

# EDITHS STAGE MAGAZINE

REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS

## ANÁLISIS

Street Fighter Alpha

The Outfoxies

Pac and Pal

Sonic Pocket Adventure

Double Dragon

The FlintStones

Motocross Maniacs

Putt and Putter

Dragon Ball Advanced Adventure

Dragon: The Bruce Lee Story

Puzzle Link

Robo Army

Venture

King Kong 2

Magix

## REVISIÓN

A Dream Cast  
(Documental)



## CURIOSITY

Curiosidades en Portadas (6)



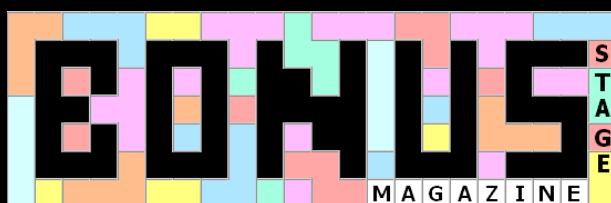
## PERSONAJE

Snott



**ESPECIAL  
MARIO KART™**

# Número 36 – Marzo 2020



## ÍNDICE



**Editorial** por Skullo ..... 03

### Análisis

**Venture** por Skullo ..... 04  
**Pac and Pal** por Skullo ..... 06  
**King Kong 2** por Skullo ..... 09  
**Double Dragon** por Skullo ..... 12  
**Motocross Maniacs** por Skullo ..... 15  
**Robo Army** por Skullo ..... 18  
**Putt and Putter** por Skullo ..... 21  
**The Flintstones** por Skullo ..... 23  
**Dragon: The Bruce Lee Story** por Skullo ..... 26  
**Magix** por Skullo ..... 28  
**The Outfoxies** por Skullo ..... 30  
**Street Fighter Alpha** por Skullo ..... 33  
**Puzzle Link** por Skullo ..... 36  
**Sonic Pocket Adventures** por Skullo ..... 38  
**Dragon Ball Advance** por Skullo ..... 41  
**Pausatiempos** por Skullo ..... 46

### Revisión

**A Dream Cast (Documental)** por Skullo ..... 47

### Personaje

**Snott** por Skullo ..... 50

### Curiosity

**Curiosidades en portadas (6)** por Skullo ..... 53

### Especial

**Mario Kart** por Skullo ..... 57

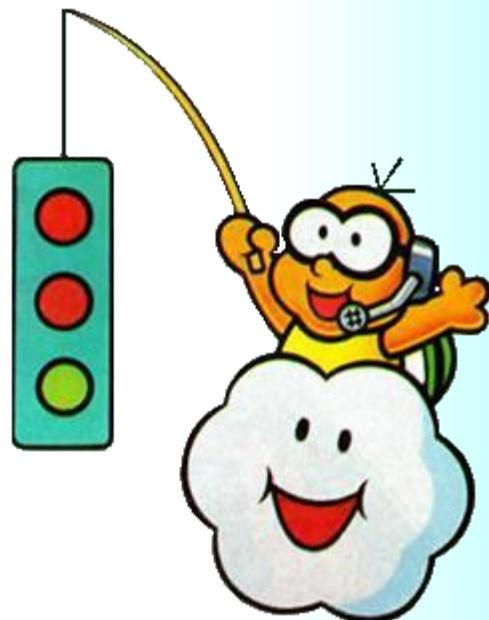
Maquetación: Skullo

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

Y tras bastante tiempo planeándolo, por fin he podido encontrar tiempo para hacer un especial dedicado a Mario Kart y todo lo que trajo consigo, ya que además de repasar la saga de Nintendo, también he escrito una introducción donde comento la enorme cantidad de juegos que se basaron en ella (con mayor o menor suerte).

Si a esto le sumamos que en este número hay 15 juegos analizados (inuevo récord!) y se mantienen casi todas las secciones: Revisión (esta vez es un documental), Curiosity (continuamos con las curiosidades en portadas), Personaje (hablaré de Snott, un personaje que muchos conocen, pero pocos recuerdan) y los ya clásicos, Pausatiempos para aquellos que quieran perder un ratito poniendo a prueba sus conocimientos en juegos retro. En total más de 80 páginas.



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

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

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

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

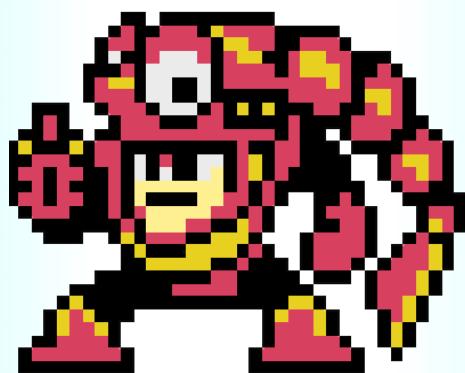
Espero que disfrutéis de este número y que os sirva para olvidaros de las calamidades del mundo real.

## ¡ El ataque de Gambaman !

### FE DE ERRATAS o ERRORES

En el **número 34** de esta revista hay una errata en el análisis de **Panzer Dragoon Mini** de Game Gear.

En la página 26 pone que es un juego **para 1 o 2 jugadores**, cuando en realidad **solo es para un jugador**.



Skullo

# VENTURE

**Plataforma:** Atari 2600

**Jugadores:** 1

**Género:** Acción, Aventura

**Desarrollado por:** Comavid

**Año:** 1982

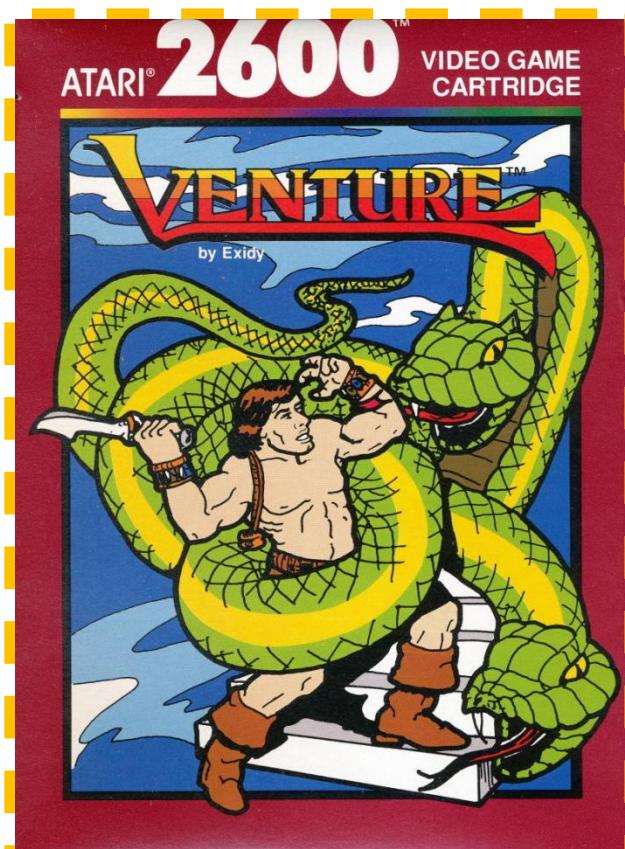
En 1981 Exidy lanzó un arcade donde controlábamos a una sonriente cara redonda llamada Winky, en su búsqueda de tesoros, que encontrará en diversas habitaciones donde también le esperan enemigos.

Este juego tuvo versiones para ColecoVision, IntelliVision y Atari 2600, siendo esta última la que voy a comentar a continuación.

## GRÁFICOS

Cuando piensas en gráficos tipo Atari, te vienen a la cabeza imágenes como las que veréis jugando a este juego: fondos negros, personajes muy sencillos de un solo color y paredes cuadradas sin ningún tipo de detalle.

Hay que agradecer algunos detalles como que haya diferentes tipos de enemigos, que nuestro protagonista sea una cara sonriente (en las habitaciones, porque en el mapa es un punto minúsculo que podemos tardar un rato en ver) o que haya un par de mapas distintos. Sin embargo, nada sobresale de lo habitual en Atari 2600.



En una habitación tratando de llegar al cofre del tesoro



Nuestro personaje es un punto minúsculo en el mapa

## SONIDO

Pocos efectos de sonido, pero correctos. En la pantalla de mapa la “música” es un zumbido inquietante y dentro de las habitaciones no hay música que nos acompañe y solo escucharemos efectos de sonido, que son correctos.



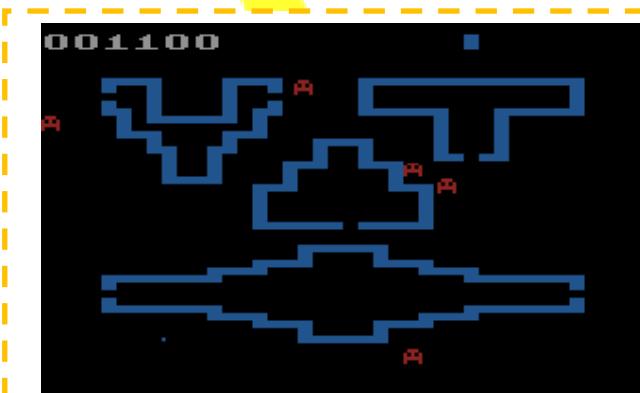
En esta habitación las paredes se mueven para aplastarnos

## JUGABILIDAD

Aquí llega la parte más interesante del juego. Nosotros controlamos a un punto que tendremos que mover por el mapa evitando los enemigos con el objetivo de introducirnos en las habitaciones. Dentro de cada habitación nuestro personaje tendrá que recoger un ítem y evitar (o disparar) a los enemigos. Si tardamos mucho en salir de la habitación aparecerá un enemigo que irá a por nosotros (es mejor retirarse que tratar de esquivarlo o hacerle frente). Cuando hayamos conseguido el ítem de una habitación no podremos volver a entrar en ella, de manera que tendremos que volver al mapa principal e introducirnos en las otras (el orden lo decidimos nosotros).

En cuanto tengamos todos los ítems de un mapa, pasaremos al siguiente, que mantendrá la jugabilidad pero con una dificultad más elevada.

El control es bueno, pero puede traicionarnos si no somos cuidadosos, ya que nuestro personaje se puede quedar atascado en pasillos o esquinas si una parte de él entra en contacto con las paredes, lo cual hace que sea primordial colocarlo bien antes de correr (esto es más fácil de decir que hacer, porque en la mayoría de situaciones estaremos corriendo por nuestra vida).



Segundo mapa



A punto de morir al tratar de conseguir la llave

## DURACIÓN

Tenemos 3 vidas (representadas con cuadrados en la parte superior de la pantalla) en las cuales hemos de conseguir el máximo número de objetos para aumentar nuestra puntuación. Debido a su simple jugabilidad y el hecho de que podamos elegir el orden de las habitaciones de cada mundo, puede que nos apetezca volver a echar unas partidas de tanto en tanto.

## CONCLUSIÓN

*Venture* puede que no sea muy llamativo gráficamente, pero jugablemente es bastante interesante y es muy posible que se os pasen las horas sin que os deis cuenta mientras tratáis de llegar al siguiente mapa. Si os gustan los juegos de Atari 2600 deberíais probarlo.

Skullo



# PAC AND PAL



**Plataforma:** Arcade

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Habilidad, Arcade

**Desarrollado por:** Namco

**Año:** 1983 (Japón)

Un año después de que Namco continuase el *Pac-Man* original con *Super Pac-Man*, al mismo tiempo que Midway lo hacía con sus propias secuelas como *Ms. Pac-Man* y *Pac-Man Plus*, apareció *Pac and Pal*, que se convertiría en uno de los últimos Pac-Mans clásicos que usaban la idea y los gráficos del *Pac-Man* original.

En este juego se introdujo a un nuevo personaje llamado Miru, que es un fantasma verde con un lacito rosa y que pululará por el escenario al mismo tiempo que Pac-Man y los fantasmas. Cuando se plantearon lanzar el juego fuera de Japón, tenían la idea de cambiar a Miru por el perro de Pac-Man (que aparecía de la serie de animación) pero eso no sucedió, quedando este juego como exclusivo de Japón hasta que aparecieron los recopilatorios de Namco para consolas.

## GRÁFICOS

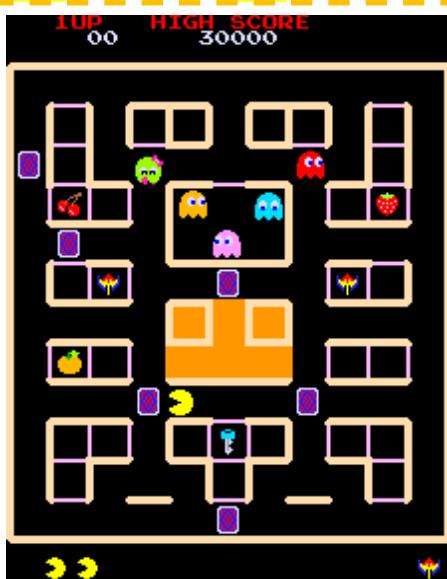
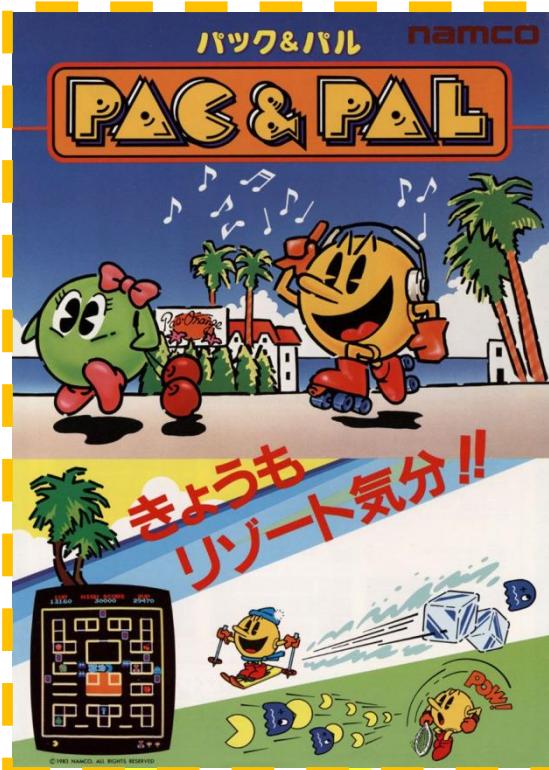
En un primer vistazo nos daremos cuenta que el juego sigue usando gráficos del primer juego de la saga, lo cual le da un aspecto poco sorprendente. Sin embargo hay algunos añadidos, como la propia Miru, los nuevos ítems (hablaré de ellos más adelante) nuevas animaciones para los fantasmas o que el laberinto ahora tenga un aspecto diferente.

Así que, aunque los gráficos no sorprendan, hay suficientes cambios como para no confundirlo con el primer *Pac-Man*. Por otro lado, las escenas entre niveles donde veíamos a Pac-Man y a los fantasmas haciendo tonterías han desaparecido, una pena.

## SONIDO

Algunos de los clásicos sonidos del *Pac-Man* original han vuelto, eso tampoco sorprende y además es previsible si tenemos en cuenta que en las otras secuelas también aparecían. Debido a los cambios que hay en la jugabilidad, se han añadido nuevos sonidos que encajan muy bien con el resto.

Lo que sí es llamativo es la aparición de música mientras jugamos, un “lujo” que amenizará nuestras partidas. Es cierto que solo hay dos músicas, (la del nivel normal y la de los niveles de bonus) pero aún así, se agradecen.



Gráficos reciclados, pero nuevas posibilidades

## JUGABILIDAD

Llegamos al punto donde *Pac and Pal* se diferencia de otros juegos de la franquicia.

Por un lado tenemos el control clásico de Pac-Man y la necesidad de movernos por el laberinto evitando a los fantasmas y por otro las nuevas mecánicas para completar el nivel.

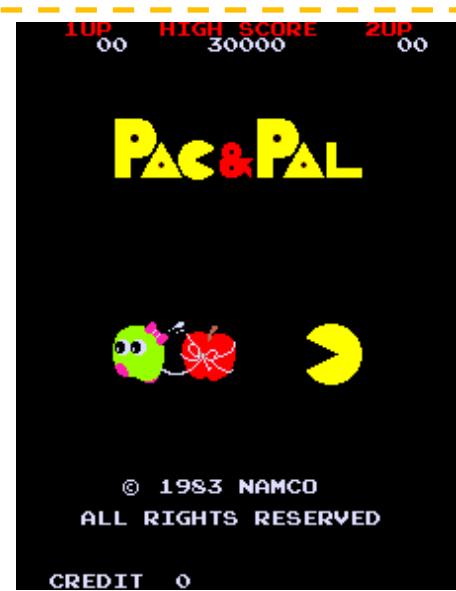
La meta de este juego es comernos todos los ítems que haya en la pantalla, pero para poder hacerlo tenemos que abrir las puertas que los mantienen cerrados, la manera de hacerlo será tocar cartas que hay por el nivel, ya que al girarlas abrirán la puerta del ítem que marcan.

El hecho de que la carta y el ítem puedan estar en sitios totalmente opuestos del nivel hace que tengamos que ser muy cuidadosos al respecto.

Algunos de los ítems cambiarán a Pac-Man de color y le darán habilidades especiales para atacar a los fantasmas (disparar rayos, notas musicales...) siendo ese el añadido más atractivo del juego en cuanto a novedades jugables.

¿Y qué pasa con Miru? Pues veréis, su misión en el juego es robar los ítems que estén accesibles y arrastrarlos hacia la casa de los fantasmas para hacerlos desaparecer, lo cual nos lleva a la situación de que este personaje, en lugar de ser nuestro compañero, parece que trabaja para los fantasmas. No me entendáis mal, Miru no nos matará ninguna vida, pero tampoco nos ayuda con sus actos, así que creo que es más un problema que una solución.

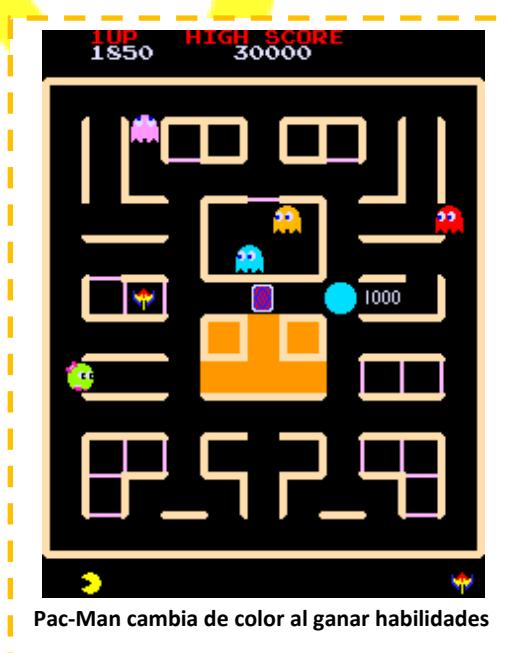
Los controles son correctos, aunque los cambios en jugabilidad y las nuevas habilidades de Pac-Man requieren algo de paciencia, ya que además de estar atentos para ver que ítem habéis liberado girando cartas, tenéis que echarle un ojo a Miru para que no os lo robe.



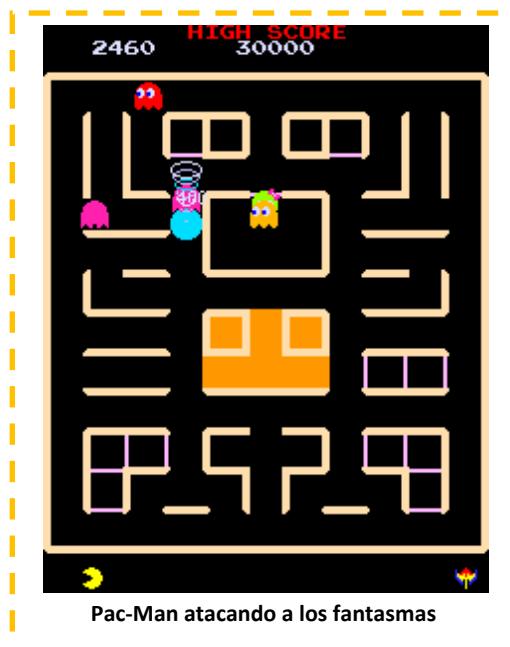
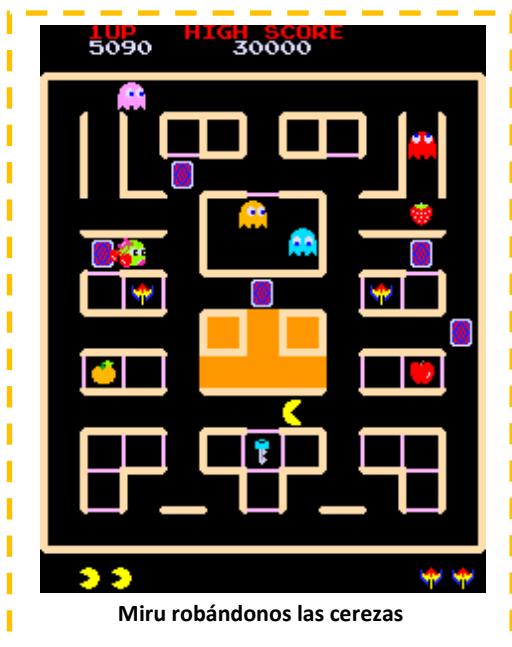
Pantalla de título



Girando cartas abriremos las puertas



Pac-Man cambia de color al ganar habilidades



## DURACIÓN

La jugabilidad de *Pac-Man* se mantiene hasta cierto punto, y los cambios en las mecánicas jugables nos harán cambiar la mentalidad a la hora de enfrentarnos a los fantasmas para superar el nivel.

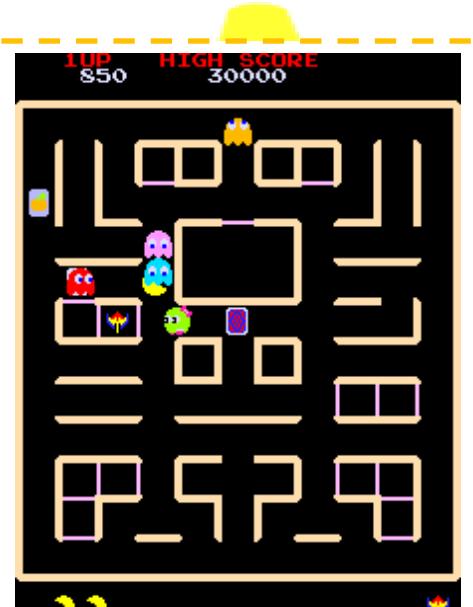
Si nos hacemos a los ítems y soportamos los “actos vandálicos” de Miru, el juego puede volverse muy interesante y ahí es donde su duración se multiplica tanto como la de cualquier *Pac-Man* clásico, ya que básicamente repetiremos los niveles con mayor dificultad con el objetivo de superar nuestro récord.

También tenemos un modo a dos jugadores, pero lamentablemente es por turnos, de manera que solo sirve para que nos piquemos con algún amigo a ver quien hace más puntos. Habría estado bien que el modo a dobles fuese simultaneo, con un jugador controlando a Pac-Man y otro a Miru (haciendo algo similar a lo visto en *Devil's World*, el *Pac-Man* de Nintendo).

## CONCLUSIÓN

*Pac and Pal* tiene la esencia de un *Pac-Man* clásico, pero su jugabilidad se ha alejado tanto del original que requiere cierta paciencia para poder ser disfrutado. En ese sentido se parece bastante a *Super Pac-Man*, pero considero que ese juego es más divertido y accesible que *Pac and Pal*.

Creo que este juego lo disfrutarán todos aquellos que adoren los viejos juegos de arcade y los fans de *Pac-Man* que estén cansados del original y de las secuelas que continuaron la tradición de comer puntos (*Ms. Pac-Man*, *Pac-Man Plus* y *Jr. Pac-Man*).



Skullo

# KING KONG 2

## Ikari no Megaton Punch

**Plataforma:** NES/Famicom

**Jugadores:** 1

**Género:** Acción, Aventura

**Desarrollado por:** Konami

**Año:** 1986 (Japón)



*King Kong 2: Ikari o Megaton Punch* es la versión videojuego de la película *King Kong Lives* de 1986 (que en Japón se llamó *King Kong 2*). En dicha película, Kong había sobrevivido tras caer de las Torres Gemelas (evento que sucedía en el remake de *King Kong* de 1976), pero quedó tan herido que los científicos tienen que operarlo e introducirle un corazón artificial, para lo cual necesitarían sangre como la de Kong. Curiosamente se encuentra a una gorila gigante en Borneo, de manera que la capturan para poder usar su sangre en la transfusión. Obviamente, el hecho de tener dos gorilas gigantes ocasiona más problemas que otra cosa, pero esa es la gracia de la película.

Este juego toma la historia de *King Kong Lives* muy superficialmente, aparecen ambos gorilas y en la introducción se referencia el trasplante de corazón de Kong, pero por lo demás, lo que vemos en el juego no tiene absolutamente nada que ver con la película. En cualquier caso, nuestra misión es encontrar las llaves para rescatar a Lady Kong.

### GRÁFICOS

Las ilustraciones que vemos en la introducción, el final y las escenas que aparecen al eliminar a un jefe, dejan claro que el apartado gráfico del juego no busca ningún tipo de realismo o parecido con la obra original, ya que Kong y Lady Kong aparecen como si fuesen dibujos animados, de hecho Kong se parece mucho al Donkey Kong original.

