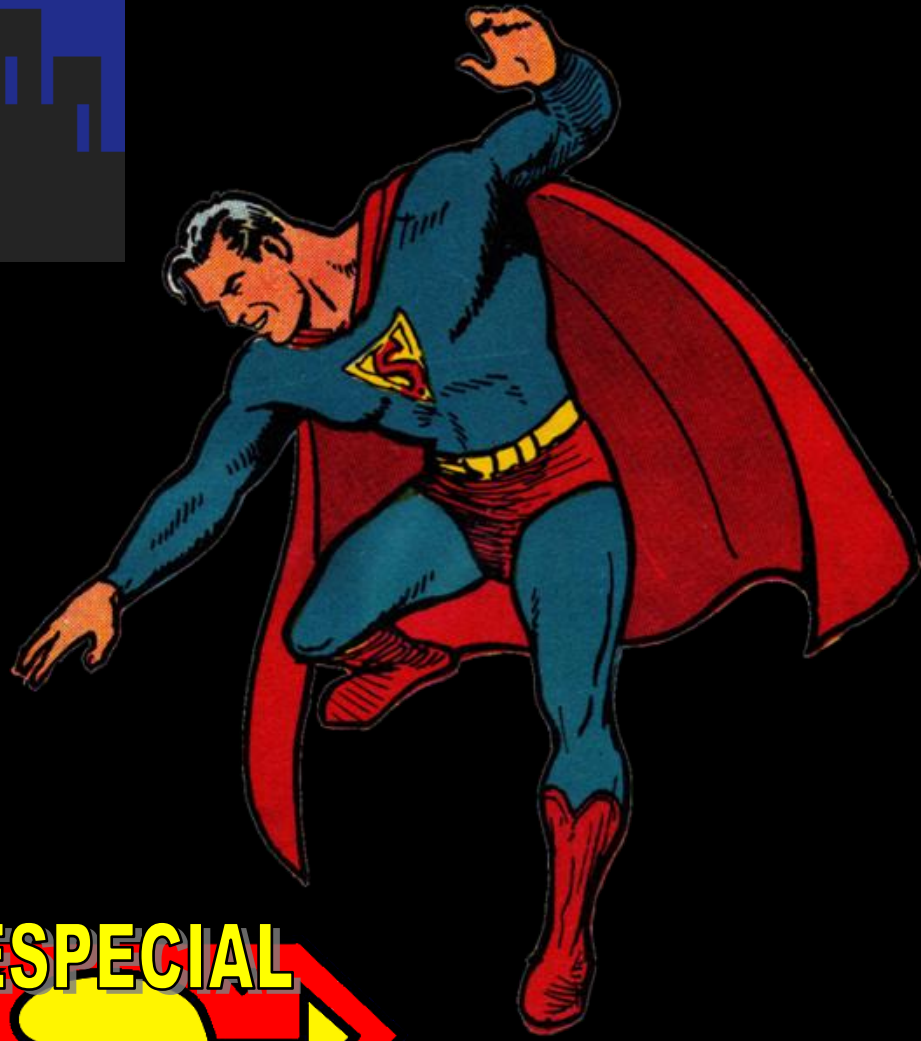
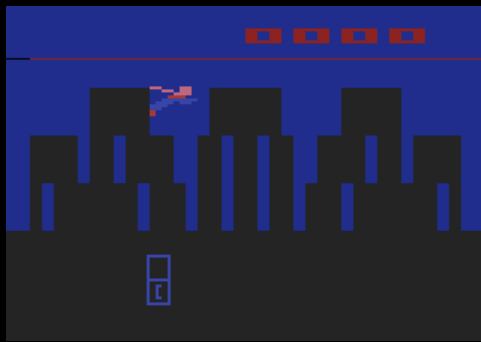


Y para terminar este extenso artículo, voy a comentar otro baile de personajes que se dio con el juego *Baby T-Rex* desarrollado por Beam Software para Game Boy y lanzado en Europa en 1993. Tras el lanzamiento inicial se decidió que para lanzarlo en otros países se harían cambios para adaptarlo mejor al público de cada país.



La versión americana estaba protagonizada por Rex, proveniente de la película de animación de 1993 *We're Back a Dinosaur Story*. En Suecia se llamó *Bamse* y estaba protagonizado por un oso proveniente de una serie de dibujos animados sueca. En Australia se llamó *Agro Soar* y estaba protagonizado por una especie de teleñeco llamado Agro, creado por el australiano Jamie Dunn. También se planteó lanzar una versión exclusiva del Reino Unido protagonizada por Edd The Duck, pero se canceló. Más tarde se usó el motor del juego para crear *Tazmania 2* en Game Boy (pero era un juego distinto) y Baby T-Rex tuvo una secuela en consolas de 16 bits llamada *Radical Rex*.





ESPECIAL SUPERMAN Por Skullo



ESPECIAL SUPERMAN

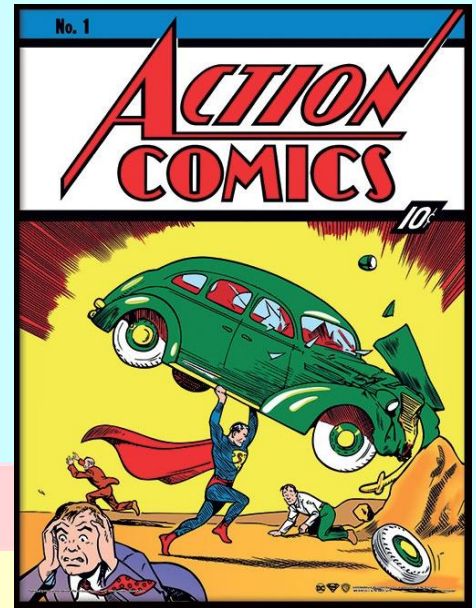
Los especiales de esta revista los suelo decidir sobre la marcha, a veces decido que voy a escribir sobre algo, pero luego cambio de opinión y le dedico la revista a otra cosa, dejando la idea original para otro momento (para que os hagáis una idea, el primer número de esta revista iba a ser un especial *StarFox*, pero a última hora decidí hacerlo de *Punch-Out* y el especial de *StarFox* no lo escribí hasta el número 16, casi 3 años más tarde). Sin embargo, ya no dispongo de ese comodín de “lo escribiré más adelante” pues la revista terminará en el próximo número, lo cual me llevó a la situación de que tenía que decidir a que dedicar el especial de este penúltimo número.

Si sois lectores habituales, sabéis de sobra que prefiero evitar los especiales sobre sagas de las cuales ya se ha dicho de todo en muchos sitios (*Zelda*, *Mario*, *Sonic*, *Final Fantasy*, *Metal Gear*, *Castlevania*, *Megaman...*), y aunque suelo dedicar alguno que otro a sagas conocidas, me lo paso mejor cuando hago especiales dedicados a sagas de videojuegos que no suelen ser tan populares a día de hoy (*EarthWorm Jim*, *ClayFighter*, *Pitfall*, *Rampage*, *Joe and Mac* o *Bubsy*) o cuando dedico estas páginas a juegos basados en alguna películas o series de televisión (como demuestran los especiales de *Tiburón*, *Popeye*, *Godzilla*, *Gremlins*, *South Park*, *King Kong*, *Die Hard*, *Cazafantasmas*, *Frankenstein*, *Beavis y Butt-Head* o *Evil Dead*) o a personajes provenientes del mundo del cómic (*Mortadelo y Filemón* o *Hulk*).

Pensando en esa última opción, me acordé de que tenía en mente escribir un especial de *Spider-Man* y otro de *Batman*, dos personajes de los cuales aún conservo cómics de cuando era adolescente y que además cuentan con un número importante de videojuegos (algunos de los cuales están muy bien). Mientras decidía a cuál de los dos personajes dedicarle el especial de este penúltimo número de la revista, se me pasó por la cabeza la idea de escribir un especial sobre Superman, el personaje creado por Jerry Siegel y Joe Schuster que inició la era de los superhéroes en el cómic americano.

He de admitir que nunca he sido lector fiel de Superman, principalmente porque cuando era niño ese personaje no me parecía interesante y la mítica película de 1978 protagonizada por Christopher Reeve no me apasionaba, de manera que decidí darle la oportunidad a otros personajes en lugar de al Hombre de Acero. Muchos años más tarde, empecé a leer cómics de otros personajes y me llevé la sorpresa al descubrir que Superman que era mucho más interesante de lo que yo creía, así que con este especial me disculpo ante él, por haberme dejado llevar por la idea general y simplista de que “un superhéroe con muchos poderes es aburrido”.

El mundo del cómic cambió tras el número 1 de *Action Comics*, publicado en Abril de 1938 (pero con fecha de Junio en la portada) pues nos dio a conocer a Superman un extraterrestre que había sido enviado a la Tierra por sus padres, justo antes de que su planeta natal (Krypton) explotase. Ese bebé extraterrestre fue encontrado por el matrimonio Kent, quienes decidieron llamarlo Clark y lo criaron como si fuese su hijo. Eventualmente, los Kent descubrieron que Clark tenía poderes sobrehumanos y podía levantar el tractor de la familia sin esfuerzo. Ante ese descubrimiento, los Kent temían que les quitasen a su hijo si las autoridades descubrían que no era humano, de manera que los poderes de Clark fueron un secreto, hasta que años más tarde y guiado por los valores de bondad y justicia que le habían enseñado sus padres adoptivos, decidió crearse la identidad de Superman y usar sus poderes para ayudar a la gente del mundo.



LA BATALLA POR LOS DERECHOS

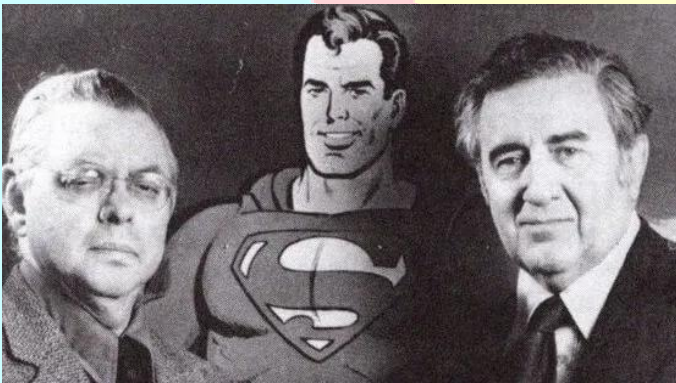
Los derechos de Superman han sido un constante quebradero de cabeza en cuanto a batallas legales se refiere, pues durante décadas ha habido un pulso entre sus creadores y DC Comics (o Warner Bros), la historia es un tanto compleja con apelaciones y juicios, pero trataré de resumirla lo mejor posible.

Jerry Siegel y Joe Shuster ganaron 130 dólares por la primera historia de Superman, pero a cambio perdieron los derechos del personaje, que pasaron a ser propiedad de National Comics (DC Comics). Esto es algo habitual en el mundo de los cómics americanos de Superhéroes, incluso actualmente la situación es muy similar, pues los personajes que crees en compañías como Marvel o DC, no pertenecen al autor, si no a las compañías, aunque actualmente hay más protección para el creador (por ejemplo regalías), pero en los años 30, la situación exactamente igual.



Tras el primer cómic de Superman, Siegel y Shuster trataron de renegociar los derechos del personaje con la compañía, pero el contrato firmado indicaba que Superman pertenecía a National Comics, lo cual significaba que podían poner a cualquier otro artista a hacer historias del personaje y sus creadores no tendrían derecho a nada. Ante esta situación, Jerry Siegel y Joe Shuster decidieron firmar un contrato con la compañía para mantener su puesto de trabajo por al menos 10 años.

En 1947 acabó ese contrato de 10 años y ambos creadores volvieron a reclamar a la compañía los derechos de Superman y Superboy, sin embargo el juez consideró que los contratos firmados anteriormente eran válidos y que ellos no podían reclamar nada. Sin embargo, la situación de Superboy era distinta, pues las condiciones en las cuales se creó el personaje permitieron a los creadores quedarse con los derechos, ante lo cual National Comics ofreció 94000 dólares por los derechos de Superboy



En 1965 ambos creadores volvieron a tratar de renegociar los derechos de sus personajes, llevando de nuevo el caso a los tribunales, pero esta vez la cosa no les fue nada bien, pues se consideró que con el contrato firmado en 1947 habían vendido los derechos de Superboy y Superman y no tenían derecho a renegociar nada.

Muchas décadas más tarde (allá por 1975) se estaba preparando *Superman The Movie*, y los creadores de Superman volvieron a la carga, y esta vez (gracias al apoyo de otros artistas como Neil Adams o Will Eisner) si

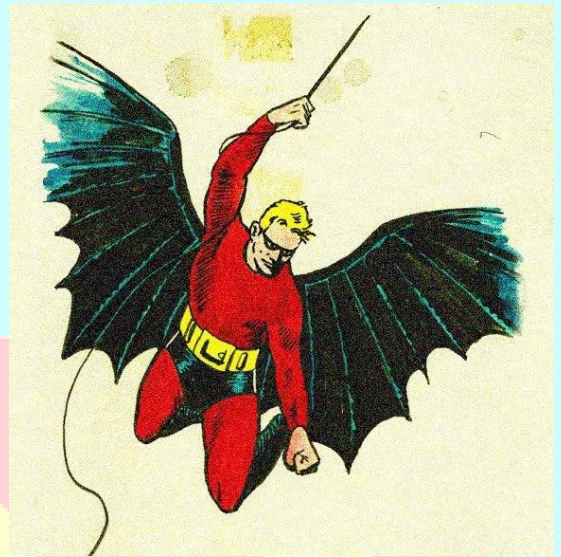
consiguieron un trato con DC Comics (o mejor dicho con Warner Brothers que había comprado la compañía), quienes les pagaría una suma de dinero anual y los reconocería como creadores del personaje.

Tras la muerte de los creadores de Superman (en 1992 y 1996), la batalla legal volvió, pues la familia de Jerry Siegel consiguió parte de los derechos del personaje, de manera que en 2001 Warner Bros volvió a hacer un trato con ellos, pagándoles una suma anual y regalías por el personaje, a cambio de recuperarlo.

Poco después el productor de cine (que al parecer también era abogado) Marc Toberoff trataba de hacer fortuna con Superman (e incluso quería hacer una película con él) de manera que convenció a la familias de Shuster y Siegel para que volvieresen a negociar las condiciones de los derechos de Superman, finalmente en 2014 y tras muchas batallas legales, Warner Bros consiguió los derechos de Superman y Superboy, pues los jueces consideraron que el trato de 2001 era válido y por lo tanto Warner era dueña del personaje. Aunque visto lo visto, no creo que esto acabe con las batallas legales de Superman, que han durado tanto como el propio personaje.

UN MUNDO DE SUPERMANES

Superman fue tan popular que inició la era de los superhéroes en el cómic americano, de manera que no es de extrañar que apareciesen personajes muy parecidos a él para atraer al público. Uno de los mejores ejemplos de eso fue Batman, que según el primer diseño y concepto de Bob Kane era muy similar a Superman, pero con el traje rojo (afortunadamente apareció Bill Finger que se encargó de convertir en Batman en lo que todos conocemos), Martian Manhunter (Detective Marciano) también tuvo cierta inspiración de Superman, pues además de ser un extraterrestre que (aparentemente) es el último de su especie, posee varios de los poderes de Superman (y algunos más), aunque en líneas generales, nunca ha llegado a tener la popularidad del Kryptoniano, también podríamos considerar en esta lista a personajes como Apollo o Mr Majestic (ambos de Wildstorm, que posteriormente pasaría a formar parte de DC) o The Samaritan (proveniente de Astro City) o Icon (que apareció en Milestone Comics, pero posteriormente fue personaje de DC Comics) y todo eso sin contar personajes relacionados con Superman, pero que se le parecen como Supergirl, Superboy, Cyborg-Superman, Superman (Val-Zod) o Bizarro.



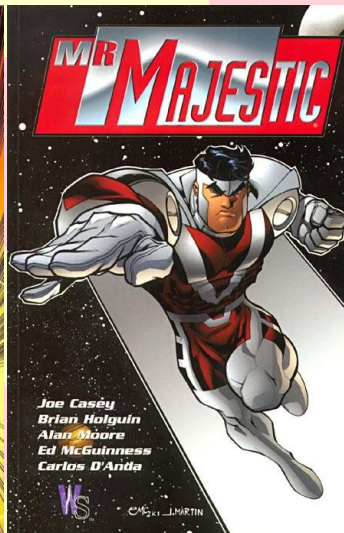
El Batman original de Bob Kane



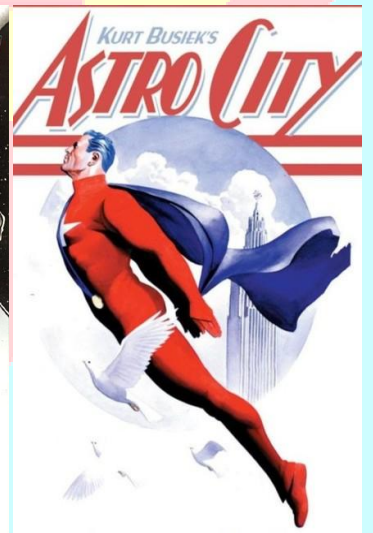
Martian Manhunter



Apollo



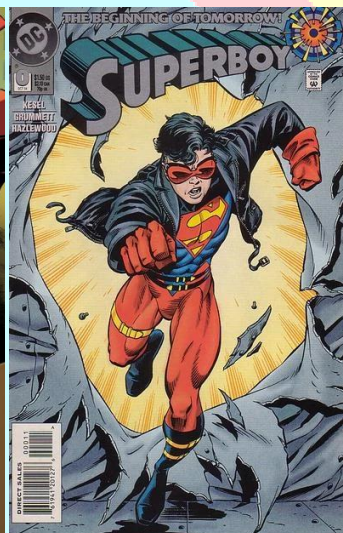
Mr Majestic



Samaritan



Supergirl



Superboy



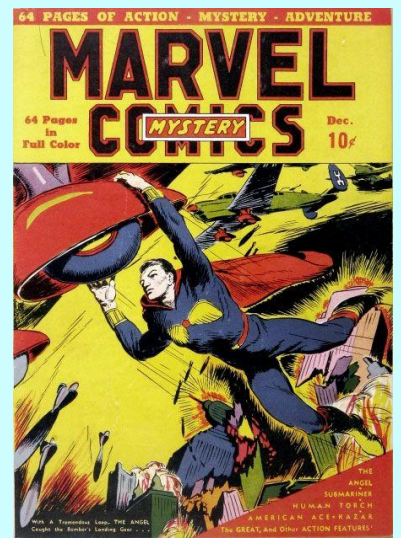
Superman (Val-Zod)



Bizarro

En Marvel Comics también existieron bastantes “Supermanes”, siendo el primero de ellos, el Ángel (la versión original de 1939, que no tiene ninguna relación con el personaje de los X-Men), quien tiene un diseño casi idéntico a Superman.

Aunque el principal “Superman” de Marvel creo que es Hyperion, quien además de parecerse en aspecto y poderes, cuenta con su propia Kryptonita (la Argonita). Otros personajes de esta compañía que tienen parecido con el Hombre de Acero son Gladiator (quien, pese a tener un aspecto diferente al de Superman, comparte sus mismos poderes e incluso su nombre, pues se llama Kallark, que es la mezcla de Kal-el y Clark), The Sentry (que viene a ser un Superman, pero con algunos problemas mentales) o Sun God (que además de parecerse a Superman pertenece al grupo Great Society, que recuerda mucho a la Justice Society).



El Ángel original



Hyperion



Gladiator

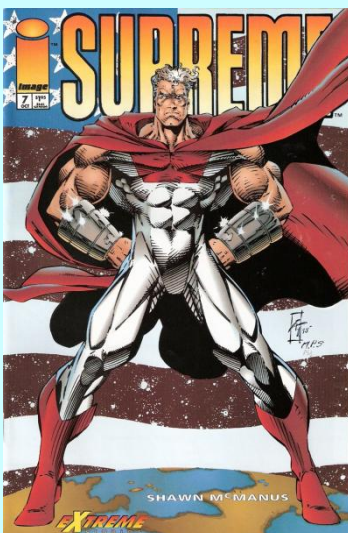


The Sentry

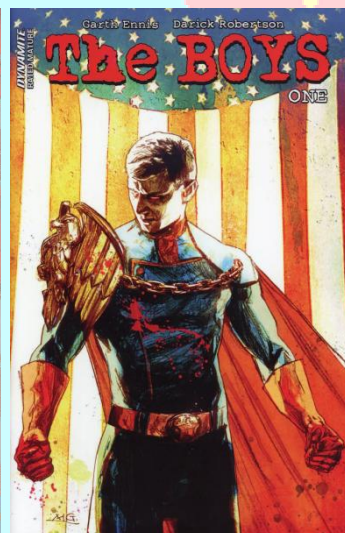


Sun God

Llegó un punto en el cual Superman era tan famoso que cualquier historia de superhéroes tenía que tener una versión del mismo, y así es como nacieron personajes como Supreme (*Image Comics*), Homelander (*The Boys*), SuperduperMan (*EC Comics*), Snapuferman (*Warner Bros*), Metroman (de la película de animación *Megamind*), Captain Hero/Capitanazo (*Drawn Together*) o incluso el rechoncho Superman que creó Akira Toriyama para *Dr. Slump* (y ya que menciono a Toriyama, me es imposible ignorar que el origen de Son Goku de *Dragon Ball* es idéntico al de Superman).



Supreme



Homelander



Metroman



Captain Hero

El poder de Shazam



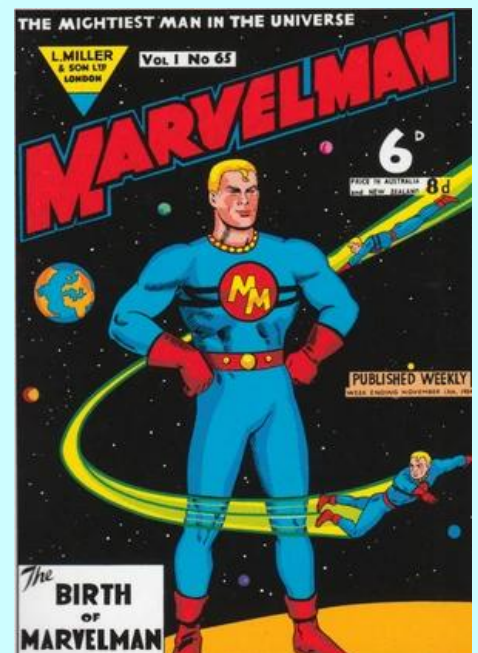
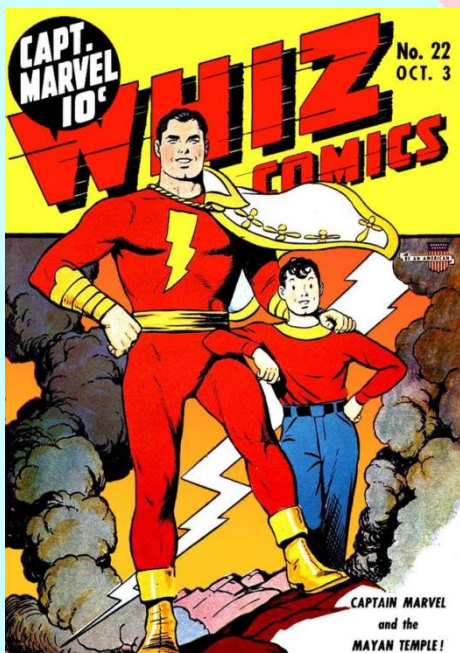
Pese a que hay centenares de personajes basados en Superman, ninguno de ellos ha llegado a hacerle sombra (popular o comercialmente) al verdadero, o quizás debería decir casi ninguno, porque en realidad uno de ellos sí llegó a superar a Superman en popularidad y ventas: Captain Marvel / Shazam de Fawcett Comics.

Captain Marvel apareció en 1940 de la mano de Fawcett Comics y aunque en apariencia fuese muy similar a Superman, contaba con un cambio importante, pues en realidad el héroe era un niño huérfano llamado Billy Batson quien fue encontrado por el mago Shazam, quien le dio los siguientes poderes: la sabiduría de Salomón, la fuerza de Hércules, la resistencia de Atlas, el poder de Zeus, el valor de Aquiles y la velocidad de Mercurio, a los cuales accedería gritando Shazam, palabra que se volvió muy famosa y se sigue usando a día de hoy (incluso en la película de *Spider-man* de 2002, vemos que Peter Parker la pronuncia cuando intenta aprender a lanzar su telaraña a voluntad).

Captain Marvel conectó con el público juvenil (en parte gracias a la idea de que el héroe fuese un niño) y logró un gran éxito, llegando incluso a tener una serie de imagen real. Obviamente ese éxito no iba a pasar desapercibido para DC Comics, de manera que empezó una batalla legal entre ambas compañías, donde se decidió que aunque Captain Marvel era un plagio de Superman, DC Comics había sido negligente con los derechos de autor del personaje, de manera que Fawcett fue la ganadora del juicio, obviamente DC apeló el veredicto, provocando que el asunto legal se alargase más tiempo.