Los enemigos que pueblan los niveles son tremadamente aleatorios, desde tanques y torretas militares, a bolas gelatinosas, orcas, mariposas gigantes, bolas con pinchos, cuadrados de colores, siluetas humanas gigantes... una auténtica locura. Los jefes de nivel también son bastante raros, pero se ven muchísimo mejor y resultan menos extravagantes debido a que muchos son animales.

Los escenarios son bastante variados, hay montañas, mares, bases militares, ciudades... un laberinto lleno de calaveras y una base espacial futurista en el espacio exterior (no sé, eso es lo que parecen). La calidad de los escenarios es muy variable, algunos se ven genial y otros son bastante confusos y feos.



Acción y aventura a vista de pájaro

## SONIDO

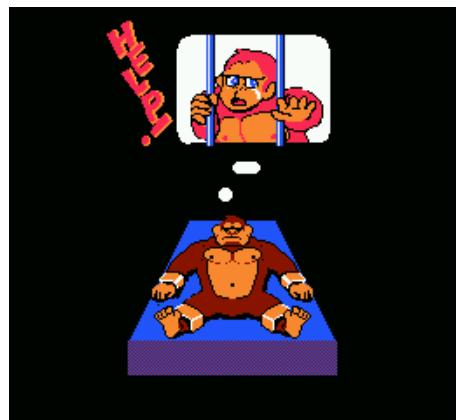
Los sonidos son muy sencillos y se olvidan fácilmente. Las músicas no están nada mal, (Konami siempre ha contado con buenos compositores), acompañan la acción y no molestan, pero creo que no encajan demasiado con este juego. Quizás habría quedado mejor usar músicas que imitasen tambores y ritmos africanos en los primeros niveles y músicas lentas con aire catastrofista en los siguientes.

## JUGABILIDAD

Vemos a Kong desde una vista aérea, y podemos moverlo libremente por el escenario para alcanzar las esquinas de la pantalla y así poder explorar el resto del nivel (no hay scroll). Kong puede saltar (al caer puede aplastar a algunos enemigos y elementos del escenario) y dar puñetazos o lanzar piedras (se usa SELECT para elegir tipo de ataque).

Al eliminar enemigos aparecerán ítems comunes, como corazones o piedras que aumentan nuestra vida y nuestra reserva de piedras. Si vamos destruyendo elementos del escenario encontraremos más ítems, como el logo de Konami (aparecerá Konami Man y nos llenará la vida si lo tocamos), Moais (una vida extra) mejoras de corazón (aumentará en 100 puntos nuestra vida) mejoras de piedras (aumentará el máximo de piedras que podemos llevar) poción (harán más ágil a Kong) entre muchos otros. Si pausamos el juego veremos un menú donde se nos indicará la vida máxima de Kong, su máximo de piedras, el número de llaves que llevamos y el mundo en el cual estamos. Algunos de esos ítems se encuentran en habitaciones secretas, a las cuales accedemos por puertas (muchas de ellas ocultas). Buscar y explorar todas las puertas es nuestra principal misión, ya que además de esconder los ítems más suculentos, también nos darán acceso a los mundos siguientes y a los jefes.

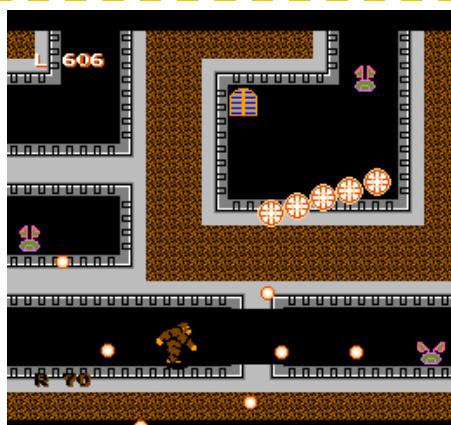
Dicho de otro modo, si estamos en el mundo 1 y matamos al jefe, obtendremos una llave (necesaria para liberar a Lady Kong) pero no pasaremos al mundo 2 automáticamente. En lugar de eso, tendremos que rebuscar en el mundo 1 alguna puerta que nos permita pasar al siguiente y así con todos los mundos. Esto puede ser muy confuso, ya que en un mundo puede haber varias puertas que nos lleven a varios mundos diferentes o nos dejen en diferentes zonas del mismo mundo, con lo cual podemos creer que hemos cambiado de mundo, pero en realidad no es así, o también puede ser que avancemos varios mundos hacia adelante o hacia atrás. Como todas las puertas son iguales, nunca sabremos donde nos estamos metiendo hasta que lo hayamos hecho (al menos podemos regresar a donde estábamos usando la misma puerta)



Introducción del juego



Kong arrasando la ciudad



Algunos mundos son laberínticos



Rebuscando puertas ocultas para avanzar



Peleando contra un jefe

A simple vista parece que nos encontramos ante un juego de acción, donde solo tenemos que ir arrasando a los enemigos y llegar hasta el jefe de nivel, pero en lugar de eso nos encontramos con que todos los mundos están conectados entre sí y nosotros tendremos que rebuscar lo suficiente como para poder llegar a todos ellos para eliminar a los jefes y poder liberar a Lady Kong en el último de ellos. La idea es buena, pero la ejecución es tremadamente confusa y cuesta bastante entender lo que está pasando, salvo que ya lo sepas.

El control es bastante bueno (podemos lanzar piedras y saltar incluso en diagonal) pero es uno de esos juegos donde has de acercarte poco a poco a los enemigos para evitar chocas con ellos y recibir daño, lo cual es un verdadero problema al principio del juego, que es cuando menos vida tenemos. Los saltos también pueden ser muy puñeteros, porque si nos caemos al vacío, perderemos una vida (y nos tocará empezar desde el principio del nivel).

## DURACIÓN

Hay 9 niveles, todos ellos llenos de enemigos y elementos decorativos listos para ser destruidos y así lograr encontrar puertas e ítems. El juego puede ser completado en poco más de treinta minutos, pero para lograrlo tienes que echarle muchas horas, porque has de buscar las puertas ocultas para derrotar a los jefes, encontrar las mejoras de Kong y encontrar los atajos que te permitan completar los mundos sin saltarte ninguno y sin equivocarte.

Si la duración del juego es relativa, la dificultad para sobrevivir también lo es, ya que aunque es cierto que los enemigos son constantes y algunos pueden eliminar a Kong rápidamente, nuestra habilidad para continuar sin morir dependerá de si hemos sido capaces de encontrar suficientes mejoras para Kong (sobretodo las que aumentan 100 puntos la vida de Kong y las que aumentan el máximo de piedras que podemos tener).

Es un juego que ofrece bastantes horas de entretenimiento, entre la enorme cantidad de ítems ocultos y el hecho de poder completar el juego haciendo los mundos de manera desordenada, estaremos entretenidos mucho rato, siempre y cuando no nos cansemos de su básica jugabilidad o de dar vueltas sin saber a dónde vamos a llegar.

## CONCLUSIÓN

*King Kong 2* es un juego difícil de recomendar. Su toque de aventura hace que podamos disfrutarlo en el orden que queramos y nos obliga a rebuscar secretos para mejorar a Kong y progresar en el juego, pero al mismo tiempo resulta muy confuso a la hora de movernos entre niveles y un tanto repetitivo en cuanto a jugabilidad.

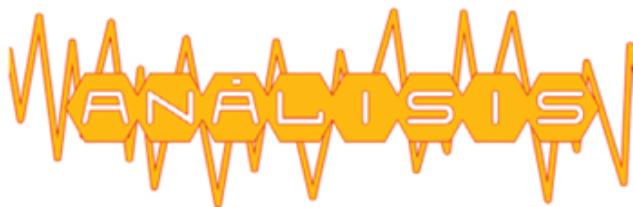
Hay que admitir que mientras más juegas más agradable se hace, porque al ir encontrando ítems vas fortaleciendo a Kong y puedes avanzar rápidamente arrasando sin preocuparte demasiado. Pero aun así, sigue pareciéndome un juego difícil de recomendar, es demasiado simple para los amantes de las aventuras y demasiado complejo para los que busquen un juego de acción con Kong machacando edificios y enemigos.



¿Kong en el espacio exterior?



Recolección de llaves para salvar a Lady Kong



# DOUBLE DRAGON

**Plataforma:** Arcade

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Beat' em up

**Desarrollado por:** Technos Japan

**Año:** 1987

La ciudad ha sido arrasada por la delincuencia y la joven Marian ha caido en las garras del malvado líder de la banda local, de manera que los hermanos Dragón, Billy y Jimmy Lee deciden limpiar su ciudad y rescatar a Marian a puñetazo limpio.

Así de simple es la historia de este juego, que en sus primeras versiones nos contaba que el mundo había quedado mermado tras una guerra, situandolo en un escenario similar a las películas de *Mad Max* o al manga *Hokuto no Ken* (*El puño de la estrella del norte*).

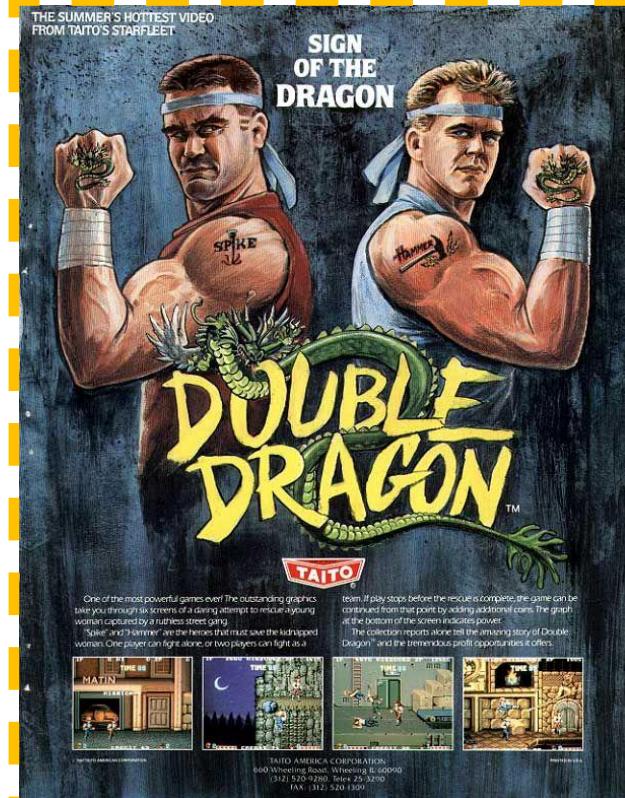
Technos Japan ya había lanzado en 1986 *Renegade* (que fue el inicio de la *Kunio Kun*), y *Double Dragon* tomó algunos de los elementos que gustaron de ese juego y cambió otros tantos para darle un empujón al género beat'em up, de manera que los hermanos Billy y Jimmy pasaron a convertirse en los más populares del género y en las estrellas de Technos Japan en occidente (en Japón la saga *Kunio Kun* era mucho más popular, tal y como expliqué en el número 08 de esta revista).

*Double Dragon* fue un juego importante para su género y debido a su popularidad fue llevado a muchas consolas y ordenadores del momento (NES, Master System, Spectrum, Amstrad, Commodore...) con resultados muy variables. La popularidad de esta saga empezó a caer debido a que sus secuelas añadieron cambios que no gustaron a todo el mundo y sobre todo, a la aparición de juegos mejores por parte de la competencia, como *Final Fight* de Capcom.

## GRÁFICOS

Para ser un juego de 1987 sus gráficos no son nada malos. Los personajes son grandes, los escenarios intentan aportar variedad tanto en temática, como en su paleta de colores y tienen algunos detalles muy llamativos (como las estatuas con lanza del último nivel).

La única pega que se me ocurre es la repetición constante de los mismos enemigos (algo habitual en esta clase de juegos) y aun así hay que concederle el mérito de tratar de variarlos con modificaciones en el color y aspecto para que no parezcan todos gemelos (cosa que consigue a medias).



Gráficos coloridos y personajes grandes



## SONIDO

Las composiciones son buenas, a día de hoy algunas de ellas son tremadamente míticas. Quizás la calidad del sonido no sea especialmente alta o algunas melodías suenan un tanto extrañas (una de ellas parece tocada con un Theremín) pero las melodías son pegadizas y variadas. Las voces son muy escasas y los sonidos de golpes son bastante gratificantes.

## JUGABILIDAD

Tenemos un botón para saltar y dos para golpear y si apretamos puñetazo y salto a la vez, nuestro personaje dará un codazo hacia atrás. Si presionamos dos veces hacia adelante, dará un cabezazo y si saltamos y pegamos haremos una patada voladora. Al golpear a los enemigos podemos agarrarlos para lanzarlos contra los demás.

Durante la partida encontraremos armas para usar cuerpo a cuerpo (látigo, bate de béisbol) y para lanzar (cuchillos, dinamita, cajas, barriles, rocas). Se agarran y usan con el botón de puñetazo, de manera que si queremos pegar a un enemigo y estamos al lado de un arma, nuestro personaje se agachará a por ella (y nos llevaremos los golpes del rival). Las armas aumentan nuestro rango de alcance ligeramente y son muy dañinas, pero tened en cuenta que si un rival nos derriba se nos caerá el arma que estemos usando y el rival irá a por ella para hacernos pagar el haber cometido tal error.



De primeras los controles son sencillos y fáciles de usar, pero mientras más avancemos en el juego nos daremos cuenta de algunos fallos concretos que podrían haber pulido, como por ejemplo, que el codazo sea extremadamente útil y si abusamos de él, podemos cargarnos casi toda la diversión del juego.

Aunque lo que realmente afecta de manera negativa la jugabilidad son las ralentizaciones que experimentaremos cuando aparezcan tres o cuatro enemigos en pantalla (dependiendo del tamaño de los mismos). Desconozco si estas ralentizaciones están en todas las versiones de arcade que tuvo este juego, pero yo siempre las he encontrado en las versiones que he probado.



## DURACIÓN

Hay cuatro misiones que podremos completar en media hora. No es un juego muy largo, aunque su dificultad es elevada y los enemigos son bastante brutos (salvo que abusemos de algunos golpes concretos). Es la clase de juegos que se pueden complicar si nos proponemos completarlos con un número limitado de créditos.

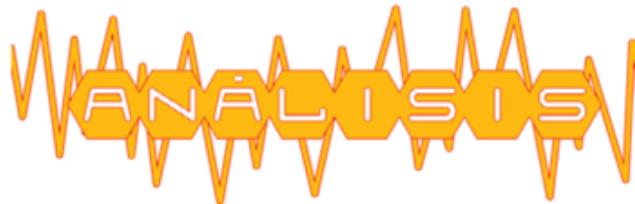
Su jugabilidad sencilla y su escasa duración pueden darle una segunda oportunidad, sobretodo si contamos con un amigo para ayudarnos.



## CONCLUSIÓN

*Double Dragon* sigue siendo divertido y agradable a la vista, pero hay que admitir que su brillo ha ido yendo a menos con el paso del tiempo. El hecho de haber sido superado por su secuela y por juegos de la competencia (como *Final Fight*) es innegable y quizás por eso cuesta tanto de recomendar, pero lo cierto es que sigue siendo muy divertido y una vez hemos apaleado a un par de enemigos, empezaremos a disfrutarlo sin darnos cuenta (hasta que empiece a ralentizarse).

Skullo



# MOTOCROSS MANIACS

**Plataforma:** Game Boy

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Carreras

**Desarrollado por:** Konami

**Año:** 1989 (Japón) 1990 (América) 1991 (Europa)

*Motocross Maniacs* es un juego que parece haber sido olvidado con el paso del tiempo, algo totalmente injusto si tenemos en cuenta que es uno de los juegos más adictivos y sencillos que tuvo Game Boy durante sus primeros años de vida.

Tal y como el título indica nos encontramos ante un juego de motocross, aunque cualquier realismo es dejado de lado para favorecer a la diversión, como veremos a continuación.



## GRÁFICOS

Todo el apartado gráfico es muy sencillo, la pantalla de título no tiene ningún tipo de alarde, durante la partida los fondos son blancos, todos los elementos del escenario se ven iguales en todas las carreras y los ítems son letras.

El sprite de nuestra moto es pequeño, pero convincente y los diferentes tipos de terreno (el normal y el que nos ralentiza) están diferenciados pese a la sencillez de ambos.

En resumen, tiene un apartado gráfico muy simple, pero es funcional a la hora de jugar.



## SONIDO

Hay bastantes sonidos, (el ruido de la moto, las piruetas, las caídas, el uso del turbo) y aunque todos son muy sencillos, están diferenciados con acierto y no molestan.

Las músicas están bastante bien, no llegan a la calidad de otras composiciones de Konami, pero siguen siendo agradables y pegadizas.



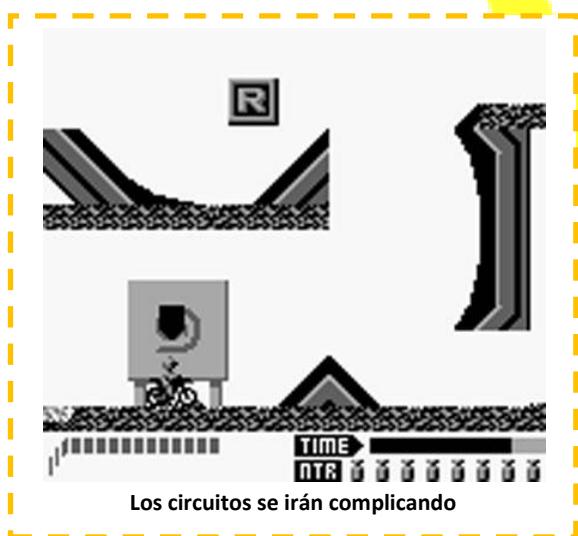
## JUGABILIDAD

Solo tenemos un botón para acelerar, un botón para usar el Nitro y la cruceta para marcar hacia donde se inclina la moto. Durante la partida veremos algunos obstáculos pequeños, como piedras (los evitaremos haciendo un caballito con la moto, presionando hacia atrás levemente) rampas (si son descendientes y venimos de una recta tendremos que inclinar la moto hacia adelante) y diferentes tipos de loopings en los cuales necesitaremos suficiente velocidad como para poder hacerlos sin problemas, especialmente en los ciertos más complejos.

Durante la partida encontraremos ítems, como la T (tiempo), la R (mejora nuestras ruedas para andar por tierra), la S (aumenta nuestra velocidad punta hasta que nos caigamos al suelo) y la N (aumenta el número de nitros). Los nitros pueden acumularse (podemos tener más de los que marca la pantalla) y encadenarlos unos detrás de otros, si saltamos bien con el nitro y hacemos volteretas el juego nos premiará con ítems que irán tras nuestra moto (y que yo creo que son motos pequeñas) hasta que nos caigamos.

Si nos quedamos sin nitros podemos pasarlo muy mal, ya que hay ciertas zonas que parecerán imposibles y tendremos la sensación de estar atascados (hay que tener mucha paciencia y ayudar a la moto en partes concretas presionando direcciones para salir de esas zonas) por otro lado, habrá muchos momentos donde tendremos dos caminos: el lento (a través de arena) y el rápido (a través de rampas en el cielo) y si no tenemos nitro, no podremos elegir el rápido, lo cual posiblemente nos hará perder la partida por tiempo.

Aunque la jugabilidad de *Motocross Maniacs* es muy sencilla, requiere mucha práctica sacarle provecho y superar los límites de tiempo en las diferentes carreras. Es un juego en el cual vas mejorando casi sin darte cuenta, pero cuando cometes un fallo duele mucho. Afortunadamente, los controles responderán bien en todo momento.



## DURACIÓN

Tenemos tres modos de juego: Correr solo en una de las pistas, correr contra la consola o correr contra un amigo (con cable link y juego). En todos los modos podemos elegir una de las 8 pistas y tres dificultades que básicamente se reducen a tener más o menos tiempo. Al empezar la carrera nos dirán el tiempo de cualificación, si tardamos más, perderemos.

Dominar lo suficiente el control de la moto para superar las últimas carreras en la mayor dificultad, requerirá mucho tiempo, ya que el juego no tiene problema en exigirnos que seamos precisos en algunos momentos y en penalizarnos si los hacemos mal. Es muy fácil que por un fallo tonto perdamos el camino rápido y nos veamos conduciendo por un camino de tierra que nos hará perder mucho tiempo.

La simpleza jugable de *Motocross Maniacs* puede hacerlo tremadamente adictivo y cuando estéis cansados de correr contra el tiempo, el modo contra la consola os dará un aliciente extra para rejugar las carreras más difíciles.



## CONCLUSIÓN

*Motocross Maniacs* es una apuesta clara por la diversión inmediata sin alardes técnicos. Es tan sencillo de entender, como difícil de dominar. Aunque es ideal para partidas cortas, es posible que os enganche y os veáis jugando varias carreras sin parar.

Skullo



# ROBO ARMY

**Plataforma:** Neo Geo y Neo Geo CD

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Beat' em up

**Desarrollado por:** SNK

**Año:** 1991 (Neo Geo) 1995-1996 (Neo Geo CD)

Neo Detroid está siendo arrasada por un ejército de robots comandados por un científico loco y la única solución aparente para evitar el desastre es enviar a dos robots humanoides (Maxima y Rocky) para que arrasen con todo a puñetazo limpio. Quizás no es una solución muy lógica, pero siendo un beat'em up, yo no esperaba mucho más.

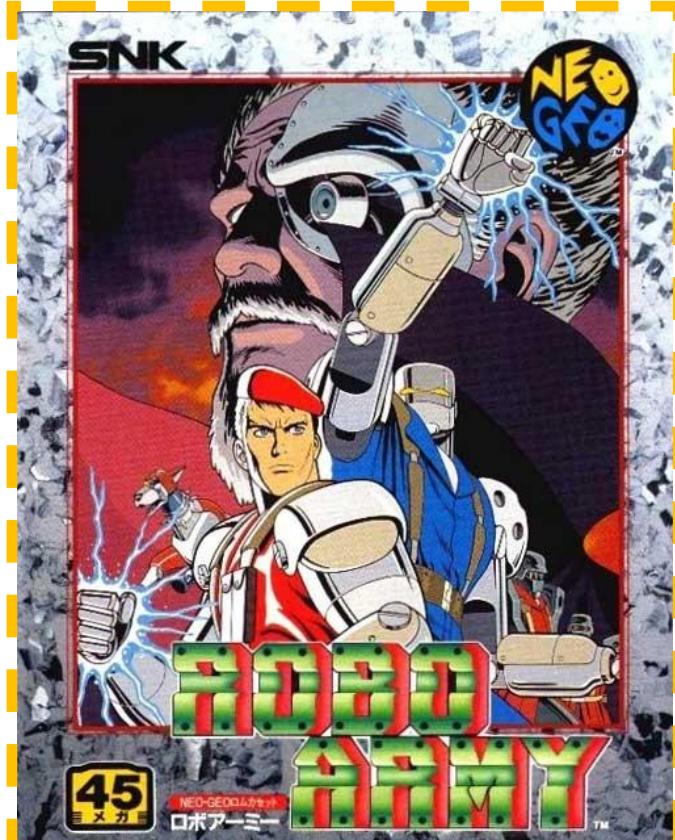
*Robo Army* apareció para arcades en 1991 y ese mismo año llegó a Neo Geo, siendo uno de los primeros juegos de la consola del género beat'em up. En 1995 y 1996 se lanzó para Neo Geo CD.

## GRÁFICOS

Nuestros dos protagonistas son exactamente iguales con excepción de su cara, el color de su ropa y las animaciones de algunos ataques especiales. Al no haber personajes para elegir, entiendo que recurrieron al recurso clásico de usar "gemelos" tal y como sucede en otros juegos de este género como *Double Dragon*.

Las animaciones están bien (sobretodo la de partir a los enemigos por la mitad) y los ataques especiales son bastante impresionantes (el más poderoso provoca explosiones en toda la pantalla, el siguiente es un proyectil y el más débil un golpe de energía con la mano).

Los enemigos comunes se repetirán a lo largo del juego cambiando de color (como es habitual en este género) pero hay que reconocer que algunos enemigos comunes, así como los jefes intermedios y los de final de nivel tienen diseños algo alocados y divertidos (bustos de mujer hechos de cristal lanzando rayos láser, robots en motos de agua, un gorila robot gigante...)



El futuro que nos plantea *Robo Army* está lleno de chatarra y ciudades arrasadas, y eso es exactamente lo que veremos en los escenarios, niveles que podrían parecer los de un beat'em up cualquiera, pero después de ser bombardeados y llenados de restos robóticos y otros elementos metálicos como vehículos destrozados, aunque de vez en cuando se añade algún detalle curioso, como humanos capturados pidiendo ayuda.

Hay algunas ilustraciones para introducirnos en la historia que están bastante bien, pero las que aparecen entre niveles se repiten y dejan de sorprender rápidamente.



Chatarra y ciudades arrasadas ¡El Futuro!

## SONIDO

Los sonidos son bastante normalitos, pero poco a poco empiezas a disfrutar de ellos (sobretodo de los sonidos metálicos y algunas explosiones), hay bastantes voces (robóticas) que son curiosas (aunque algo repetitivas). En cuanto a las músicas, pues acompañan bien la acción aunque admito que no me parecen especialmente pegadizas.

## JUGABILIDAD

Solo se usan 3 botones, uno para dar puñetazos, otro para saltar y otro para hacer el ataque especial, que variará dependiendo de cómo tengamos de llena la barra de power ups (en caso de que la tengamos vacía, nuestro personaje dará una patada). Aunque la mayor parte del juego es un beat'em up regular, hay un par de segmentos donde cambia la jugabilidad ligeramente, ya que nuestros personajes irán bajando por cuerdas y nuestros movimientos estarán limitados a ellas.

Lo primero que no notaremos es que los controles son algo toscos y rígidos. Por ejemplo, si saltamos no podemos cambiar de profundidad en el aire y si hacemos un ataque mientras saltamos, es posible que no sea tan efectivo como planeamos. Además, al empezar el juego comprobaremos que al tratar de golpear a los enemigos, es posible que ellos nos golpeen primero. No quiero decir que el personaje sea incontrolable, pero es cierto que comparado con otros beat'em ups, los controles se sienten bastante duros y requieren de cierto aprendizaje.



Hay un par de zonas donde iremos agarrados a cuerdas

Afortunadamente nuestros personajes son muy divertidos de controlar, ya que son bastante rápidos, pueden agarrar muchos elementos del escenario para usarlos como armas (incluidos trozos de enemigos destruidos), los ataques especiales son útiles y si conseguimos el power up necesario, nos podremos transformar en un coche invulnerable y arrasar con todo lo que se nos ponga por delante durante unos segundos.

Así que, aunque es cierto que los controles son algo mejorables, hay que admitir que el juego es bastante divertido y ofrece elementos pintorescos que nos incitan a jugar un poco más.



Convertidos en coche podemos atropellar a los enemigos



Maxima y Rocky arrasan con todo



¡Cuidado con las arañas gigantes!

## DURACIÓN

Hay 6 niveles por completar y en su dificultad estándar el juego es bastante duro (en parte por lo que comenté en el apartado de jugabilidad). Las continuaciones son limitadas y eso puede hacer que se nos atragante alguna fase, aunque claro, podemos variar el nivel de dificultad al empezar a jugar.

Una vez nos hemos hecho a los controles y conocemos los patrones de los enemigos, lo más seguro es que podamos completar este juego en poco más de media hora, que es lo que suelen durar este tipo de juegos. No posee demasiadas cosas que lo hagan rejuable a corto plazo (salvo el siempre agradable modo a dos jugadores simultáneos) pero quizás pasado un tiempo volváis a echarle una partida por lo alocado que es en cuanto a temática y diseño de enemigos.



Estas imágenes nos contarán la historia

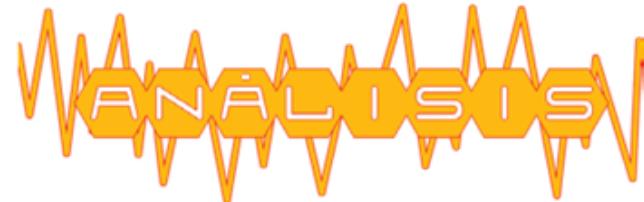


Con un compañero se disfruta mucho más

## CONCLUSIÓN

Es cierto que Neo Geo tiene muchos beat'em ups mejores que este, pero también es verdad que *Robo Army* tiene cierto encanto gracias a su temática y su sistema de power ups. Pese a sus rígidos controles puede llegar a ser muy divertido, sobretodo a dos jugadores.

Skullo



# PUTT AND PUTTER

**Plataforma:** Master System

**Otros nombres:** Mini-Golf (Brasil)

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Golf

**Desarrollado por:** Sims

**Año:** 1992 (Europa y Brasil)

Casi todas las consolas han tenido juegos de golf, dentro de los cuales hay bastante variedad en cuanto a interpretación del deporte (algunos son muy realistas y otros no tanto), lamentablemente los juegos de minigolf no son tan numerosos y es una pena, porque creo que suelen dar muy buen resultado en consolas.

*Putt and Putter* es un juego de minigolf que fue lanzado exclusivamente para Europa y Brasil en Master System, pero que tuvo una versión para Game Gear que si llegó a todo el mundo.

## GRÁFICOS

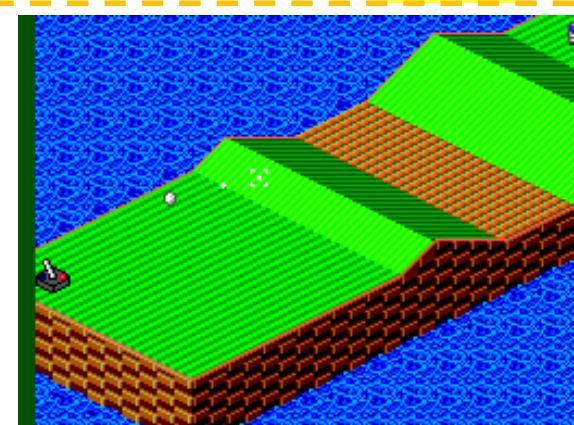
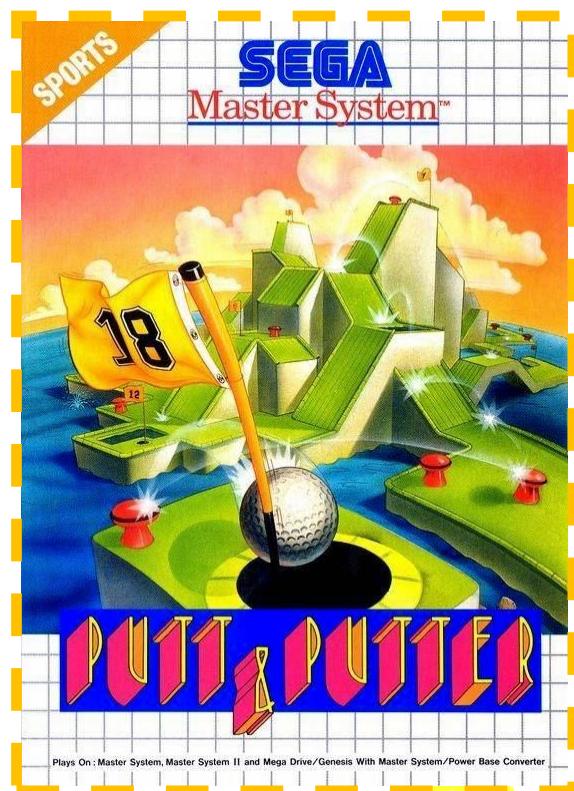
Tras pasar la pantalla de título veremos que en el juego predominan los colores verde (césped) azul (agua) y marrón (tierra) de manera constante. La única nota de color la veremos en los elementos que pueblan los campos, como las cintas transportadoras, las plataformas y los bumpers. Inicialmente los campos son bastante sencillos, pero luego se irán complicando a base de crear caminos descendientes y ascendentes, aunque eso no provoca confusión a la hora de interpretarlos.

Si tuviese que buscarle un fallo a este apartado, solo se me ocurre señalar a la poca variedad de color de los campos.

## SONIDO

La música de la pantalla de título es bastante rápida y llamativa, pero afortunadamente las melodías que suenan mientras jugamos son tranquilas y agradables, lo cual nos ayudará a tomarnos con calma los golpes más difíciles.

Los sonidos de golpe y rebote de la bola están bastante bien y el que hace la bola al caer al hoyo es gratificante.



## JUGABILIDAD

Al iniciar el hoyo tenemos que colocar la bola en la casilla gris y tras eso ya podremos empezar. Antes de cada golpe podemos mirar por el campo (moviendo el punto de mira) y cuando estemos listos para dar el golpe solo tenemos que darle al botón, elegir el ángulo y la fuerza del golpe y esperar que nuestros cálculos hayan sido correctos.

Lo que hace interesante este juego es que hay bastantes elementos en los campos que tendremos que aprender a usar en nuestro favor para poder completar los hoyos. Por ejemplo, nos encontraremos cintas transportadoras que modificarán la trayectoria de la bola, (hay interruptores que nos permiten apagarlas), muros que tendremos que derribar para crear puentes, plataformas que se mueven por el agua y que nos obligarán a calcular el tiro milimétricamente o bumpers que harán rebotar nuestra bola en sentido contrario.

Estos elementos son los que nos dificultan el juego y hacen que tengamos que pensar una estrategia para poder superar los hoyos, de manera que ellos serán los culpables de nuestra frustración pero también (si sabemos usarlos) nos ayudarán a triunfar.

Los controles son buenos y los campos son bastante imaginativos a la hora de aportar variedad.



Los campos se irán complicando poco a poco



Tendremos que mejorar mucho para avanzar

## DURACIÓN

Hay 18 hoyos, divididos en grupos de 6, tendremos que superar cada grupo con una puntuación correcta o no nos permitirán continuar. Es un juego que puede ponerse bastante difícil y dependerá mucho de nuestra estrategia a la hora de superar determinados hoyos, así como de nuestra sangre fría para no perder la calma si fallamos en el peor momento.

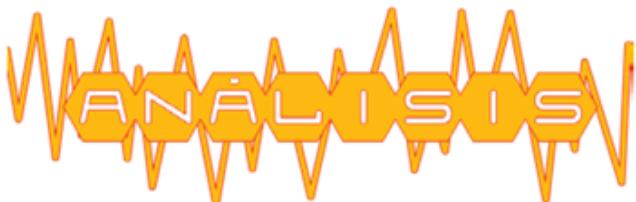
Además el juego incluye un modo práctica bastante interesante y un genial modo a dos jugadores que puede alargar mucho la vida del juego.

## CONCLUSIÓN

*Putt and Putter* es un divertido juego de minigolf, sus controles son sencillos y accesibles para todo tipo de jugador y sus campos empiezan siendo fáciles, pero luego se convierten en un reto importante. Creo que todo el mundo debería echarle un vistazo, es mucho mejor de lo que parece.



Pantalla de título



# THE FLINSTONES

**Plataforma:** Mega Drive/Genesis

**Jugadores:** 1

**Género:** Plataformas

**Desarrollado por:** Taito

**Año:** 1993

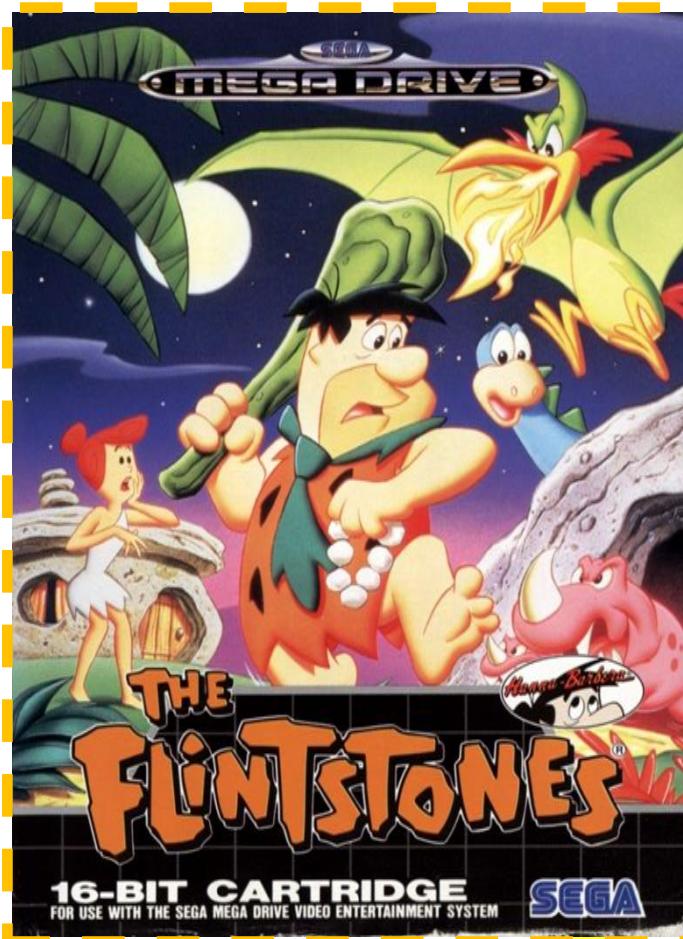
*The Flintstones (Los Picapiedra)* siempre han sido muy populares, así que no es raro que tuviesen muchísimos juegos en diferentes plataformas como NES, Spectrum, Amiga, Amstrad, Game Boy, Mega Drive, Super Nintendo o Master System entre otras.

En esta ocasión comentaré el juego que apareció en 1993 para Mega Drive (o Genesis). La historia del mismo es que los vecinos de Bedrock han perdido objetos preciados (el collar de Wilma, el lazo de Betty, el garrote de Bam-Bam...) y van a pedirle a Pedro (bueno, a Fred) que los recupere. ¿Por qué tiene que hacerlo él? Pues quien sabe, pero cualquier excusa es buena para un juego de plataformas.

## GRÁFICOS

Desde el primer momento veremos que el sprite de Pedro es muy similar a lo que debería ser y que sus animaciones son correctas y hasta graciosas. El resto de personajes conocidos (que aparecen en la introducción de cada nivel) también se ven muy bien y el juego se permite algunos detalles curiosos (como ver el Troncomóvil destrozándose poco a poco en el nivel del desierto). La mayoría de enemigos tienen un aspecto aceptable, aunque tampoco sobresalen en cuanto a diseño. Los jefes de nivel (y algunos enemigos puntuales) son de gran tamaño y lucen especialmente bien.

Los niveles intentan variar su temática para no hacerse repetitivos, de manera que veremos el poblado de los Picapiedra, un nivel bajo el mar, un volcán, un desierto, un tren y una cueva. Todos ellos tienen diseños que habrían quedado bien en los fondos de los episodios de los Picapiedra y eso es buena señal.



Los gráficos son geniales

## SONIDO

Al empezar a jugar escucharemos el tema de los Picapiedra, lo cual ya es algo positivo y después empezaremos a conocer las melodías nuevas creadas para el juego, que no están nada mal.

Los sonidos son bastante básicos y poco llamativos, algunos (como los golpes a los enemigos) están bien, pero otros (como cuando Pedro recibe daño) son un tanto raros.

## JUGABILIDAD

Pedro puede saltar (si mantenemos el botón apretado se puede agarrar a los filos de las plataformas) y pegar (si mantenemos apretado el botón cargará su ataque). Así que el control es bastante sencillo y no sufre muchas modificaciones salvo en un par de niveles (el de bajo el agua, donde Pedro irá nadando y el del desierto que iremos montados en el Troncomóvil).

Durante el juego encontraremos ítems (a veces escondidos dentro de globos) que nos subirán la vida (comida) o el número de golpes que aguantamos antes de morir (corazones), el número de vidas extra (la cara de Pedro) o nos darán invulnerabilidad temporal (la cara de Wilma). Pero el más llamativo y curioso es el huevo de dinosaurio, que tras ser golpeado nos dejará montar durante 20 segundos a un Pteranodon que nos permitirá dar grandes saltos, planear y disparar bolas de fuego durante ese breve periodo de tiempo.

Si rebuscamos por los rincones del juego posiblemente encontremos al marcianito Gazú (o Gazoo) que nos trasladará a niveles de bonus donde podemos obtener fácilmente más corazones (lo cual nos facilitará mucho la vida).

Los controles están bastante bien y el desarrollo de niveles es bastante interesante, así que la única pega negativa que veo en este juego son sus ralentizaciones que notaremos en mayor o menor medida dependiendo del nivel, pero que pueden ser bastante molestas ya que a veces aparecen en el peor momento (incluido el combate contra el jefe final) lo cual nos hará perder algunas vidas de manera injusta.



Controlaremos el Troncomóvil en el nivel del desierto



Nivel acuático



Uno de los jefes de nivel



En cada nivel tendremos que ayudar a alguien

## DURACIÓN

En total hay 6 niveles que no son demasiado largos y nos dan una media hora de juego. Si bien es cierto que la dificultad inicial no es gran cosa, he de admitir que los dos últimos niveles se complican bastante y pueden jugarnos malas pasadas (hay muertes instantáneas y las ralentizaciones aparecen en el peor momento). Para completar el juego disponemos de continuaciones limitadas y si se nos hace especialmente fácil o difícil podemos ir al menú de opciones para variar la dificultad.

Si completamos el juego en el nivel fácil, solo jugaremos los primeros 4 niveles y el final del juego será un mensaje de “juega en modo normal”, si lo hacemos en el modo normal veremos el final del juego y un mensaje de “juega en difícil” y si lo terminamos también en difícil veremos el mismo final que en el modo normal, pero con una ligera diferencia en la imagen post-créditos.

Lo cierto es que como no hay modo a dos jugadores lo único que puede alargar la vida de este juego es subirle la dificultad para ver los diferentes finales o ponernos a buscar todos los bonus ocultos.



Podemos usar a las serpientes de plataformas



Pedro contra el jefe final

## CONCLUSIÓN

*The Flintstones* es un juego bonito y divertido, es cierto que no dura demasiado y que tiene ralentizaciones que pueden afectar a algunas partes importantes, pero al menos se puede decir que pusieron esfuerzo en sus otros apartados y que el juego representa y respeta la obra original.

Mega Drive tiene juegos de plataformas mejores, pero aun así yo os animo a que le echéis un vistazo.

Skullo



SEGA  
Master System™

# DRAGON: THE BRUCE LEE STORY

**Plataforma:** Master System

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Plataformas, Beat'em up

**Desarrollado por:** Virgin Interactive

**Año:** 1994 (Europa)

*Dragon: The Bruce Lee Story* fue una película que narraba la vida de Bruce Lee y obviamente tuvo juegos para casi todas las plataformas del momento: Super Nintendo, Mega Drive, Atari Jaguar, Game Gear y Master System.

Las versiones de 16 bits eran juegos de pelea, pero las de Game Gear y Master System son juegos de plataformas y acción, lo cual las hace bastante interesantes y únicas. En esta ocasión comentaré la de Master System que solo fue lanzada en Europa, aunque tal y como suele pasar, la versión de Game Gear es el mismo juego (con menor resolución) y si que contó con versión americana.

## GRÁFICOS

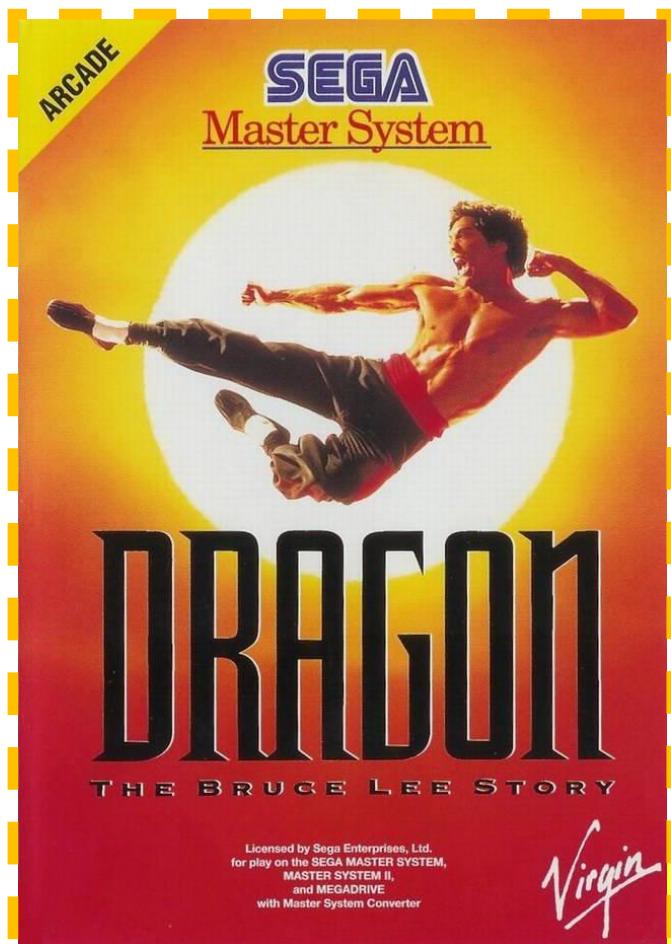
Los sprites son pequeños pero están bastante detallados, se ha intentado que Bruce Lee se mueva de la manera tan particular que hemos visto en sus películas y hasta cierto punto, se ha conseguido. Los enemigos son mucho más básicos en cuanto animaciones, pero tampoco tienen mal aspecto.

Solo hay 4 tipos de escenarios, pero estos son distintos entre sí, además tienen bastante nivel de detalle y suelen incluir elementos que podemos usar para atacar a los enemigos (por ejemplo, si golpeamos un barril este irá rodando hacia los enemigos) pero también pueden dañarnos a nosotros.

Las ilustraciones del juego (pantalla de título, el dragón que aparece al principio de cada nivel) son coloridas y se ven muy bien.

## SONIDO

Los sonidos están bastante bien (y hay cierta variedad), pero por algún motivo no hay música mientras jugamos, lo cual hace que el juego se sienta mucho más vacío y aburrido de lo que debería. Lo curioso es que en la introducción del juego sí que hay música, pero durante los niveles solo escucharemos sonidos, no sé quién fue el "genio" que decidió dejar el juego sin música, pero tuvo una idea pésima.



## JUGABILIDAD

Bruce tiene un botón de salto y un botón de pegar, si presionamos ambos a la vez hará una patada voladora.

A la hora de saltar el juego se siente algo raro, el salto normal está bien, pero si queremos hacer un salto alto, tendremos que presionar arriba y el salto, de la misma manera si queremos bajar de una plataforma solo tendremos que presionar abajo y salto.

En cuanto a golpear, los controles no funcionan de la manera habitual. Si presionamos el botón de pegar, Bruce no hará nada, de manera que tendremos que presionar el botón de pegar y luego una dirección para que haga algún golpe. Esto significa que si presionamos el botón de pegar y luego le damos abajo, Bruce hará una patada baja y si presionamos arriba, una patada alta. Esa variedad de movimientos está bastante bien, pero el hecho de que el botón de pegar solo haga algo si tocamos una dirección es algo bastante raro y nos puede jugar una mala pasada cuando estemos pegados a enemigos y lo queramos presionar rápidamente para quitárnoslos de encima.

Así que los controles, pese a ser sencillos, requieren un tiempo para adaptarnos (y mentalizarnos) a ellos por lo poco habituales que son. También es una decisión bastante extraña que tengamos que golpear a los Power ups para obtenerlos, pero a eso te acostumbras antes.

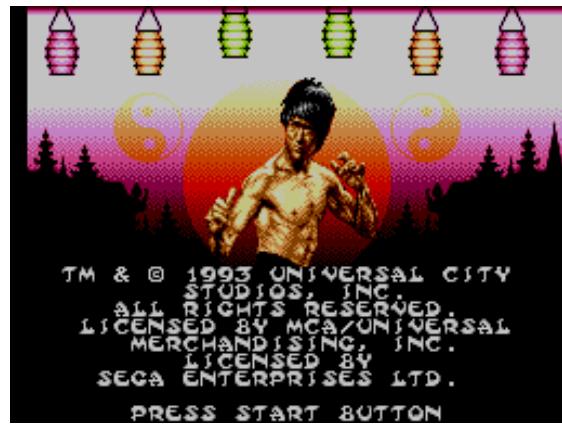


Ilustración del juego



Si no nos adaptamos a los controles, recibiremos palizas



A dos jugadores el juego mejora bastante

## DURACIÓN

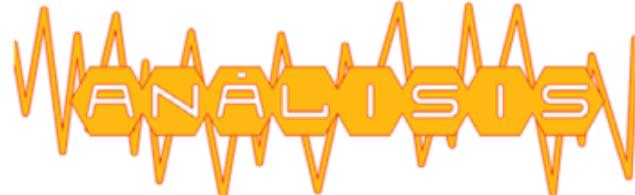
El juego consta de 4 niveles, cada uno de ellos dividido en 3 fases llenas de enemigos y un jefe al final de cada nivel. Los enemigos no nos lo pondrán fácil y los niveles tienen trampas (como las sierras) que nos obligan a estar atentos (afortunadamente esas trampas también dañan a los enemigos). No es un juego especialmente largo (podemos completarlo en poco más de media hora) pero en las primeras partidas nos matarán las vidas con bastante rapidez y no hay continuaciones.

Para alargar la vida del juego podemos variar la dificultad (fácil, normal o difícil), cambiar el número de vidas o convencer a algún amigo para que participe en el modo de dos jugadores simultáneos, que es bastante entretenido.

## CONCLUSIÓN

*Dragon: The Bruce Lee Story* es un juego de plataformas y acción con un ritmo más pausado de lo esperado (en parte por lo particular de sus controles), pero jugablemente no está mal. Su modo a dos jugadores simultáneos es bastante divertido, pero el fallo de no haber incluido músicas durante el juego afea bastante el acabado final.

Skullo



# MAGIX



**Plataforma:** Arcade

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Puzzle

**Desarrollado por:** Yun Sung

**Año:** 1995

A mediados de los 90 era muy habitual encontrarse en los salones recreativos máquinas con videojuegos muy sencillos (clones de *Arkanoid*, *Tetris* u otros juegos) que tenían como aliciente el ver una foto de una chica que se escondía detrás. Si superabas el nivel se te mostraba a la chica en cuestión, que podría estar vestida o ir ligera de ropa.