Fawcett Comics decidió entonces crear a otro personaje llamado MarvelMan (que no se parecía tanto a Superman, aunque casualmente sí llevaba un traje azul que le daba cierta similitud) que en cierto modo, se supone que tenía que sustituir a Captain Marvel, aunque no llegó a tener el mismo éxito.

Años más tarde, Alan Moore “resucitó” a este personaje para la revista de cómics *Warrior*, esas historias eran mucho más adultas y oscuras que las originales y tras su éxito se republicaron (en color) por Eclipse Comics, aunque bajo el nombre MiracleMan, debido a la presión de Marvel Comics para evitar que se llamase por su verdadero nombre (continuando así la “tradicción” de tener problemas legales con las grandes compañías de cómics). Tras Alan Moore, llegó Neil Gaiman para rescatar a este personaje, cuyos cómics se publicaron casualmente en Marvel Comics (y aun así se publicaron como MiracleMan y no como MarvelMan), continuando la “tradicción” de acabar en la competencia.



Eventualmente Fawcett Comics desapareció y DC Comics compró sus personajes, de manera que Captain Marvel y Superman iban a estar bajo el mismo mando (lo cual dio la oportunidad soñada de poder enfrentar a ambos personajes, situando a Superman en problemas, al ser la magia una de sus debilidades). Superman y Shazam se enfrentaron en varias ocasiones, e incluso hay cómics que recopilan esos combates, aunque obviamente, es mucho más habitual verlos combatiendo a un enemigo común, lo cual no es tan divertido, pero es mucho más lógico.

Sin embargo la llegada de Captain Marvel a DC tampoco estuvo exenta de problemas legales, pues Marvel Comics había patentado el nombre, de manera que aunque el personaje se podía llamar Captain Marvel, su colección de cómics no podía tener ese nombre como título, de manera que en DC Comics decidieron usar otros títulos para ellas, como *Shazam!* o *The Power of Shazam*.



Muchos años más tarde, se decidió renombrar el personaje directamente como Shazam (que es el nombre que tiene actualmente) para evitar problemas legales y también, porque mucha gente creía que ese personaje se llamaba Shazam (aunque en realidad Shazam es el nombre del mago que le dio los poderes).

Problemas legales a parte, en DC Comics trataron bien a Captain Marvel/Shazam, pues además de darle colecciones propias (algunas con toque serio y otras más divertidas), lo introdujeron en los grupos más importantes de la compañía (como la Liga de la Justicia y la Sociedad de la Justicia) e incluso ha llegado a protagonizar un par de películas de imagen real (la primera en 2019 y la segunda aparecerá supuestamente en 2023).



ETAPAS DE SUPERMAN

Hablar de Superman es hablar de un personaje que lleva existiendo de manera ininterrumpida desde 1938, con un montón de historias escritas por diferentes guionistas y diversos reinicios e historias paralelas. Es por eso que creo necesario comentar (de manera muy general) algunas de las principales etapas de Superman, lo cual seguramente ayudará a entender un poco mejor la historia de este personaje.

Superman original (Edad de Oro)

El Superman original, creado en 1938 por Joe Shuster y Jerry Siegel fue usado de manera constante en un sinfín de cómics, pero también tuvo tiras de periódico e incluso programas de radio, donde se contaban diferentes aventuras que enriquecieron la historia del personaje, pues elementos como la Kryptonita (restos del planeta Krypton que debilitan a Superman) o el origen del propio personaje, fueron extraídos directamente de esos medios y luego adaptados al cómic.

En el primer cómic de Superman solo nos contaban lo básico del personaje: que fue enviado a la Tierra, donde mostró sus grandes poderes en el orfanato donde lo cuidaron, para eventualmente convertirse en Superman, el defensor de la Tierra.

En las tiras cortas cómicas, se expandió el origen del personaje, pues fue ahí se nos presentó al padre de Superman (Jor-L) y se nos dio el nombre real de Superman (Kal-L). Superman era un personaje sobrehumano, con una fuerza y resistencia enorme, pero carecía de la habilidad de volar (aunque si podía saltar grandes distancias), aunque conforme pasaron los años, los poderes del Hombre de Acero fueron aumentando.

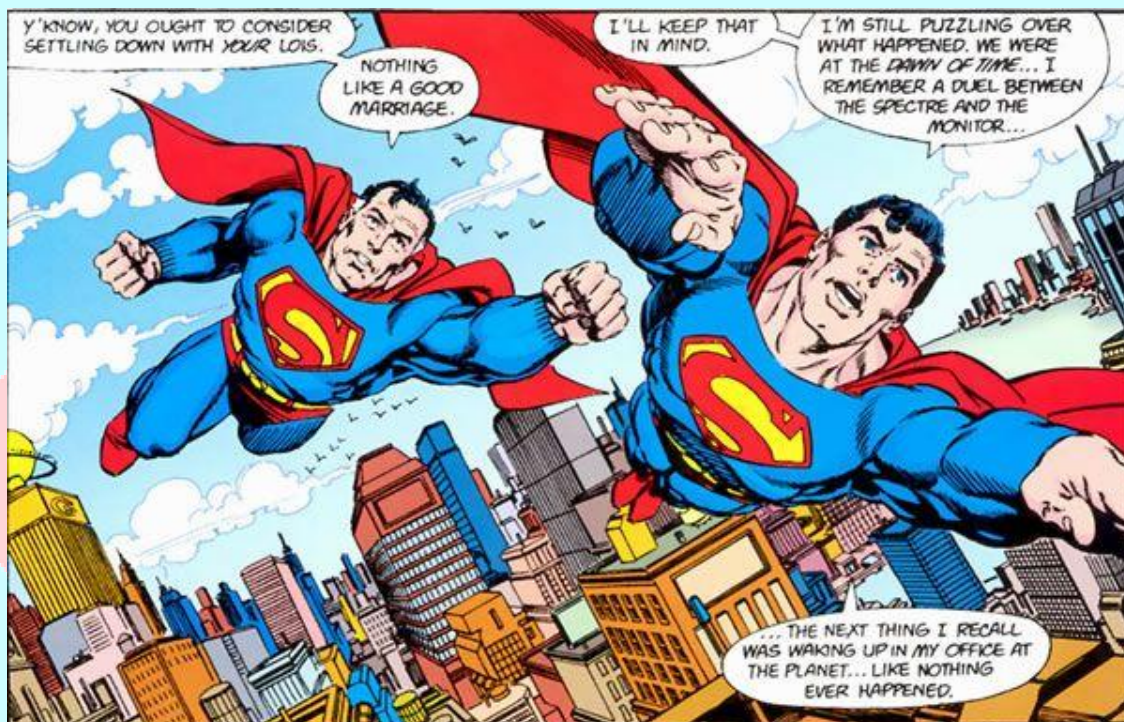


En los años 60, DC Comics empezó a renovar algunos personajes clásicos (como The Flash o Green Lantern) creando nuevos orígenes para esos héroes, pero al mismo tiempo mantuvo durante un tiempo las versiones originales en el mercado (lo cual provocó que tuviesen 2 versiones de algunos personajes).

En el caso de Superman, el cambio no fue especialmente drástico, ni extremadamente notable simplemente se empezaron a escribir algunas historias más modernas del personaje, pero manteniendo lo que ya se daba por hecho (como su origen e identidad secreta) de manera que era incluso difícil diferenciar una versión de otra, salvo por algunos datos concretos, como que el Superman original (de la Edad de Oro) formaba parte de la JSA (Sociedad de la Justicia de América) mientras que el Superman de los años 60 (Edad de Plata) era parte de la JLA (Liga de la Justicia de América).



Después de que en un cómic de Flash aparecieran las dos versiones existentes del personaje (Jay Garric y Barry Allen), empezaron a jugar con la idea de los mundos paralelos, situando a los personajes más antiguos en lo que se llamaba Tierra 2 y a las versiones más actuales en lo que era conocido como Tierra 1. A partir de ese momento se hizo una división más clara entre la versión antigua y la moderna de Superman, siendo el original (Kal-L) el Superman de Tierra 2 y el nuevo Kal-El el Superman de Tierra 1. Aunque cuando digo clara, me refiero a que en la editorial estaban planeando una nueva etapa del personaje donde introducir nuevos elementos e ignorar otros, no que trazasen un final exacto entre una etapa y otra dentro de las colecciones de Superman, pues hay un breve periodo de tiempo donde es muy difícil decir si una historia es del Superman de Tierra 1 o del de Tierra 2.



A la izquierda Kal-L (el Superman clásico) y ala derecha Kal-El (el Superman moderno)

Ambas versiones de Superman eran muy similares, pero el paso del tiempo ha hecho que Kal-L, el original, haya quedado como un Superman más directo y menos dispuesto a aguantar tonterías, vamos que si un villano de turno ponía en peligro la vida de alguien, este Superman le da un puñetazo y se acababan los problemas. Por supuesto en DC Comics no perdieron la oportunidad de juntar a ambas versiones de Superman en crossovers.



El Superman clásico es más directo y no duda en usar su fuerza contra malhechores y delincuentes comunes

Superman moderno (Edad de Plata)

El porqué a las versiones nuevas se las incluyó en Tierra 1 (pese a ser la segunda interpretación de los personajes) posiblemente tuvo que ver con motivos editoriales, pues esas versiones eran las que había creado DC para el público moderno y en cierto modo, eran el futuro de los personajes.

La versión moderna de Superman (Kal-El) es exactamente la visión que tenemos en mente cuando alguien habla de Superman, un tipo que proviene del planeta Krypton, que fue criado por los Kent en su granja, que pese a sus enormes poderes se muestra piadoso y compasivo ante los peores villanos y que considera que la vida es sagrada.

Los años 60 también fueron una época dura para los cómics de Superhéroes, pues el libro *Seduction of the Innocent* (La seducción del inocente) de Fredric Wertham, provocó que muchos padres se creyesen que leer cómics iba a provocar que sus hijos se volvieran delincuentes, homosexuales, o fascistas, entre algunas lindezas.

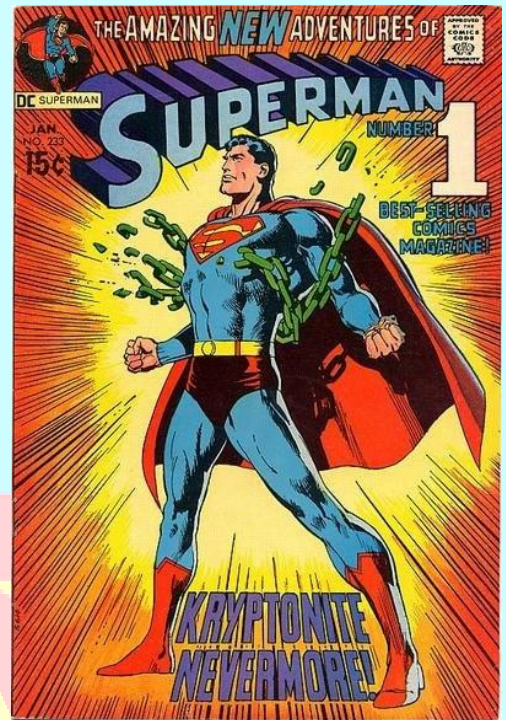
Eventualmente se creó un organismo de censura conocido como Comic Codes Authority, que regularía el contenido de los tebeos, prohibiendo una gran cantidad de cosas, algunas de las cuales eran bastante debatibles y difíciles de valorar (por ejemplo, estaba prohibida la violencia extrema y las imágenes impactantes, pero ¿Qué es exactamente extremo o impactante?), otras suponían un problema en cuanto al desarrollo de las historias (nunca podía ganar un villano, no se podían mostrar secuestros y tampoco podían morir héroes, ni policías o figuras que representasen la autoridad), lo cual suponía un problema general para los creadores de cómics, especialmente los de los géneros de terror, que vieron como prácticamente todo lo que publicaban estaba prohibido (lo cual terminó causando la desaparición del género durante esa época).

El Comics Code afectó notablemente al tono de las historias de DC Comics, que al ser una compañía grande, tenía a los censores encima, de manera que algunos personajes (como Batman) sufrieron cambios en el tono de sus historias y la inclusión de más personajes femeninos (para evitar que se considerase que Batman y Robin eran gays).



En el caso de Superman, los cambios no fueron tan drásticos, aunque eso no evitó que las historias de finales de la década de los 50 y los años 60 fuesen bastante locas, mostrando un Superman tremendamente poderoso, con habilidades que iban en aumento (volar, saber cualquier idioma, súper visión, súper aliento, telepatía, hipnosis, súper memoria...) de hecho fue en aquella época cuando Superman logró volar tan rápido que retrocedió en el tiempo (algo que fue utilizado posteriormente en la película de imagen real de 1978).

Con las extrañas historias de este Superman se forjó el hombre de acero con más poderes de los necesarios, algo que DC corregiría eventualmente en los años 80. Esta versión de Superman tuvo un "episodio final" escrito por el mismísimo Alan Moore (autor de *Watchmen*, *V de Vendetta*, *Top 10* entre otras historias) llamado *¿Qué fue del hombre del mañana?* donde se hizo un homenaje a la trayectoria del personaje y se le dio una conclusión a su historia en el cómic.

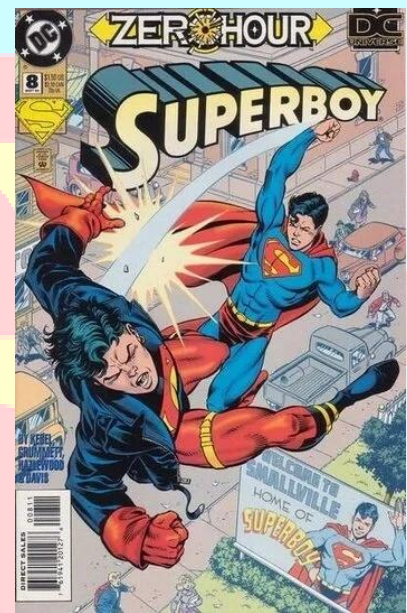
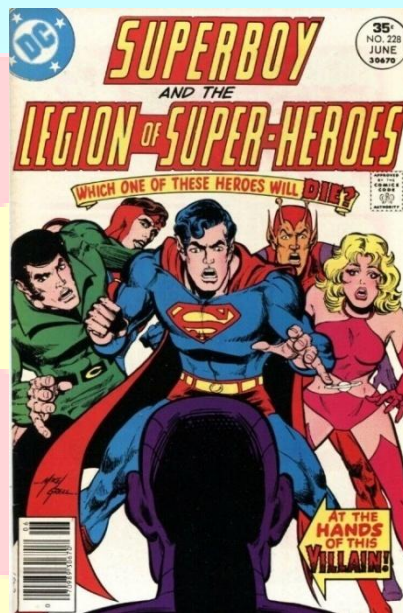
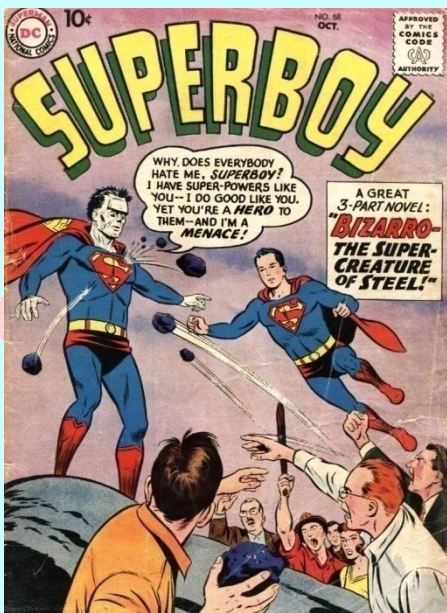


Superboy y Supergirl

Si ya es difícil explicar que hay dos personajes que derivan del mismo y cuya división se creó usando una excusa de universos paralelos, añadid a esa mezcla que también existían las aventuras de Superman cuando era joven, o lo que es lo mismo, Superboy.

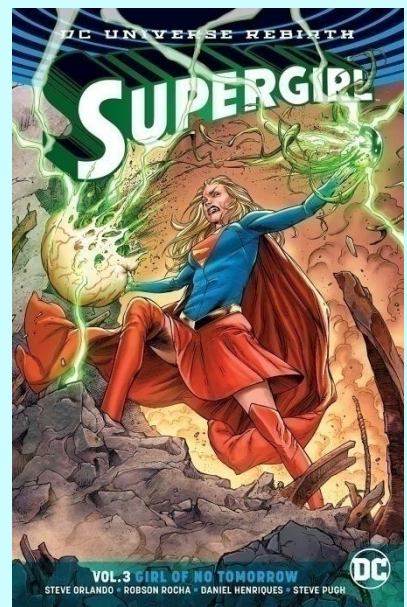
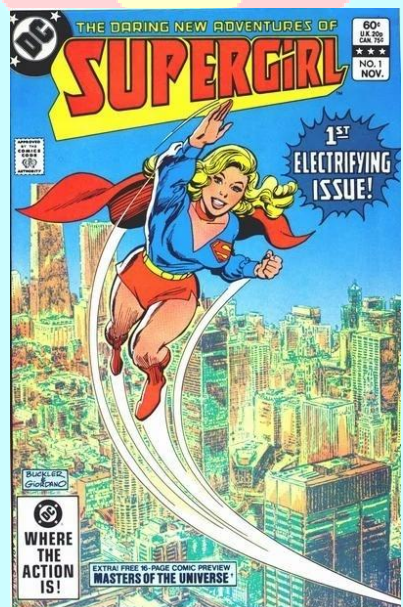
La primera aparición de este personaje como tal fue en *More Fun Comics 101* (1945), al año siguiente se incluyeron sus aventuras en *Action Comics* y para 1949 ya tenía su propia colección. Superboy tuvo bastante éxito y sus aventuras en Smallville quedaron como parte importante del pasado del personaje, incluso en futuras interpretaciones del mismo.

Esta colección también fue muy importante para la creación de *La Legion de Super Heroes*, pues sus miembros debutaron en un cómic de Superboy, e incluso el joven Kryptoniano fue miembro del equipo, que eventualmente obtuvo su propia colección.



En una historia de 1958 se planteaba la pregunta de ¿qué pasaría si hubiese una versión femenina de Superman? y Otto Binder, quien ya había creado a Mary Marvel (la versión femenina del primer Capitan Marvel/Shazam) en 1942 de manera que creó a Supergirl en 1959, con la ayuda del dibujante Al Plastino.

Esta idea de crear personajes relacionados con Superman o versiones alternativas del mismo, se ha mantenido hasta la actualidad, de manera que es habitual ver versiones modernas de Superboy o Supergirl, así como versiones alternativas de cualquier miembro de la "Superman Family" tanto en cómics antiguos, como en la actualidad.



Crisis en Tierras Infinitas (1985)

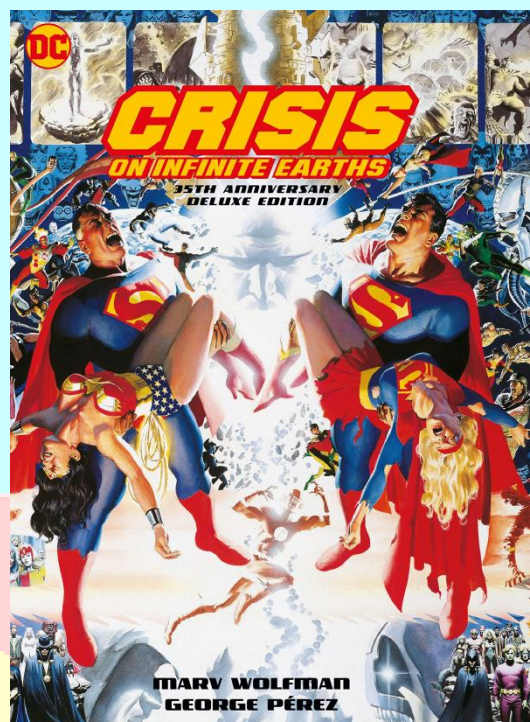
Tal y como he explicado anteriormente, para justificar la creación de nuevas versiones de los personajes antiguos, se creó el concepto de “Tierras” o universos paralelos, de manera que los superhéroes más antiguos vivían en Tierra 2 y las versiones modernas en Tierra 1.

La creación de Tierras fue algo bastante original, pues también permitió introducir los personajes que DC Comics había comprado a editoriales que había desaparecido (como Charlton Comics o Fawcett Publications) conviviendo su propia Tierra sin afectar a los otros héroes, e incluso se creó una Tierra 3 donde todos los héroes eran villanos y la última esperanza para la humanidad era Lex Luthor.

Sin embargo, ese recurso ilimitado, podía ser un gran problema para el lector casual, de manera que Marv Wolfman se rodeó de un equipo creativo, entre el cual destacan George Pérez, Dick Giordano y Jerry Ordway, para crear un evento que reestructuraría todo el universo DC, y que sería conocido como *Crisis en Tierras Infinitas*.

La idea de este evento era eliminar todas las tierras alternativas y unificar todo en un mismo mundo, de manera que los personajes de Charlton, de Fawcett y las versiones alternativas del mismo personaje pudiesen aparecer en una misma historia, pero para ello había que sacrificar a los personajes que fuesen exactamente iguales o muy parecidos, así como algunos conceptos (como el mundo de Tierra 3 donde todos los héroes son villanos), de manera que trazaron una historia donde los mundos van desapareciendo y los héroes de diferentes Tierras tienen que colaborar para salvar el universo del malvado Anti-Monitor.

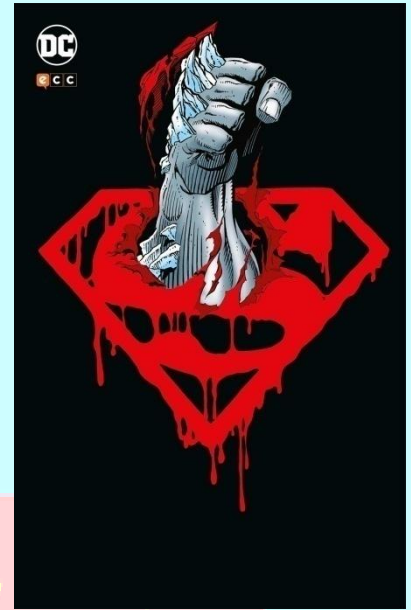
Desde un punto de vista comercial, también tenía sentido quitar versiones repetidas de personajes casi idénticos (como Superman de Tierra 1 y de Tierra 2) y de paso aprovechar esta especie de “reinicio” para corregir cosas. En el caso de Superman, se le quitarían algunos de sus poderes más extraños (como la telepatía, la habilidad de hablar cualquier idioma...), aunque se mantuvieron el resto, que son los que a día de hoy se dan por sentado en el personaje, creando así el “Superman de la edad de Bronce” (o Post-Crisis). También se aprovechó esta nueva etapa para reescribir su historia y modernizar a los aliados y enemigos habituales en la colección del Hombre de Acero.



Los 90: Muerte, resurrección y cambio radical

A finales de la década de los 80, el cómic americano de superhéroes se estaba alejando paso a paso del tono alegre y hasta absurdo que tan habitual era en las historias de muchos de sus personajes. El Comics Code había dejado de ser un problema, los lectores habían crecido en edad y algunos autores buscaban narrar historias más complejas y adultas, de manera que poco a poco algunos personajes recuperaron el tono serio que habían perdido décadas atrás, lo cual terminó creando historias tremendamente populares como *Watchmen* de Alan Moore o *The Dark Knight Returns* de Frank Miller.

El éxito de esas historias provocó una oleada de cómics donde los héroes eran más oscuros y las tramas más retorcidas, creando una moda que se conoce actualmente como "Grim and Gritty" y que afectó a prácticamente todas las editoriales. Personajes oscuros como Batman o Daredevil no tuvieron problema para adaptarse a ella, pero otros más alegres como Spider-man o Superman vivieron momentos extremadamente extraños, si los comparamos con el tono habitual de sus historias.



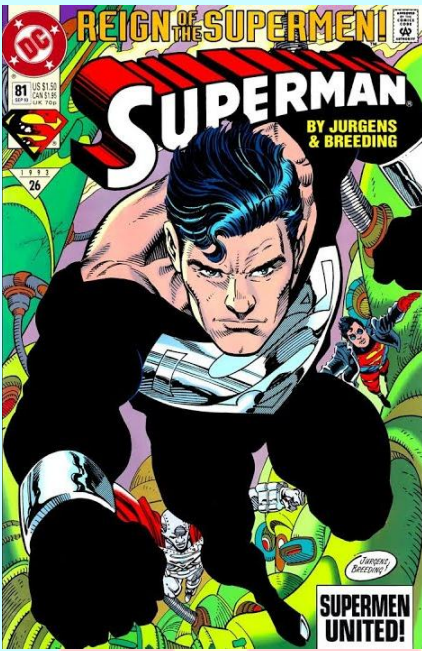
Dentro de DC Comics, el pasó de la década de los 80 a la de los 90 estuvo lleno de historias donde les pasaban desgracias a los superhéroes (Aquaman perdió un brazo, el segundo Robin murió, Green Lantern se volvió loco, Batman quedó parálítico...) y en el caso del Hombre de Acero, le esperaba el peor destino de todos: la muerte. ¿Qué llevaría a DC Comics a matar a su personaje más icónico? Pues el dinero, por supuesto, ya que la década de los 90 también fue una época bastante mala para las empresas de cómic en cuanto a ventas y ganancias, de manera que *La muerte de Superman* se ideó como un reclamo publicitario y no contemplaba la posibilidad de eliminar realmente al personaje de los cómics.