Una de las compañías que se dedicaba a eso era Yun Sung, la cual es responsable del juego que voy a comentar a continuación, un clon de *Tetris* llamado *Magix* (también conocido como *Rock*). Este juego (y similares) tienen diferentes versiones, donde se suele variar el nombre y las fotos de fondo, también hay algunas recreativas que cuentan con varios juegos sencillos junto recopilados, donde uno de ellos suele ser este *Tetris* (como por ejemplo, *Puzzle Club* o *Multi 5*).

Debido a su particular distribución, así como su (supongo) dudosa legalidad, es algo complicado poner fechas y nombres de todas las versiones que hayan podido estos juegos, de manera que es posible que os suene haber visto este juego con otro nombre o varios con el mismo nombre.

## GRÁFICOS

A ambos lados de la pantalla veremos el espacio en el cual jugarán los dos jugadores y en el centro dos caras que, si bien no son horribles, no aportan nada al juego. El lado derecho de la pantalla siempre estará preparado por si el jugador 2 decide unirse a la partida, de manera que el jugador 1 siempre usará el lado izquierdo y el resto de la pantalla no tendrá uso.

Las piezas se ven bien, son de colores sólidos y aunque algunas sean las clásicas de *Tetris* (con un aspecto sospechosamente similar a las de *Tetris* de Tengen), veremos que muchas tienen formas extrañas que nos complicarán un poco la vida.

La pantalla de título es la foto de una chica ligera de ropa y los fondos son exactamente eso, una selección de fotos de chicas en posturas sugerentes y algunas enseñando más que otras. Conforme vayamos jugando se irá esclareciendo el fondo y al terminar el nivel, veremos la foto en todo su esplendor. Admito que para los que fuimos adolescentes en la época en la cual se lanzó el juego, tenía gracia jugar para ver a la chica del fondo, pero a día de hoy no vais a ver nada que no se os haya cruzado en internet unas cuantas veces.



Similar a *Tetris*, pero con piezas raras y chicas de fondo

## SONIDO

Las composiciones elegidas como música son bastante variadas. No creo que ninguna de ellas sea una composición original para el juego, ya que tenemos bastantes canciones populares y piezas de música clásica, así que me inclino a pensar que las que no conozco, seguramente provengan de algún sitio que no tenga nada que ver con este juego.

Pese a ello, las músicas entretienen y hacen que la partida sea más amena, pero claro, el tema erótico vuelve a hacer aparición para (ahora si) fastidiarnos un poco, ya que en algunos niveles escucharemos gemidos cutres de pésima calidad que no aportan nada y se repiten cada vez que hacemos una línea.

## JUGABILIDAD

Nos van dando piezas que podremos rotar para acomodarlas en la parte inferior de la pantalla de manera que nos permitan hacer líneas completas, que desaparecerán instantáneamente, vamos lo mismo que *Tetris*. La única diferencia notable con el juego ruso es que algunas piezas son extrañas y que en cada nivel hay un número de líneas que hemos de hacer para superarlo y así pasar al siguiente.

Al haber copiado *Tetris* se mantiene su jugabilidad, no tengo quejas en ese sentido, los controles son bastante buenos y la solidez de su concepto es innegable. Aunque claro, tampoco añade nada que haga que este juego sea especial o destaque por encima de otras versiones de *Tetris* (al menos a nivel jugable).



Modo a dos jugadores



Versión de este juego en *Multi 5*

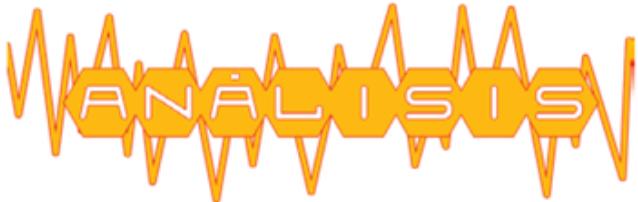
## DURACIÓN

No tengo ni idea de cuantos niveles hay en total, he estado jugando bastante y debido al aumento de velocidad he terminado perdiendo vidas casi sin poder evitarlo. Así que, bueno, puede entretener bastante.

El modo a dos jugadores permite jugar a un amigo, pero no nos estorbaremos durante la partida, así que es una especie de modo individual doble. Una pena que no haya un modo versus donde fastidiemos al rival tras hacer líneas, como sucede en muchas versiones de *Tetris*.

## CONCLUSIÓN

*Magix* es una alternativa a los que estén cansados del *Tetris* original, pero la verdad es que tampoco es suficientemente bueno como para plantarle cara a las mil versiones posteriores de *Tetris* (entre las cuales destacaría *Super Tetris 2 and Bombliss*, *Tetris Battle Gaiden*, *Tetris Blast* y *Super Tetris 3*) o a otros juegos que se basaron en *Tetris* pero no lo son exactamente (como *Puzzled*).



# THE OUTFOXIES

**Plataforma:** Arcade

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Lucha

**Desarrollado por:** Namco

**Año:** 1995 (Japón)

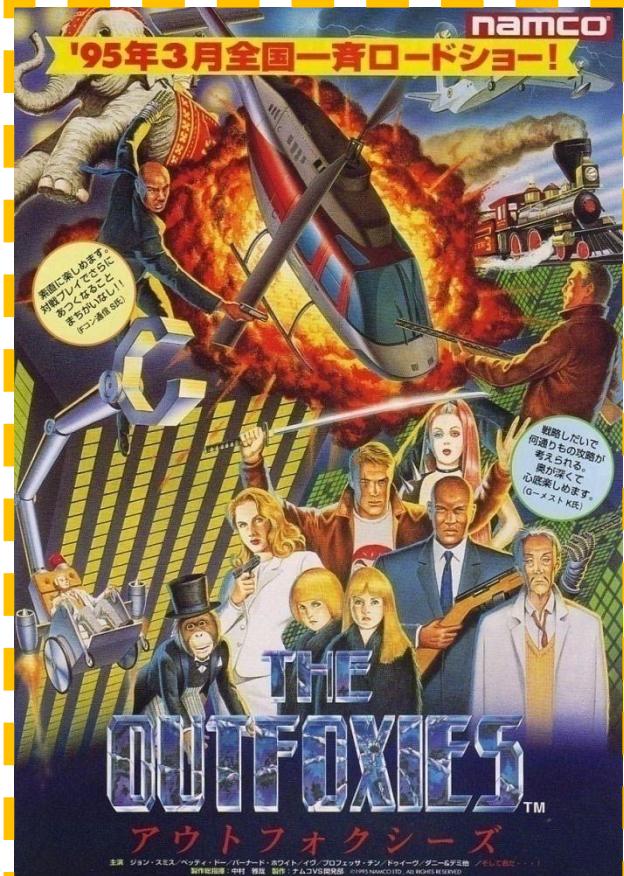
*The Outfoxies* es un juego de lucha en enormes escenarios llenos de armas, plataformas y peligros, donde controlamos a un asesino a sueldo de entre una pintoresca selección que incluye a John Smith (el típico héroe de acción), Betty Doe (una empresaria que necesita dinero para sus negocios), Bernard White (un enorme hombre que perdió sus manos en un experimento y ahora usa manos robóticas), Eve (una ladrona que tiene un lagarto por mascota), el profesor Ching (un científico que usa una silla robótica), Dweeb (un chimpancé que mata a sus enemigos a cambio de bananas) y los gemelos Danny y Demmy (que pese a ser niños tienen una mentalidad retorcida).

Según la historia del juego, el misterioso señor Acme nos contrata para eliminar al resto de asesinos, y como buenos profesionales será eso lo que hagamos.

## GRÁFICOS

La introducción nos presenta a los personajes, todos ellos muy diferentes entre sí y algunos muy pintorescos (los gemelos, el mono vestido de esmoquin, el científico con su silla robótica...). Al completar cada misión vemos una animación de nuestro personaje marcando el trabajo hecho, que varía según quien controlemos y al completar el juego nos espera el típico final compuesto por fotos estáticas. En general, las animaciones de los personajes, así como sus diseños están muy bien y las ilustraciones también me parecen buenas.

Sin embargo, lo que roba toda la atención de este juego son sus escenarios, ya que además de ser el campo de batalla donde nos enfrentaremos contra nuestro rival, son muy variados (un tren en marcha, un avión, un almacén, un acuario...) y además se pueden ir destruyendo durante el combate, abriendo nuevas zonas de batalla. Algunos de ellos tienen detalles realmente llamativos (como que veamos en un televisor a nuestros personajes peleando) que demuestran el mimo que pusieron a la hora de crearlos.



John a punto de darle un espaldazo a Dweeb

La cantidad de elementos peligrosos que contienen los escenarios es enorme, no solo por el amplio número de armas (espadas, pistolas, granadas, lanzacohetes...) y los elementos decorativos que se pueden usar para dañar al rival (como cajas) sino que además incluyen elementos peligrosos muy pintorescos (una piscina llena de tiburones) y que conforme se van destruyendo las diferentes partes del escenario, suceden eventos que pueden darle la vuelta al combate (como que le caiga un helicóptero a tu rival encima y lo mate). En medio de ese barullo puede que no veamos las armas más pequeñas, pero por eso estas aparecen señaladas con su nombre y una línea que indica su posición (puede que no sea muy estético, pero ayuda mucho).



Combate a muerte en un tren

Es cierto que el juego se ve algo pixelado cuando los escenarios rotan y que se pierden muchos detalles cuando el zoom se aleja mucho, pero eso no quita que el trabajo gráfico del juego en los escenarios sea enorme. Así que en general, los gráficos de este juego son muy detallados y originales.

## SONIDO

Las músicas son animadas y encajan bien con la acción, aunque cuesta disfrutarlas porque suelen quedar tapadas por los sonidos (explosiones, disparos, golpes) y las voces (tanto las de los personajes, como la que nos indica nuestra misión y va nombrando las armas que recogemos durante la batalla).



Con la cámara alejada apenas se ve nada de lo que sucede

## JUGABILIDAD

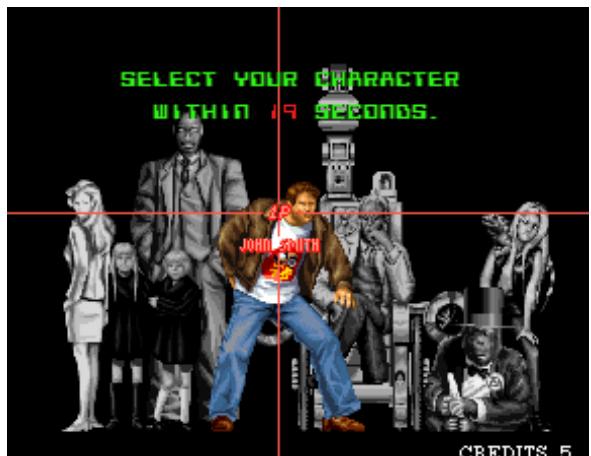
Este juego combina los combates uno contra uno con escenarios llenos de armas y elementos sobre los cuales podremos movernos, de manera que tendremos un botón para golpear (y usar armas) y otro botón para saltar (que si lo combinamos con arriba o abajo nos permitirá movernos más rápidamente por las diferentes alturas del escenario).

Para poder usar las armas tendremos que agarrarlas del suelo (presionando abajo), en caso de recibir daño, nuestro personaje soltará el arma (que volverá a caer al suelo). Si queremos agarrar elementos del escenario tendremos que presionar adelante y el botón de ataque (así se evita que agarremos algo involuntariamente mientras golpeamos al rival).



John se ha librado de morir aplastado por el helicóptero

Esos son los controles generales del juego. Pese a la enorme cantidad de situaciones locas que veremos durante los combates, son bastante sencillos y funcionan bien casi siempre. Lamentablemente en los momentos más delicados y urgentes de la batalla se pueden apreciar algunas imprecisiones, como saltos que se atragantan o que desplazarse por las escaleras sea tan poco fiable como recomendable.



Selección de personaje



Peleando en un circo

## DURACIÓN

Solo hay siete personajes (que no se pueden repetir durante la pelea), pero lo cierto es que esto no es un problema debido a que la enorme variedad de armas (que va desde armas comunes como espadas o pistolas a armas improvisadas como trozos de carbón o platos de sopa) y la flexibilidad que ofrecen los escenarios hacen que cada combate sea único. Podemos ganar combates rápidamente con un par de armas fuertes, pero aprender a usar el entorno y todas las herramientas que nos proporciona para sobrevivir al rival y remontar la pelea requiere algo de tiempo y práctica.

La dificultad del juego es gradual, pero debido a la naturaleza variable del juego puede ser más o menos alta dependiendo de los sucesos del combate, quiero decir, si vuestro rival consigue un lanzagranadas lo pasaréis peor que si no lo hace.



Evita a tu enemigo y a los tiburones

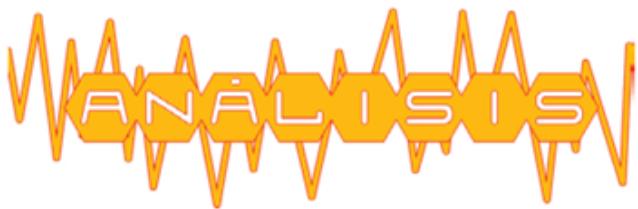


Explosiones y destrucción por doquier

## CONCLUSIÓN

*The Outfoxies* es un juego tremadamente divertido y adictivo. La cantidad de cosas que pueden suceder en una partida lo hacen muy interesante e imprevisible.

Se lo recomiendo a todos los que disfrutan de juegos de lucha y también a los aficionados a los de acción y plataformas, ya que ambos encontrarán en este juego suficientes componentes propios de esos géneros como para disfrutarlos desde la perspectiva de un juego de lucha donde han de sobrevivir no solo al asesino rival, sino también a las locuras que suceden durante la batalla.



# STREET FIGHTER ALPHA

## Warriors' Dreams

**Plataforma:** Arcade

**Otros nombres:** Street Fighter Zero (Japón)

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Lucha

**Desarrollado por:** Capcom

**Año:** 1995

Tras exprimir todo lo posible *Street Fighter II* con sus múltiples actualizaciones, Capcom finalmente decidió crear una nueva etapa de esta saga, aunque en lugar de ofrecernos una secuela, dio un salto hacia atrás para situar *Street Fighter Alpha* entre el primer *Street Fighter* y el segundo.

### GRÁFICOS

El salto con *Street Fighter II* es más que evidente, pero aunque ignoremos ese hecho, no se puede negar que gráficamente *Street Fighter Alpha* es muy bueno. Todos sus personajes tienen un estilo anime (que ya tenían algunas ilustraciones de *Super Street Fighter II Turbo*) que recuerda a la película de animación de los 90.

La mayoría de personajes de anteriores juegos de la saga se han adaptado fielmente a la nueva estética, algunos de ellos con un ligero rediseño (Chun-Li y M. Bison) y solo Birdie ha sufrido un cambio algo exagerado. Los personajes que provienen de *Final Fight* (Sodom y Guy) son prácticamente iguales a como los recordábamos y los nuevos personajes (Charlie, Rose, Dan) encajan con el resto del juego perfectamente. Lamentablemente decidieron continuar con la tradición de que los karatecas comparten sprites, siendo ahora "gemelos de cuerpo" Ryu, Ken, Akuma y Dan.

**THE LEGEND LIVES ON...**



Selección de personaje

Los escenarios son detallados y coloridos, y la única pega que se les puede sacar es que algunos se repiten entre varios personajes, pero al menos han tratado de variarlos cambiando los colores o los personajes de fondo para que no sean iguales, obteniendo resultados muy variables, ya que en algunos casos es muy satisfactorio (Ken-Charlie) y en otros, una diferencia nimia que apenas se nota (Rose-Birdie). Las ilustraciones de los personajes son geniales y los finales son un par de imágenes estáticas pero mantienen la calidad general en la mayoría de los casos.



Chun-Li dando un golpe bajo a Sodom



Las viejas costumbres no se pierden

## SONIDO

Las voces y los sonidos de los golpes son más que correctos, es lo que podemos esperar de un *Street Fighter II*, aunque con algunas mejoras en cuanto a calidad y variedad.

Con las músicas decidieron arriesgarse a medias, ya que algunos personajes (como Chun-Li) tienen músicas basadas en su aparición en juegos anteriores, mientras que otros tienen temas totalmente nuevos, que en algunos casos me parecen superiores a los que ya conocíamos.

## JUGABILIDAD

En este apartado también veremos elementos que ya estaban presentes en juegos anteriores (los tres botones de puñetazo y patada, la manera de hacer las llaves y los ataques especiales), pero al mismo tiempo se añaden algunas cosas que actualizan la fórmula que todos conocemos.

Los súper ataques (que ya habíamos visto en *Super Street Fighter II Turbo*) son ahora más vistosos y se pueden ejecutar con diferentes niveles de fuerza (dependiendo del nivel de nuestra barra y los botones que presionemos al ejecutarlos). También podremos golpear al rival tras cubrirnos de su ataque (perdiendo nivel de súper ataque) y escabullirnos de las llaves.

Los controles de este juego son tan buenos como podríamos esperar y los nuevos añadidos no son demasiado complicados de aprender.



Sagat y Birdie peleando en el Coliseo



Adon le ha dado una paliza a Rose



Akuma (Gouki) es uno de los personajes secretos

## DURACIÓN

Este juego tiene 10 personajes de inicio (Ryu, Ken, Charlie, Chun-Li, Birdie, Rose, Guy, Sodom, Sagat y Adon) y tres ocultos (M.Bison, Akuma y Dan). La mayoría de ellos tienen entre 3 y 4 ataques especiales y un par de súper ataques, que podemos usar para alargar nuestros combos y arrollar al rival.

Su dificultad media no es muy alta y en cuanto dominemos mínimamente a un personaje podremos completar el juego, así que su duración dependerá de las ganas que tengamos de seguir mejorando o de si tenemos a alguien con quien jugar.



M. Bison (Vega) y Rose en la introducción del juego

## CONCLUSIÓN

*Street Fighter Alpha* es un juego muy recomendable y nos ofrece una jugabilidad similar a lo que ya conocemos, pero con suficientes novedades como para disfrutarlo como un juego nuevo. Obviamente sus dos continuaciones mejoraron la fórmula y aumentaron la plantilla de luchadores, por lo cual este juego suele quedar algo olvidado.

Skullo

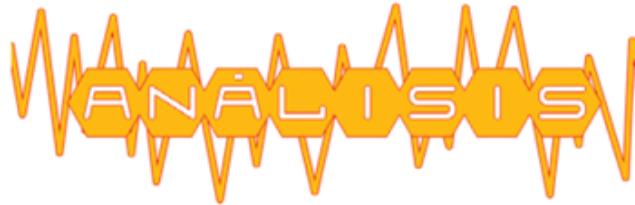
FORO NOTICIAS VIDEOJUEGOS CINE Y ANIMACIÓN

**COMBOGAMER**



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





# PUZZLE LINK

**Plataforma:** NG Pocket y NG Pocket Color (compatible)  
**Otros nombres:** Renketsu Puzzle Tsunagete Pon! (Japón)  
**Jugadores:** 1 o 2  
**Género:** Puzzle  
**Desarrollado por:** Yumekobo  
**Año:** 1998 (NG Pocket) 1999 (Neo Geo Pocket Color)

*Puzzle Link* es un juego de puzzle que fue lanzado en 1998 para Neo Geo Pocket en Japón, pero tras aparecer Neo Geo Pocket Color se lanzó una versión actualizada con colores que si llegó a América y Europa.

## GRÁFICOS

El juego empieza con una introducción que imita el estilo anime, donde los protagonistas (el chico y la chica) y su mascota (una especie de conejo) hacen acto de aparición. El esfuerzo en crear a los protagonistas no se hizo solo para la introducción, ya que estos aparecen también en menús y la pantalla de Game Over.

En cuanto a la mascota, el conejo, también estará presente durante la partida, ya que lo veremos en la parte derecha de la pantalla mientras jugamos y pondrá caras raras si vamos perdiendo o ganando. Durante el juego podremos ver otros animales extraños que podremos colecciónar.

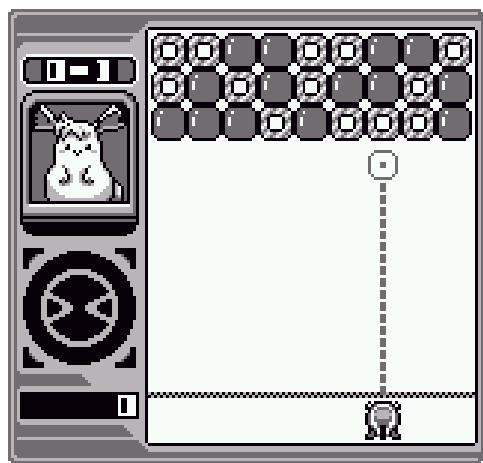
Sin embargo todo lo anteriormente dicho no tiene nada que ver con la zona de juego en sí, ya que en esta veremos solo un montón de piezas con diferentes formas y colores que tendremos que unir creando líneas entre sí. Estas piezas se diferencian fácilmente, tanto en la versión color como en la de blanco y negro. Así que a la hora de jugar no habrá ningún problema, independientemente de la versión que juguéis.

## SONIDO

Las músicas son animadas (tanto en la introducción como en el juego) pero tampoco estaremos muy pendientes de ellas ya que el sonido que escucharemos constantemente (si jugamos bien) es el que hacen las piezas al desaparecer, afortunadamente no resulta molesto.



Ilustración de Game Over

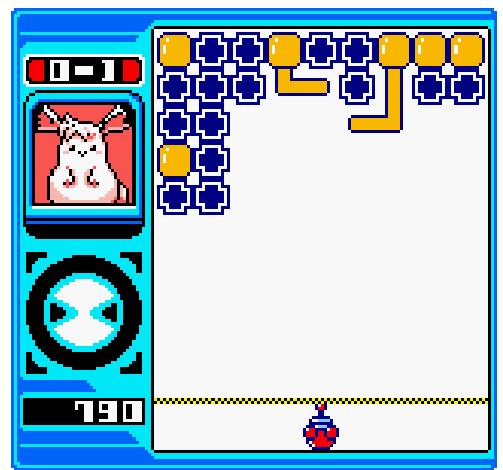


Jugando a la versión en blanco y negro

## JUGABILIDAD

La idea del juego es juntar piezas del mismo color, que se encuentren separadas entre sí, para que desaparezcan y al hacerlo el resto de piezas se junten (y en caso de caer con piezas del mismo color, desaparecerán también). La jugabilidad del juego es más sencilla de entenderla jugando, que de explicar.

Para lograr juntar las piezas separadas debemos tirar trozos de línea (o cuerdas o como le queráis llamar) para que las conecten, estas se irán acumulando conforme vayamos tirándolas en el mismo sitio y tendremos que intentar que la línea llegue hacia donde queremos (no tiene porque salirnos una línea limpia, podemos dejar bifurcaciones abiertas, porque si logramos juntar las dos piezas iguales toda la línea desaparecerá).



Trazando una línea entre las piezas amarillas

Si estamos haciendo una línea de una pieza a otra y tras haberla empezado decidimos que preferimos unir otras piezas diferentes, solo hay que tocar el otro botón para cancelar la línea que estábamos haciendo (desaparecerá automáticamente).

Dependiendo del modo de juego tendremos alguna regla especial. En el modo Normal nuestra meta es juntar las dos piezas "C" para completar el nivel, pero mientras más tardemos en hacerlo, más rápido irán bajando piezas hacia el límite inferior de la pantalla (si llegan abajo, habremos perdido). En el modo Clear tendremos que limpiar la fase con un número máximo de movimientos.

Los controles responden bien, pero pese a lo sencillo que es el concepto de juego, lo más seguro es que tardemos un poco adaptarnos a él y a no equivocarnos haciendo líneas en las piezas que no queremos.

## DURACIÓN

El juego nos ofrece tres modos de juego: Normal, Clear y Battle, siendo este último el modo a dos jugadores, que requiere otro jugador con la consola, el juego y el cable Link.

El modo Normal tiene 3 dificultades y más de 40 fases y si las completamos antes de que se acabe el tiempo, podremos ir desbloqueando cartas con animales raros, (no afectan a la jugabilidad, pero aumenta la rejugabilidad si nos dedicamos a tenerlos todos). El modo Clear tiene a su vez dos submodos, el de puzzles fijos a resolver y el que los crea aleatoriamente.

En general diría que este juego tiene bastante contenido como para entretenernos mucho tiempo.

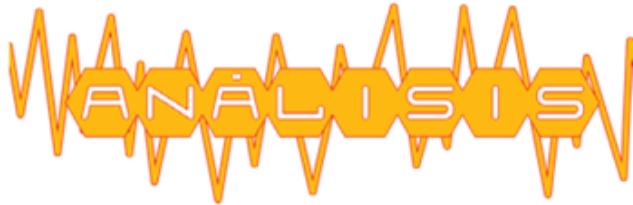


Uno de los animales raros colecciónables

## CONCLUSIÓN

*Puzzle Link* es un juego de puzzle bastante original, su jugabilidad es sencilla de entender, pero difícil de dominar y si nos llega a enganchar nos ofrecerá muchas horas de entretenimiento. Si sois fans de los puzzles y tenéis una Neo Geo Pocket, deberíais probarlo.

Skullo



# SONIC THE HEDGEHOG POCKET ADVENTURE

**Plataforma:** Neo Geo Pocket Color (exclusivo)

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Plataformas

**Desarrollado por:** SNK

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

A día de hoy es normal ver a Sonic en consolas que no sean de Sega, pero hubo una época en la cual eso era impensable, ya que el erizo azul (al contrario que otras licencias de Sega como *Columns* o *Shinobi*) no había aparecido en consolas de la competencia (aunque si era habitual que sus juegos se lanzasen para PC).

Quizás por eso *Sonic The Hedgehog: Pocket Adventure* (conocido también como *Sonic Pocket Adventure*) causó cierta curiosidad cuando apareció para Neo Geo Pocket Color. En resumidas cuentas este juego se considera un popurrí de los primeros Sonics de Mega Drive pero ¿se queda en eso o añade algo más?

## GRÁFICOS

Los gráficos de este juego parecen una mezcla entre los Sonics de 8 bits con los diseños de *Sonic Adventure*, aunque en esta ocasión el personaje está rebordeado en negro y eso hace que de la sensación de ser totalmente plano (aunque también ayuda a que sobresalga de los fondos). Más allá de esa sensación, Sonic se ve bien y tiene bastantes animaciones, el resto de personajes, no nos sorprenderán tanto.

Los niveles se ven muy bien y se diferencian notablemente entre sí, aunque nos recordarán demasiado a niveles ya vistos en juegos anteriores, sensación que también tendremos en las fases de Bonus. Las ilustraciones que aparecen en el juego, los menús y los puzzles tienen el diseño usado en *Sonic Adventure*, eso puede que no sea muy del agrado de los fans más clásicos del personaje, pero diseños a parte, no se puede negar que se ven muy bien.

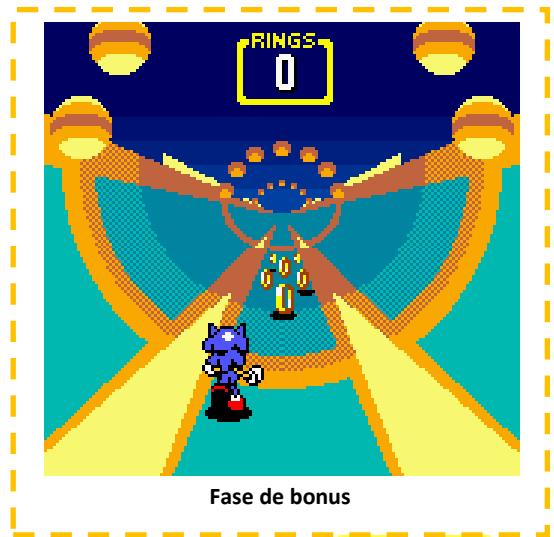


Los sprites tienen un borde negro para resaltar

## SONIDO

Las melodías de los Sonics de 16 bits regresan a este juego (y no todas en las fases en las cuales las recordamos) de manera que por un lado disfrutaremos de las geniales composiciones clásicas de la serie, pero por otro no nos han deleitado con una banda sonora original que pueda convertirse en nuestra favorita.

Los sonidos son muy básicos y también recuerdan a los de Sonic en 16 bits, así que son correctos (aunque a veces no sonarán todos debido a las limitaciones de la consola).



Fase de bonus



Nivel del casino

## JUGABILIDAD

El control clásico de Sonic, con los botones saltamos, si nos agachamos y le damos al botón de salto acumularemos velocidad para salir disparados y si presionamos abajo mientras Sonic corre se acurrucará en forma de bola para poder dañar enemigos mientras avanza, poco más.

Cada nivel tiene elementos únicos que lo hacen destacar, aunque los veteranos de Sega y fans de Sonic no se van a sorprender demasiado, ya que este juego toma prácticamente todo su desarrollo de los juegos de Mega Drive. Eso significa que su jugabilidad es buena, pero no veréis elementos que rompan con lo clásico y os sorprendan.

Quizás algunos niveles sean más tediosos que otros en cuanto a diseño y debido al tamaño de pantalla de Neo Geo Pocket tendremos que hacer saltos a ciegas en más de una ocasión, pero más allá de eso no hay nada malo que decir a nivel jugable, salvo que quizás tengamos la sensación de haber jugado a este juego, pese a que no haya sido así, debido a que los niveles nos recuerdan a los juegos de 16 bits.



La jugabilidad no ha variado



Robotnik volverá a ser el jefe de cada nivel

## DURACIÓN

El juego se puede completar en una hora más o menos, pero esconde algunos ases en la manga para aumentar su duración.

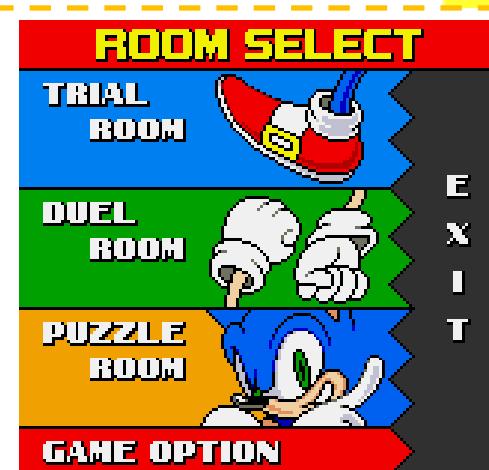
El más obvio es subir la dificultad y bajar el número de vidas o tratar de rejugarlo para encontrar todas las esmeraldas, pero además también encontramos varios modos de juego alternativos: El modo contrarreloj donde podemos volver a jugar las fases para superar récords, el modo puzzle, donde tendremos que rehacer imágenes de los personajes de juego usando las piezas de puzzle que encontraremos repartidas por los niveles del juego (vamos, que lo que realmente entretiene es encontrar todas las piezas de puzzle rebuscando por los niveles, no hacer el puzzle en sí) y el modo versus donde necesitaremos que otro jugador tenga el juego y la consola, como es habitual en las portátiles.



Así que, si solo queréis ver el final, puede que el juego no os dure mucho, pero si queréis superar vuestros récords y encontrar todas las piezas de puzzle, la duración aumenta considerablemente.



Pantalla de título



Modos de juego alternativos

## CONCLUSIÓN

*Sonic Pocket Adventure* queda a medio camino entre un Sonic de 8 bits y uno de 16 bits, es cierto que no es el Sonic más original en cuanto a fases o músicas (lo cual puede decepcionar a algunos fans del personaje), pero al menos añade algunos modos de juego para alargar su vida.

En Neo Geo Pocket Color no hay demasiados juegos de plataformas, de manera que eso aumenta su valor para los jugadores de esta consola, que serán los que realmente lo valorarán, ya que los fans de Sonic tienen juegos mejores en otras consolas.

Skullo



# DRAGON BALL

## ADVANCED ADVENTURE

**Plataforma:** Game Boy Advance

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Beat'em up, Lucha

**Desarrollado por:** Dimps

**Año:** 2004 (Japón) 2005 (América y Europa)



Aunque la parte más popular del manga *Dragon Ball*, sea lo que todos conocemos como *Dragon Ball Z* (gracias a la serie de animación) he de admitir que a mi siempre me ha gustado más el principio de la serie, donde un joven y bonachón (a la par que ignorante) Goku recorre el mundo buscando las bolas de dragón.

No son muchos los videojuegos que representan esta etapa (podéis consultarlos en el número 28 de esta revista, *Especial Dragon Ball*) y algunos de los que si lo hacían se quedaron en Japón. Sin embargo, eso no significa que los occidentales no tuviésemos la oportunidad de disfrutar de las aventuras del pequeño Goku, ya que por estas tierras llegaron algunos como *Dragon Ball* de NES, *Dragon Ball Origins* de Nintendo DS, *Dragon Ball Revenge of King Piccolo* de Wii y *Dragon Ball Advanced Adventure* de Game Boy Advance, que es el juego que voy a comentar a continuación.

### GRÁFICOS

El juego empieza con una introducción donde se muestran los personajes principales del juego, estas ilustraciones se unirán a las muchas otras que veremos mientras vayamos completando el modo historia. Todas tienen muchos detalles y cada personaje tiene varias para representar sus diferentes estados o etapas (posiblemente sea Bulma quien tenga más caras diferentes).

El sprite de Goku puede parecer algo pequeño, pero si tenemos en cuenta que los personajes adultos (como Piccolo y Tao Pai Pai) son el doble de altos que él, vemos que es más que acertado. Nuestro personaje tiene muchas animaciones y los otros personajes jugables, así como ciertos enemigos finales también tienen un acabado genial e idéntico a la serie. Es cierto que los enemigos se repiten mucho y a veces sin ningún sentido (¿qué hacen soldados de Red Ribbon en el palacio de Pilaf?) pero es lo habitual en esta clase de juegos. Además el juego tiene algunos detalles muy interesantes, como que Goku empieza con la ropa de color azul en los primeros niveles y tras entrenar con Mutenroshi la lleva de color rojo (igual que sucedía en la serie de televisión).

Los niveles tienen bastantes detalles, pero no hay tanta variedad como podríamos pensar, ya que muchos de ellos son similares al representar entornos naturales como montañas, bosques o cuevas, aunque también veremos las diferentes bases de la Red Ribbon y la zona donde se instala Piccolo cuando se autoproclama el amo del mundo. En algunos combates veremos otros escenarios como el desierto, la zona donde está la Torre Sagrada o el clásico Torneo de Artes Marciales.

Gráficamente se nota que los creadores del juego conocían muy bien el manga y la serie, el acabado general de los sprites y las ilustraciones es excelente y los enemigos y escenarios, aunque puedan ser algo repetitivos, también nos trasladan al material original con fidelidad.



Primer nivel del juego



Usando el bastón mágico para llegar a sitios altos

## SONIDO

Aunque las músicas no son las de la serie de televisión, hay que admitir que la banda sonora del juego está bastante bien, algunos temas son olvidables, pero otros son muy épicos y tienen cierto parecido a los de la saga *Megaman* de Capcom.

Los sonidos de los golpes y las diferentes voces están muy bien implementados en el juego, de manera que no se hacen pesados y se escuchan con bastante claridad.

## JUGABILIDAD

Se podría catalogar a este juego como un beat'em up, pero lo cierto es que hay tres tipos de fases en *Dragon Ball Advanced Adventure*.

La mayoría son fases de beat'em up con ligeros toques de plataformas, ahí tenemos el botón B para golpear (si presionamos direcciones podremos variar los ataques), el botón A para saltar (con cierta práctica podremos rebotar en las paredes presionando la dirección contraria y el botón de salto), el botón L para hacer un ataque que limpia la pantalla de enemigos y el botón R para hacer el Kame Hame Ha, si presionamos R y luego L, haremos un ataque especial.



El bastón también sirve para golpear

Luego tenemos las fases de vuelo, donde vamos montados en la nube Kinton y tenemos que eliminar los enemigos que nos acechan. Los controles son muy similares a los vistos en las de beat'em up, con el único cambio notable de que podemos movernos libremente por toda la pantalla usando la cruceta.



Fase de vuelo, contra el ejército de Red Ribbon



Choque de Kame Hames en el modo pelea

Finalmente tenemos las fases de combate 1 vs 1. En este modo también se mantienen los controles básicos, pero con algunos cambios en los ataques y que podamos hacer combos aéreos o que el botón L, ahora nos permita teletransportarnos y contraatacar.

Conforme vayamos jugando desbloquearemos nuevos personajes y cada uno de ellos tiene diferencias jugables con el resto, no solo en el modo 1 vs 1, sino también en el modo historia, donde inicialmente jugaremos con Goku pero luego podremos hacerlo con Krilin. Aunque ambos personajes posean los mismos comandos y se controlen de manera similar, veremos que tienen diferencias interesantes, como que Goku puede rebotar las balas con su bastón (Arriba y B) y hacer una patada voladora (abajo y B en salto) y Krilin tiene doble salto, un super salto (arriba y botón) y su ataque especial con el botón L paraliza a los rivales.

Pese a los diferentes modos de juego, los controles son sencillos, intuitivos y responden bien.



Goku contra Piccolo



Completando el modo historia con Krilin

## DURACIÓN

En el modo historia vamos recorriendo un mapa donde Goku visitará diferentes zonas del mundo para buscar las bolas de dragón y enfrentarse a sus rivales. Este mapa es algo engañoso, ya que conforme vamos jugando volveremos a visitar algunas zonas del mismo, haciendo que ese nivel se juegue dos veces pero con contenido diferente (por ejemplo, en el Torneo de Artes Marciales cambian los rivales y la casa de Mutenroshi inicialmente solo es una charla con él, pero luego volveremos a ir y será una fase de beat'em up y algún que otro minijuego). Afortunadamente el juego nos va moviendo de nivel en nivel, así que no hay ninguna confusión de donde tenemos que ir.



Plantilla del modo Versus



Yamcha es uno de los personajes desbloqueables

Completar la historia inicial puede llevarnos una hora y media o quizás un poco más, pero eso no significa que hayamos terminado con el juego, pues aun tenemos el modo 1 vs 1 (con personajes desbloqueables), los minijuegos, el modo extra (que es como el modo historia pero pensado para buscar secretos), el modo versus (que requiere de otro jugador con otra consola y juego) e incluso podemos volver a completar el modo historia, controlando a otro personaje.

El juego está lleno de objetos y personajes desbloqueables para los diferentes modos, además podemos elegir dificultad al empezar la partida, por si el juego nos resulta demasiado complicado o sencillo.

## CONCLUSIÓN

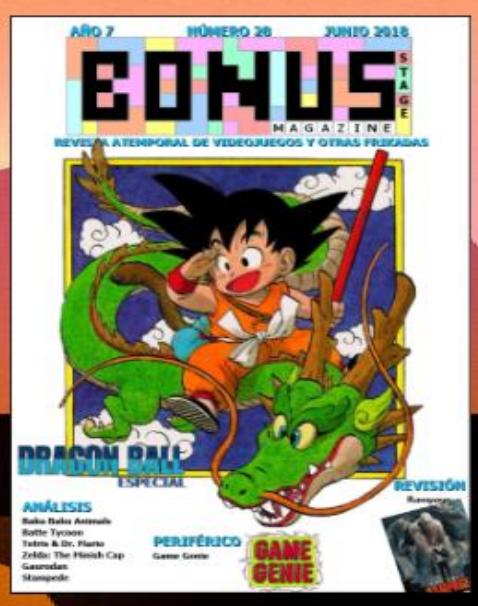
*Dragon Ball Advanced Adventure* es un genial beat'em up y un buen juego de lucha, además es el mejor juego que representa la etapa inicial de *Dragon Ball* que he jugado.

Los programadores pusieron mucho empeño en tratar de trasladar la serie al videojuego, pero no dejaron de lado el aspecto jugable, porque es una delicia.

Si sois fans de la serie, es un juego prácticamente obligatorio de jugar y si no lo sois, pero os gustan los beat'em up, también creo que deberíais jugarlo, es muy divertido.

Skullo

SI OS GUSTA DRAGON BALL, ECHADLE UN VISTAZO AL NÚMERO 28 DE LA REVISTA BONUS STAGE MAGAZINE



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



# PAUSA TIEMPOS

LAS SOLUCIONES ESTAN EN LA PÁGINA 84 DE ESTA REVISTA



## 1- EL DESCONOCIDO

¿Sabes a que juego pertenece este personaje?

Pista 1: Es un enemigo

Pista 2: Es un juego de plataformas

Pista 3: El juego está protagonizado por un personaje muy conocido



## 2- LA SOMBRA

¿Reconoces al personaje tras la silueta?

Pista 1: Proviene de un juego de lucha

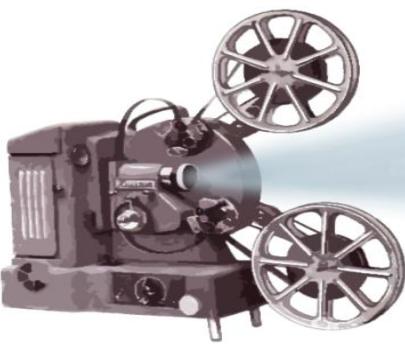
Pista 2: Es el protagonista del juego

Pista 3: Pelea armado

## 3- EL ERROR

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





# REVISIÓN

## A Dream Cast



En 2019 apareció un documental sobre Dreamcast, creado por Archipel (podéis encontrarlo subtitulado al español en Youtube, en el canal de Archipel). Este documental celebraba los 20 años de la última consola de SEGA y lo hacía de la mejor manera posible, ya que en él aparecen creadores de algunos de los juegos más llamativos e innovadores de la consola. En cierto modo, más que un documental, A Dream Cast es más bien, una sucesión de charlas con estas personas, que comentarán tanto la creación de sus juegos, como la reacción que tuvieron al enterarse de que SEGA abandonaba a Dreamcast.

**Título:** *A Dream Cast*

**Creador:** Archipel

**Año:** 2019

**Duración:** 90 minutos

### Resumen del documental

En la primer parte del documental veremos como muchos de los desarrolladores de juegos en Dreamcast nos dan su opinión sobre como idearon los juegos y la situación que vivieron al hacerlo. Puede que no estén todos los desarrolladores importantes, pero aun así la lista es bastante grande ya que veremos a Hiroshi Iuchi (*Ikaruga*), Kenji Kanno (*Crazy Taxi*), Masayoshi Kikuchi (*Jet Set Radio*), Rieko Kodama (*Skies of Arcadia*), Tetsuya Mizuguchi (*Space Channel 5 / Rez*), Tetsu Okano (*Segagaga*), Yoot Saito (*Seaman*), Hiroaki Yotoriyama (*Soul Calibur*).



Algunas de las historias que nos cuentan son bastante graciosas, sobretodo por parte de Tetsu Okano, cuyo juego (*Segagaga*) fue tomado a broma las dos veces que trató de presentarlo a sus superiores y cuando finalmente se lo aceptaron, terminó haciéndolo prácticamente todo él solo, debido al minúsculo presupuesto que recibió.

En la segunda parte del documental se aborda el tema del cese de producción de Dreamcast y la retirada de la compañía en lo que a consolas se refiere. Cada entrevistado da su opinión y aunque muchos coinciden en señalar que los juegos no atrajeron al gran público, también hay alguna que otra crítica hacia cosas más externas, como la extraña publicidad y la calidad de PlayStation 2.



La verdad es que me dijeron que no tenía un lugar aquí si no se me ocurría algo.

La motivación inicial tras la creación de *Segagaga*



Okawa me dijo que Seaman vendió bien, pero sólo tuvo éxito con personas que no eran gamers y que no compraban otros videojuegos.

Yoot Saito nos explicará el proceso de creación de *Seaman*

## Conclusión:

Siempre es interesante ver un documental donde personas que estuvieron ahí dan su opinión, especialmente para poder desmentir información falsa. Por ejemplo, yo tenía entendido que Segagaga se creó como juego de despedida por parte de la compañía, sin embargo su propio creador cuenta que fue pura casualidad que saliese en el momento en el cual Dreamcast cesó su producción. También es muy interesante ver como cambia el punto de vista desde el lado de los creadores de juegos, comparado con el lado más corporativo y económico de la empresa.

Es una pena que no salgan más creadores y que no se hable más sobre los temas financieros (por ejemplo, se comenta que la publicidad era extraña y mal enfocada, pero no se dicen datos directos de juegos que triunfaron o fracasaron económicamente (comparando su coste y publicidad con sus ganancias) o si la criticada publicidad de Dreamcast tuvo un coste bajo o fue un despilfarro más. En cualquier caso, este documental es muy interesante si os interesa el mundo de las consolas y todavía más si sois fans de la última consola de SEGA.



Cuando comparas ambos probablemente terminas pensando que el PlayStation 2 es la mejor opción.

PlayStation 2, mala publicidad, escasez de juegos llamativos... diferentes puntos de vista sobre la caída de Dreamcast



Simplemente, creo que se esforzaron demasiado en ser "cool".



Pienso que Space Channel 5 o Seaman no pueden reemplazar a Mario.



pienso que no fuimos capaces de seguir entregando los títulos que los jugadores querían.

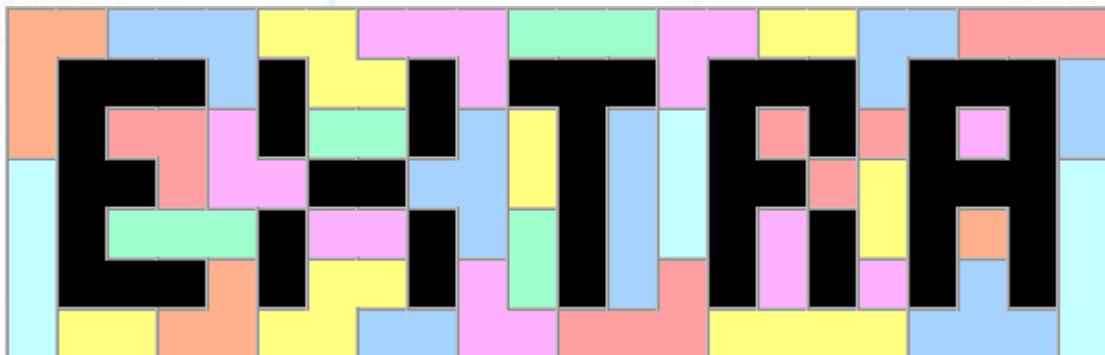
VALORACIÓN:



BUENA

Skullo

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



## CADA EXTRA INCLUYE

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



# SNOTT



Seguramente muchos no recordéis a Snott y otros lo relacionareis como el moco verde de *Earthworm Jim 2*. Sin embargo, este pasivo personaje tiene una historia bastante curiosa detrás y por eso le dedico la sección.

Playmates, la empresa que se hizo de oro con el merchandising de las Tortugas Ninja a principios de los 90, decidió que necesitaba continuar su éxito con una nueva franquicia, lo cual los llevó a financiar un videojuego para el equipo de desarrollo Shiny Entertainment.

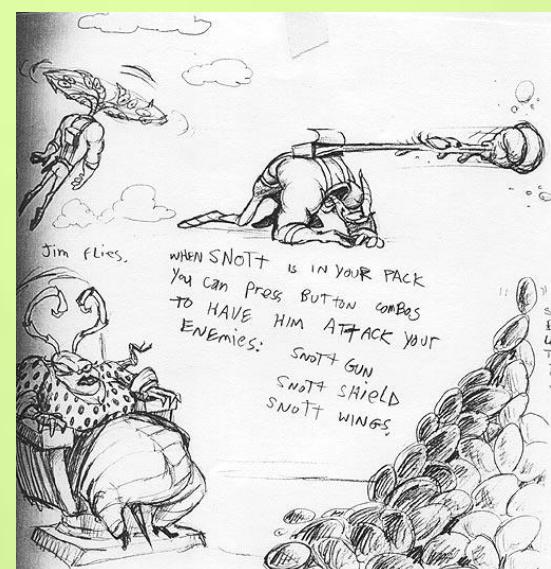
Inicialmente, el protagonista del juego sería una masa elástica de color verde llamada S.N.O.T idea que se mantuvo hasta que Doug Tennapel

mostró unos bocetos de una lombriz en traje espacial, momento en el cual esa lombriz se convertiría en el protagonista absoluto del juego: Earthworm Jim.



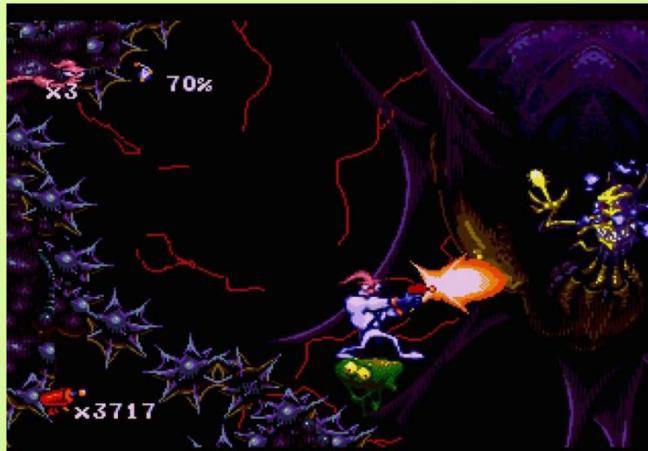
La aparición de Jim provocó que la idea de un protagonista gelatinoso y con la posibilidad de cambiar de forma cayese prácticamente en el olvido, pero lejos de ser una decisión drástica, parece que fue algo muy paulatino.

En algunos de los bocetos y diseños de personajes del juego, podemos ver como S.N.O.T (ahora llamado Snott) estaba dentro de la mochila de Jim y podía atacar de diversas maneras. Snott aparece como aliado (o mascota) del héroe. En esos bocetos lo vemos convirtiéndose en un puño que sale disparado de la espalda de Jim, escupiendo sus "mocos verdes" al mismo tiempo que Jim dispara su pistola y con alguna que otra animación graciosa. En otro boceto podemos ver como se mencionan otras habilidades de Snott, como Snott Gun, Snott Shield y Snott Wings.



Posiblemente la idea de “moco con personalidad” quedó en el tintero al introducir al Major Mucus (uno de los enemigos de Jim) y Snott quedó prácticamente fuera del primer juego, donde solo se le puede ver convertido en plataforma durante el enfrentamiento final.