El guión de *La Muerte de Superman* (1992) no era especialmente complejo, ya que simplemente nos presentaba a un monstruo alienígena (Doomsday) que aparecía en la Tierra y que al parecer, era indestructible, de manera que solo Superman podía detenerlo, pero al encontrarse cara a cara con él, el combate estaba tan igualado que ambos contendientes murieron. Ni siquiera se explicaba el origen del monstruo y porque era capaz de dañar tan severamente a Superman sin usar Kryptonita o magia, algo que se remedió más tarde con la publicación de *Superman-Doomsday Cazador y Presa* (que recomiendo leer a todos aquellos interesados en *La Muerte de Superman*).

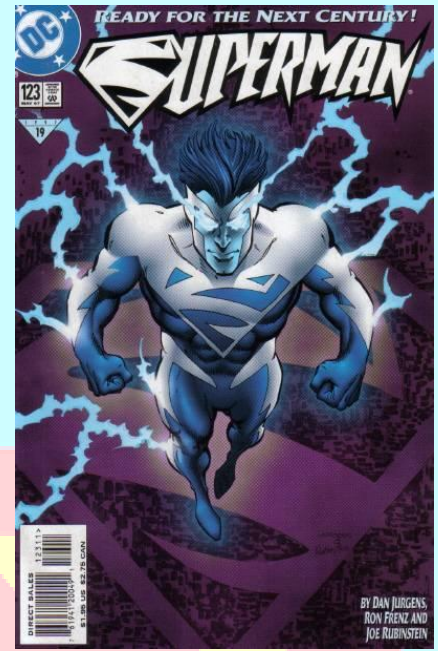
Tras la muerte de Superman, el mundo quedó de luto y poco después aparecieron 4 nuevos héroes que vendrían a ocupar el papel del Hombre de Acero: Superboy (un clon de Superman con habilidades propias y una actitud "rebelde"), Cyborg Superman (un astronauta que sufrió un accidente y cuyo cuerpo quedó destruido, pero su conciencia sobrevivió en una máquina) Steel (un científico de Metropolis que se había forjado una armadura para seguir con el legado de Superman) y Eradicator (una conciencia extraterrestre, reprogramada en Krypton que pretendía proteger a Superman y al morir este, decidió convertirse en una nueva versión del mismo).



Esos cuatro héroes trataron de obtener el puesto de Superman y al final uno de ellos lo consiguió, pero no todo es lo que parece ya que la historia da un giro inesperado, que incluye el regreso del verdadero Superman, pero con pelo largo y menos poderoso.



La resurrección de Superman



El nuevo "Superman eléctrico"

Pero eso solo fue el principio, pues unos años más tarde (allá por 1997) en DC Comics decidieron cambiar totalmente al personaje, tanto en diseño como en poderes. Atrás quedó el Superman de la capa roja que volaba y le rebotaban las balas, ahora Superman era un "ser de energía", de aspecto azul eléctrico y con poderes totalmente nuevos que sustituían a los antiguos. En los cómics esto se justificó con el hecho de que en un par de historias recientes, Superman se había expuesto a una enorme cantidad de energía que le había afectado de manera extraña, pues sus poderes estaban cambiando (por ejemplo, su superfuerza se convirtió en magnetismo), algo a lo que Superman trató de acostumbrarse, pero no llegó a lograrlo, pues su nueva condición como "ser de energía" lo estaba matando, aunque como todos imagináis, eso no llegó a suceder, pero si que provocó el cambio total en el personaje.

Esta nueva etapa del personaje llamó la atención de los lectores, pero como suele pasar cada vez que se cambia un icono tan clásico, pasado el impacto inicial, se perdió el interés, de manera que en 1998, coincidiendo con el 60 aniversario de Superman, decidieron darle un punto final. En ese final de etapa del nuevo Superman, este quedaba dividido en dos versiones de sí mismo, una de color azul y otra de color rojo (quizás para homenajear una historia de 1963, donde aparecían dos Supermans clásicos, uno vestido de rojo y otro azul). Estos dos nuevos Supermans eléctricos tenían personalidades distintas, pero eventualmente unen fuerzas para salvar la Tierra, lo cual consume toda su energía y dio como resultado el regreso del Superman clásico.



Supermanes rojo y azul de los años 90 y de los años 60

New 52, Rebirth y la actualidad

En años posteriores, la historia del Universo DC se volvió más compleja (tanto en las páginas como en los planes editoriales) y allá por el año 2006 se lanzaron muchas colecciones que iban a modificar el universo tal y como lo conocíamos, como *Countdown to 52*, *52* y una nueva *Crisis Infinita*, que tuvo como resultado la restauración del multiverso.

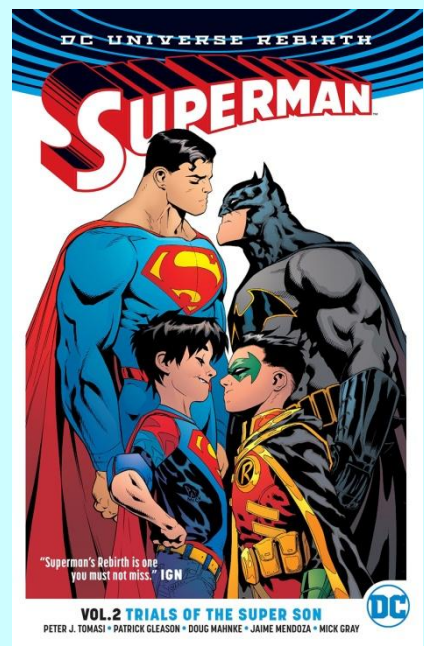
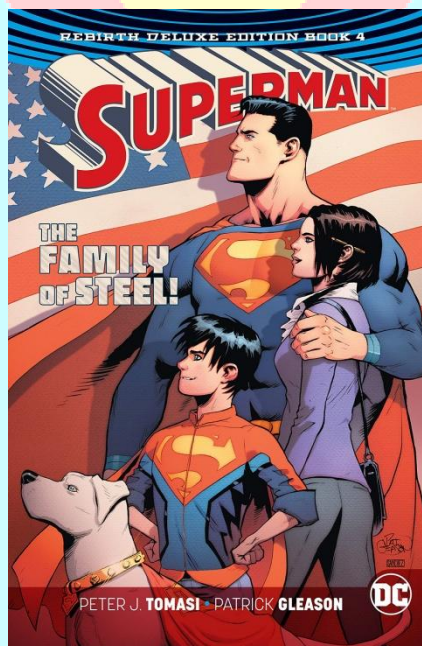
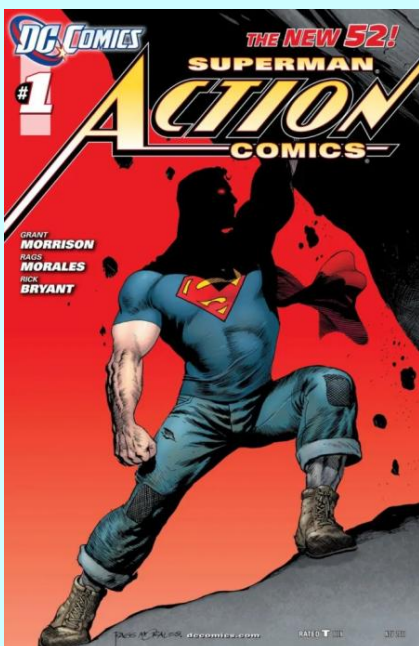
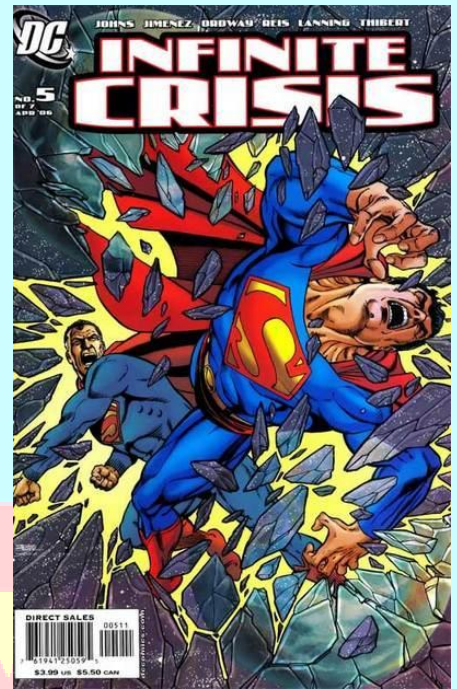
Pocos años más tarde, en 2011, alguien decidió que un evento en la colección de *Flash* (conocido como *Flashpoint*) en el cual Barry Allen viaja al pasado y cambia la historia, era una buena excusa para volver a rehacer todo y así nació *New 52*, que (de nuevo) parecía estar más forzado por una necesidad editorial que por un buen guion.

New 52 fue un “reinicio a medias”, (algunas colecciones continuaron sin cambios en la trama, otras empezaban de cero, se añadían personajes al mundo de DC, se crearon muchas colecciones nuevas para atraer a diferentes tipos de público...) y aunque las ventas acompañaron bien al principio, solo unas pocas colecciones mantuvieron el ritmo y eventualmente, todas bajaron notablemente en ventas.

Muchos autores abandonaron las colecciones poco después del “reinicio” y un tiempo más tarde explicaron que todo fue creado sobre la marcha, sin un plan claro y sin ningún tipo de guía para poder crear las historias, vamos todo lo contrario que se hizo con las *Crisis en Tierras Infinitas* de los años 80, donde todo estaba planeado de principio a fin. En el caso específico de Superman en *New 52*, habían dos series, una con Superman adulto y la otra con un Superman más joven (tipo Superboy), de manera que los guionistas preguntaron a los editores cosas concretas para poder crear las tramas (¿existe la Kryptonita? ¿Superman se crió en la granja con los Kent?) y estos no supieron decirles ni que sí, ni que no, lo cual demuestra lo atropellado que fue el evento.

Tras la caída de *New 52*, se trató de rehacer (de nuevo) el universo DC, de manera que en 2016 se plantea *Rebirth* (Renacimiento) para volver a modificarlo todo y dejarlo de la manera en la cual estaba antes de *Flashpoint* (vamos deshacer todo lo que habían hecho, por hacerlo rápido y mal), con la condición de mantener las ideas que si habían funcionado entre el público.

Rebirth funcionó bien, de manera que devolvió la estabilidad a DC Comics y de paso introdujo a los *Watchmen* en el mismo universo que los otros héroes, convirtiéndose en el último intento de “reinicio” de DC Comics, por lo menos hasta la actualidad.



ENEMIGOS DEL HOMBRE DE ACERO

Superman es conocido por salvar el mundo de las más grandes amenazas, así que echemos un vistazo a algunos de sus enemigos más recurrentes.



LEX LUTHOR

Lex Luthor es un hombre millonario, manipulador, inteligente y megalómano.

Su prepotencia y su poco aprecio por la vida de la gente común hacen que Luthor sea la némesis de Superman, en cuanto a personalidad se refiere. El hecho de carecer de poderes hace que Lex se valga de tecnología creada por su empresa (LexCorp) así como de recurrir a cualquier tipo de debilidad de Superman (como Kryptonita) para tratar de derrotar al Hombre de Acero, al cual considera peligroso debido a la enorme cantidad de poderes que posee.

Pese a ser conocida su faceta delictiva y haber pasado por prisión, Lex es muy bueno limpiando su imagen y siempre consigue que la gente confíe en él, llegando incluso a ser elegido presidente de los Estados Unidos.



GENERAL ZOD

Zod es un militar Kryptoniano que trató de dominar Krypton, pero fue detenido y encerrado en la Zona Fantasma para que cumpliera condena por sus actos.

Eventualmente, Zod quedó libre y tras conocer a Superman, decidió que tras la desaparición de Krypton, lo mejor era apoderarse de la Tierra, opinión que el Hombre de Acero no compartía, lo cual llevó al enfrentamiento entre ellos dos. El hecho de ser un Kryptoniano como Superman, hace que ambos posean los mismos poderes, lo cual significa que es un enemigo realmente peligroso.

Han existido diferentes versiones de Zod, pero todas ellas suelen tener en común sus aspiraciones malvadas, así como su carácter dictatorial y megalómano.



MR MXYZPTLK

Mr Mxyzptlk es un ser inmortal de la quinta dimensión y posee la habilidad de manipular la realidad a su antojo. Con semejante poder, podría dominar el mundo, pero él prefiere gastar bromas pesadas para echarse unas risas, pues es lo que le saca del tedio de su inmortalidad.

Cuando descubrió a Superman encontró en él a un objetivo perfecto para sus burlas, lo cual hace que el Hombre de Acero se vea en muchas situaciones extrañas que no puede arreglar con sus propios poderes.

La única manera de derrotar a Mr Mxyzptlk es hacerle decir su nombre al revés, pues si lo hace regresará a su dimensión durante 90 días.



BRAINIAC

Brainiac es un robot alienígena extremadamente inteligente que “colecciona recuerdos” de los mundos que visita, de manera que cuando llegó a Krypton decidió llevarse la ciudad Khandor dentro de un frasco (gracias a su rayo reductor), dejando al planeta sin su capital y con muchos de sus habitantes atrapados en el “souvenir” de Brainiac. Más tarde puso su vista en la Tierra y decidió llevarse Metropolis como recuerdo, de manera que tuvo que enfrentarse a Superman.

Brainiac es uno de los enemigos de Superman más populares, debido a ello ha ido sufriendo cambios drásticos en las diferentes etapas del personaje, de manera que su origen ha variado muchísimo (en uno de ellos incluso fue quien destruyó Krypton) y su aspecto físico también (aunque generalmente se respeta su diseño de piel verde, también tuvo una etapa donde tenía un aspecto más robótico).



ULTRA-HUMANITE

Ultra Humanidad fue el primer supervillano al cual se enfrentó Superman y es lo opuesto al Hombre de Acero, pues es un ser extremadamente inteligente, pero su cuerpo es muy frágil (concepto que se reutilizó para crear a Lex Luthor).

Ultra-Humanite es un científico inválido (usa silla de ruedas), que no duda en usar su gran intelecto para tratar de dominar el mundo. Debido a que es el responsable de muchas de las actividades delictivas de Metropolis, se terminó enfrentando a Superman en más de una ocasión, aunque el Hombre de Acero nunca consiguió detenerlo, pues de alguna manera Ultra-Humanidad siempre escapaba.

Eventualmente, este personaje decidió trasplantar su poderoso cerebro en diferentes cuerpos (una mujer, un insecto gigante, un dinosaurio...) aunque el más habitual y reconocible es el de un enorme gorila albino.



PARASITE

A lo largo de la historia de DC Comics, han sido varias las personas que han terminado convirtiéndose en una versión de este personaje. Raymon Maxwell fue el Parásito original, tras él llegaría Rudy Jones, (quien es considerado el Parásito más popular) y posteriormente otros personajes (como Alex y Alexandra Allston o Joshua Michael Allen) terminaron asumiendo el rol del Parásito.

Aunque cada versión de este personaje tenga un origen distinto, la mayoría de ellos se deben a un accidente. También suelen coincidir los poderes y habilidades de las diferentes versiones, ya que todas representan al Parásito como un ser con la habilidad de absorber la energía y los poderes de sus víctimas con solo tocarlas, lo cual lo convierte en un ser extremadamente peligroso.



DARKSEID

Darkseid es el amo y señor del planeta Apokolips, en el cual el castigo físico, el sufrimiento y la desesperación forman parte del día a día de sus habitantes. Lejos de contentarse con su pequeño imperio, Darkseid pretende usar su ejército para dominar todo el universo.

Además de ser tremendamente inteligente y cruel, Darkseid posee una fuerza y resistencias sobrehumanas (incluso superiores a las de Superman) así como otras muchas habilidades como telequinesis, regeneración o poder disparar por sus ojos los poderosos Rayos Omega que pueden teletransportar, atrapar o incluso desintegrar a quien reciba su impacto.

Darkseid es un enemigo habitual de Superman, pero también ha sido enfrentado en muchas ocasiones por la Liga de la Justicia.



BRUNO MANNHEIM

Bruno Mannheim es un gánster de Metropolis que terminó siendo el líder de la organización criminal conocida como Intergang, tras la muerte de su anterior líder.

Bajo el mando de Mannheim, Intergang obtuvo mejores armas e incluso tecnología extraterrestre (de Apokolips) lo cual lo llevó a convertirse en tipo realmente peligroso del cual Superman se tuvo que encargar.

La historia de Bruno Mannheim ha sido reescrita en varias ocasiones y este personaje ha sufrido varios cambios en cuanto a aspecto, habilidades e incluso mentalidad, pues en versiones más actuales, Bruno es una especie de fanático religioso que controla Intergang como si fuese un culto, al cual trata de transmitir los valores de su particular "Religión del Crimen".

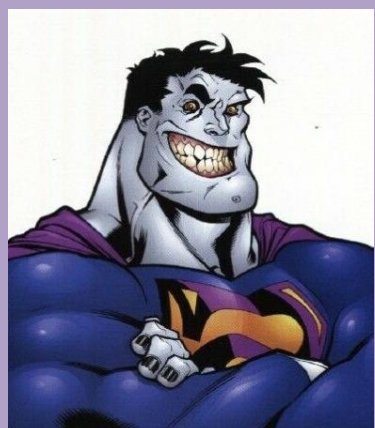


DOOMSDAY

Doomsday (Juicio Final en algunas traducciones) es el resultado de un experimento llevado a cabo hace miles de años en el planeta Krypton, con el objetivo de crear una forma de vida definitiva.

Inicialmente tenía el aspecto de un niño, pero tras ser expuesto a la flora y fauna letal del planeta, murió, tras lo cual fue clonado, para volver a repetir el proceso durante décadas, hasta que poco a poco, la criatura mutó para poder sobrevivir a su entorno, momento en el cual asesinó a sus creadores.

La única motivación de Doomsday es sobrevivir a lo que le rodea, de manera que en caso que encuentre una "amenaza principal" irá a por ella, con el fin de eliminarla. Si alguien consigue matarlo, regresará de la muerte con más fuerza para poder vengarse, lo cual lo convierte en un problema cada vez mayor.



BIZARRO

Bizarro es una versión malvada de Superman, aunque quizás malvado no es el adjetivo correcto, pues desde su punto de vista, Bizarro es un héroe, lo que pasa es que lo interpreta todo al revés (arriba es abajo, amigo es enemigo, si es no...) y eso termina provocando malentendidos.

Han existido varias versiones del personaje, algunas son clones o copias defectuosas de Superman (o Superboy) otras provienen del Mundo Bizarro (donde todo es al revés) o han sido creadas mediante magia. Todas las versiones son muy parecidas en comportamiento (intentan comportarse como héroes pero hacen lo contrario) y poderes (similares a los de Superman, con algún cambio concreto).

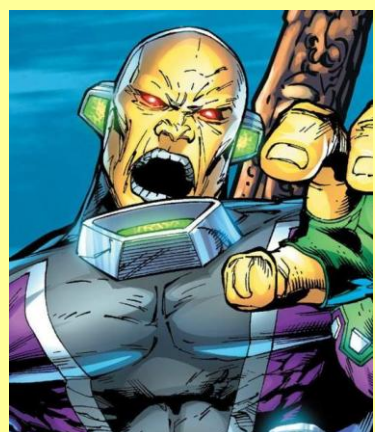
La popularidad de Bizarro ha ido aumentando y actualmente es un personaje habitual en los cómics, ya sea en solitario o formando parte de algún grupo de villanos, antihéroes o su propia Liga de la Justicia formada por Bizarros como él.



METALLO

La primera versión de este personaje se llamaba Metallo y era un hombre que había descubierto el metal más poderoso del mundo y no se le ocurrió otra cosa que fabricar una armadura para pelear contra Superman. La siguiente versión se llamó Metallo y fue la que perduró en el tiempo en concepto y diseño, pues se trataba de un delincuente llamado John Corven que sufrió un terrible accidente y sobrevivió (más o menos) gracias a que su cerebro humano fue trasplantado a un cuerpo robótico (recubierto de piel para aparentar ser humano), que contaba con la particularidad de tener un fragmento de Kryptonita a modo de batería.

Como no podía ser de otro modo, la vida delictiva de Corven y el hecho de contar con una de las pocas cosas que debilitan al Hombre de Acero, propiciaron que decidiese enfrentarse a Superman.



MONGUL

Mongul es un dictador extraterrestre, que tras esclavizar a su propia raza, trató de extender su dominio al resto del universo, conquistando planeta a planeta.

Uno de los planes de Mongul era obtener el control del planeta artificial WarWorld, para lo cual necesitaba la ayuda de Superman, al cual extorsionó secuestrando a sus amigos. En historias posteriores conquistó el planeta Throneworld, que contaba con un arma capaz de destruir planetas, que Mongul usó para extorsionar a los habitantes de los planetas cercanos.

Tras las Crisis Infinitas se mostraba a Mongul como el campeón de WarWorld, lugar donde derrotó a Superman. A partir de ahí, Mongul (o sus descendientes) reaparecieron de vez en cuando en historias de Superman o Green Lantern.



LIVEWIRE

Livewire fue creada para la serie de animación de *Superman Adventures* (1997) pero rápidamente fue incluida en el universo de cómic.

Leslie Willis es una locutora de radio especializada en hablar mal de la gente (siendo Superman uno de sus objetivos favoritos) lo cual hace que sus fieles seguidores detesten al Hombre de Acero. Durante un concierto en directo, una fuerte tormenta azotó el evento, pero Leslie insistió en seguir con el evento, la policía y Superman trataron de desalojar a los asistentes, pero estos siguieron ciegamente a Leslie, que sufrió un accidente al recibir una descarga eléctrica.

Cuando se recuperó del accidente, Leslie descubrió que podría controlar la electricidad, de manera que decidió usar sus poderes contra Superman.



CYBORG SUPERMAN

Hank Henshaw, su mujer Terri y sus amigos Steve y Jim fueron expuestos a una llamarada solar mientras viajaban por el espacio, lo cual les otorgó poderes, que fueron una desgracia para ellos, lo cual provocó que Steve y Jim se suicidasen.

El cuerpo de Henshaw se desintegró y solo quedó su mente (que podía pasar de ordenador a ordenador) y Terri quedó "dividida" entre dimensiones, lo cual podría provocar que desapareciese para siempre, aunque eso no sucedió, pues al ver a Henshaw (con un cuerpo robótico improvisado) se suicidó.

Henshaw trató de matarse, pero comprobó que su nuevo estado le había vuelto "inmortal", de manera que tras fusionarse con tecnología Kryptoniana viajó por el espacio, para regresar convertido en el paranoico y malvado Cyborg Superman.

En New 52 apareció una nueva versión del personaje, pero con un origen distinto.



TOYMAN

Winslow Schott es un inventor tímido y humilde, que disfruta creando juguetes, pero debido a su inestabilidad mental, termina usando sus juguetes para provocar destrozos en Metropolis bajo la identidad de Toyman (Juguetero).

Tras ser derrotado por Superman se reformó e incluso ayudó al Hombre de Acero a detener al nuevo Toyman (Jack Nimball) pero tras sufrir algunas desgracias en su vida (como la destrucción de su museo de juguetes) sus problemas mentales empeoraron y volvió a convertirse en Toyman (y de paso asesinó Jack Nimball).

Toyman no es peligroso para Superman, pero sus actos suelen provocar daños colaterales en personas inocentes (principalmente niños) de manera que el Hombre de Acero ha de tener mucho cuidado cuando se enfrenta a él.



GOG

En *Kingdom Come* (1996) apareció el personaje Magog, un antihéroe que había decidido eliminar a todos los villanos para evitar que matasen más gente, ese personaje fue la inspiración para la creación del villano conocido como Gog.

Existen diferentes versiones de Gog, pero todas suelen tener en común el aspecto (con el casco dorado de largos cuernos), su posicionamiento como villano y un odio antinatural hacia Superman, llegando a haber versiones de Gog que han matado a Superman y han retrocedido en el tiempo para volverlo a matar o incluso han decidido eliminar todos los Supermanes que existen, para lo cual han viajado entre mundos paralelos buscando a su víctima.



ULTRAMAN

Ultraman es el líder del CSA (Sindicato del Crimen de América) de Tierra 3 (donde los héroes son malvados y los villanos son héroes) y posee las mismas habilidades que Superman, pero en lugar de ser compasivo, empático y bondadoso es un ser violento y lleno de odio que quiere controlar el mundo.

El principal héroe de Tierra 3 es Alexander Luthor, pero el verdadero enemigo de Ultraman son sus propios compañeros de equipo, lo cual se demuestra con el hecho de que SuperWoman (la versión malvada de Wonder Woman) use a Owlman (la versión malvada de Batman) para conseguir el mando del CSA.

Ultraman y el CSA desaparecieron en las *Crisis en Tierras Infinitas*, pero regresaron años más tarde en historias como *Tierra 2* y *Maldad Eterna*.



SUPERBOY PRIME

El mundo de Superboy Prime desapareció durante la Crisis en Tierras Infinitas, y él se salvó de morir gracias a la ayuda de Alexander Luthor (la versión bondadosa de Luthor, proveniente de Tierra 3) quien también salvó al Superman original y a su mujer, Lois Lane. Los cuatro personajes vieron la destrucción del multiverso y la creación de la Tierra única, para contemplar horrorizados como los súper héroes se volvían oscuros y retorcidos o sufrían desgracias (vamos, los cómics de los 90).

Superboy Prime consideró que la Tierra única no merecía existir y cuando llegó a ella comenzó a actuar con violencia, con la intención de eliminar ese universo, lo cual llevó al inevitable enfrentamiento contra Superman.



MAXIMA

Maxima, la princesa del planeta Almerac, buscaba a un hombre poderoso que estuviese a su nivel, para poder tener hijos todavía más poderosos. Al conocer a Superman lo consideró un candidato digno, pero él la rechazó, lo cual provocó un enfrentamiento entre ambos.

En historias posteriores, Maxima se convirtió en heroína, y formó parte de la Liga de la Justicia y de Extreme Justice, pero poco después volvió a enfrentarse contra Superman al unirse al grupo de villanos Superman Revenge Squad.

En New 52 se reescribió el personaje, que en esta ocasión había huido de su planeta al no poder cumplir su papel en la sociedad (tener descendencia) pues era homosexual, más tarde (en Rebirth) se volvió a reescribir su historia.



LOBO

Lobo nació en el planeta Czarnia, donde las personas tienen una vida pacífica y alegre, algo que para Lobo es tremendamente desagradable, de manera que cometió un genocidio, quedando así como el último de su especie, tras lo cual decidió convertirse en cazarrecompensas para ganar dinero de la manera más violenta y divertida posible.

Además de poseer una fuerza y resistencia comparables a las de Superman, Lobo es capaz de regenerarse totalmente desde una sola gota de sangre, lo cual está ligado a su aparente inmortalidad (ha sido expulsado del Cielo y del Infierno). Su actitud temeraria y violenta, hace que provoque problemas allá donde va, pero también es posible evitar tener problemas con él, si se le ofrece una buena recompensa (y está de buen humor).

RECOMENDACIONES

Como he comentado al inicio del especial, nunca he sido fanático de Superman, pero con el paso de los años he ido leyendo historias del personaje que me han gustado mucho, de manera que creo que estaría bien hacer algunas recomendaciones, para todos aquellos que quieran darle una oportunidad al personaje.

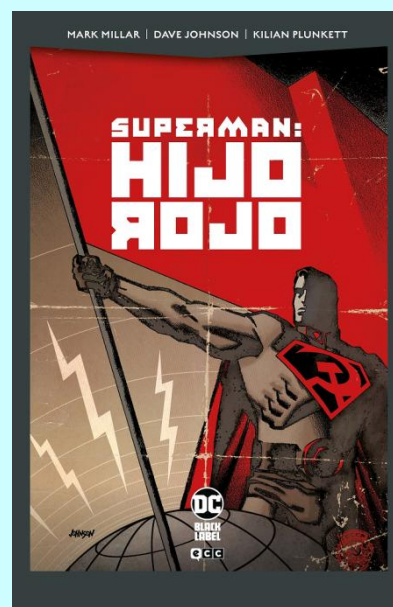
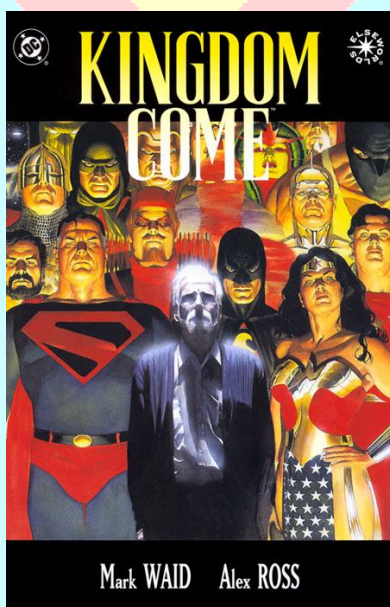
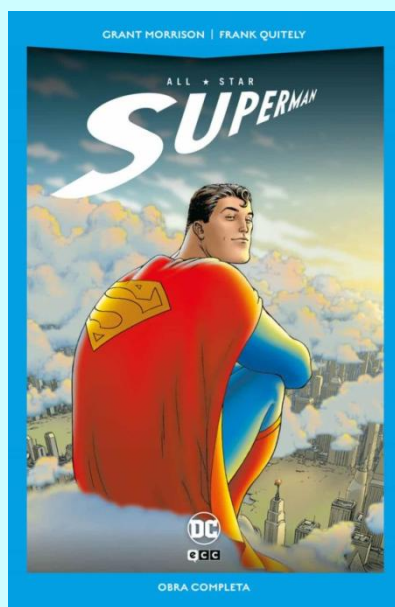
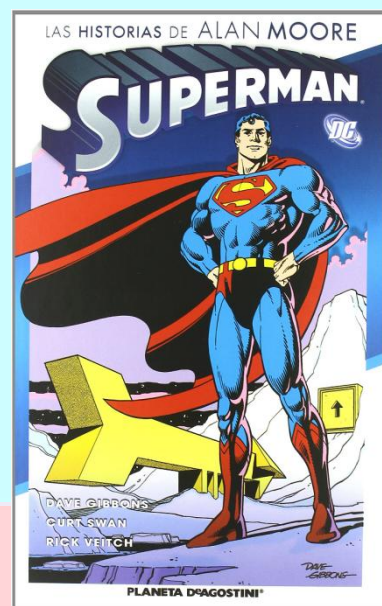
Debido a la dificultad que hay a la hora de seguir una colección de cómic de superhéroes americano (con sus números mensuales, crossovers y distintas etapas) me voy a centrar en historias que se pueden encontrar recopiladas en tomos independientes, aunque algunas de ellas hayan formado parte de las colecciones mensuales de Superman. De hecho, creo que casi todas las que voy a mencionar se han editado varias veces en tomo e incluso están dentro de la colección actual DC Pocket que tiene una gran relación calidad-precio (a unos 10 euros el tomo).

Superman: Las historias de Alan Moore: Antes he comentado que Alan Moore escribió el final del Superman de la edad de plata (¿Qué fue del hombre del mañana?) pero no fue la única vez que el escritor también se encargó de otras grandes historias como “Para el hombre que lo tiene todo” e incluso juntó a Superman con el personaje que Moore “resucitó” en DC Comics: La Cosa del Pantano. Las historias de Moore se han editado en diferentes tomos recopilatorios y es relativamente fácil encontrarlas.

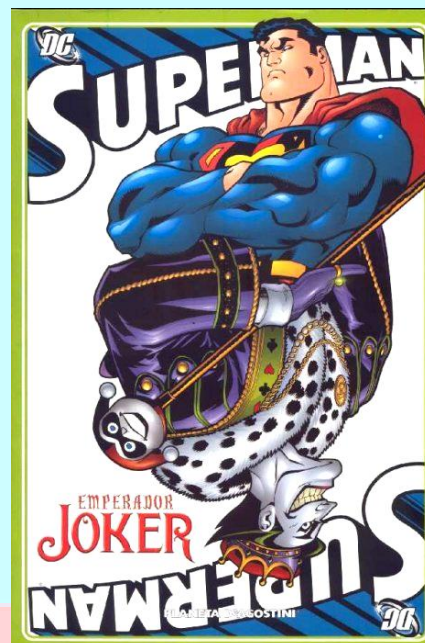
All Star Superman (2011): El escritor Grant Morrison fue el encargado de escribir la historia “All Star” de Superman, donde se nos presenta un Superman que recientemente ha descubierto que le quedan meses de vida, lo cual sirve para narrar una historia en la cual Morrison hace muchos homenajes a la trayectoria del Hombre de Acero, al mismo tiempo que presenta una historia de Superman, independiente que cualquiera puede entender.

Kingdom Come (1996): El genial ilustrador Alex Ross se encarga de dar vida a un mundo donde Superman se harta de los humanos y decide aislarse durante décadas. Mientras tanto, las nuevas generaciones de héroes y villanos pelean entre ellos sin tener ningún tipo de consideración hacia los humanos, lo cual hace que su día a día sea una auténtica pesadilla. En genial historia, además de ver a Superman, también nos encontraremos con otros héroes como Batman, Wonder Woman o Captain Marvel/Shazam.

Superman Hijo Rojo (2003): ¿Qué pasaría si la nave que transportaba a Superman de bebé, hubiese caído en la Unión Soviética? Pues eso es lo que debió pensar Mark Millar antes de hacer este cómic, donde Superman crece en una granja soviética, crece como una celebridad en su país y se enfrenta a monstruos creados por Lex Luthor, quien ve al “Camarada de Acero” como la única amenaza para sus planes. Además de Superman, en esta historia aparecen personajes como Wonder Woman o Batman, todos reimaginados según el concepto principal.



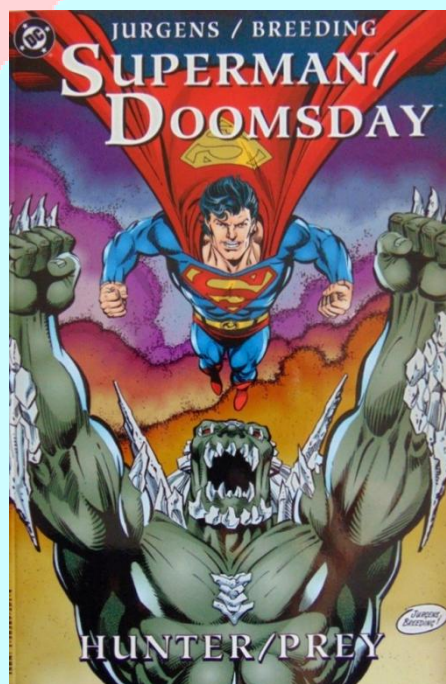
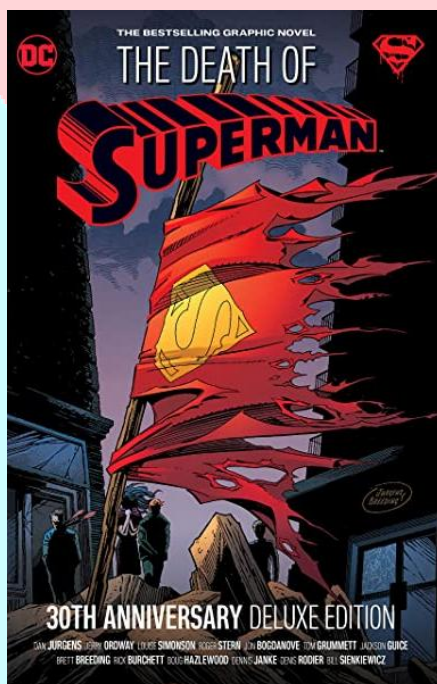
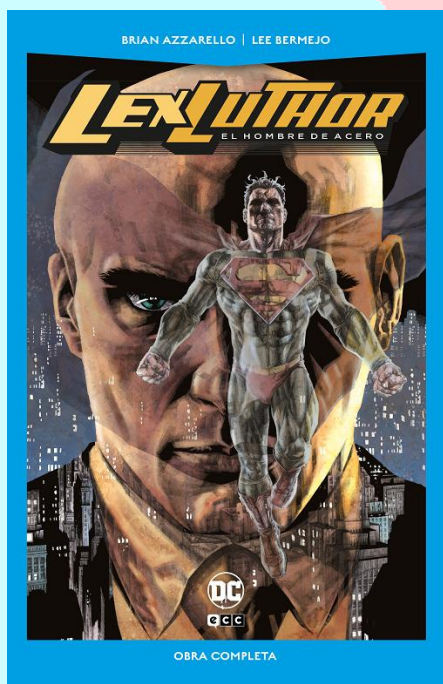
Superman: Emperador Joker (2000): Aquí nos encontramos con una historia mucho más loca, donde el Joker logra engañar al poderoso Mr Mxyzptlk para que le ceda el 99% de su poder, de manera que el sádico y demente payaso de Gotham se convierte en un ser todopoderoso que puede modificar la realidad a su antojo, algo que hace sin dudar, modificando todo lo que conocemos, por una versión más extraña y divertida. En esta historia Superman es un delincuente encerrado en el Asilo de Arkham y según parece es el único que tiene recuerdos de que el mundo era distinto y de que todo ha cambiado, de manera que tendrá que hacer todo lo posible por encontrar al responsable. Esta historia tiene un tono mucho más divertido y menos profundo que las anteriores, se podría catalogar como una “gamberrada” que decidieron hacerle sus creadores a Superman.



Lex Luthor: Hombre de Acero (2005): En esta historia (también conocida simplemente como *Luthor*), el escritor Brian Azzarello nos muestra el mundo desde los ojos de Lex Luthor, de manera que podemos conocer un poco más a este particular personaje, sus motivaciones y su desconfianza hacia los héroes desde un tono más serio de lo habitual en los cómics de Superman. Si os gusta esta historia, Azzarello hizo una parecida con el Joker en 2008, centrada en el payaso de Gotham.

La Muerte y Regreso de Superman (1992): Esta historia se compone de dos partes, *La Muerte de Superman* (en la cual el Hombre de Acero se enfrenta contra el monstruo Doomsday) y el *Reinado de los Superhombres* (donde, tras la muerte de Superman, aparecen cuatro nuevos héroes en Metropolis tratando de ocupar su puesto y nada es lo que realmente parece). He de admitir, que pese a lo llamativo que es el concepto de esta historia (y lo profundo que ha calado dentro de la historia global de Superman), considero que esta obra es bastante floja en comparación con las otras que he recomendado, sin embargo creo que puede ser interesante para quien quiera ver este particular evento y de paso descubrir cómo eran los cómics de Superman en los 90.

Superman/Doomsday: Cazador y Presa (1994): Esta historia (que recomiendo a todos aquellos que hayan leído *La Muerte y el Regreso de Superman*) apareció para contarnos algunas cosas interesantes con respecto a la muerte del Hombre de Acero, como el origen de Doomsday (y porque fue capaz de matar a Superman a puñetazos) o como afectó psicológicamente a Superman, morir a manos de semejante monstruo. Esta historia funciona bien por sí misma, pero es mucho más interesante si se considera un complemento de *La Muerte de Superman*.



Esas son algunas de mis recomendaciones, pero hay más historias interesantes donde aparece este personaje, como *Presidente Luthor* (2003), *Regreso a Krypton* (2001) o la colección *Superman/Batman*. También he oído hablar muy bien de historias que todavía no he leído como *Superman: Las cuatro estaciones* (1998), *Superman contra el Klan* (2019) *Superman Identidad Secreta* (2004), *Superboy Legión* (2014) o la colección *Superhijos*, protagonizada por el hijo de Superman y el de Batman. Por último creo recomendable mencionar historias donde Superman aparece junto a otros héroes, como la JLA (*JLA (Justice League of America)* de Grant Morrison, *JLA: El clavo* (1998) la pintoresca historia *Marvel VS DC* (1996) o el Crossover *JLA/Vengadores* (2003).



SUPERMAN EN CINE Y TELEVISIÓN

La fama de Superman ha hecho que este personaje haya llegado al cine y a la televisión en muchas ocasiones, y seguramente estas versiones del Hombre de Acero son las que más gente conoce, por eso creo que es buena idea repasar de manera breve esas versiones.

Películas de Superman

Superman and the Mole Men (1951): La primera película de Superman (con George Reeves interpretando al Hombre de Acero) nos cuenta los extraños sucesos de un pequeño pueblo norteamericano, donde tras construir pozos petrolíferos aparecieron unos pequeños “hombres topo” que aterrorizaron a la población. Afortunadamente Clark Kent y Lois Lane están ahí para cubrir la noticia y solucionar el problema.

Esta película es tremendamente sencilla en cuanto a historia, pero por algún motivo me ha parecido muy disfrutable, pese a la ausencia total de villanos importantes del Hombre de Acero. Este Superman es el clásico, de manera que le veremos defender a los débiles al mismo tiempo que no permite que los malvados vayan por ahí haciendo de las suyas, incluso recurriendo a la violencia si es necesario.

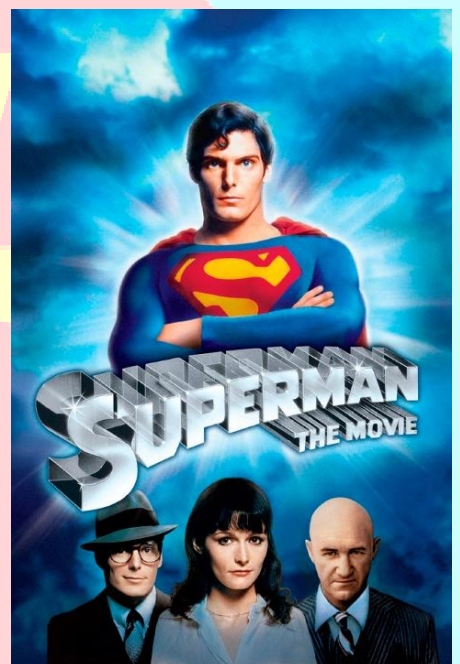
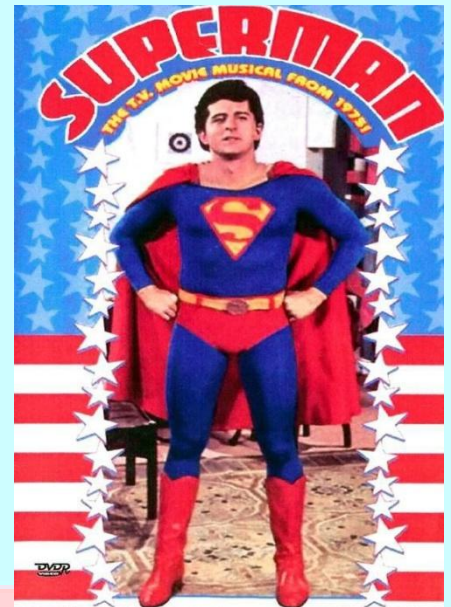


It's a Bird, It's a Plane, Its Superman! (1975): Esta película es una comedia sobre Superman que apareció para televisión y se basaba en una obra de teatro de los años 60. Superman fue interpretado por David Wilson.

Superman The Movie (1978): Y llegamos a la que posiblemente sea la película más famosa de Superman, donde el Hombre de Acero y su alter ego Clark Kent están interpretados por Christopher Reeve. Esta película nos muestra a Superman descubriendo sus poderes, su origen Kryptoniano y enfrentándose al malvado Lex Luthor (Gene Hackman).

Para muchísimas personas, esta es LA PELÍCULA de Superman y nunca jamás habrá nada mejor por muchas versiones que hagan, ni ningún actor que lleve mejor la capa que Christopher Reeve. Sin embargo yo no me voy a incluir entre esa gente, pues la película en sí, pese a estar bien hecha (se nota que pusieron ganas de que saliese lo mejor posible) y ser meritoria en muchas cosas (entre ellas los efectos especiales y la banda sonora, con el inolvidable tema de Superman compuesto por John Williams) nunca terminó de convencerme del todo (quizás por usar algunas ideas locas del Superman de la edad de plata) e incluso considero que pueda ser en parte responsable, de que no me interesase Superman cuando era niño, pese a que me gustaban muchos superhéroes.

Tras el enorme éxito de esta película, no dudaron en lanzar secuelas, siendo la primera **Superman II (1980)**, donde el Hombre de Acero se enfrentaba al General Zod y sus secuaces (lo cual introdujo a esos personajes en la cultura popular), tras ella llegó **Superman III (1983)**, donde el protagonismo estaba dividido entre Superman y Gus (interpretado por el comediante y actor Richard Pryor) y por último apareció **Superman IV (1987)** donde el principal antagonista es el Hombre Nuclear (un villano que creado para la película, que muchos años más tarde introdujeron en los cómics). Las secuelas de Superman tuvieron resultados muy variados (tanto en calidad general, como en recepción por parte del público) aunque en general podemos decir que fueron de más a menos, siendo la última la peor de todas (y la que más sufrió tras las cámaras debido a recortes de presupuesto y metraje, cambios en el guión y un ambiente de trabajo bastante malo entre los actores).



Superman Returns (2006): Esta película trató de recuperar al personaje de una manera muy particular, pues se sitúa justo después de *Superman II*, ignorando así *Superman III* y *Superman IV* (vamos, que incluso en Warner Bros saben que esas películas son malas). La historia nos cuenta como Superman ha regresado de su viaje por el espacio, al mismo tiempo que su archienemigo Lex Luthor ha conseguido salir de la cárcel y trazar un nuevo plan malvado, que obviamente incluye la destrucción del Hombre de Acero y sus seres queridos.

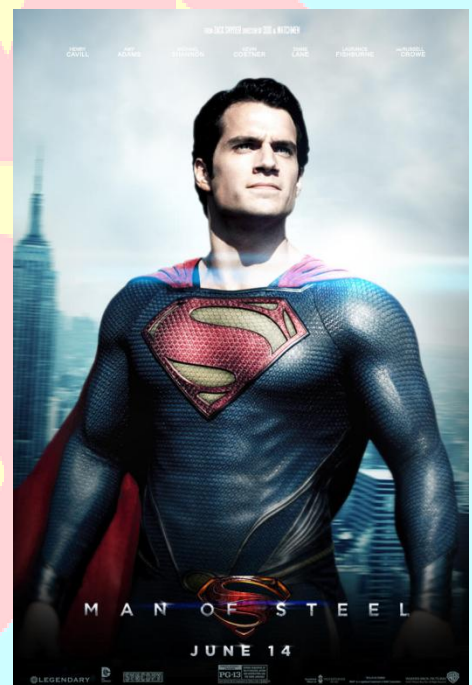
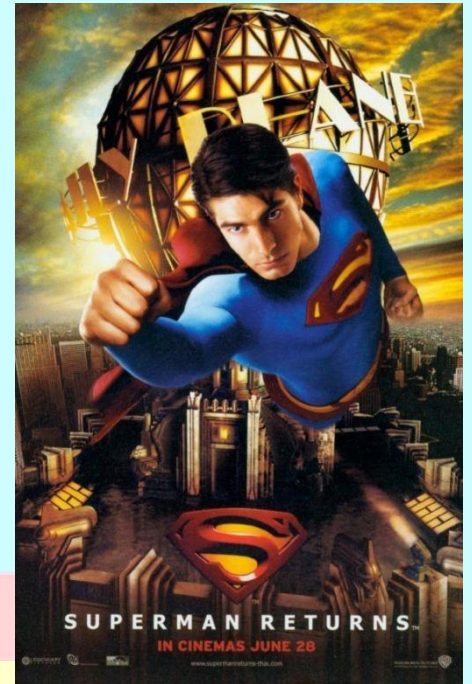
Me gusta la estética de esta película, y me gusta Brandon Routh como Superman, pero *Superman Returns* me pareció aburrida, sosa y con bastantes cosas sin sentido (incluso para una película de superhéroes), el hecho de tratar de ligarla con las películas de Christopher Reeve me parece innecesario y elegir a Luthor (Kevin Spacey) como villano en lugar de a uno más poderoso nos privó de ver un enfrentamiento final decente entre él y Superman.

Man of Steel (2013): Nuevo intento de relanzar la carrera de Superman en el cine, esta vez con Henry Cavill como Hombre de Acero. La historia nos cuenta el origen de Superman (con algunos cambios, como suele ser habitual) de manera que veremos a Clark Kent aprendiendo a aceptar sus poderes y a usarlos para salvar vidas. Los villanos principales son el General Zod (Michael Shannon) y sus dos secuaces, que llegan a la Tierra con ganas de convertirla en su nuevo planeta, algo que Superman no permitirá.

Esta película es algo lenta y aunque me gusta la idea de que Superman sufra por tener poderes, creo que el tono general es demasiado serio y oscuro para este personaje. He de admitir que tampoco me apasiona la idea de recuperar como villanos a los tres Kryptonianos, (habría sido genial darle una oportunidad a uno que no haya aparecido en las películas, como Brainiac), pero sí que me gustó Henry Cavill como Superman y que por primera vez veamos escenas de acción de Superman dignas del cómic, gracias a los fantásticos efectos especiales.

Batman V Superman: Dawn of Justice (2016): En esta película vemos como Batman, o mejor dicho, Bruce Wayne (Ben Affleck) se encuentra en Metropolis cuando sucede la batalla final entre Superman (Henry Cavill) y Zod de la película anterior y queda totalmente impactado ante la gran destrucción que el Hombre de Acero puede hacer sin esfuerzo, lo cual será la semilla del enfrentamiento entre ambos héroes más adelante. Por su parte Wonder Woman (Gal Gadot) está investigando a Lex Luthor (Jesse Eisenberg) quien tiene un plan para usar la Kryptonita que ha encontrado.

Tras ver como Marvel le comía la tostada del universo compartido, en Warner Bros decidieron apresurar todo lo posible el cruce de sus personajes más icónicos: Batman, Superman y Wonder Woman en lo que según algunas fuentes, eran dos películas distintas y se terminaron recortando y modificando para ser una sola (algo creíble teniendo en cuenta el resultado final es un pastiche). Son muchas las escenas olvidables de esta película (algunas de las cuales se podrían haber solucionado de otra manera) y muy pocas las que me dejaron buen recuerdo, además la muerte de Superman al final de la película es totalmente evitable y malgasta una idea que podían haber usado en la siguiente película.