Tras ese enorme paso atrás para el personaje, apareció *EarthWorm Jim 2* (1995) y las cosas empezaron a mejorar para este personaje pues en la caja del juego podemos verlo asomado en la espalda de Jim. Al parecer la idea descartada para el juego anterior, donde Snott era un complemento de Jim durante el juego, fue rescatada del olvido, ya que esta vez, nuestro pegajoso personaje acompañaría a Jim en casi todos los niveles del juego.



Snott como plataforma en *EarthWorm Jim*



Snott haciendo de paracaídas en *Earthworm Jim 2*

En esta ocasión Snott se podía convertir en paracaídas (y hacer que Jim descendiese lentamente tras un salto) y en cuerda (para pegarse al techo y llegar a sitios inaccesibles). Snott seguía siendo secundario (seguro que muchos jugadores no sabían que el moco que salía de la mochila de Jim era un personaje) pero había superado con creces su aparición en el primer juego de la saga.

Tras *Earthworm Jim 2*, Shiny Entertainment fue absorbida por Interplay y el desarrollo de los futuros juegos de *Earthworm Jim* cayó en manos de otros desarrolladores. En esas circunstancias aparecieron los dos siguientes juegos de la saga *Earthworm Jim 3D* (1999) para Nintendo 64 y PC y *Earthworm Jim Menace 2 Galaxy* (1999) para Game Boy Color.

Snott no tuvo mucha suerte en estos juegos, ya que su papel de acompañante de Jim quedó reducido a unas pocas apariciones, dando consejos o como plataforma móvil, siendo esta última acción un regreso a los orígenes para Snott, ya que hacía un papel similar al que tuvo en el primer juego.



Snott en *Menace 2 the Galaxy*



Snott en *EarthWorm Jim 3D*

El futuro de la saga de Jim estaba pendiente de un hilo, que finalmente se rompió, dejando al personaje en un cajón oscuro del cual solo saldría de vez en cuando con el anuncio de algún nuevo juego (cosa que sigue pasando a día de hoy) y de algún que otro port o versión nueva de sus juegos originales.



Snott es la mascota de Jim en la serie de TV

Curiosamente, la caída libre de la saga coincidió con la aparición de la serie de televisión de *Earthworm Jim*, que capturaba con bastante acierto la locura y el sentido del humor de los juegos. En dicha serie también aparecía Snott, que volvería a hacer el papel de mascota de Jim, acompañándole en muchas de sus aventuras. Supongo que ese papel es el que mejor le sienta al personaje y hasta cierto punto parece que ese era su destino desde el principio, pues el muñeco de *Earthworm Jim* que lanzó Playmates ya incluía a Snott como complemento.



Snott era el complemento de los muñecos de acción de Jim

Aunque es cierto que Snott pasó de ser el protagonista de un juego a convertirse en herramientas para Jim, hay que admitir que logró sobrevivir al olvido al cual parecía condenado cuando eligieron a Jim como protagonista.



Seguramente haya mucha gente sienta cierta simpatía por este pegajoso personaje, ya que aparece en muchos productos relacionados con esta saga (juguetes, cómics, serie de TV) e incluso llega a quedar por delante de otros personajes más importantes como Psy-Crow o Petter Puppy en algunos de ellos.

Por ejemplo, se puede encontrar la banda sonora de *Earthworm Jim* en vinilo y uno de los discos es verde y con la cara de Snott. ¡Groovy!

Skullo



# CURIOSITY

Tras un descanso de un par de números, regresa la sección de curiosidades con una nueva entrega.

## CURIOSIDADES EN PORTADAS (Parte 6)

### Personajes incorrectos en las portadas de Dragon Ball

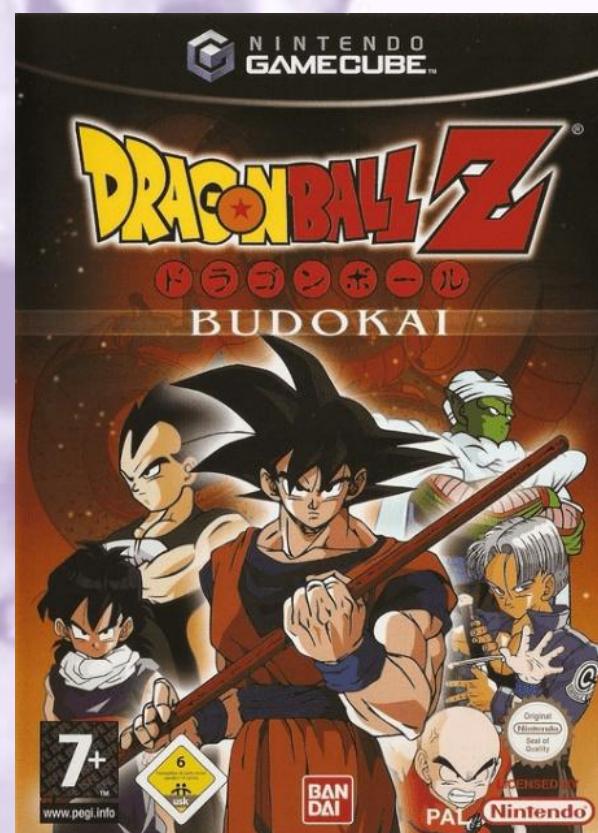
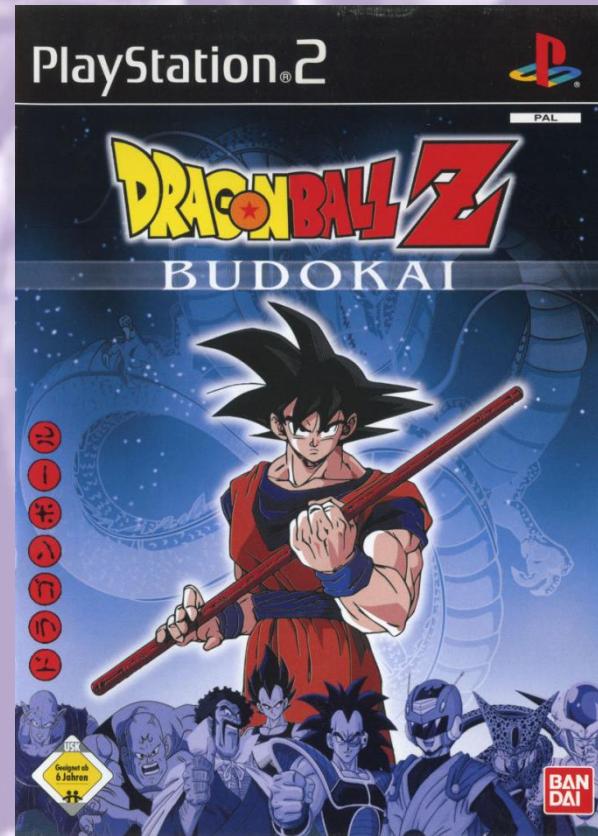
Durante la era de las consolas de 128 bits, *Dragon Ball* tuvo un segundo apogeo al volverse popular en países donde no tuvo repercusión (o directamente no llegó el manga ni la serie) durante los 90. En esa época aparecieron muchos juegos de *Dragon Ball* y los fans veteranos de la serie tuvimos la oportunidad de rememorar algunos momentos de nuestra infancia con ellos.

El primer *Dragon Ball Z Budokai* apareció para PlayStation 2 en 2002 y posteriormente se lanzó para Gamecube en el 2003 con algunos cambios gráficos y sonoros. Recuerdo que cuando se lanzó el juego de PlayStation 2 lo vi en un videoclub y estuve tentado de probarlo o no. En la portada (Europea) aparecía Goku en grande y un montón de personajes que supuse serían luchadores del juego (Piccolo, Spopovich, Mr. Satan, Vegeta, Raditz, Great Saiyaman, Cell y Freezer). Tras probarlo una media hora en el videoclub descubrí que la mayor parte de la plantilla era desbloqueable, así que me quedé con ganas de probar a personajes que no habían sido seleccionables en juegos anteriores como Raditz o Spopovich.

Años más tarde tuve la suerte de poder jugar un poco más al juego y empecé a percatarme de que algunos elementos de la portada no coincidían con el juego en sí. Primero, en el juego Vegeta lleva su típica armadura de la saga de Cell, pero en la portada aparece con la ropa de la saga de Boo, sin embargo eso no fue nada cuando me di cuenta de que Spopovich, el personaje que quería probar, no está en el juego. Lo pusieron en la portada, pero no estaba en el juego ¿Por qué? ¡Ni siquiera es un personaje popular que sirva de reclamo!

Obviamente ese error solo se da en la portada Europea, porque la japonesa y la americana son totalmente distintas, así que deduzco que recopilaron personajes de diferentes etapas y los pusieron en la portada sin saber ni siquiera lo que salía en el juego.

En la portada de Gamecube, vi aliviado que aparecían solo personajes que eran seleccionables en el juego. Fue agradable ver que reconocieron el error y decidieron enmendarlo, de manera que la portada encajase con el contenido del juego. Excepto porque se volvieron a equivocar con la ropa de Vegeta, que en lugar de llevar su armadura de la etapa de Cell vuelve a vestir la ropa de la etapa de Boo.



Lejos de ser una anécdota, los fallos en portadas de *Dragon Ball* de aquella época continuaron, en la mayoría de los casos esos errores solo afectaban a una de las versiones del juego, lo cual nos indica (una vez más) que es mejor no toquetear las portadas y dejar la misma que el resto del mundo.

*Dragon Ball Advanced Adventure* es uno de los mejores juegos de *Dragon Ball* que se han hecho jamás, se nota que los programadores conocían perfectamente la etapa de Goku niño, desde el principio de la serie hasta el enfrentamiento contra Piccolo Daimaoh.

Su portada es sencilla y encaja perfectamente con el juego, ya que aparece Goku cuando era niño, armado con su bastón mágico, todo perfecto. Esa ilustración se usó en la portada japonesa y la Europea, ya que en la americana decidieron poner una ilustración de Goku niño lanzando un Kame Hame Ha. En un principio no habría ningún problema con ello, pero en el fondo de la portada aparece ¿Goku adulto? ¿Por qué? Goku adulto no aparece en ningún momento del juego, y cuando termina la historia de *Dragon Ball Advanced Adventure*, Goku todavía es un niño.

Debido a que la etapa de Goku adulto es más popular que sus aventuras de niño, creo que se añadió ese detalle para atraer a todos aquellos que querían ver Super Saiyans y combates con personajes excesivamente poderosos, aunque obviamente no puedo saber si fue eso o un simple error.

Otro error que cualquier fan de la saga puede ver rápidamente lo tenemos en la portada Europea de *Dragon Ball Z: Legacy of Goku II*.

La historia de este juego abarca toda la etapa de Cell, sin embargo si nos fijamos en la portada veremos que de los 5 personajes que aparecen, solo Goku y Piccolo corresponden a las versiones que vemos en esa historia, siendo Gohan, Vegeta y Trunks de la etapa Boo.

En este caso el error va más allá de que la ropa de Vegeta no sea correcta, debido a que Trunks y Gohan han sido cambiados por versiones de diferentes edades. En la etapa de Cell, Gohan era un niño, pero en la portada vemos a Gohan cuando ha dado el estirón y está estudiando en el instituto. El caso de Trunks es todavía más extraño ya que en la etapa de Cell existen dos versiones del personaje, el Trunks adulto del futuro y el del presente, que es tan solo un bebé, sin embargo en la portada podemos ver a Trunks del presente cuando es un niño y ya sabe pelear, correspondiente a la etapa de Boo.



## ¿De dónde han salido estos tipos?

¿Existe algo peor que poner un personaje incorrecto en la portada del juego? ¡Sí! ¡Poner uno que ni siquiera existe!

Y ese caso también se ha dado en juegos clásicos, algunos de los cuales son muy conocidos por todos.

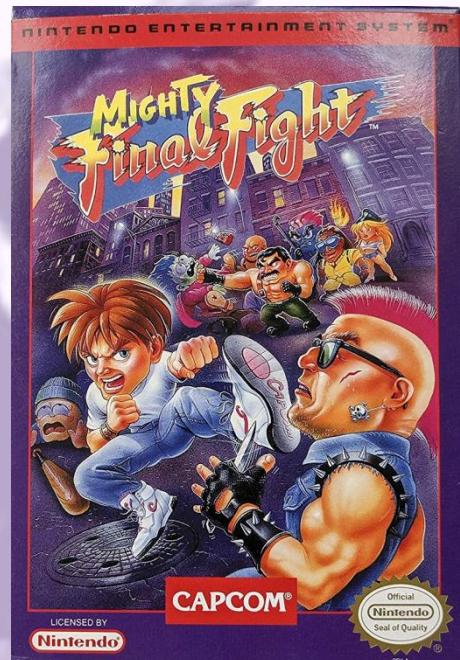
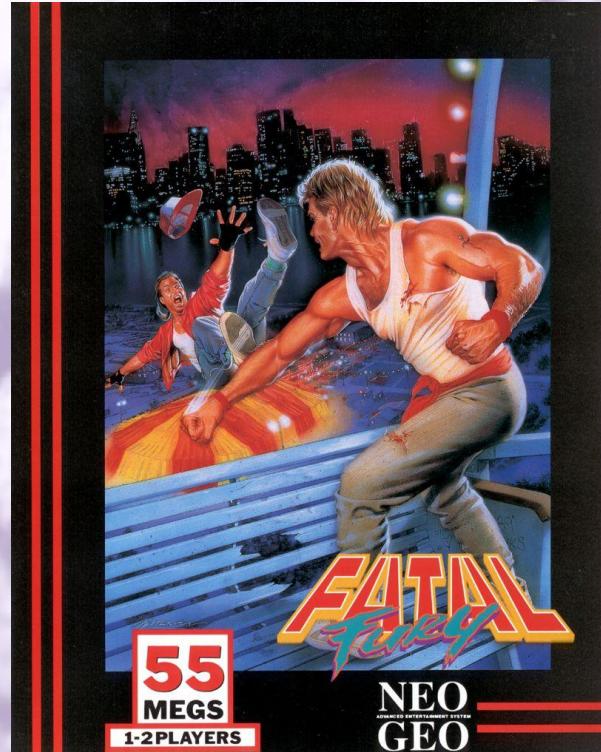
La primera vez que vi la portada americana de *Fatal Fury* para Neo Geo me pregunté ¿Quién es el tipo que está golpeando a Terry? Tiene camiseta blanca, un tatuaje, viste pantalones tejanos... no me recuerda a ningún personaje del juego ¿alguien lo conoce?

Lo más curioso de todo es que no es el típico personaje genérico que está siendo golpeado por el protagonista en el cual nadie se fija, más bien es al revés, este tipo está derrotando a Terry y ocupa la mayor parte de la portada.

Otra cosa que me choca de esta portada es el hecho de que Terry esté cayendo al vacío de manera similar a lo que le pasa a Geese al final del juego ¿es casualidad?

Otro caso que me ha intrigado desde siempre es el Punk que aparece en la portada occidental de *Final Fight* para Super Nintendo ¿quién es? He completado ese juego muchas veces, pero no tengo ni idea de a quién representa. Me queda claro que no es el enemigo final y tampoco es ninguno de los jefes o enemigos comunes.

Lo peor de todo es que luego miras la portada occidental de *Mighty Final Fight* y en primer plano, recibiendo una patada de Cody aparece el mismo tipo. ¿Quién es y porque no podemos partirle la cara en el juego?



Y con estas preguntas sin respuesta acaba la sección de curiosidades ¡Hasta la próxima!

Skullo

# Si te gusta el especial Mario Kart



Quizás también te interesen estos especiales



# ESPECIAL

# MARIO KART

Por Skullo



## ESPECIAL MARIO KART

Durante los 80 y principios de los 90, Mario había protagonizado juegos que eran muy diferentes entre si (de *Donkey Kong*, *Mario Bros* a *Wrecking Crew*, *Dr Mario* y su cameo en *Pinball* de NES), pero eso fue solo el principio, ya que tras la aparición de Super Nintendo los pluriempleos de Mario iban a aumentar en variedad con cosas como *Mario Paint*, *Mario and Wario*, *Mario Picross* y *Super Mario RPG*, entre otros.

Sin embargo, no todos esos juegos dejaron una huella importante en los jugadores ni crearon una subsaga que fuese un éxito de ventas en cada consola donde aparecía, porque ese papel estaba predestinado a *Super Mario Kart*, un juego de carreras donde los personajes del universo Mario trataban de llegar a la meta en primera posición, mientras sus rivales les lanzaban todo tipo de objetos para entorpecerlos.

El éxito de *Super Mario Kart* no tardó en hacerse notar y rápidamente aparecieron juegos con un estilo muy similar, la mayoría de ellos en la propia Super Nintendo, donde podían copiar las mismas ideas (y recursos) del juego de Nintendo. Veamos algunos ejemplos:

**Street Racer:** Este juego apareció para muchas consolas, aunque cada versión es diferente debido a las limitaciones de las mismas. La de SNES usa el MODO 7 para recrear los circuitos, lo cual la hace visualmente muy similar a *Super Mario Kart*. Sin embargo, *Street Racer* sustituye los objetos por ataques propios de los pilotos (cada uno tiene varios) y añade la posibilidad de resultar destruidos durante la carrera.

Puede que este juego no tuviese mucha popularidad, pero incluyó cosas únicas como modos alternativos (el partido de fútbol y el de tirar a los rivales fuera del ring) y la posibilidad de jugar a 4 jugadores usando el Multitap de SNES.



**Battle Racers:** Este juego forma parte de los juegos "Compati Hero" donde se mezclan franquicias como Ultraman, Gundam o Kamen Rider y precisamente esos serán los personajes que podemos elegir como conductores. El desarrollo del juego es similar al de *Mario Kart*, (hay objetos en el circuito que podemos usar para derrotar a los rivales) pero también se añaden algunas mejoras gráficas (el mapa es mucho más útil) así como un modo de batalla totalmente diferente.



**SD F1 Grand Prix:** La saga *F1 Grand Prix* tuvo bastantes juegos en SNES (en Japón), todos centrados en Fórmula 1 hasta que apareció *SD F1 Grand Prix*, que parodia de su propia saga y al mismo tiempo se convirtió en clon de *Super Mario Kart*, lo cual no quita que sea un juego interesante donde incluso podemos mejorar los coches.



**Power Rangers Zeo Battle Racers:** El cuarto juego de *Power Rangers* en SNES abandonó los géneros que habían tanteado los anteriores (beat' em up y lucha) para centrarse en carreras locas donde los pilotos se atan entre sí.



**Kat's Run Zen-Nippon K Car Senshuken:** En este juego podemos conducir una decena de vehículos reales por circuitos basados en ciudades. Hay ítems para poder atacar, pero no son tan habituales como en *Super Mario Kart*.



**Bike Daisuki! Hashiriya Kon - Rider's Spirits:** En este juego se cambian los coches (o karts) por las motos, pero el resto permanece bastante similar. Tenemos corredores de diferente velocidad y peso e ítems para atacar a los rivales (podemos almacenar hasta 3 ítems, aunque conseguirlos nos desvía algo del trazado inicial del circuito).



Alejándose de los 16 bits de Nintendo, la moda iniciada tras *Super Mario Kart* fue llegando poco a poco a todas las plataformas posibles, inundando el mercado paulatinamente de juegos similares, hasta el punto que a día de hoy deben rondar el centenar (o quizás más) de juegos que siguen este estilo. Uno de esos juegos fue *Skunny Kart*, que pese a tratar de copiar todo lo posible a *Mario Kart*, acabó en el olvido, siendo rápidamente sustituido por *Wacky Wheels*, que si supo imitar casi a la perfección la jugabilidad del juego de SNES y añadió simpáticos animales como pilotos, convirtiéndose en un gran *Mario Kart* para los usuarios de PC, título que mantuvo pese a la aparición de juegos posteriores como *Kart Race*.



**Wacky Wheels (1994)**

Otros juegos como *Bump and Burn* (para Amiga) o *B.C. Racers* (perteneciente a la saga *Chuck Rock*) mostraron algunas diferencias con *Mario Kart*, pero en el fondo seguían la estela de los juegos similares. *Xtreme Racing* de Amiga se convirtió en clon de *Mario Kart* bastante curioso, ya que controlábamos vehículos normales y podíamos atropellar a gente. *Atari Karts* fue el intento de crear un *Super Mario Kart* para Atari Jaguar, y lo cierto es que no es un juego especialmente malo, pero al aparecer para una consola tan desdichada tampoco tuvo muchas oportunidades de triunfar.



**Bump N Burn (1994)**



**Kart Race (1996)**

Con la aparición de cada *Mario Kart*, la lista de clones aumentaba rápidamente, lo cual permitía descubrir algunos juegos interesantes como *Speed Freaks* (*Speed Punks* en América) de PlayStation, que pasó sin pena ni gloria debido a que en esa consola todo el mundo estaba viciado con *Crash Team Racing*, demostrando que un juego puede despegar mejor si usa personajes conocidos (no sé porque tardaron tanto en darse cuenta, si precisamente una de las claves de *Super Mario Kart* era el uso de personajes ya conocidos por todos).



**Atari Karts (1995)**



**Speed Freaks / Speed Punks (2000)**

En cualquier caso, algunos de nuestros personajes favoritos de siempre iban a tener la oportunidad de protagonizar algunos juegos de carreras, con resultados bastante dispares.

## SONIC

Poco tardó Sonic en subirse en un coche para imitar a Mario y de hecho lo hizo dos veces en *Sonic Drift* y *Sonic Drift 2* para Game Gear. A día de hoy todavía me pregunto porque no sacaron esos juegos en Mega Drive y porque necesita Sonic un coche para competir en carreras.

En cualquier caso, la idea no cuajó demasiado y el siguiente juego de carreras de Sonic y sus amigos fue *Sonic R* que se alejaba bastante del estilo *Mario Kart* (solo Robotnik y Amy iban en coche) pero que tampoco pareció gustar lo suficiente como para tener continuidad, de manera que tenemos que dar un enorme salto hacia adelante hasta la aparición de *Sonic and Sega All Stars Racing*, donde los personajes de la compañía se retaban a carreras al más puro estilo *Mario Kart*, poco después apareció su secuela *Sonic and Sega All Star Racing Transformed* que añadió como novedad el hecho de que los vehículos se transformasen en avión o barco durante la carrera. Este último juego ganó cierta popularidad y trajo de vuelta a la actualidad a personajes olvidados de Sega (como Alex Kidd).



Sonic Drift (1994)



Sonic R (1997)



Sonic & Sega All Star Racing (2010)

## DONKEY KONG

Curiosamente, uno de los mejores clones de *Mario Kart* tuvo el apoyo de la propia Nintendo, ya que *Diddy Kong Racing* fue desarrollado por Rare para Nintendo 64. Es cierto que pese a usar las bases de *Mario Kart* este juego añadía muchas novedades (misiones, jefes finales, poder conducir coches aviones y hovercrafts) e incluso su sistema de ítems era diferente al del juego de Mario, así que supuso una buena alternativa a *Mario Kart 64*.

Años más tarde se anunció *Donkey Kong Racing*, donde los personajes de esta saga montaban a lomos de diferentes animales en carreras a través de la jungla e incluso bajo el mar. Lamentablemente, ese juego se canceló al ser comprada Rare por Microsoft, hecho que también afectó a *Diddy Kong Pilot* de Game Boy Advance, un juego de aviones protagonizado por Diddy Kong que vendría a ser la secuela de *Diddy Kong Racing*, pero que tras cancelarse se convirtió en *Banjo Pilot*, usando a personajes del mundo de *Banjo Kazooie*.



Diddy Kong Racing (1997)



Donkey Kong Racing (Cancelado)

## CRASH BANDICOOT

Sin duda el gran ganador (al menos al principio) de la carrera de clones de *Mario Kart* fue Crash Bandicoot, que con *Crash Team Racing* hizo que los usuarios de PlayStation no envidiasen a los de Nintendo 64. La calidad del juego era muy superior al resto de clones de *Mario Kart* en esa consola, aunque también es verdad que la mayoría de ellos eran bastante olvidables.

Años más tarde Crash continuó montando Karts en *Crash Nitro Kart*, *Crash Tag Team Racing* y *Crash Team Racing Nitro-Fueled* (que en realidad es una versión nueva de *Crash Team Racing*).



Crash Team Racing (1999)



Crash Nitro Kart (2003)

## KONAMI

En lugar de usar una de sus franquicias, Konami se marcó un *Parodius* y mezcló un poco de cada uno de sus juegos para lanzar su juego de Karts, que apareció para Game Boy Advance antes que el propio *Mario Kart* de esa consola.

El resultado es *Konami Krazy Racers* (2001), un juego de carreras muy divertido, con personajes carismáticos y buenas músicas, una pena que no sacasen más juegos de este estilo en consolas más potentes.



## Y ALGUNOS MÁS

Personajes tan queridos como *Megaman*, *Kirby* o *Bomberman*, o sagas tan alabadas como *Final Fantasy* también probaron suerte en el mundo de los clones de *Mario Kart*, pero descubrieron que el hecho de tener caras reconocibles no tenía porque dar el éxito inmediato. Así pues, la recepción de *Mega Man: Battle and Chase*, *Chocobo Racing*, *Bomberman Fantasy Race*, *Bomberman Kart* y *Kirby's Air Ride* fue más fría de lo que sus compañías esperaban, pero lo cierto es que ninguno de ellos podían compararse a los mejores del género.