Justice League (2017): fue la continuación de *Batman v Superman* y nos muestra un mundo que está totalmente abatido tras la muerte del Hombre de Acero. Batman (Ben Affleck) y Wonder Woman (Gal Gadot) planean reunir un grupo de héroes para defender el mundo para futuras amenazas, lo cual sirve para introducir a Aquaman (Jason Momoa), Cyborg (Ray Fisher) y Flash (Ezra Miller). El villano principal es SteppenWolf, que ha llegado a La Tierra para recuperar las 3 Mother Box que se esconden en ella, para así recuperar la confianza de Darkseid, quien lo desterró al fracasar en su anterior misión de conquista. Stephenwolf y su ejército de Parademonios son demasiado para nuestros héroes, de manera que usando una de las Mother Box logran resucitar a un cabreado Superman, que eventualmente se unirá al equipo y salvará el día.



Pese a que tiene cierta mala fama, creo que esta película no es tan mala como la anterior, pero aun así se nota que el director original (Zack Snyder) dejó la dirección a medias debido a la muerte de su hija y fue Joss Whedon quien terminó de grabarla, lo cual supuso muchos recortes y cambios en la historia, que de por si no era como para tirar cohetes, además la muerte prematura de Superman en la película anterior se nota todavía más forzada, pues en esta película lo resucitan (aunque admito que verlo pelear contra la Liga de la Justicia fue muy divertido).

El uso de un villano que no había aparecido en el cine me parece bien, supongo que eligieron a Steppenwolf para presentar a Darkseid como villano principal en una futura secuela, pero el universo cinematográfico de DC iba a sufrir un terremoto tras esta película, lo cual llevaría a Warner Bros a apostar por películas con historia cerrada y nuevos personajes en lugar de seguir con la idea de Zack Snyder.

Unos años más tarde, en 2021 se lanzó la versión de Zack Snyder de la película anterior (conocida como **Zack Snyder's Justice League** o *Snyder's Cut*) para HBO Max, lo cual nos permitía ver la idea original antes de pasar por recortes y una nueva dirección, aunque la historia es la misma que la de la versión de 2017, esta versión dura el doble (4 horas en total).

Zack Snyder's Justice League arregla algunos problemas e incongruencias de la versión anterior y hace que el personaje de Cyborg sea mucho más importante, también hace un par de cambios para contentar a los fans (Superman con el traje negro, la aparición de Darkseid y Martian Manhunter), pero al mismo tiempo está llena de escenas que no aportan nada y momentos a cámara lenta y solo hacen que la película avance más lentamente. Además algunos de los cambios hacen que la trama tenga algo menos de sentido (en esta versión es Darkseid quien fracasa al tratar de conquistar la Tierra, de manera que no tiene sentido que repudie a Steppenwolf). En líneas generales esta película está mejor planteada que la de la versión de 2017, pero su excesiva duración no compensa los cambios.



Lanzar la versión de Snyder de Justice League hizo que muchos fans pensasen que el Universo cinematográfico de DC volvería a seguir el camino inicial planeado por Snyder, pero eventualmente se demostró que no iba a ser así. Las películas siguientes (*Aquaman*, *Wonder Woman 84*, *Shazam*, *The Suicide Squad*, *Black Addam*) iban por libre, pese a tener algún cameo o conexión leve con otras.

En lo que respecta a Superman, mientras escribo estas líneas ha aparecido la noticia de que Henry Cavill (que había vuelto a interpretar a Superman en un breve cameo en la película *Black Adam*), ya no volverá a ser Superman (aunque es posible que si aparezca en la película de *The Flash* que supuestamente saldrá en 2023).

James Gunn y Peter Safran son los que actualmente están al mando del universo cinematográfico de DC y han decidido reiniciar el universo actual (¿quizás usando la película de *Flash* como en los cómics de *Flashpoint*?), de manera que veremos a los héroes de siempre con nuevos actores, entre los cuales encontraremos un nuevo Superman. Desconozco que pasará en el futuro (y menos teniendo en cuenta como han ido las cosas en el universo cinematográfico de DC) pero espero que esa nueva etapa sea próspera.

Para terminar con las películas, me gustaría comentar que *Supergirl* protagonizó la suya en 1984 (con Helen Slater como Kara Zor-El) y que también existe una película de *Steel* (1997), protagonizada por Shaquille O'Neal.

Series de Superman

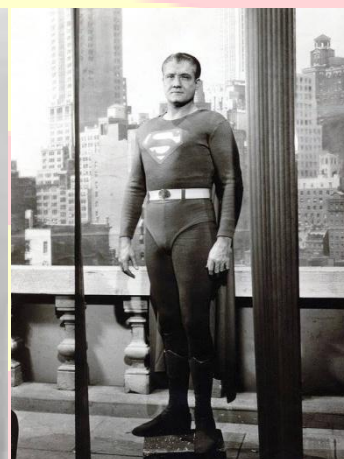
Aunque Ray Middleton actuó como Superman en la World's Fair de 1939, se suele considerar que el primer Superman de carne y hueso fue Kirk Alyn, quien interpretó al Hombre de Acero en un serial de 1948, George Reeves tomó el testigo en *The Adventures of Superman* que duró de 1952 hasta 1958 y contó con temporadas en blanco y negro y otras en color. En 1988 apareció la serie *Superboy* (o *The Adventures of Superboy*) que contó con 2 actores haciendo de Superman (John Haymes Newton en la primera temporada y Gerard Christopher en las 3 siguientes), en 1993 apareció la serie *Lois and Clark: The New Adventures of Superman* que tenía un tono más cómico y daba más importancia al personaje de Lois Lane y su relación con Clark/Superman (interpretado por Dean Cain).



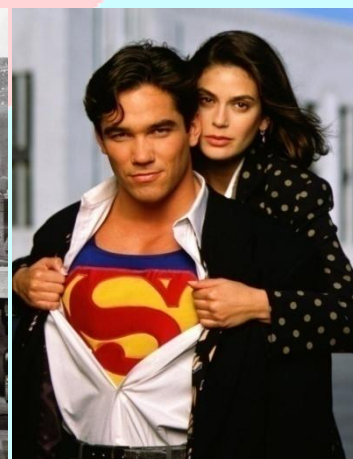
Ray Middleton



Kirk Alyn

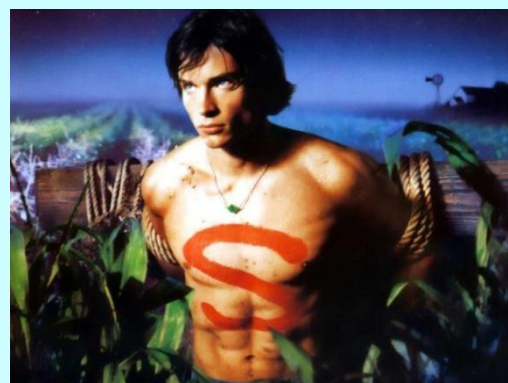


George Reeves



Lois y Clark

En 2001 apareció *Smallville*, una serie que contaría la juventud de Clark Kent (Tom Welling) antes de ser Superman y su relación con otros personajes importantes del cómic como Lex Luthor, Lana Lang o Lois Lane. La historia de la serie solía mezclar romance (e incluso triángulos amorosos) entre los protagonistas, con peleas contra súper villanos (la mayoría de ellos reinterpretaciones de personajes de cómic) e incluso presentó a la Sociedad de la Justicia como un grupo de héroes anteriores a Superman y a una especie de Liga de la Justicia al a Superman con Aquaman, Flash y Green Arrow.

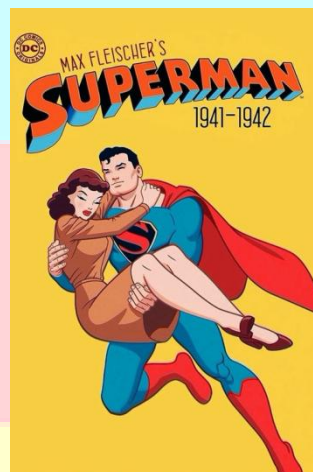


Superman and Lois (2021) es la serie más actual del personaje (ahora interpretado por Tyler Hoechlin) y está ambientada en el mismo universo que otras series basadas en personajes de DC, como *Arrow* (2012) o *The Flash* (2014), *Supergirl* (2015), *Legends of Tomorrow* (2016) *Black Lightning* (2018) y *Batwoman* (2019). El uso de universos paralelos también tiene cabida en esta serie, pues se recuperó a varios actores que hicieron de Superman, como Tom Welling (*Smallville*) y Brandon Routh (*Superman Returns*).



Superman animado

Superman también ha sido representado en varias series de animación, la primera de todas se llamaba Superman y apareció en 1940 de la mano de Fletcher Studios, donde vio a Superman volar por primera vez (poder que aun no tenía en los cómics), en 1966 aparecieron *The Adventures of Superman* y *The Adventures of SuperBoy* de la mano de Filmation y en 1973 vimos a Superman, junto con otros héroes en *Super Friends*, que fue continuada por *All New Super Friends Hour* (1977) y *Challenge of SuperFriends* (1978). Una década más tarde apareció *Superman* (1988) producido por Ruby Spears Enterprises. La siguiente serie fue *Superman The Animated Series* (1994) que fue creada tras el éxito de la genial *Batman The Animated Series* (1992) de manera que tiene un estilo visual similar, pero adaptándolo al mundo más colorido y simpático de Superman. Años más tarde, se crearon las series *Justice League* (2001) y *Justice League Unlimited* (2004) donde Superman era un personaje habitual, pese a que en muchos episodios la acción se centraba en otros personajes de DC.

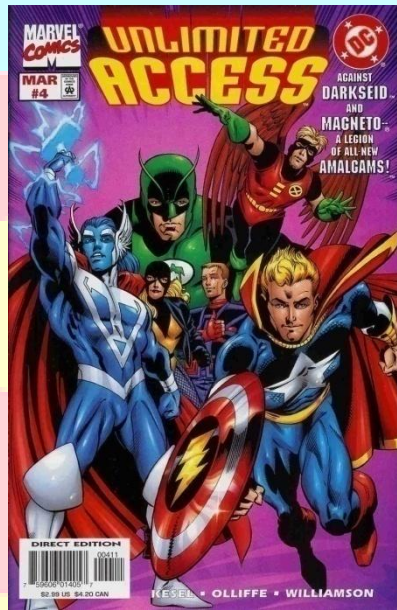
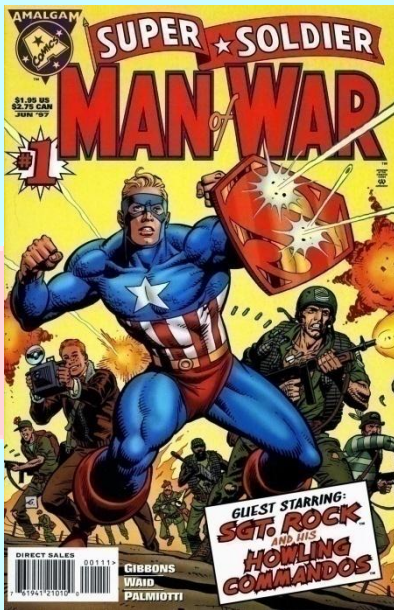


También hay muchas películas de animación de Superman y de hecho creo que son más recomendables que algunas de las de imagen real. No he visto todas las que hay, pero sí que puedo recomendar *Superman/Shazam* (2019) donde ambos héroes se unen para detener a Black Adam, así como diversas que adaptaron *La Muerte de Superman* con *Superman-Doomsday* (2007) o *Death of Superman* (2018) y su secuela *Reign of Supermen* (2019). También recomiendo echarle un vistazo a *Justice League New Frontier* (2008) y *Justice League: Doom* (2012).

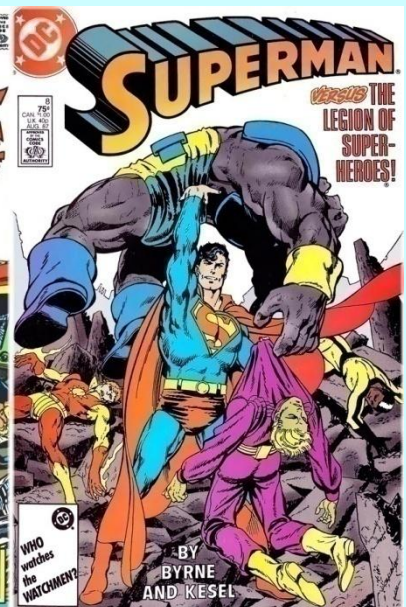
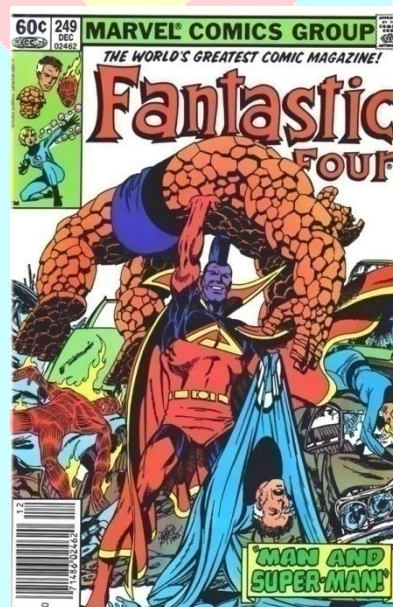


CURIOSIDADES DE SUPERMAN

- Jerry Siegel propuso la idea de hacer historias de Superman de joven a DC Comics, pero la compañía no se interesó, pero cuando el escritor estaba en la segunda guerra mundial, DC le pidió a Joe Shuster que dibujase un cómic de Superboy sin contar con el permiso de Siegel.
- Tras *Marvel VS DC*, apareció el universo Amalgam, donde los personajes de ambas compañías se mezclaban dando lugar a personajes nuevos, tras eso aparecieron dos miniserias más que usaban la misma idea: *Acceso Total* y *Acceso Ilimitado*, donde volvían a aparecer mezclas de personajes. Superman fue usado al menos en cuatro ocasiones durante esas historias, dando lugar a personajes como SuperSoldier (Superman + Capitan América) Super Mutant (Superman + Bishop) Thor-El (Superman azul eléctrico + Thor clásico) y también podríamos contar a Spider-Boy (Spider-man y el Superboy de los años 90).



- Durante los años 90 se planeó una película de Superman dirigida por Tim Burton y el actor elegido para interpretar al Hombre de Acero fue Nicolas Cage (que es un fan acérrimo de Superman e incluso llamó Kal-El a uno de sus hijos). Finalmente el proyecto no se llevó a cabo.
- John Byrne trabajó en Marvel dibujando a *Los 4 Fantásticos* y posteriormente fue a DC Comics para dibujar a *Superman*, donde tuvo la oportunidad de homenajearse a si mismo, copiando una portada de *Gladiator* contra los 4 Fantásticos, para convertirla en Superman contra la Legión de Super Héroes.



- La versión animada de Superman iba a aparecer en la película *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* pero finalmente se desestimó la idea.

- El personaje de Lex Luthor tenía pelo en los cómics, pero uno de los dibujante lo hizo calvo debido a un despiste en una historia y a partir de ahí, Luthor podía tener pelo o no, dependiendo del estilo de cada uno (aunque la versión calva se impuso y permaneció hasta el día de hoy). Años más tarde, se explicó el origen de cómo Lex Luthor se quedó calvo (y por supuesto, culpó de ello a SuperBoy). Con los diferentes reinicios del cómic también se ha reescrito el motivo de la calvicie de Lex.

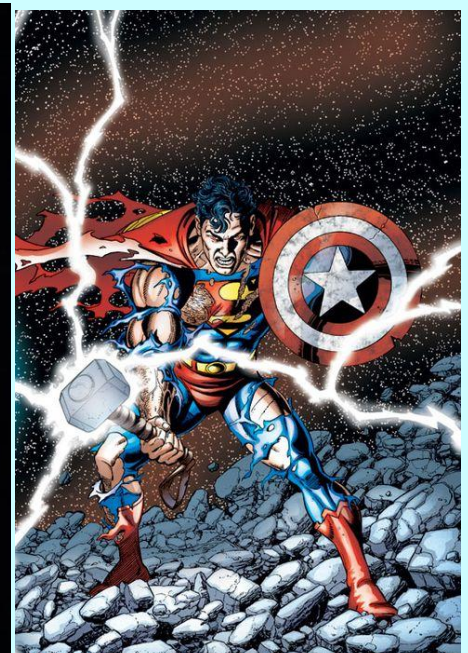
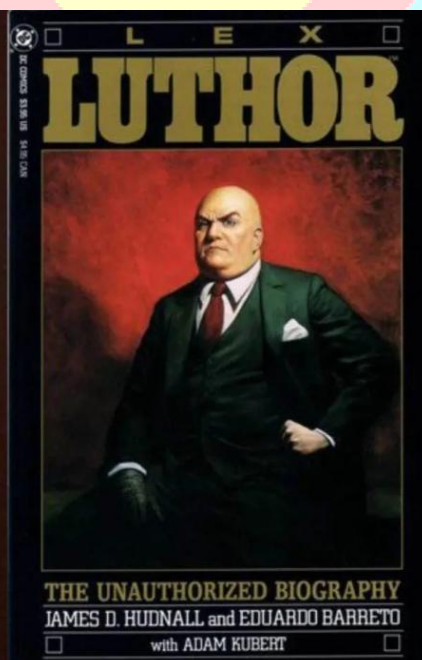
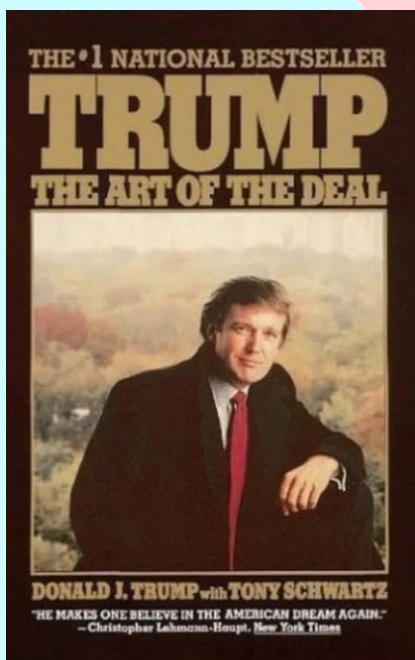


- Christopher Reeve fue rechazado para el papel de Superman en la película de 1978, por ser demasiado delgado y poco musculoso, más tarde le dieron la oportunidad de hacer el papel, pero tendría que usar un traje con músculos falsos, a lo que el actor se negó, posteriormente el fisicoculturista y actor David Prowse (famoso por interpretar a Darth Vader en la trilogía original de *Star Wars*) lo entrenó para ganar musculatura y poder así llevar el traje de Superman sin músculos falsos. Curiosamente, Prowse se había interesado por el papel de Superman y posteriormente por el de Non, pero fue rechazado para ambos.
- En *Superman The Movie*, Gene Hackman se negó a afeitarse el bigote para hacer de Lex Luthor, de manera que el director (Richard Donner) le dijo que si se afeitaba el bigote, él también lo haría. Hackman lo hizo y cuando fue a ver a Donner, este se despegó el suyo, pues había usado un bigote falso para engañar al actor. Hackman también se negó a raparse la cabeza, de manera que tuvieron que sugerir que el personaje era calvo durante la película, cosa que hicieron poniendo diferentes pelucas en los decorados y cambiándole el peinado en varias escenas, para que diese la sensación de que las estaba usando. Más tarde lograron que el actor apareciese calvo en algunas escenas, pero lo lograron usando una calva falsa.
- *Superman The Movie* y *Superman II* se iban a rodar a la vez, pero por motivos de tiempo se centraron en la primera, dejando la segunda sin completar. Tras el éxito de la primera película, se retomó el rodaje de *Superman II*, pero los productores echaron al director (Richard Donner) debido a la mala relación que había entre ellos. El nuevo director sería Richard Lester, pero eso no evitó que muchas de las escenas ya rodadas se usasen en la película, incluyendo las que aparece Gene Hackman como Lex Luthor (el actor se negó a rodar las escenas que faltaban por respeto a Richard Donner y las terminaron usando un doble de cuerpo).
- Marlon Brando no leyó el guion de las películas de *Superman The Movie* y *Superman II*, y rodó sus escenas leyendo sus frases desde las notas que había repartido por los decorados.
- La escena de Superman dando vueltas a la Tierra que apareció en *Superman The Movie*, en realidad era el final de *Superman II*, pero decidieron usarlo en la primera al considerar que era una escena impresionante.
- Los fans de Superman presionaron a Warner Bros para que se lanzase de la visión original de *Superman II* de Richard Donner, el proyecto fue avanzando poco a poco hasta que finalmente se terminó en 2006, lanzándose en DVD la película *Superman II The Richard Donner Cut*.

- Tras la película *Superman III*, los productores hicieron la película de *Supergirl*, pero esta fracasó y de alguna manera terminaron vendiendo los derechos de los personajes Cannon Films, quienes fueron los responsables de *Superman IV* (lo cual explica porque es tan mala y tiene efectos especiales tan justitos).
- Richard Donner fue considerado como director de *Superman IV*, pero rechazó la oferta, tras eso eligieron a Wes Craven, pero al parecer no se llevó bien con Christopher Reeve y fue reemplazado por Sidney J. Furie.
- En la película *Superman IV*, habían dos Hombres Nucleares, el primero de todos (interpretado por Clive Mantle) tenía que aparecer al principio de la película peleando contra Superman, pero todas las escenas rodadas con ese personaje fueron recortadas de la película.



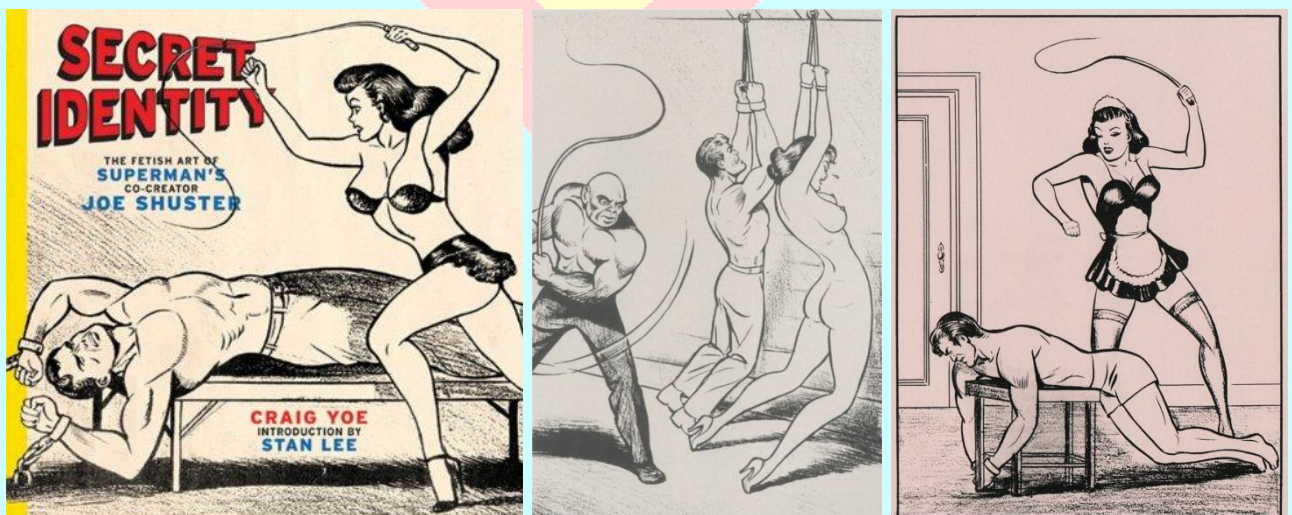
- Annette O'Toole (quien interpretó a Lana Lang en *Superman III*) dijo ser fan de los cómics de *Superman*, lo cual puede que sea cierto, pues años más tarde también interpretó a Martha Kent en la serie *Smallville*.
- En las películas de Superman de Christopher Reeve vemos que el personaje tiene habilidades "no habituales" como hacer retroceder el tiempo o borrar la memoria de alguien dándole un beso. Por extrañón que parezca, esos poderes (y muchos otros más) aparecieron en los cómics de la edad de plata.
- La portada del cómic *Lex Luthor biografía no autorizada* se basó en la de un libro de Donald Trump.
- Superman es considerado digno para levantar el martillo de Thor (Mjolnir), ya que lo hizo en el crossover *JLA/Avengers*.



- En la película *Man of Steel* los principales antagonistas son tres Kryptonianos: Zod y Faora y un tipo enorme que al parecer fue creado totalmente por efectos especiales y cuyo nombre es Nam-ek (aunque ni siquiera recuerdo si decían su nombre en la película). Puede que el nombre de ese personaje os haga pensar en el planeta que aparecía en *Dragon Ball*, pero lo cierto es que en 1974 ya apareció en los cómics de Superman un Kryptoniano llamado Nam-Ek, aunque su diseño e historia, poco tienen que ver con el de la película.
- El origen de los poderes Cyborg-Superman y sus compañeros es casi idéntico al de *Los 4 Fantásticos*. El hecho de que además los poderes y el aspecto de casi todos los miembros sea muy similar a los héroes de Marvel (uno de ellos es como The Thing y el otro recuerda The Human Torch y la mujer “desaparecía”), deja claro que no fue una casualidad y que tampoco trataron de esconder su inspiración. Básicamente querían recrear la misma historia pero desde un punto de vista más adulto y dramático.
- Superman ha peleado contra Hulk en varias ocasiones (en 1976, en 1995 y en 1999) y no ha perdido en ninguna de ellas, pues ganó las dos primeras y el combate entre ambos se interrumpió en la tercera.



- En 1954, Joe Shuster no pasaba por apuros económicos de manera que aceptó hacer unos cómics eróticos llamados *Night of Horror* donde un hombre y una mujer idénticos a Superman y Lois Lane aparecían haciendo prácticas sexuales sadomasoquistas. Debido a su contenido, se trató de prohibir su publicación y se destruyeron muchas copias, pero actualmente se ha recuperado y reeditado bajo el nombre *Secret Identity*.



VIDEOJUEGOS DE SUPERMAN

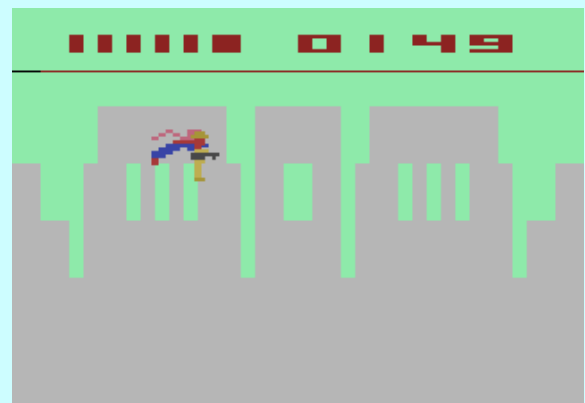
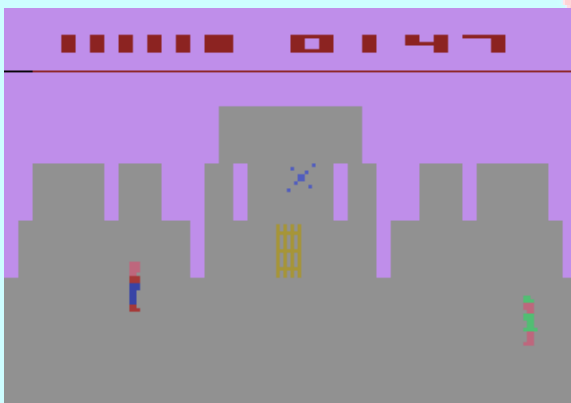
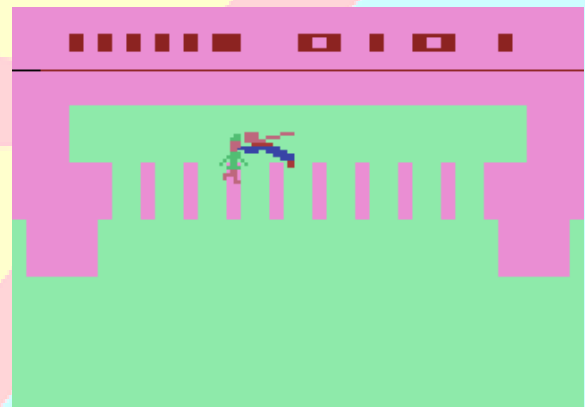
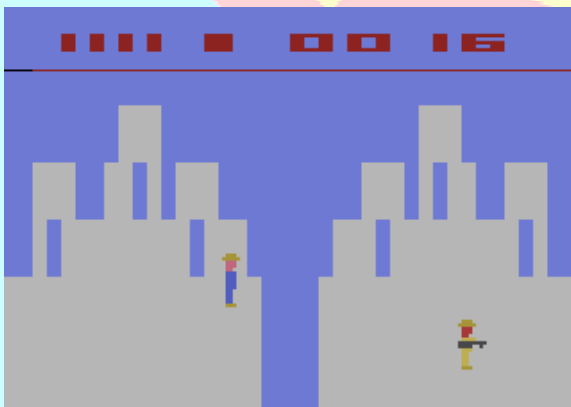
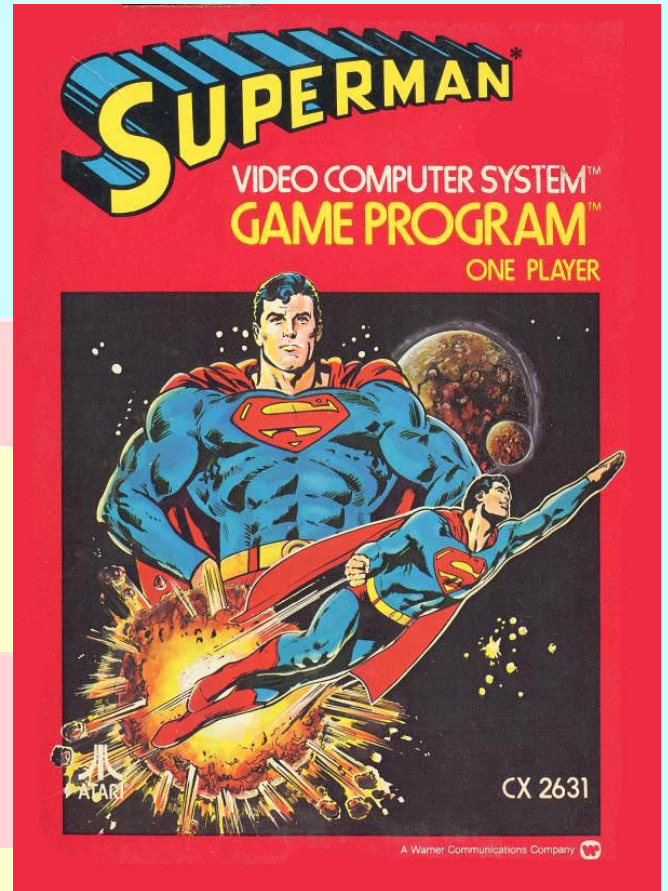
Y ahora, llegamos a la parte final de este especial, donde comentaré los videojuegos del Hombre de Acero.

SUPERMAN (1978)

El primer juego de Superman que voy a comentar es el que apareció en 1978 para la veterana Atari 2600.

El juego empieza con Clark Kent (que puede convertirse en Superman en una cabina de teléfono) y a partir de ahí podemos volar por las diferentes pantallas que representan la ciudad de Metrópolis, capturando a los secuaces de Lex Luthor, reparando el puente que han destruido, salvando a Lois Lane y evitando a los satélites de Kryptonita (que nos privarán de nuestros poderes hasta que encontremos a Lois Lane). Una vez hayamos acabado con Luthor, tendremos que volver a la cabina de teléfono para convertirnos en Clark Kent e ir al Daily Planet a trabajar, vamos un día completo en la vida de Superman.

Este juego es tremendamente confuso de primeras, (y me imagino que en su día, lo fue todavía más) ya que Metrópolis está representada por una veintena de pantallas conectadas entre sí, a las cuales accedemos volando hacia cualquier dirección (podemos usar la visión de rayos X de Superman para ver las pantallas de al lado antes de movernos). Para disfrutar (o saber que hacer) en este juego, hay que leer las instrucciones, de lo contrario no sabremos ni lo que estamos viendo en pantalla.



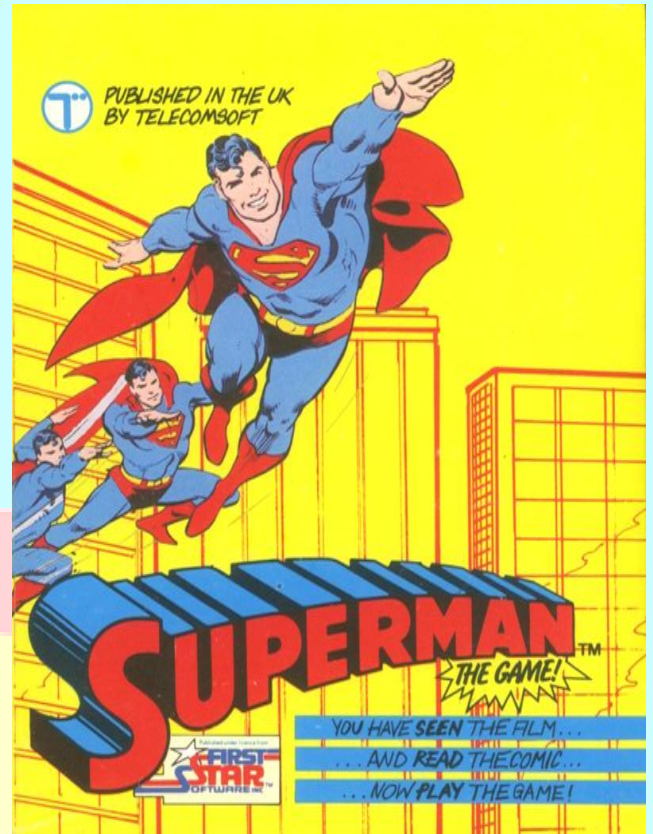
SUPERMAN: THE GAME (1986)

Tras el debut de *Superman* en Atari 2600, el Hombre de Acero da el salto a multitud de plataformas con su segundo juego, *Superman: The Game*, desarrollado por First Star Software y publicado por Firebird Software en 1986 para Amstrad CPC, Atari 8-Bit, BBC Micro, Commodore 64, Commodore 16 Plus 4 y ZX Spectrum.

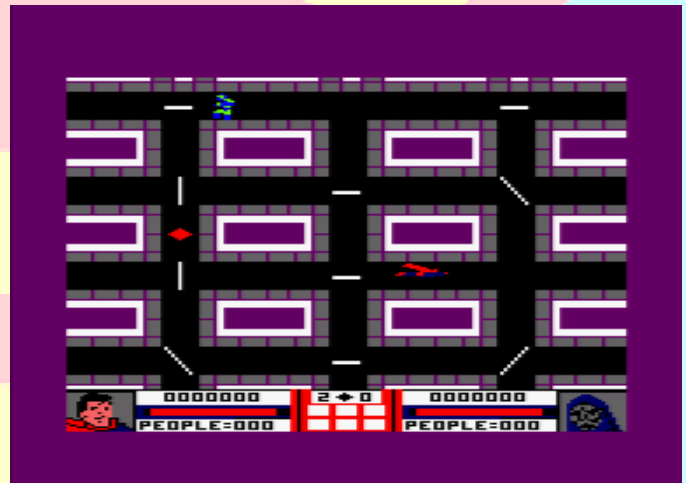
En esta ocasión, Superman tendrá que salvar al mundo de Darkseid, quien quiere esclavizar a los ciudadanos de Metrópolis, algo que el Hombre de Acero no podrá permitir, lo cual lo llevará a superar una serie de pruebas o minijuegos (algunos un tanto raros) donde podrá hacer uso de sus poderes habituales para derrotar al malvado señor de Apokolips.

Lo más curioso de este juego es que Darkseid también es jugable (controlado por el segundo jugador) de manera que podemos competir para ver quien termina triunfando.

Debido a la notable diferencia técnica que hay entre las plataformas para las cuales apareció este juego, cada versión tiene diferencias notables con el resto, tanto en gráficos, como en jugabilidad y contenido.

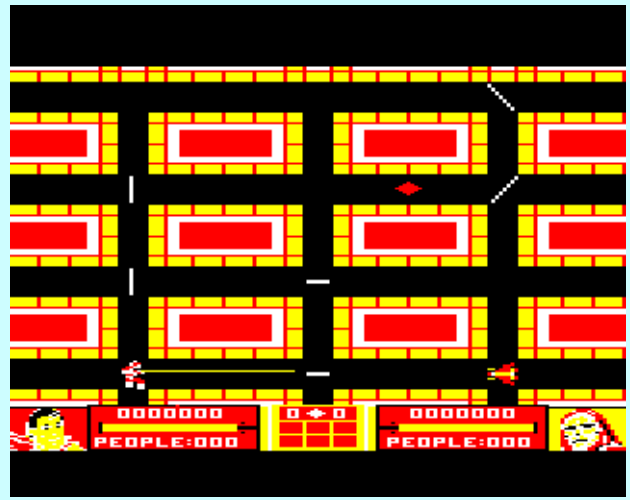


Amstrad

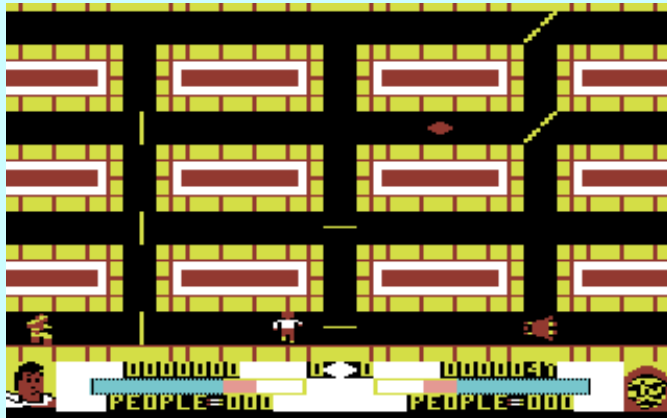


Atari 8-Bit

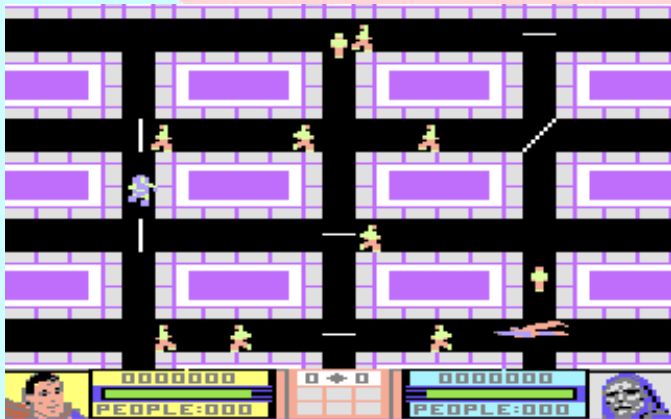




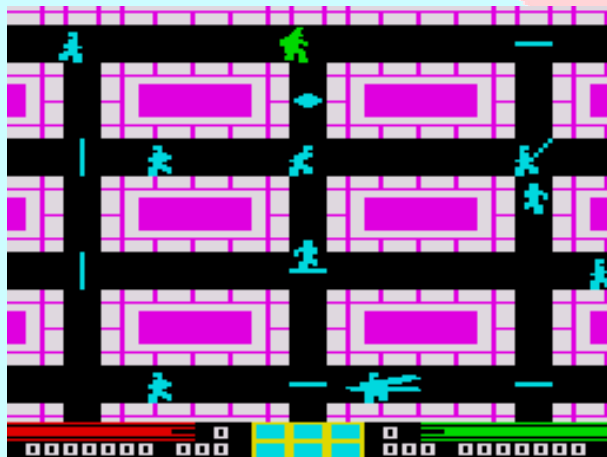
BBC Micro



Commodore 64 Plus

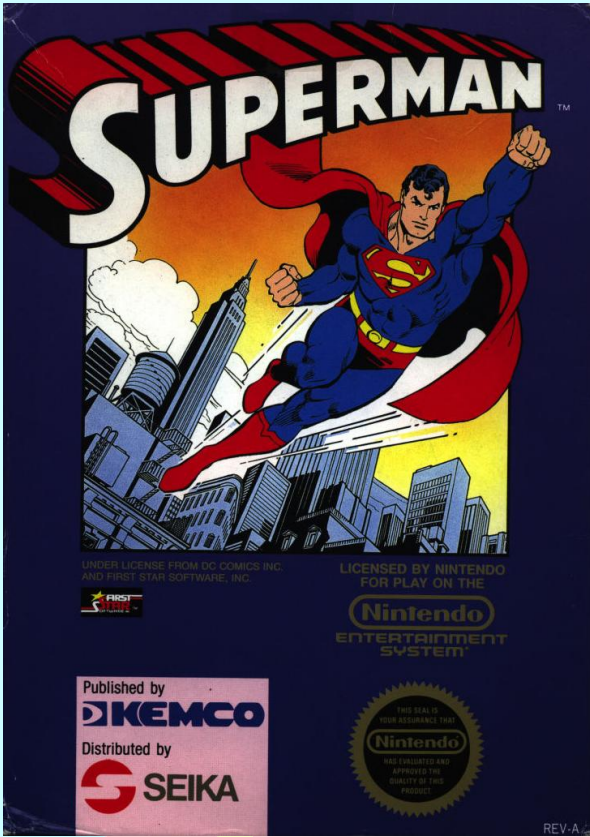


Commodore 64



Spectrum

SUPERMAN (1987)



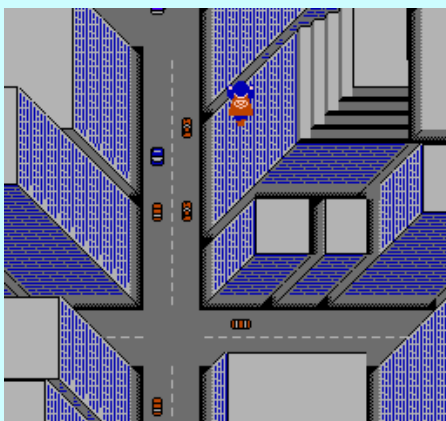
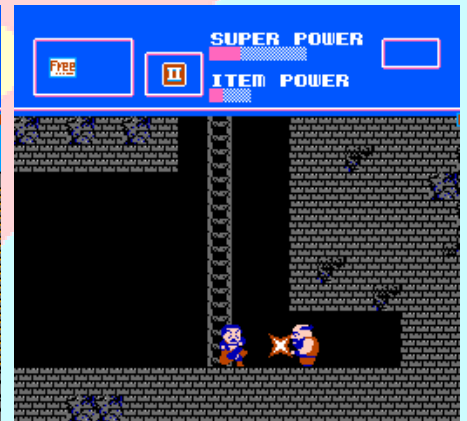
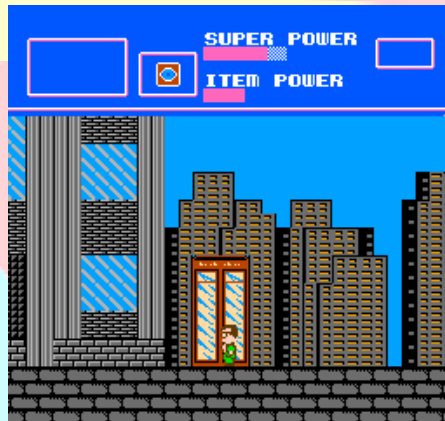
Entre 1987 y 1988 apareció *Superman* para NES, de la mano de Kotobuki System Co (mejor conocidos como KEMCO), en lo que vendría a ser su debut en una consola de Nintendo.

Lejos de hacer un juego de planteamiento sencillo, en KEMCO decidieron que este juego sería de acción, con tintes de aventura, de manera que empezamos la partida controlando a Clark Kent, (quien podrá convertirse en Superman eventualmente) cuya misión será recorrer las diferentes partes de Metropolis y sus alrededores, hablando con sus habitantes, enfrentando y enfrentando enemigos y usando sus poderes (algunos de los cuales tienen usos muy específicos y son necesarios para avanzar en partes concretas).

El estilo visual es bastante llamativo, pues todos los personajes son cabezones y con diseños divertidos, lo cual contrasta bastante con la estética habitual de Superman (y me hace pensar que en realidad el protagonista es el Superman cabezón de *Dr. Slump*). En términos generales, este juego es confuso, difícil y no demasiado bueno.

Hay algunos cambios regionales entre la versión occidental y la original japonesa, siendo el más notable que en la versión

japonesa hay temas musicales basados en la película de *Superman: The Movie*, (incluyendo el mítico tema creado por John Williams para Superman) que fueron sustituidos por otras músicas en la versión occidental (algunas de las cuales provienen del juego *Indora no Hikari* de Famicom).



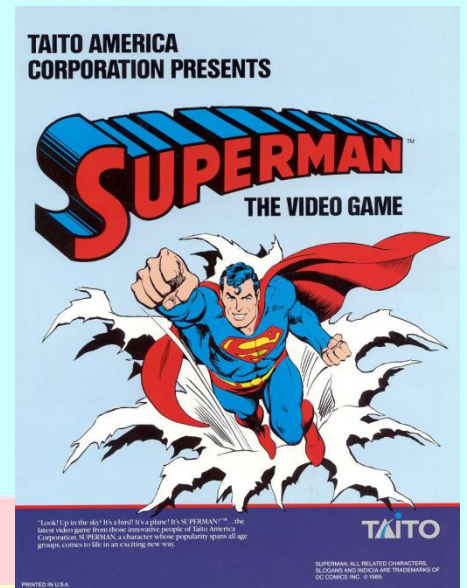
SUPERMAN: THE VIDEO GAME (1988)

En 1988 el Hombre de Acero llegó a los salones recreativos con *Superman: The Video Game* de la mano de Taito.

Este juego es un híbrido entre beat'em up (con niveles donde avanzamos horizontalmente y otros donde volamos verticalmente) y shoot'em up (con niveles donde solo podemos atacar disparando), lo cual aporta suficiente variedad jugable y al mismo tiempo representa bien algunas de las habilidades más famosas de Superman.

En este juego eliminaremos a hordas de enemigos (algunos de aspecto muy raro, como los conejitos rosas), les lanzaremos coches, volaremos por los cielos de Metropolis disparando a naves y artefactos alienígenas y evitaremos una invasión alienígena, todo ello con unos controles directos y simples, que hacen que este juego sea de los más aceptables protagonizados por este personaje.

Superman The Video Game se puede disfrutar en solitario o con la ayuda de un segundo jugador, que también controlará a Superman, pero con el traje rojo y la capa blanca (lo cual hace que se parezca muchísimo a Captain Marvel/Shazam). Al parecer el personaje que iba a controlar el segundo jugador era una mujer (quizás alguna versión de Supergirl) pero finalmente se decantaron por repetir a Superman.



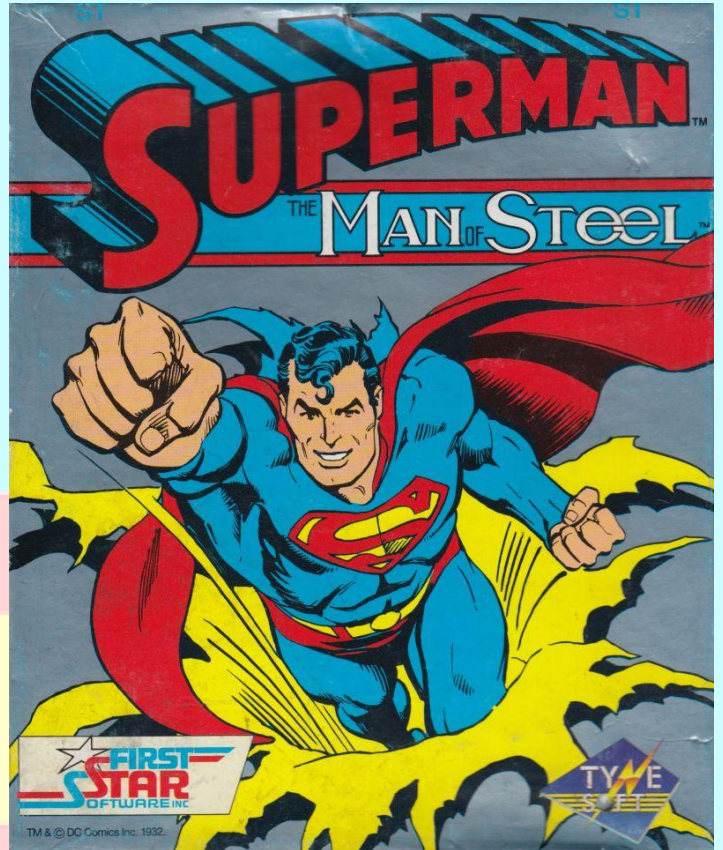
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL (1989)

En 1989 Superman regresó a los ordenadores con Superman: The Man of Steel, que apareció para multitud de plataformas entre las que se encuentran Amstrad, Acorn Electron, BBC Micro, MSX, Spectrum, Amiga, Atari ST, Commodore 64, Apple II y DOS.

La misión del héroe Kryptoniano es la de Siempre: defender el mundo de los supervillanos Darkseid y Lex Luthor, y eso se representa en una serie de niveles de acción donde controlaremos a Superman enfrentándose a un ejército de Parademonios, protegiendo un cohete de los meteoritos o recorriendo una base espacial llena de peligros.

Una de las cosas más interesantes de este juego es su presentación, pues usa paneles de cómic para contarnos la historia, lo cual creo que es un gran detalle para los fans del personaje.

Como suele ser habitual en juegos portados a sistemas tan diferentes, cada versión tiene sus pros y contras, de manera que si queréis probar este juego tendréis que echar un vistazo a varias, para saber cual os puede gustar mas.