Chocobo Racing (1999)



Bomberman Fantasy Race (1998)

Curiosamente, *Mortal Kombat* también decidió subirse al carro de los *Mario Kart*, pero como un modo de juego especial dentro de juego *Mortal Kombat Armageddon* y sinceramente, para ser solo un modo de juego alternativo del juego de lucha, es muy entretenido. Otro caso destacable es el de Pac-man, ya que pese a que no alcanzó un gran éxito con *Pac-Man World Rally* participó como invitado en los juegos oficiales de la saga *Mario Kart*.



**Mortal Kombat Armageddon (2006)**



**Pac-Man World Rally (2006)**

Y si hablamos de caras conocidas y juegos de dudosa calidad que se basan en ellas para buscar el éxito llegamos a la auténtica locura de los clones de *Mario Kart*: las licencias de películas y series de TV.

Algunos de los juegos basados en estas licencias son bastante buenos, pero la gran mayoría fracasaron rotundamente ante los *Mario Karts* del momento. Debido a la enorme cantidad de juegos con licencias, solo voy a mencionar unos pocos y no entrará en detalles con la mayoría de ellos.

Disney, la compañía del célebre Mickey Mouse tiene varios juegos de carreras que podríamos catalogar de "Mariokartizados", lo más curioso de todos es que el primero fue *Mickey Speedway USA* desarrollado por Rare para Nintendo 64, lo cual nos aseguraba una calidad bastante alta, aunque sin llegar a la calidad de *Diddy Kong Racing*. Poco después apareció *Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour* para PC, Dreamcast y PlayStation, pero tampoco fue un juego demasiado interesante. Otros personajes de Disney (o Pixar) también se vieron participando en juegos de este estilo, como *Toy Story Racer*.



**Mickey Speedway USA (2000)**



**Toy Story Racer (2001)**

A día de hoy es normal encontrarse un sinfín de juegos de Lego con licencia de algo, de manera que hayan quedado en el olvido juegos como *Lego Racers* que pasó sin pena ni gloria pese a lo popular de la marca. Aunque un ejemplo mejor de tener algo muy popular y no conseguir el éxito sería *South Park Rally* donde intentaron modificar la formula de carreras con un equipo de desarrollo que o no tuvo tiempo o no tuvo ganas, porque el resultado final es bastante aborrecible. Otro caso serían los juegos de *Nicktoons Racing*, con personajes de Nickelodeon, donde pese a contar con corredores muy famosos (como Bob Esponja) tampoco es que llegasen a ser juegos muy recomendables, lo mismo que pasó con los Muppets en *Muppets Racers (XXX)* a los personajes de *Cartoon Network* en *Cartoon Network Speedway* y a los divertidísimos Looney Tunes en juegos (no tan divertidos) como *Looney Tunes Racing* y *Looney Tunes Space Race*.



**South Park Rally (1999)**



**Smurf Racer (2001)**

Desconozco el éxito que tendrían estos clones de Mario Kart, al haber tantos y con una calidad tan variable, pero el hecho de ver que existe *Antz Xtreme Racing* (2XXX) basado en la película de HormigaZ (*Antz*), *Shrek Swamp Kart Speed Race* protagonizado por el ogro de Dreamworks y sus compañeros, *Star Wars Super Bombad Racing* con personajes del Episodio 1 de la mítica saga, *Inspector Gadget Racing* e incluso juegos de carreras de los Pitufos, como *Smurf Racer* (que en cada país tuvo un nombre distinto, y en su versión española se llamaba lo 3,2,1 ¡A Pitufar!)

Es curioso que pese a usarse prácticamente cualquier licencia para juegos de Mario Kart se tardase tanto en hacer un juego con la serie de animación que precisamente más podría recordar a Mario Kart (y que lo predeció en bastante años), estoy hablando de *Wacky Races*, los clásicos Autos Locos de Hanna-Barbera que llegaron a Game Boy Color, Dreamcast y PlayStation con unos juegos que no estaban nada mal.

La lista de juegos olvidados (y en muchos casos también olvidables) es tan grande que es imposible mencionarlos todos, pero cosas como RedCart Super Karts para PC, donde competimos en circuitos que representan diversos países europeos, o juegos que salieron muy tarde en la vida de PlayStation como *Miracle Space Race*, *Kotobuki Grande Prix* y *XS Airboat Racing*, estarían en esa lista.

Entre esos juegos olvidados está también *Charinko Hero*, un juego de la saga *Compati Hero* (como *Battle Racers*) que fue lanzado para Gamecube en el año 2003 y donde veríamos a una veintena de héroes japoneses (diversas versiones de Kamen Rider y Ultraman) competir en carreras no demasiada velocidad (los corredores van en triciclos).



**Wacky Races (2000)**



**Charinko Hero (2003)**

Es imposible mencionar todos los juegos que bebieron del éxito de las diferentes versiones de *Mario Kart* y trataron de atraer a su público de una manera u otra, pero creo que con esta introducción ya os hacéis a la idea del terremoto que provocaron Mario y sus amigos cuando decidieron subirse a un Kart por primera vez.

Así que creo que es hora de que dejemos de hablar de otros personajes y empecemos con lo que realmente importa: Los juegos de *Mario Kart*.

## SUPER MARIO KART (1992)

El primer juego de la saga definió claramente los elementos que harían de ella un auténtico éxito.

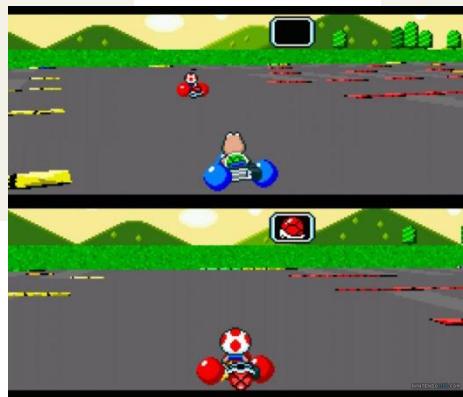
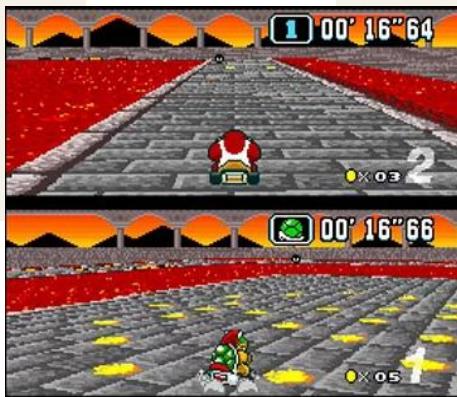
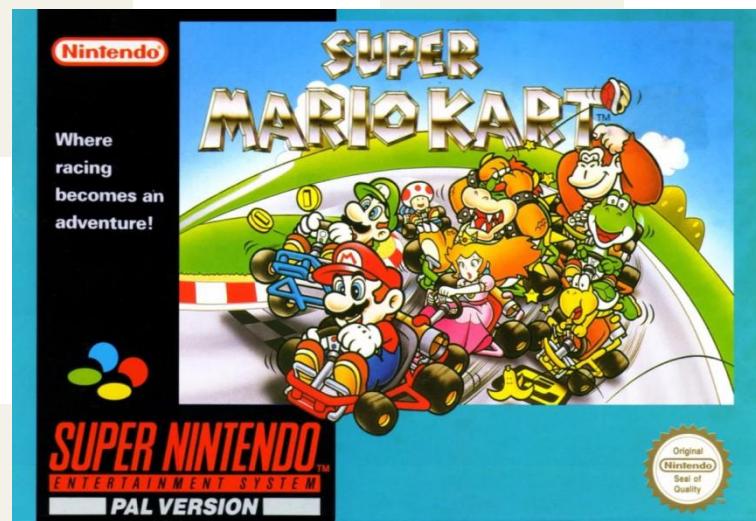
Tenemos 8 personajes diferentes (Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Koopa Troopa, Toad, Bowser y Donkey Kong Jr). Algunos son pesados (poca aceleración, mucho peso y gran velocidad máxima), otros ligeros (mucha aceleración, poco peso y baja velocidad máxima) y otros quedan entre ambas categorías.

Durante la carrera, nuestro personaje podrá conseguir ítems especiales al tocar los bloques con símbolo de pregunta que hay en el suelo, estos ítems son los clásicos que han perdurado en la saga (caparazón rojo y verde, champiñón turbo, estrella, Rayo...) y otros que no han tenido tanta suerte (como la Pluma que nos permite saltar o el Fantasma que roba un ítem al otro jugador).

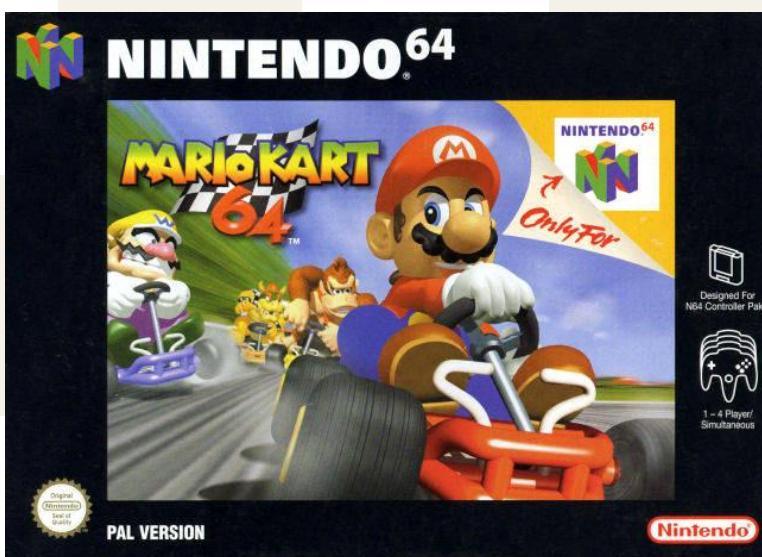
La principal diferencia entre este juego y el resto de la saga, es que los ítems solo son usados por los jugadores, ya que los corredores de la consola solo pueden atacarnos con su habilidad especial, la cual pueden activar cuando quieran. Esto significa que Donkey Kong Junior solo tirará plátanos, Peach y Toad lanzarán champiñones (que nos encogerán de tamaño) Yoshi lanzará huevos, Koopa Troopa usará tortugas, Bowser lanzará bolas de fuego y Mario y Luigi podrán activar la estrella de invulnerabilidad en cuanto se les antoje. Esto puede parecer limitante para los corredores de la consola, pero lo cierto es que algunos (como Mario y Luigi) pueden volverse intratables, ya que cada vez que vayamos a adelantarlos se volverán invulnerables.

La dificultad de este juego es bastante alta, conseguir el oro en 150 cc y en la copa Especial puede ser una tarea titánica, ya que las remontadas a base de objetos son menos comunes que en los futuros juegos de la saga. En Super Mario Kart, aprender a conducir el Kart es extremadamente vital para sobrevivir en la máxima dificultad.

El modo multijugador donde tenemos que petar globos a nuestro rival, así como el modo contrarreloj también aparecen en este juego, de manera que podríamos decir que la saga dio en el clavo desde el primer juego.



## MARIO KART 64 (1996)



Tras la sorpresa de *Super Mario Kart*, llegó *Mario Kart 64*, el cual ya tuvo cierta expectación desde su anuncio para Nintendo 64.

Las mejoras técnicas del juego se vieron enseguida, ahora los circuitos serían tridimensionales, los sprites más grandes y detallados y se podía jugar hasta a 4 jugadores en algunos modos, lo cual desató una auténtica locura multijugador.

Se mantuvo el número de circuitos y el de corredores, aunque esta vez no tenemos dos corredores del mismo peso, ya que hay 3 de ellos que son pesados (Donkey Kong, Wario y Bowser) y solo 1 que es muy ligero (Toad).

En esta ocasión, los corredores de la consola si usarían los mismos ítems que los jugadores y de paso se añadieron nuevas armas con las cuales complicar la vida a nuestros rivales, entre las que se encuentran el racimo de plátanos (varios plátanos juntos) el champiñón naranja (varios turbos seguidos), los abusivos caparazones triples (que sirven de escudo y de arma a la vez) y el infame caparazón azul, que perseguiría al corredor que fuese en primer lugar.

Otra novedad jugable fue la posibilidad de cargar un mini turbo en los derrapes y el de usar algunos ítems como escudos improvisados (manteniendo el botón de usarlos apretado) lo cual nos podía salvar de recibir golpes de objetos desde atrás.

*Mario Kart 64* tuvo un gran éxito e inició una segunda ola de clones de *Mario Kart* en la generación de 32 bits.



## MARIO KART SUPER CIRCUIT (2001)

Tras las entregas anteriores, apareció en Game Boy Advance el primer *Mario Kart* de consola portátil.

Conocido en Japón como *Mario Kart Advance* y en el resto del mundo como *Mario Kart Super Circuit*, este juego se puede considerar una mezcla de los dos anteriores en más de un sentido, ya que gráficamente recuerda al de Nintendo 64 en sus personajes e ítems, pero los circuitos son mucho más similares a lo visto en Super Nintendo.

Quizás por eso el juego no sorprende en cuanto a plantilla de corredores (los mismos que en Nintendo 64) o ítems (casi los mismos que en Nintendo 64), aunque al menos regresan las monedas, que vuelven a servir para aumentar la velocidad y el aguante de nuestro coche.

Sin embargo hay dos cosas que hacen que *Super Circuit* sea más que destacable: La posibilidad de jugar en multijugador con un solo cartucho y que este juego es el primero que recupera circuitos anteriores, ya que además de los 20 circuitos nuevos de *Super Circuit*, podemos disfrutar de los 20 de *Super Mario Kart* (lo cual lo convirtió en el *Mario Kart* con más circuitos durante algunos años).



## MARIO KART: DOUBLE DASH!! (2003)

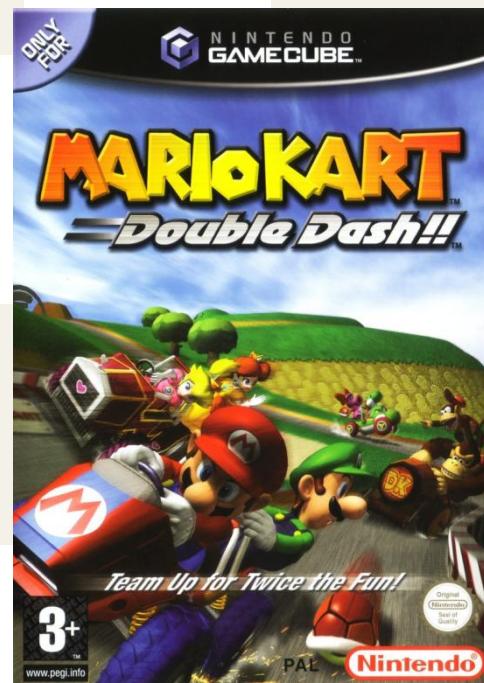
*Mario Kart* volvió en 2003, con *Mario Kart: Double Dash!!* para Gamecube.

La principal novedad de este juego es que en cada kart van dos personajes, uno de ellos se encargará de conducir y otro de usar los ítems. Si jugamos en solitario, las diferencias en control serán mínimas, pero si jugamos dos personas en el mismo kart notaremos como el juego cambia notablemente.

Otra novedad es la posibilidad de obtener dos ítems (uno por personaje) y que según los personajes que tengamos podamos conseguir un objeto especial diferente (por ejemplo, Mario y Luigi tiran bolas de fuego, Wario y Waluigi una bomba, Koopa Troopa y Paratroopa consiguen el triple caparazón, etc...). Además, ahora los personajes están separados en tres tamaños (pequeño, mediano y grande) y según eso podremos elegir entre diferentes coches, cada uno con sus puntos débiles y fuertes. En total hay 20 personajes y 21 vehículos.

El modo multijugador de Batalla se mantuvo, pero además se añadieron nuevos modos, como el modo Asalto al sol (tenemos que conservar el sol hasta que se acabe el tiempo) y el Bombardeo (todos los ítems son bombas).

Lamentablemente este *Mario Kart* no tuvo juego online, en lugar de eso permitía montar una red local para que participasen hasta 16 jugadores, lo cual es curioso, pero un tanto difícil de lograr. Eso, junto al escaso número de circuitos son los principales puntos negativos de este juego, que personalmente es uno de mis favoritos de esta saga.



## MARIO KART ARCADE GP (2005)

De la unión entre Nintendo y Namco salió *Mario Kart Arcade GP* exclusivo para máquinas recreativas, ya que aunque en cierto momento se rumoreó su posible aparición en Gamecube, esto nunca sucedió.

Este juego es uno de los *Mario Karts* con más novedades curiosas, como el hecho de poder echar una foto del jugador para que lo represente, incluir personajes y objetos nuevos o que las copas estén basadas en personajes concretos como Mario, Bowser o Pac-Man.

En cuanto a pilotos, nos encontramos con los típicos de Nintendo (Mario, Luigi, Peach, Donkey Kong, Toad, Yoshi, Bowser y Wario) pero además también podemos elegir algunos de Namco como Pac-Man, Ms. Pac-Man y Blinky (el fantasma rojo). También hace acto de aparición las versiones robóticas de Mario y Bowser a modo de jefes.

El número de objetos de este juego se divide entre objetos normales y objetos especiales ligados al personaje que controlamos (similar a lo visto en *Double Dash!*) y si los sumamos todo tenemos un total de más de 90 objetos.

Es cierto que muchos de ellos son variantes de un mismo concepto (versiones triples de objetos sencillos) o no son especialmente fantasiosos (un pastel, una lata de aceite) pero también hay algunos muy curiosos (como el Dizziness Virus, que es el virus azul de Dr. Mario). Cada personaje puede usar 6 objetos especiales ligados a él, aunque algunos se repiten entre corredores (por ejemplo Mario y Luigi comparten los objetos y Pac-man también los comparte con Ms. Pac-Man). Entre esos objetos especiales podemos ver cosas como un martillo (Mario y Luigi) un ajo (Wario) Bill Bala y Twomp (Bowser), barriles (Donkey Kong) diferentes tipos de huevos (Yoshi) una planta piraña (Peach) y champiñones envenenados (Toad).



## MARIO KART DS (2005)

Nintendo DS tuvo un éxito enorme y por lo tanto necesitaba un *Mario Kart* a la altura para que la saga llegase a un mayor público.

Afortunadamente fue así y *Mario Kart DS* se convirtió rápidamente en un juego aplaudido y con muy buenas críticas.

Los méritos de semejante éxito se pueden dividir en sus 32 circuitos (la mitad nuevos y la otra mitad provenientes de juegos anteriores), los nuevos personajes (como Rob el Robot o Dry Bones, la tortuga esqueleto), nuevos modos (como el de Misiones) que cada personaje tuviese vehículos propios, así como la obligación de crear algún ítem nuevo como el Blooper o la bala o el hecho de que se podía jugar en modo multijugador, aunque solo uno de ellos tuviese el juego (los jugadores sin juego controlarían Shy Guys).

Sin embargo, creo que hay dos cosas que marcaron la diferencia en este juego: Que se pudiese jugar a través de internet y la posibilidad de encadenar turbos en direcciones opuestas (Snaking) para alcanzar una mayor velocidad, marcando así la diferencia entre jugadores experimentados y novatos.

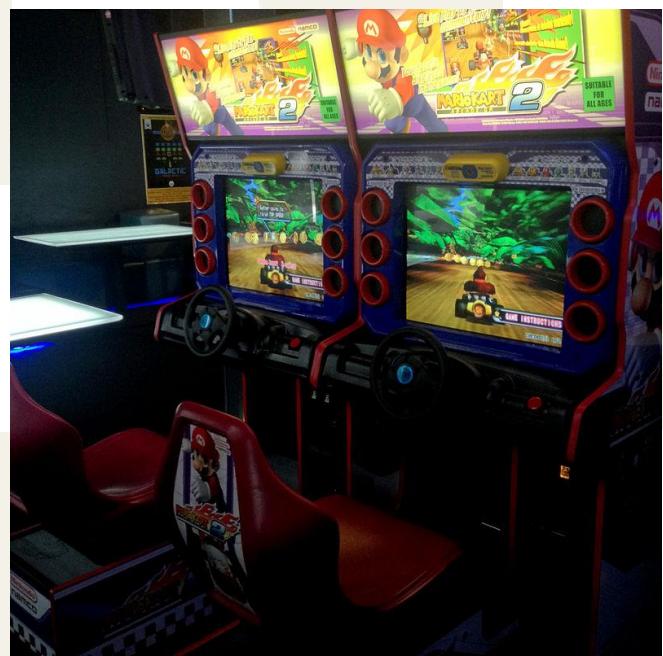


## MARIO KART ARCADE GP 2 (2007)

Segundo Mario Kart de arcade y tal y como podemos suponer continúa con lo visto en el juego anterior.

Nos encontramos, más o menos con una secuela que toma todo lo del primer juego y lo expande con más contenido, como un mayor número de circuitos o que cada personaje tenga un Kart personalizado al estilo *Mario Kart Double Dash*. En la plantilla volvemos a tener personajes del mundo de Mario que vimos en el juego anterior, con un añadido (Waluigi) acompañados de los personajes de Namco, Pac-man, Ms. Pac-man, Blinky el fantasma y como novedad, se añade a Mametchi (un Tamagotchi).

Durante la carrera los jugadores pueden acumular monedas y Monedas Mario para poder desbloquear contenido (como nuevos Karts o ítems) que quedarán grabados en su tarjeta de jugador.



## MARIO KART WII (2008)

*Mario Kart Wii* llegó en un momento en el cual su consola estaba expandiendo su público rápidamente y contribuyó a que las ventas aumentasen, ya que es uno de los juegos más vendidos de Wii y de la propia saga Mario Kart.

En este juego se olvidaban los experimentos de los anteriores y se regresaba a un personaje por Kart, se añadían diferentes coches para jugar, pero de manera más limitada que en *Double Dash!!* y al mismo tiempo se añadían motos, que ofrecían cambios jugables con respecto a los coches, (como la posibilidad de levantar rueda y obtener un pequeño turbo). Otra novedad fue la posibilidad de hacer cabriolas y acrobacias durante los saltos, lo cual también era compensado con una subida de velocidad.

Se estrenan 16 circuitos y se recuperan 16 de los juegos anteriores, lo cual nos da un total de 32 pistas. Como es lógico se añadieron nuevos personajes (como los Miis, Funky Kong o Estela/Rosalina) e ítems (como la nube o el bloque de POW) y se mantuvo el modo multijugador a pantalla partida, al mismo tiempo que se añadió la posibilidad de jugar contra rivales a través de internet. El modo batalla sufrió cambios notables, ya que ahora se jugaba por equipos, quitando la posibilidad de jugar solo con tus amigos.

Una de las novedades de este juego era su control, ya que nos permitía jugarlo con el mando de Wii de manera horizontal e inclinándolo para las curvas (incluso podíamos usar un volante de plástico donde encajaba el mando), al mismo tiempo que se mantenían otras opciones de control estándar, como poder usar un mando de Gamecube o el mando clásico de Wii.

*Mario Kart Wii* fue un enorme éxito y demostró que la saga podía llegar a un público más amplio del que normalmente tenían los juegos de la propia Nintendo.



## MARIO KART 7 (2011)

El noveno juego de la saga apareció para Nintendo 3DS y se llamó *Mario Kart 7* (debido a que los dos *Mario Kart* de Arcade no se contabilizan dentro de la saga, al no aparecer en consolas).

En este juego se recuperaron algunos elementos olvidados (como las monedas) se mantuvieron las decisiones exitosas de juegos anteriores (que la mitad de circuitos sean nuevos y la otra mitad de juegos anteriores), se añadieron más personajes (como Floruga), más ítems (como la flor de fuego o el 7 de la suerte) y por supuesto se mantuvo el modo multijugador, tanto local, como a través de internet.

Al mismo tiempo se decidió retomar la idea de personalizar los Karts, que en esta ocasión contarían también con un ala delta para poder planear y con una hélice que les permitiría conducir por el agua. Además, al ser un juego de 3DS se podía disfrutar de una sensación de tridimensionalidad y volumen que otros juegos de la saga no tenían.



NINTENDO 3DS™



## MARIO KART ARCADE GP DX (2013)

Tercer juego de la saga que aparece en recreativa por el acuerdo entre Namco y Nintendo. La plantilla de corredores sigue siendo mayoritariamente personajes de Nintendo, pero el bando de Namco mantiene a Pac-Man y añade a Don-Chan (el tambor de la serie musical de Namco, *Taiko no Tatsujin*).

Se reutiliza la fórmula vista en los primeros juegos de *Mario Kart Arcade GP*, pero se le añaden nuevos circuitos y las novedades de *Mario Kart 7* (las aladeltas y hélices).



## MARIO KART 8 (2014)

La siguiente entrega de *Mario Kart* llegó en 2014 para Wii U.

En esta ocasión nos encontramos con 32 circuitos (16 viejos y 16 nuevos) y una amplia variedad de personajes (entre los cuales hay debutantes, como los Koopalings) y además podemos modificar nuestro Kart seleccionando elementos tales como las ruedas o el aladelta. La principal novedad de este juego es que habrá zonas en las cuales nuestro kart podrá pegarse a las paredes o techo, llevando a un nuevo nivel de locura a los circuitos y permitiendo reinventar algunos de los que provienen de anteriores entregas de manera más original que lo visto en anteriores juegos.