Amiga



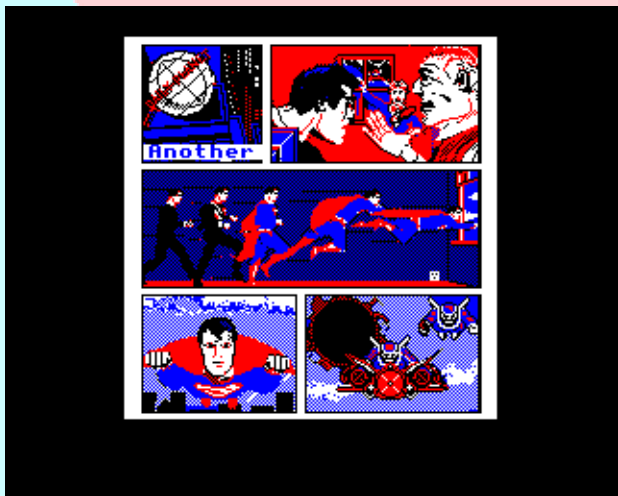
Amstrad



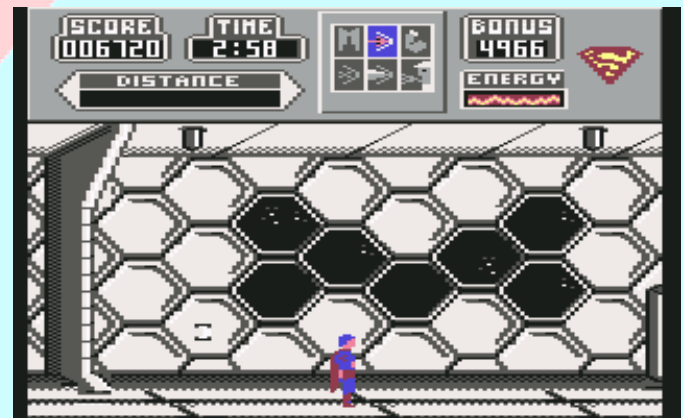
Atari ST



Apple II



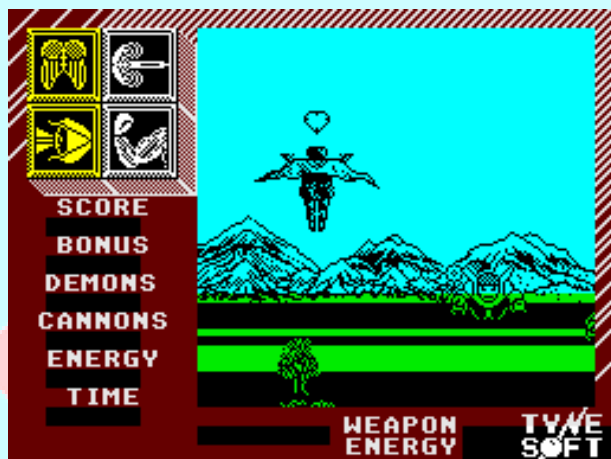
BBC Micro



Commodore 64



DOS



Spectrum



MSX

¿LUTHOR Y DARKSEID?
 ¡PERO SI TODO EL MUNDO
 SABE QUE YO SOY EL ÚNICO
 RIVAL DE SUPERMAN!

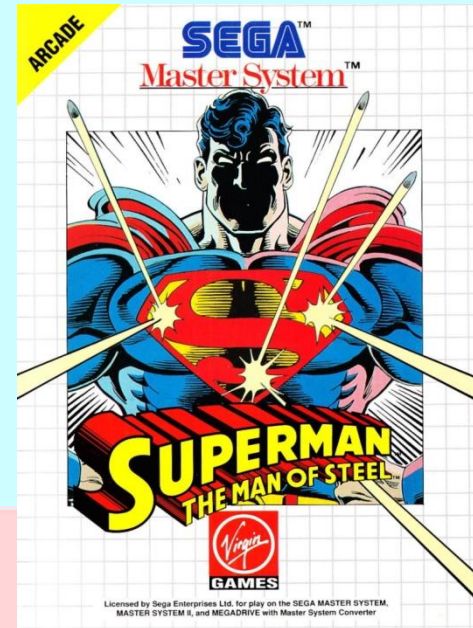


SUPERMAN: MAN OF STEEL (1992)

En 1992, nuestro héroe llegó a Mega Drive/Genesis con un juego llamado simplemente *Superman* (en América), que en Europa se renombró como *Superman: Man of Steel*.

De nuevo, nos encontramos ante un juego de acción donde Superman deberá avanzar y eliminar enemigos a puñetazos o usando sus poderes (incluso podemos girar a gran velocidad para agujerear el suelo), y enfrentar a algunos de sus enemigos de los cómics. Quizás lo peor de este juego sea su elevada dificultad, aunque lo más extraño es que Superman no puede volar libremente, simplemente salta como lo haría cualquier otro personaje ya que sus habilidades de vuelo se han visto limitadas a fases específicas que son de disparos.

En 1993 apareció una versión de este juego para Master System en Europa (de nuevo llamada *Superman: Man of Steel*) y de esa versión también se lanzó una adaptación a Game Gear. El juego sigue los pasos de la versión de 16 bits, pero añade algunos cambios, siendo el más llamativo (y acertado) de ellos, que ahora Superman pueda volar libremente durante la partida.



Imágenes de la versión para Mega Drive/Genesis



Imágenes de la versión para Master System (arriba) y Game Gear (abajo)



THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN (1994)

Un evento como la muerte de Superman, no pasó desapercibido y quizás por eso decidieron aprovechar el momento para lanzar un videojuego, que fue desarrollado por Sunsoft y publicado por Blizzard Entertainment, para Super Nintendo y Mega Drive/Genesis. Ambos juegos son casi idénticos, con diferencias notables en gráficos y sonido, pero conviene comentar que algunas versiones del juego para la consola de SEGA, tienen un bug que congela el juego, impidiendo seguir la partida.

¿Recordáis el juego de *Superman* para Arcade que mezclaba fases de beat'em up

con fases de disparos? Pues este juego decidió hacer algo muy parecido, pues hay niveles donde recorreremos callejones peleándonos contra monstruos o punks y otros donde volaremos por los escenarios, disparando a todo lo que se nos ponga por delante, todo ello acompañado de algunas ilustraciones muy buenas.

La historia de este juego, intenta seguir la historia del cómic (aunque hay algunas diferencias), de manera que empezaremos el juego controlando a Superman, hasta su enfrentamiento con Doomsday, donde ambos titanes caerán derrotados. Tras eso aparecerán los "otros Superhombres" (Eradicator, Superboy, Steel y Cyborg Superman) para protagonizar los niveles, donde iremos peleándonos contra enemigos, hasta llegar al jefe final de turno (que generalmente es otro de los "Superhombres"). Aunque podemos controlar a diferentes personajes, no podremos elegirlos libremente (cada nivel tiene un personaje fijo) desaprovechando así la idea de los múltiples Supermanes, lo cual unido a la falta de modo para dos jugadores, hace que este juego sea bastante olvidable.



Super Nintendo



Mega Drive/Genesis

SUPERMAN: THE MYSTERIOUS MR MIST (1996)

Superman: The Mysterious Mr Mist es un juego lanzado en 1996 para PC, donde podemos ver una historia de Superman (como la serie de dibujos de los años 60) y de vez en cuando interactuar para salvar el día y acabar con el villano de turno.

No hay mucho más que decir de este juego, es simple y poco inspirado.



SUPERMAN ACTIVITY CENTER (1997)

Este es el típico juego para PC, que está compuesto de minijuegos o pasatiempos sencillos, para que se entretengan los niños pequeños de casa, es habitual encontrar juegos de este estilo usando personajes famosos como reclamo.

En *Superman Activity Center* nos encontramos con un juego dividido en tres partes: Krypton, Smallville y Metropolis, cada una de ellas con diferentes minijuegos como repetir los sonidos (Simon), colorear dibujos, construir un cohete, usar la visión de rayos x de Superman para buscar algo concreto, jugar al Go (o Reversi) contra Lex Luthor, minijuego de laberinto... etcétera.

El estilo visual del juego está basado en la serie de animación de los años 90 y pese a la simpleza de los juegos se nota que pusieron algo de esfuerzo en este juego, pues recurren a diferentes etapas de la vida de Superman, usan villanos conocidos, hay más de una docena de minijuegos y cuenta con diferentes niveles de dificultad.



SUPERMAN (1997)

La serie de animación de Superman que apareció en los años 90 fue un gran éxito y acercó al Hombre de Acero a una nueva generación, de manera que los productos relacionados con ella, no tardaron en hacerse esperar.

La empresa francesa Titus Interactive obtuvo los derechos para hacer algunos juegos basados en la serie, apareciendo el primero de ellos en 1997 para la veterana Game Boy.

Nos encontramos ante un juego de acción bastante sencillo, donde Superman ha de ir superando niveles, recogiendo items y eliminando enemigos, entre los cuales se encuentra Lex Luthor. Este juego es bastante mejorable en casi todos sus apartados, pero aun así, se puede llegar a disfrutar, cosa que no se puede decir de su hermano mayor, que comentaré a continuación.



SUPERMAN: THE NEW ADVENTURES (1999)

Y llegamos a *Superman* para Nintendo 64, también llamado *Superman: The New Adventures*, pero generalmente conocido como *Superman 64*. Este juego llegó a Nintendo 64 en 1999 de la mano de Titus y tal y como todos sabemos, el resultado fue bastante desastroso, lo cual seguramente llevó a que se cancelase la versión para PlayStation que se estaba desarrollando.

En el apartado artístico, tal y como demuestra la portada del juego, se vuelve a usar como base la genial serie de animación de los años 90 y creo que ahí terminan las cosas positivas que se pueden decir de este juego. Nuestra misión es evitar que los enemigos de Superman (como el pesado de Lex Luthor) hagan de las suyas en Metropolis, superando los niveles donde tendremos que hacer misiones concretas, que si bien no son muy complejas tampoco están muy inspiradas, de manera que se pueden volver repetitivas y aburridas o incluso difíciles debido a que los controles del juego. Se suele considerar este juego como uno de los peores (o incluso el peor) de Nintendo 64 y no creo que se esté exagerando demasiado al decir eso, ya que esta aventura tridimensional de Superman, es bastante decepcionante en términos generales, pero sobretodo, fue una oportunidad perdida de poder controlar al Hombre de Acero volando en un mundo abierto con cierta libertad y usando sus poderes para hacer proezas.





Obviamente, ningún desarrollador se pone como meta hacer algo mal a propósito, de manera que creo que es interesante contar lo que sucedió durante el desarrollo del mismo (según las palabras de Eric Caen, fundador de Titus). Todo empezó cuando Eric Caen se enteró de la creación de la serie de animación, tras lo cual se puso en contacto con Warner Bros y DC Comics, para ofrecerles hacer un juego basado en ella. Según las palabras de Caen, en Warner Bros no se esperaban esa oferta, y le preguntaron hasta en tres ocasiones, si realmente querían la licencia de Superman para un videojuego (al parecer nadie estaba interesado en obtenerla en aquel momento).

Titus y Warner llegaron a un acuerdo para hacer tres juegos de Superman: uno para Game Boy, uno para Nintendo 64 y otro para PlayStation. Tras firmar los contratos, hubo un cambio dentro de las oficinas de Warner Bros y los nuevos responsables de las licencias, no vieron con buenos ojos que una empresa desconocida como Titus obtuviese los derechos de Superman, de manera que la relación entre ambas partes, empeoró rápidamente.

Según Eric Caen, los nuevos encargados trataron de todas las maneras que Titus no desarrollase el juego, con exigencias como que en lugar de hacer un juego de acción, se crease uno del estilo *Sim City*, donde Superman fuese el alcalde de Metropolis. Tras negarse a hacer un juego así y mantener la idea original de hacer un juego de acción, las comunicaciones entre Titus y Warner Bros se ralentizaron notablemente y cada vez que se decidía algo sobre el juego, solo había enfrentamiento entre ambas partes (por ejemplo, en Warner Bros no querían que Superman pudiese agarrar coches, golpear enemigos o destruir muros, porque parecería que es una mala persona, pero para Titus, era necesario que pudiese interactuar con esos elementos para poder cumplir las misiones).

El pulso entre ambas compañías llegó hasta el punto en el cual Warner Bros exigía justificación de casi cualquier cosa que Titus planease hacer con Superman, de manera que la compañía francesa tenía que recurrir a cualquier elemento previo al juego (como cómics) para demostrar que el personaje si lo había hecho con anterioridad, (Caen puso dijo que incluso tuvieron que demostrar que Superman podía ir bajo el agua, usando un cómic como prueba).

Esta situación de tira y afloja entre ambas partes, así como el retraso constante que suponía esperar a que Warner aceptase cualquier idea o diseño para el juego, terminó haciendo que el desarrollo de este juego quedase muy afectado, pues se gastó más tiempo y energía discutiendo cada elemento del juego, que mejorándolo.

Cuando se lanzó el juego las ventas fueron bastante bien, y en Titus ya estaban preparados para lanzar la versión del mismo para PlayStation, (que había sido desarrollado por BlueSky Software y se encontraba casi al 90%), sin embargo esa versión se canceló. Lo triste de esta situación, es que BlueSky Software había hecho un gran trabajo y su versión del juego parecía notablemente mejor a la que apareció para Nintendo 64.

Resumiendo, *Superman 64* es la mezcla entre un grupo de desarrollo que nunca había hecho juegos especialmente buenos, tratando de hacer un juego demasiado ambicioso y su mala relación con los dueños del personaje, que no querían que el juego llegase a lanzarse.



THE MULTIPATH ADVENTURES OF SUPERMAN: MENACE OF METALLO (2000)

Brilliant Digital Entertainment ha lanzado algunos juegos que básicamente se pueden definir como “Películas Interactivas” ya que lo que hacemos como jugadores es elegir alguna opción y ver lo que pasa y eso es exactamente lo que veremos en *The Multipath Adventures of Superman: Menace of Metallo*, que apareció para PC en el año 2000.

La historia nos cuenta como un malvado alienígena llamado Dyschord quiere recuperar los prototipos de armas alienígenas que se encuentran en manos de diversos laboratorios, y para ello contrata al supervillano Metallo, por supuesto Lois Lane, Jimmy Olsen y por supuesto, Clark Kent/Superman tendrán que solucionar el problema.



SUPERMAN: MAN OF STEEL (2002)

En el año 2002, apareció para Xbox *Superman: Man of Steel*, donde se intentó hacer bien todo lo que falló en el nefasto “*Superman 64*”. De manera que nos encontramos ante la gran ciudad de Metrópolis para explorar, al mismo tiempo que cumplimos misiones, ayudamos a los ciudadanos y usamos los numerosos poderes del personaje contra algunos de los enemigos más populares del cómic (como Brainiac, Luthor o Bizarro).

El resultado final no fue especialmente bueno, pero si estuvo a años luz del anterior intento de hacer algo así, (lo cual no era difícil), la principales críticas que tuvo este juego fueron su dificultad, lo poco inspiradas que están las misiones y que el control era mejorable.



SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS (2002)

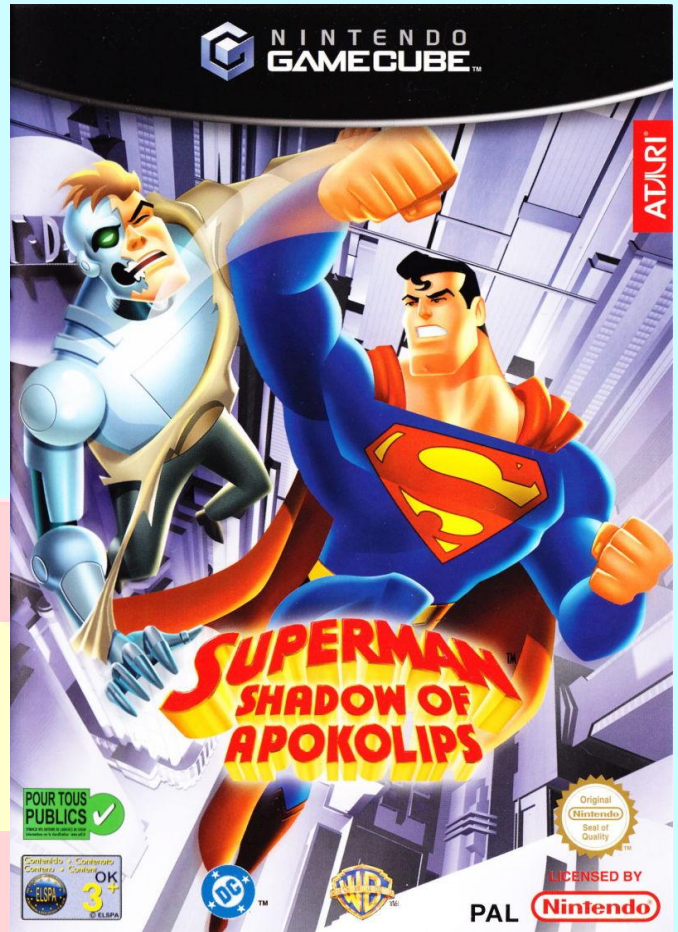
Superman: Man of Steel (2002) fue exclusivo de Xbox, pero Gamecube y PlayStation no se quedaron sin juego de Superman, pues el mismo año apareció *Superman: Shadow of Apokolips* para ambas.

Este juego se basa en *Superman: The Animated Series*, y la verdad es que logra un apartado estético muy cercano a ella, además de usar algunos de los mismos dobladores, lo cual seguro que contentó a muchos fans de la serie animada.

El juego en sí consta de unos cuantos niveles donde podemos controlar al Hombre de Acero contra un ejército de repetitivos enemigos (y algunos enemigos clásicos de Superman, como Darkseid, Lex Luthor, Metallo o el Parásito) a los cuales podemos enfrentar gracias al gran arsenal de poderes de nuestro personaje (aunque a veces tendremos que actuar como Clark Kent y eso nos obligará a ir con cautela).

Como curiosidad decir, que este juego permite usar un truco que hace que todo el mapeado se vea de manera similar a como se veía Metrópolis en *Superman* para Nintendo 64 (con una niebla que cubre todo), lo cual me parece bastante divertido.

Pese a no ser un juego perfecto, es uno de los mejores que se han hecho de Superman, así que vale la pena probarlo, sobretodo si sois fans de la serie de animación.



SUPERMAN: COUNTDOWN TO APOKOLIPS (2003) GBA

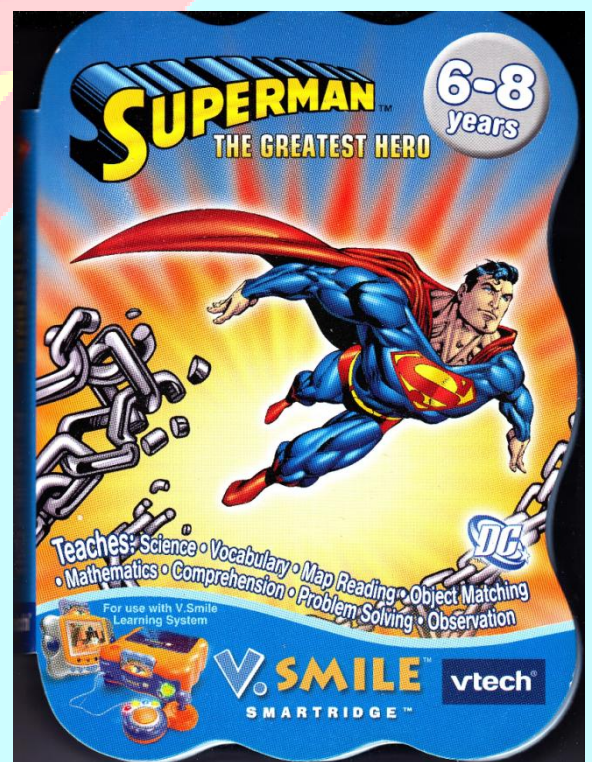
Tras *Superman: Shadow of Apokolips* para consolas de 128 bits, apareció *Superman: Countdown to Apokolips* para Game Boy Advance, que de nuevo se basaba en la serie de animación de los años 90.

En este juego controlamos a nuestro héroe Kryptoniano desde una perspectiva isométrica, lo cual nos puede dar algunos problemas a la hora de movernos o atacarnos, su jugabilidad repetitiva y sus controles mejorables (que pueden empeorar si no sois muy buenos en juegos de vista isométrica, como yo) hicieron que pasase sin pena ni gloria por el catálogo de Game Boy Advance.



SUPERMAN THE GREATEST HERO (2006) V SMILE

En 2006 apareció un juego educativo de Superman para la consola V Smile, donde podemos ver al héroe de Metrópolis en minijuegos pensados para que los niños de 6 a 8 años aprendan y practiquen matemáticas, vocabulario, memoria, resolución de problemas y comprensión, además de la siempre presente coordinación ojo-mano (recurso necesario en cualquier videojuego).



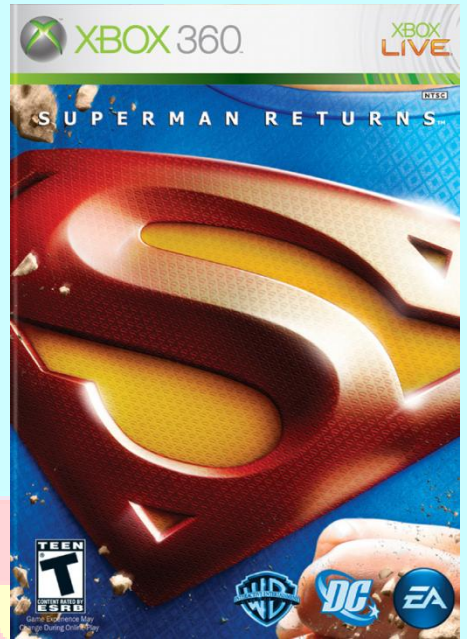
SUPERMAN RETURNS (2006)

En 2006 se publicitó mucho el regreso de Superman al cine, con *Superman Returns*, película que continuaría las populares *Superman: The Movie* y *Superman II*.

La película no funcionó como habían esperado y ese regreso de Superman se quedó en nada, aunque al menos se lanzaron juegos basados en ella para PlayStation 2, Xbox 360, Xbox y una versión distinta del juego para Nintendo DS.

A estas alturas del especial es probable que muchos hayáis perdido la esperanza de ver un juego donde podamos controlar a Superman con libertad en un entorno abierto, usando sus poderes para eliminar enemigos y salvando a los ciudadanos de Metropolis de diversas amenazas, sin embargo eso es exactamente lo que nos ofrecen las versiones mayores de *Superman Returns*.

Puede que este juego no sea excelente, pero a día de hoy, es de los mejores que se han hecho con Superman en solitario, y eso que según los desarrolladores, Warner Bros fue un inconveniente constante en el desarrollo, ya que no les dejaron conocer el guion de la película en la cual se basaban, e incluso les retrasaban con cosas como “el bulto en la entrepierna de Superman es demasiado grande, hay que hacerlo menos llamativo”.



La versión para Nintendo DS es distinta, aunque mantiene la idea de controlar a Superman librando Metropolis de los peligros que la acechan, añadiendo un componente estratégico al representar a la ciudad con un tablero.



SUPERMAN RETURNS: FORTRESS OF SOLITUDE (GBA)

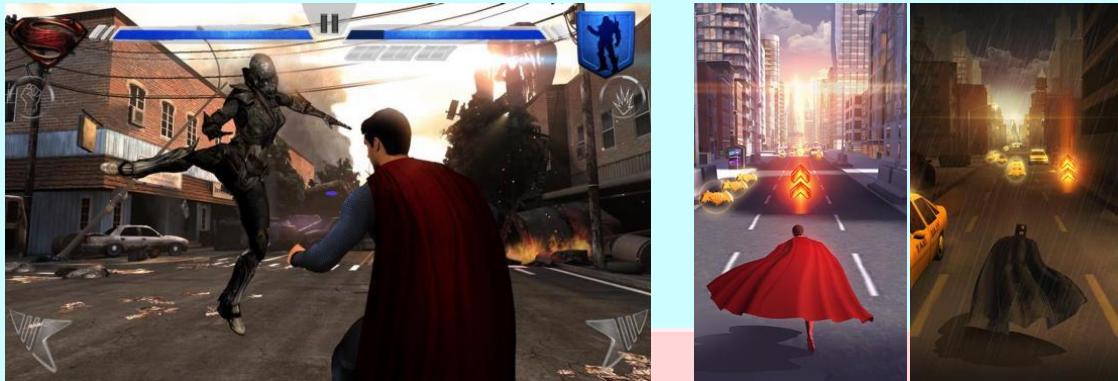
Game Boy Advance también tuvo su propio juego de *Superman Returns*, aunque es totalmente distinto a los comentados anteriormente y tampoco tiene nada que ver con la película.

En esta ocasión nos encontramos ante un juego de puzle, centrado en diferentes tipos de cristales que tendremos que colocar de manera correcta, lo cual variará dependiendo del tipo de puzle (hay uno tipo Sudoku y otro que es de juntar líneas de cristales iguales). Es cierto que también hay algunos momentos donde podemos volar con Superman al estilo matamarcianos, pero la parte principal del juego es la de los puzles.



OTROS JUEGOS DE SUPERMAN

Como todos podéis imaginar, existen algunos más para teléfono móvil, como *Man of Steel*, *Batman v Superman: Who will win* o el contenido de *Batman v Superman: Dawn of Justice Car Pack* para *Rocket League*. Pero mi intención es hablar de los juegos de consola y PC principalmente, de manera que terminaré este especial con otros juegos donde también aparece Superman en un rol predominante.



Lo primero que me gustaría mencionar son los juegos de lucha, pues hay unos pocos donde los héroes y villanos de DC se dan de tortas, como las versiones para SNES y Mega Drive de *Justice League: Task Force* (1995), que pese a ser dos juegos totalmente distintos, tienen el mismo planteamiento e incluso los mismos personajes.



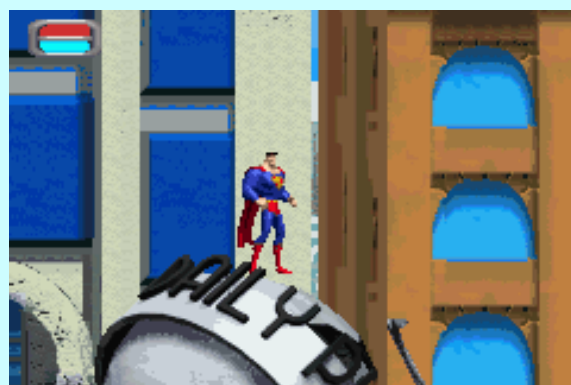
También es importante mencionar el experimento que hizo Midway con *Mortal Kombat VS DC Universe* (2008), un crossover loquísimo donde además teníamos un modo historia donde vivíamos una “película” distinta con cada bando, y al jugar las dos veíamos que se completaban la una a la otra. Este juego tiene ideas interesantes, nuevos ataques para los personajes de *Mortal Kombat* y representa a los personajes de DC con un estilo similar al cómic (diseños clásicos, colores brillantes), la autocensura provocó que los Fatalities fuesen mucho más descafeinados de lo normal, aunque algunos seguían siendo dignos de *Mortal Kombat* (lamentablemente, esos fueron censurados a posteriori en algunas versiones, aunque la española de Xbox 360 no tiene esa censura). Las cosas buenas de este juego, chocan frontalmente con su apartado jugable, que sin ser malo, está poco pulido y se siente inacabado con algunos bugs e infinitos que deberían haber sido testeados y corregidos, pero claro, en el momento en el cual salió este juego, Midway se encontraba frente a una bancarrota que *Mortal Kombat VS DC* no pudo salvar.



Tras la caída de Midway, Warner Bros dio una segunda oportunidad a los creadores de *Mortal Kombat*, que bajo el nombre de NetherRealm Studios hicieron un excelente trabajo haciendo una secuela-reinicio de *Mortal Kombat* (2011) para Xbox 360 y PS3. La semilla plantada con *Mortal Kombat Vs DC*, de alguna manera creció y nos dio la saga *Injustice* donde los personajes de DC Comics combatirían entre ellos en un mundo donde Superman se ha vuelto malo. El primer juego fue *Injustice: Gods Among Us* (2013) y supuso una sorpresa para más de uno, pues aunque jugablemente se nota la mano de NetherRealm Studios, se introdujeron mecánicas novedosas como la posibilidad de usar el entorno de diferentes maneras dependiendo del personaje que controlásemos (por ejemplo, Superman o Solomon Grundy pueden agarrar un coche que hay en la calle y golpearnos con él, pero personajes ágiles como Nightwing o Batman, lo usarán para tomar impulso y atacar al rival). El diseño de los personajes de DC va más acorde a los cómics recientes y la estética general intenta ser realista y oscura. En 2017 apareció la secuela *Injustice 2*, que continuó con la historia del primero y expandió el plantel jugable. También existen juegos de *Injustice* para móviles y para Arcade.



Siguiendo con la “temática justiciera”, existen varios juegos de la Liga de la Justicia donde Superman es uno de los personajes jugables, por ejemplo en Game Boy Advance tenemos *Justice League Injustice For All* (2002) y *Justice League Chronicles* (2003), también apareció *Justice League Heroes: The Flash* (2006), donde el protagonismo recaía sobre el velocista, dejando a los otros héroes como secundarios.



Otro juego llamado *Justice League Heroes* apareció en 2006 para PS2, PSP, Xbox y Nintendo DS, y aunque dependiendo de la versión que juguéis hay diferencias, en todos los juegos aparece Superman como personaje jugable. También existe un arcade llamado *Justice League Heroes United* lanzado en 2009.



Y me gustaría terminar el especial mencionando una saga de juegos, donde los héroes de DC se han lucido más que en ninguna otra y esa es la saga *LEGO BATMAN* (y otros juegos de *LEGO* con personajes de DC Comics), donde la popular marca de juguetes representa a muchísimos personajes del cómic en unos juegos sencillos pero muy divertidos, donde cada héroe ha de usar sus habilidades para poder ir prosperando en la historia.

En el primer *LEGO Batman* (2008) no aparece Superman, pues gira en torno al héroe de Gotham y sus villanos, pero a partir de *LEGO Batman 2: DC Superheroes* (2013) y *LEGO Batman 3: Beyond Gotham* (2014) la cantidad de personajes jugables se disparó incluyendo a muchos de la franquicia Superman (y diferentes versiones del Hombre de Acero), incluso tuvieron el detalle de añadir el tema musical de Superman creado por John Williams para *Superman: The Movie*. Años más tarde apareció *DC Super Villains* (2018) donde la historia se centra en los villanos, pero igualmente podemos controlar a héroes, entre los cuales se encuentra Superman en diferentes versiones, así como otros personajes relacionados con el Hombre de Acero, como Supergirl, Superboy o Krypto.



Y con esto doy por concluido este Súper especial dedicado al Hombre de Acero, donde he tratado de repasar toda la historia de Superman dentro y fuera del cómic, de la manera más sencilla posible. Espero que lo hayáis disfrutado, nos vemos en el próximo número, que será el último de esta revista ¡Hasta pronto!

Skullo

STAFF



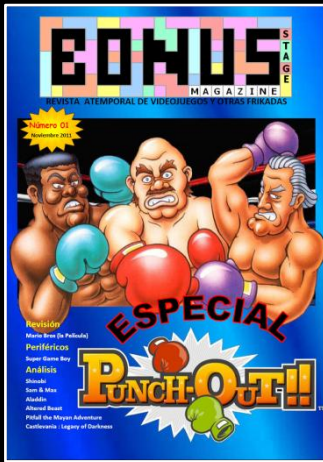
Skullo (Martín Fernández): Redacción, dirección y maquetación.

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

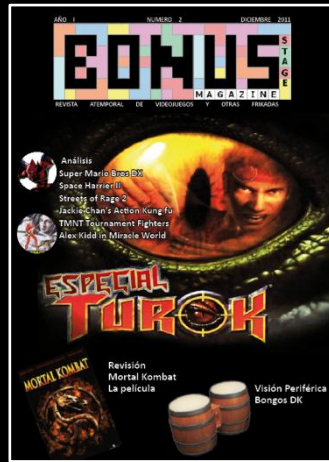
Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo. ¡Es muy sencillo!

The screenshot displays the Bonus Stage Magazine website. At the top, there is a navigation bar with the logo 'BONUS STAGE MAGAZINE' and several magazine covers. Below the navigation bar, there is a main content area with a large image of a magazine cover titled 'JURASSIC PARK ESPECIAL'. To the right of the main content, there is a red-bordered box containing a subscription form. The form has the following text: 'Introduce tu email para seguir más fácil y poder recibir lo último en la red.', 'Oculto a otros 21 seguidores', a text input field, and a 'Suscribir' button. Below the form, there is a section titled 'PREVIOUS BLOG ARTS' with a list of previous blog posts and their dates. At the bottom right, there is a section titled 'ARCHIVOS' with a list of dates from 2010 to 2017.

Y no olvidéis leer los números anteriores:



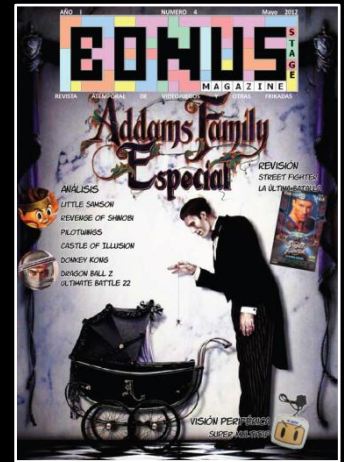
#01 Especial Punch Out!
Noviembre 2011 (36 págs.)



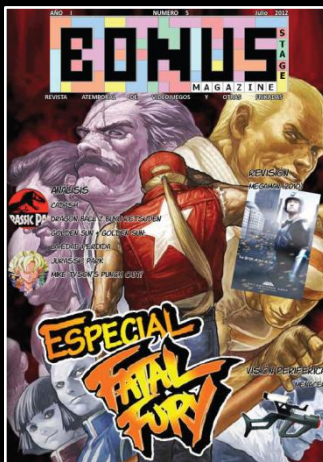
#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



#04 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



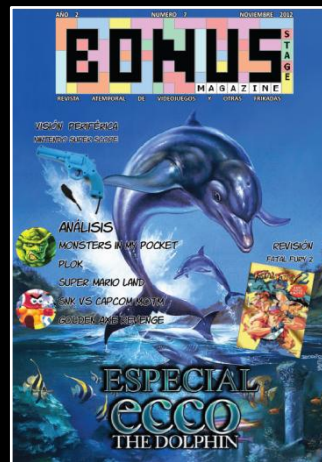
#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



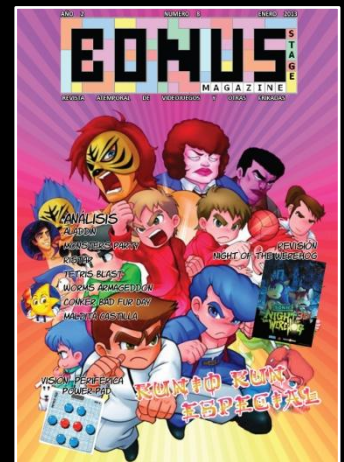
#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



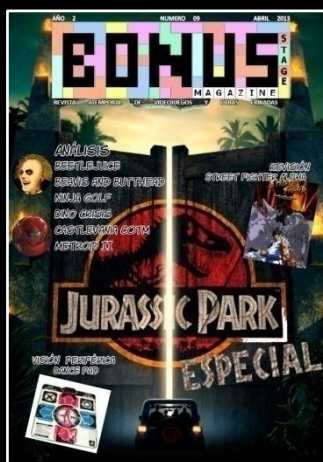
#06 Esp. EarthwormJim
Septiembre 2012 (45 págs.)



#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)



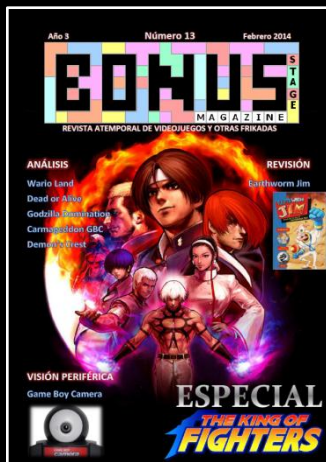
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 páginas)



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



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



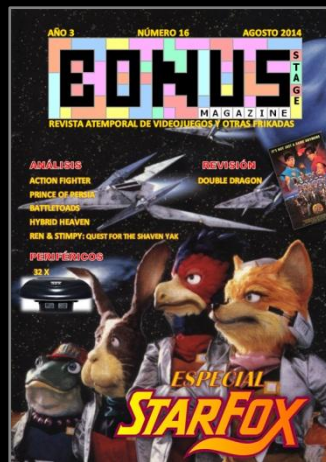
#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)



#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)



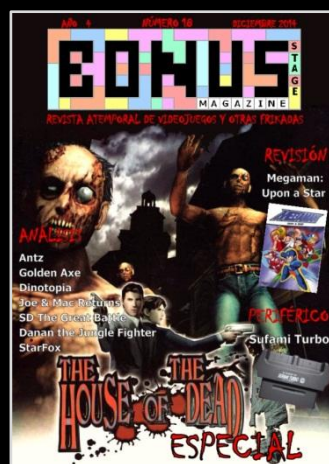
#15 Esp. Jojo's Bizarre Adventure
Junio 2014 (66 páginas)



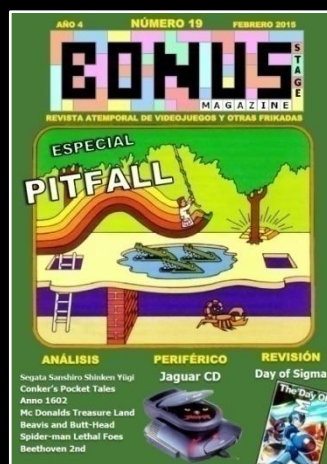
#16 Especial Starfox
Agosto 2014 (61 páginas)



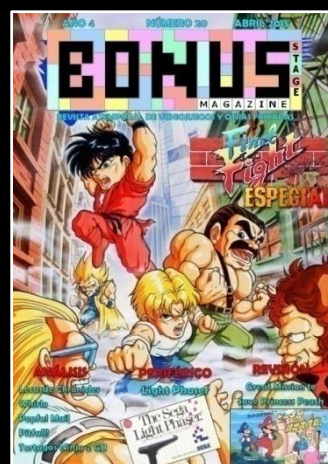
#17 Especial Clayfighter
Octubre 2014 (60 páginas)



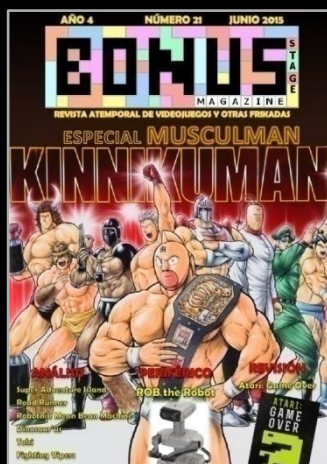
#18 Esp. House of the Dead
Diciembre 2014 (73 páginas)



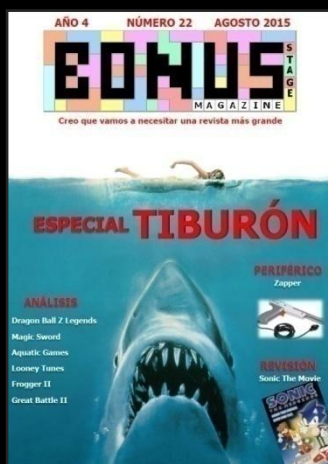
#19 Especial Pitfall
Febrero 2015 (59 páginas)



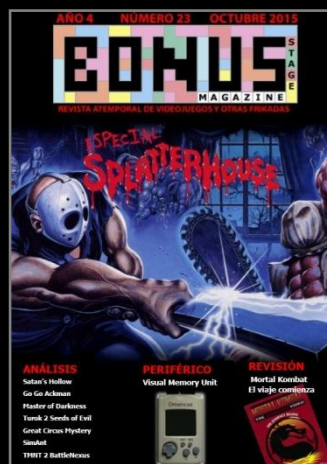
#20 Especial Final Fight
Abril 2015 (58 páginas)



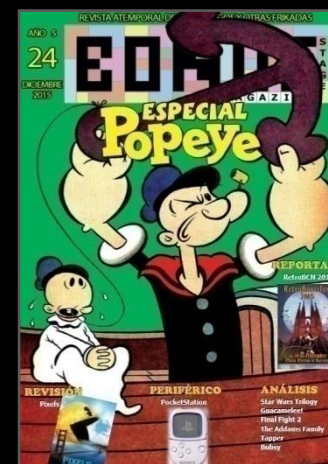
#21 Especial Musculman
Junio 2015 (61 páginas)



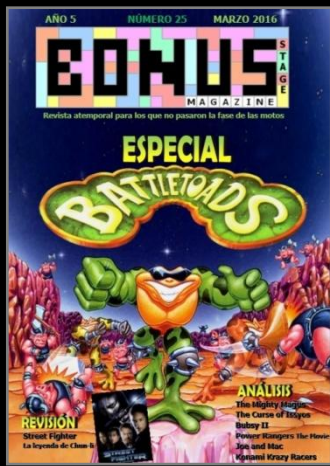
#22 Especial Tiburón (Jaws)
Agosto 2015 (51 páginas)



#23 Especial Splatterhouse
Octubre 2015 (49 páginas)



#24 Especial Popeye
Diciembre 2015 (58 páginas)



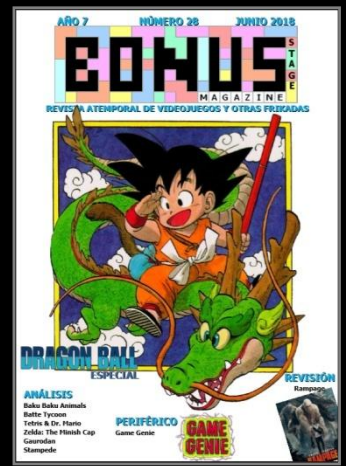
Nº 25 Especial Battletoads
Marzo 2016 (64 páginas)



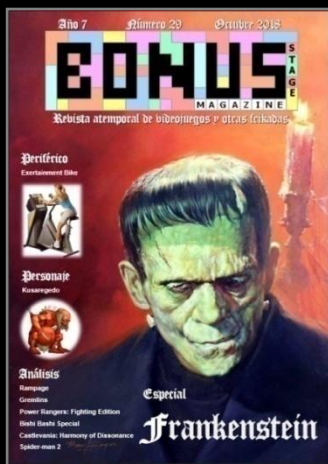
Nº 26 Esp. Marvel VS Capcom
Diciembre 2016 (55 páginas)



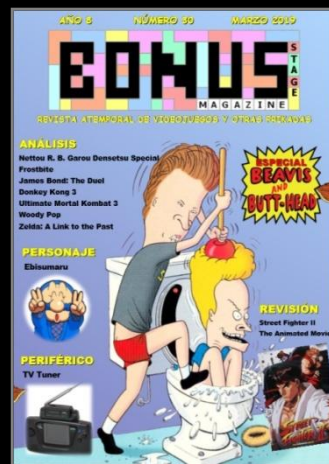
Nº 27 Especial Trolls
Septiembre 2017 (49 páginas)



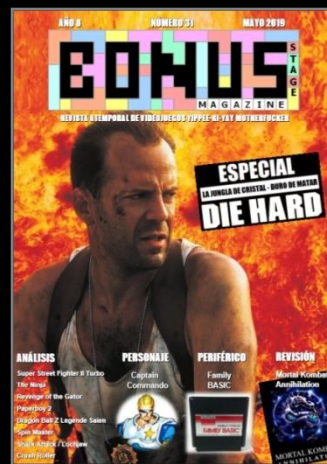
Nº 28 Especial Dragon Ball
Junio 2018 (53 páginas)



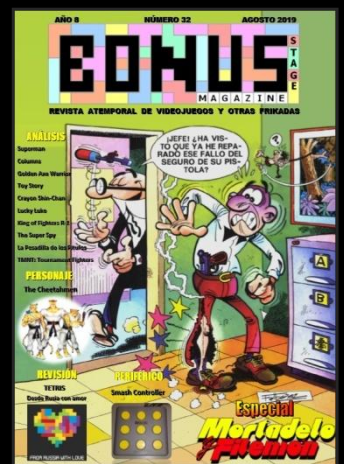
Nº 29 Especial Frankenstein
Octubre 2018 (81 páginas)



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



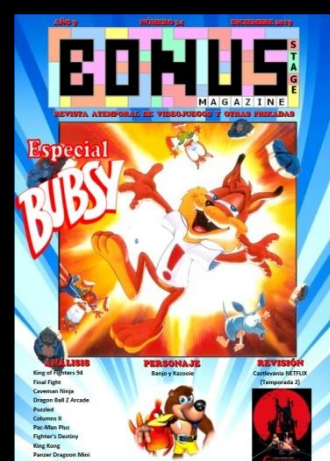
Nº31 Especial DIE HARD
Mayo 2019 (69 páginas)



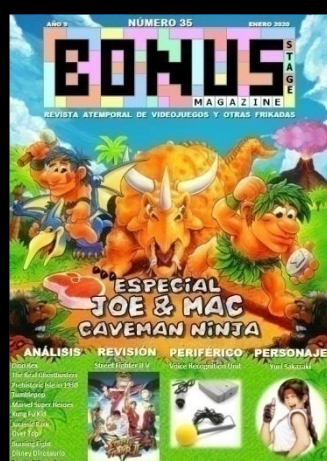
Nº32 Esp. Mortadelo y Filemón
Agosto 2019 (83 páginas)



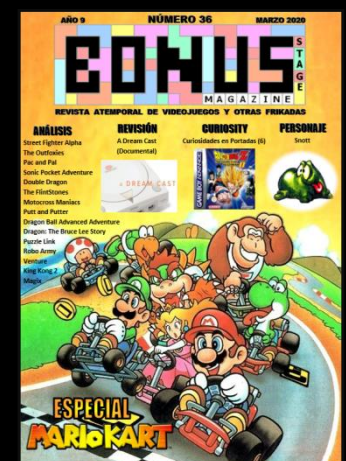
Nº 33 Esp. Evil Dead
78 páginas – Octubre 2019



Nº 34 Especial Bubsy
89 páginas – Diciembre 2019



Nº 35 Especial Joe & Mac
70 páginas – Enero 2020



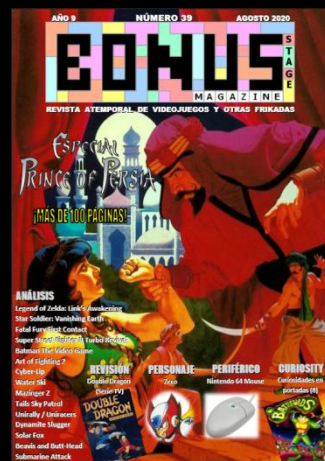
Nº 36 Especial Mario Kart
85 páginas – Marzo 2020



Nº 37 Especial Hulk
94 páginas – Abril 2020



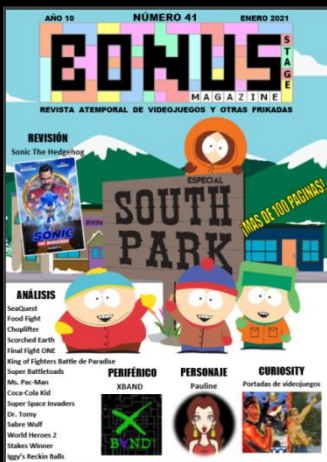
Nº 38 Especial Compati Hero
102 páginas – Julio 2020



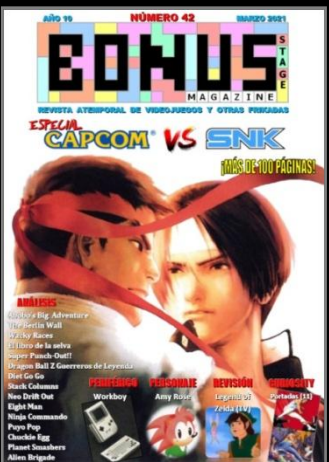
Nº 39 Esp. Prince of Persia
101 páginas – Agosto 2020



Nº 40 Especial Gremlins
101 páginas – Noviembre 2020



Nº 41 South Park
104 Pags - Enero 2021



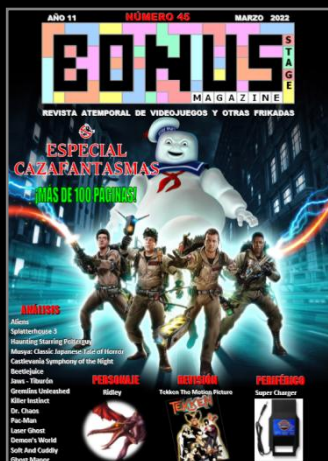
Nº42 Capcom Vs SNK
104 Pags – Marzo 2021



Nº 43 Especial King Kong
111 Pags - Agosto 2021



Nº 44 Especial Columns
107 Pags - Septiembre 2021



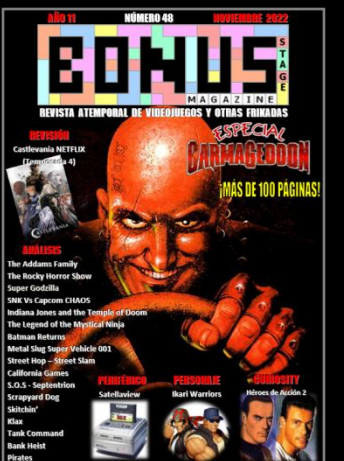
Nº 46 Esp. Cazafantasmas
104 Páginas - Marzo 2022



Nº 46 Especial Rampage
102 Páginas - Junio 2022



Nº 47 Esp. MicroMachines
106 Páginas - Agosto 2022



Nº 48 Esp. Carmageddon
108 Pags. - Noviembre 2022

NO OS PERDÁIS EL PRÓXIMO NÚMERO ¡PUES SERÁ EL ÚLTIMO!

SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS



1- EL DESCONOCIDO

El desconocido proviene del videojuego *Indiana Jones and the Temple of Doom* para arcade.

2- LA SOMBRA

La sombra es Wolfgang Krauser de los *Real Bout Fatal Fury*.



3- EL ERROR



El error está en que falta en los colores del protagonista

BOHUS

S
T
A
G
E

M A G A Z I N E

NÚMERO 49

Marzo 2023