También se añaden algunos objetos como el 8 (obtienes 8 objetos), la planta piraña (morderá a los rivales cercanos), el bumerán (se puede lanzar varias veces) y la bocina (que genera una onda expansiva alrededor de tu corredor que dañará a rivales y objetos cercanos, pudiendo incluso destruir el caparazón azul).

El modo de juego en línea se mantuvo (permitiendo hasta 12 jugadores), así como la posibilidad de usar diversos controles como el Wii U gamepad, el mando de Wii, el Wii U Pro Controller y el Wii Classic controller. Posteriormente se lanzó una actualización que también permitía controlar este juego con los periféricos creados usando Nintendo Labo.

Este juego tuvo contenido descargable (DLC) que incluía 16 circuitos extra y 6 personajes nuevos (Mario con traje Tanooki, Peach con traje de gato, Link de *The Legend of Zelda*, Aldeano y Canela de *Animal Crossing* y la versión esquelética de Bowser, además de nuevos colores para personajes como Yoshi y Shy-Guy).



## MARIO KART 8 DELUXE (2017)

Tal y como indica el título es una nueva edición de *Mario Kart 8* y se lanzó para Nintendo Switch.

Se mantiene todo lo visto en el juego anterior, pero además se incluyen algunas novedades, entre las que destacan las mejoras del modo batalla (ahora con más circuitos para ese modo) y la posibilidad de usar dos objetos (al estilo *Mario Kart: Double Dash!!*). Su plantilla de personajes también aumentó, contando ahora con 43 personajes.



Debido a la gran aceptación que tienen los *Mario Kart*, estamos ante una saga que no dejará de ofrecer nuevos juegos cada vez que salga una consola nueva o pasen algunos años desde la entrega anterior.

Otro hecho que muestra la buena salud de esta saga es que siguen apareciendo juegos nuevos de la misma en plataformas ajenas a las consolas de Nintendo, como *Mario Kart Arcade GP VR* que apareció para arcades en 2017 y tiene la particularidad de usar un casco de realidad virtual para que el jugador se sienta dentro de la carrera o *Mario Kart Tour*, lanzado en 2019 para teléfonos móviles, donde Mario y sus compañeros compiten en circuitos basados en ciudades reales.



*Mario Kart Arcade GP VR* (arriba) *Mario Kart Tour* (abajo)



## ALGUNAS CURIOSIDADES

Inicialmente *Super Mario Kart* era un juego de Karts normales para SNES, los pilotos eran conductores genéricos con casco, pero al verse todos iguales decidieron cambiar el diseño para que tuviesen más personalidad. El problema principal radicaba en que los personajes estaban de espaldas al jugador durante casi toda la partida, de manera que pensaron en algún personaje que fuese reconocible incluso de espaldas y ahí fue cuando entraron en juego Mario y sus compañeros, convirtiendo el juego de Karts en una nueva franquicia estrella para Nintendo.

En 1994 apareció en Japón una máquina recreativa llamada *Super Mario Kart Doki Doki Race*, donde podíamos echar monedas para que los muñecos que representaban a los corredores compitiesen entre sí. También existe una máquina tragaperras basada en *Mario Kart 64*.



*Super Mario Kart* es uno de los juegos de SNES con más hacks. Algunos de ellos solo hacen cambios estéticos (cambiar a algún personaje por otro) pero hay muchos que cambian todos los circuitos (incluso los de batalla), creando un juego nuevo, uno de los mejores ejemplos de eso es *Super Mario Kart 20XX*, desarrollado por Cocatriz.



También existe un hack llamado que *Hyper Street Kart*, que sustituye a los personajes de Mario por luchadores de *Street Fighter* y también se modifican los circuitos y algunos ítems.



*Mario Kart 64* también tiene algunos hacks, siendo *Dragon Ball Kart 64* (de InmaVegeta) uno de los más llamativos, al cambiar a los corredores por personajes de *Dragon Ball*. Las copas, los ítems, las voces y los escenarios han sido modificados para adaptarlos al estilo de la serie de Toriyama.



La primera versión de *Mario Kart 64* se llamó *Mario Kart R* y lo poco que se vio de ella era muy similar a lo visto en el producto final que apareció para Nintendo 64. Sin embargo había una diferencia bastante significativa, y era que Koopa Troopa había sido sustituido por Kamek el Magikoopa, quien había ganado en importancia gracias a *Yoshi's Island*. Lamentablemente, Kamek no llegó a la versión final, pues se decidió incluir a Donkey Kong en su lugar.



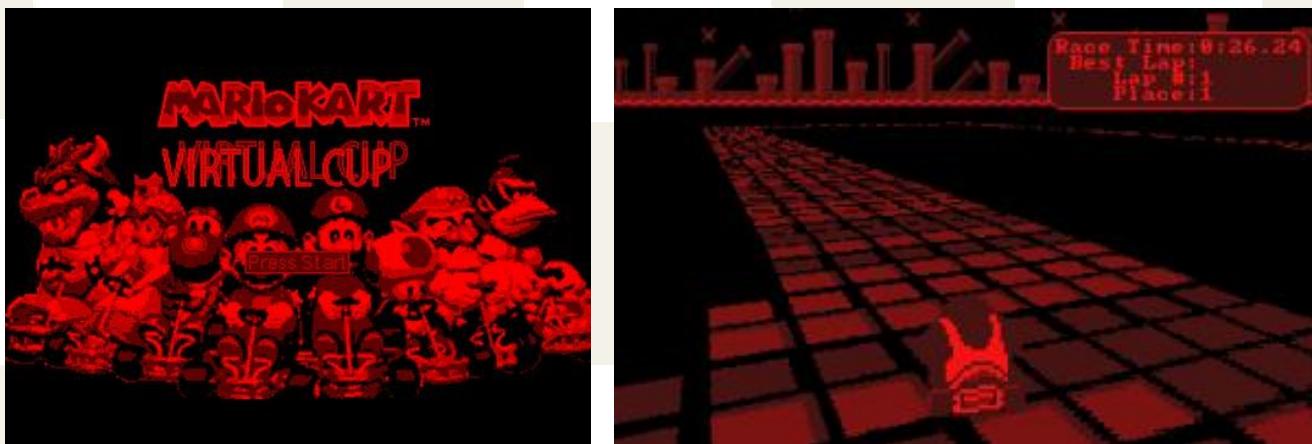
*Super Mario Kart* es uno de los pocos juegos donde podemos ver a Donkey Kong Jr como gorila adulto, ya que en los pocos juegos posteriores donde ha aparecido, como *Donkey Kong* para Game Boy y *Mario Tennis* para Nintendo 64 volvería a ser una cría de gorila.



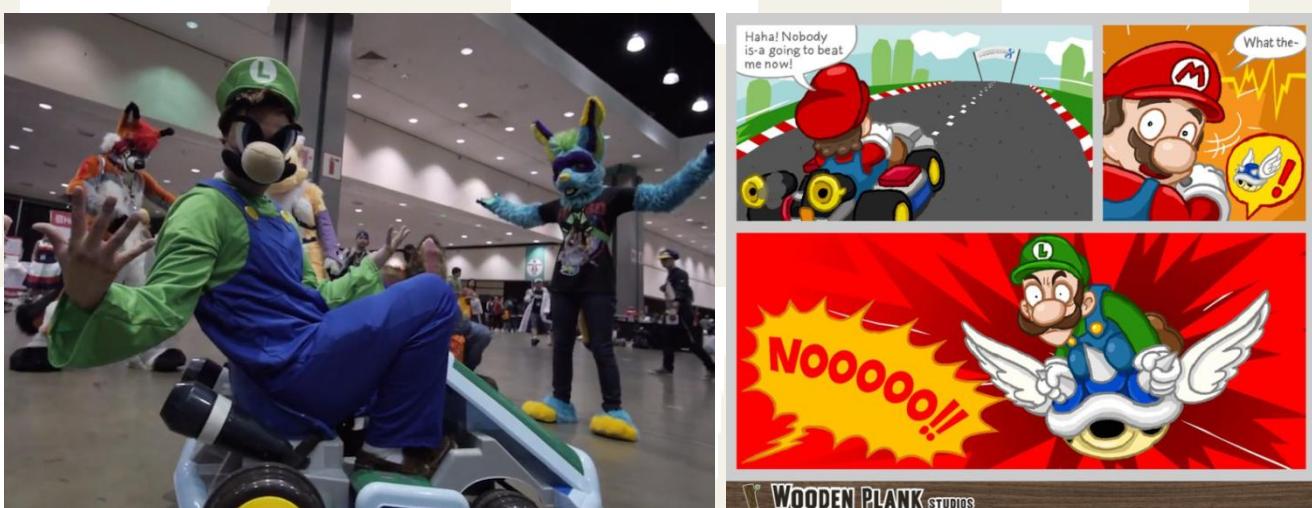
Algunos juegos de esta saga han sufrido censura en occidente. Por ejemplo en *Super Mario Kart*, se cambiaron las celebraciones de los personajes que bebían la botella de Champán, (supongo que para evitar que los acusaran de promover el alcohol entre jóvenes) y en *Mario Kart 64* se cambiaron los carteles publicitarios que imitaban marcas reales pero añadiendo nombres de personajes del juego.



Se iba a lanzar una versión de *Mario Kart* para Virtual Boy, pero se canceló debido al fracaso de la consola. Sin embargo eso no significa que no exista un *Mario Kart* para Virtual Boy, ya que un tal DogP ha desarrollado *Mario Kart Virtual Cup*, que toma elementos de los primeros juegos y los adapta al Virtual Boy.



La cara que pone Luigi al adelantar a otro corredor en *Mario Kart 8* se convirtió rápidamente en un meme conocido como "Luigi Death Stare" debido al odio que desprende el fontanero en su mirada. En pocas semanas era muy fácil encontrar dibujos parodiando ese momento e incluso gente disfrazándose de Luigi con cara de odio.



Y con esto termina el especial dedicado a la saga *Mario Kart*, ¡nos vemos en el número siguiente!

**Skullo**

# STAFF

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



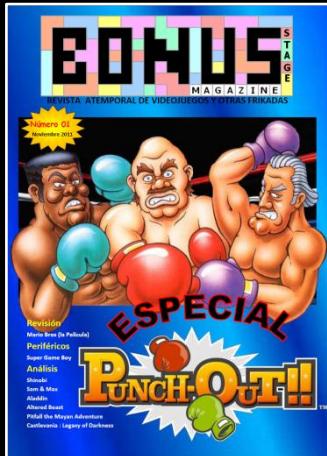
**¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?**

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

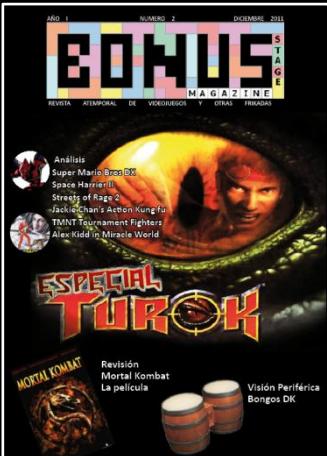
**¡Es muy sencillo!**

A screenshot of the Bonus Stage Magazine website. At the top, there's a colorful header with the word "BONUS" in large letters and "STAGE MAGAZINE" below it. To the right, there are thumbnail images of several magazine covers. Below the header, there's a main article about issue #9, which is highlighted with a red border. To the right of the article, there's a "Suscríbete" (Subscribe) form with fields for email and a "Suscribirse" (Subscribe) button. On the right side of the page, there's a sidebar with links to "ENTRADAS RECENTES" (Recent Posts) and "ARCHIVOS" (Archives), listing months from 2010 to 2012.

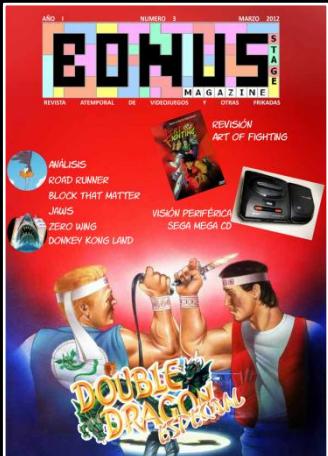
# Y no olvidéis leer los números anteriores:



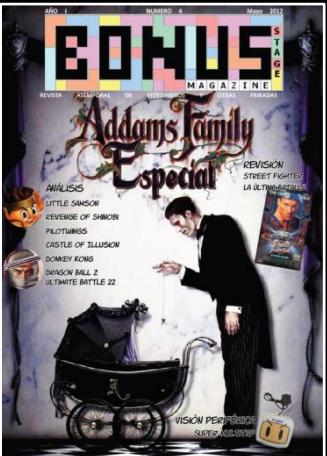
#01 Especial Punch Out!  
Noviembre 2011 (36 págs.)



#02 Especial Turok  
Diciembre 2011 (45 págs.)



#03 Especial Double Dragon  
Marzo 2012 (39 páginas)



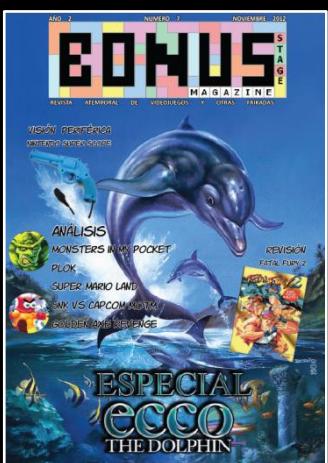
#04 Especial Familia Addams  
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury  
Julio 2012 (39 páginas)



#06 Esp. Earthworm Jim  
Septiembre 2012 (45 págs.)



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



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



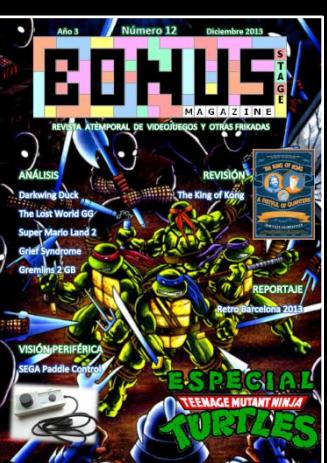
#09 Especial Jurassic Park  
Abril 2013 (51 páginas)



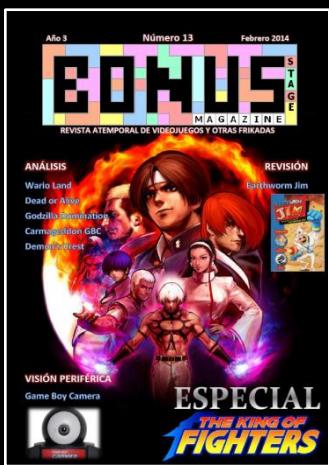
#10 Especial Half-Life  
Julio 2013 (61 págs.)



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



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



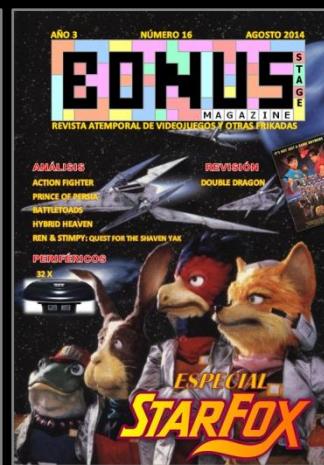
#13 Especial King of Fighters  
Febrero 2014 (60 páginas)



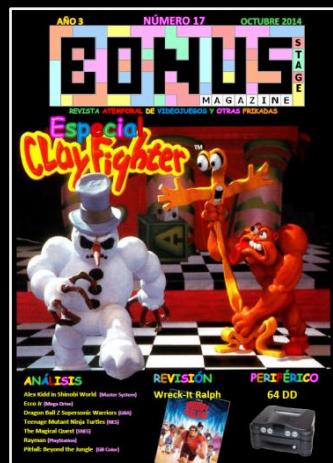
#14 Especial Godzilla  
Abril 2014 (74 páginas)



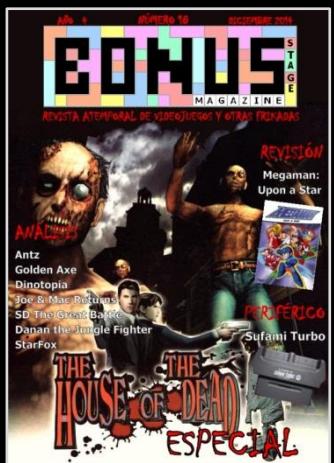
#15 Esp. JoJo's Bizarre Adventure  
Junio 2014 (66 páginas)



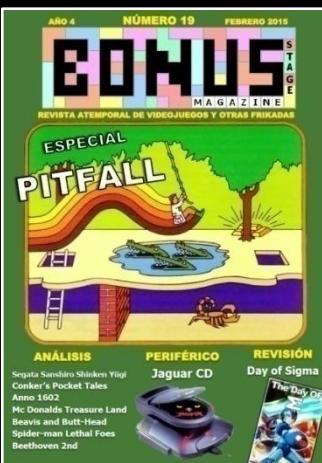
#16 Especial Starfox  
Agosto 2014 (61 páginas)



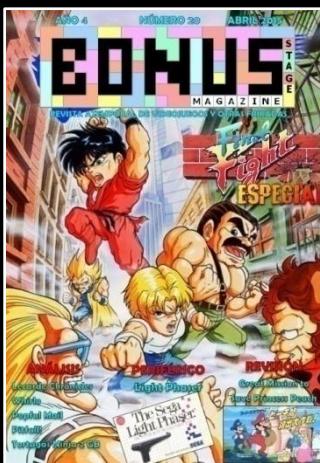
#17 Especial Clayfighter  
Octubre 2014 (60 páginas)



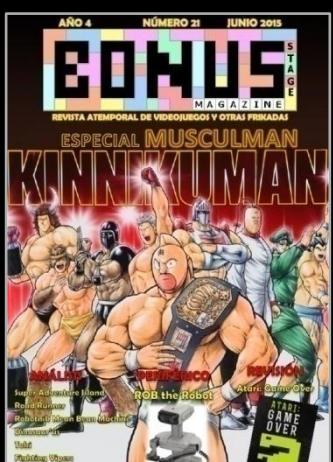
#18 Esp. House of the Dead  
Diciembre 2014 (73 páginas)



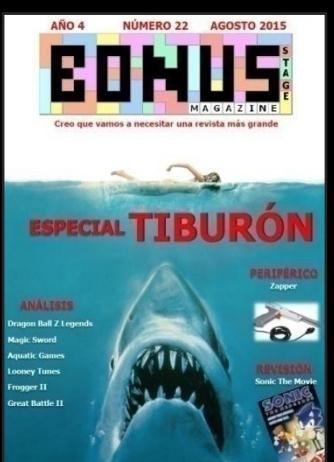
#19 Especial Pitfall  
Febrero 2015 (59 páginas)



#20 Especial Final Fight  
Abril 2015 (58 páginas)



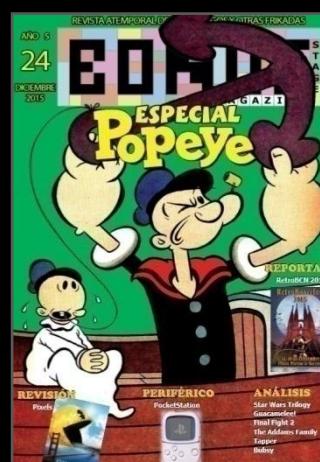
#21 Especial Musculman  
Junio 2015 (61 páginas)



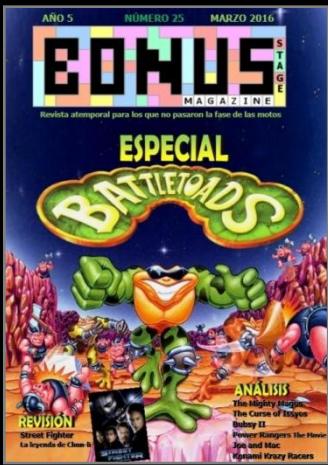
#22 Especial Tiburón (Jaws)  
Agosto 2015 (51 páginas)



#23 Especial Splatterhouse  
Octubre 2015 (49 páginas)



#24 Especial Popeye  
Diciembre 2015 (58 páginas)



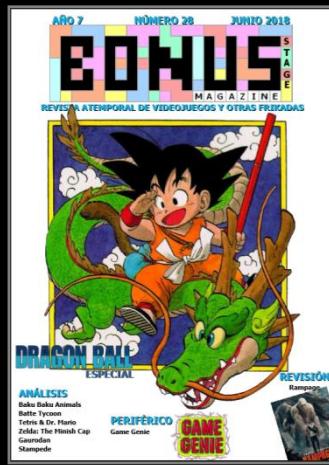
Nº 25 Especial Battletoads  
Marzo 2016 (64 páginas)



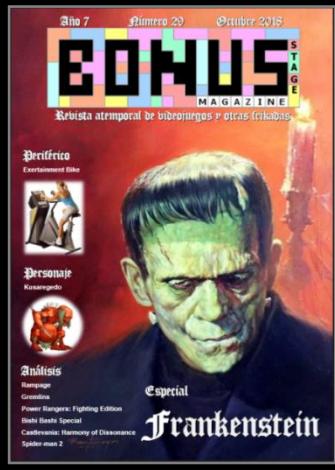
Nº 26 Esp. Marvel VS Capcom  
Diciembre 2016 (55 páginas)



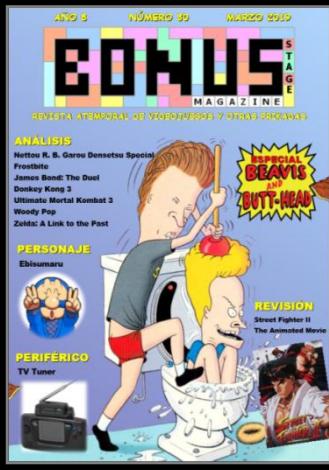
Nº 27 Especial Trolls  
Septiembre 2017 (49 páginas)



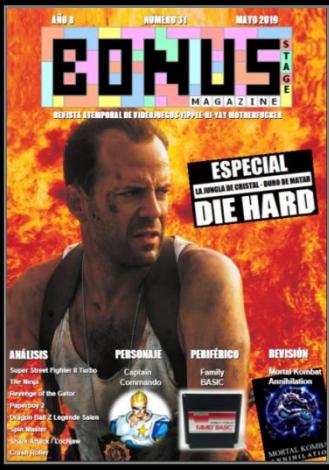
Nº 28 Especial Dragon Ball  
Junio 2018 (53 páginas)



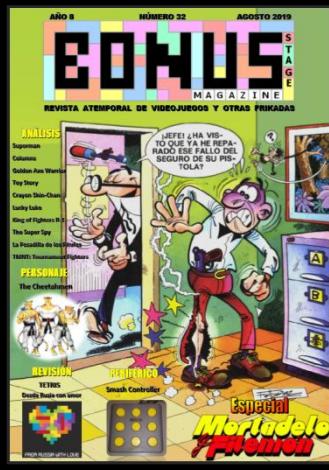
Nº 29 Especial Frankenstein  
Octubre 2018 (81 páginas)



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



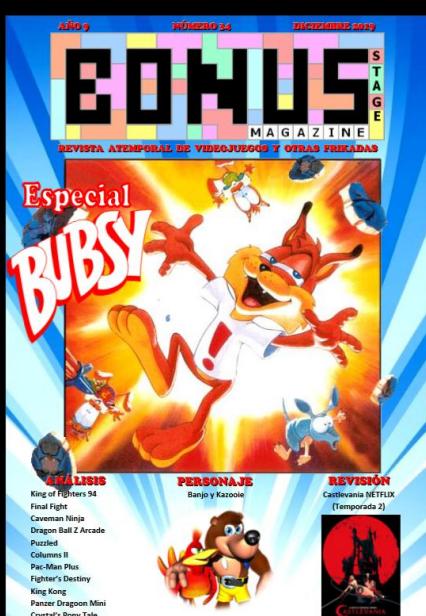
Nº 31 Especial DIE HARD  
Mayo 2019 (69 páginas)



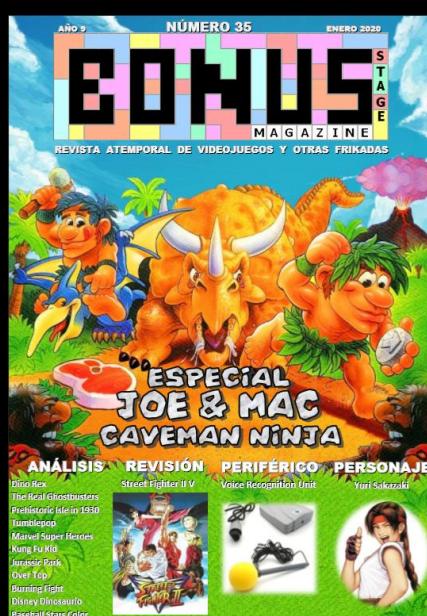
Nº 32 Esp. Mortadelo y Filemón  
Agosto 2019 (83 páginas)



Nº 33 Esp. Evil Dead (Posesión Infernal)  
78 páginas – Octubre 2019



Nº 34 Especial Bubsy  
89 páginas – Diciembre 2019



Nº 35 Especial Joe & Mac Caveman Ninja  
70 páginas – Enero 2020

# SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

## 1- EL DESCONOCIDO



El desconocido es Coconuts  
de *Sonic The Hedgehog 2*

## 2- LA SOMBRA

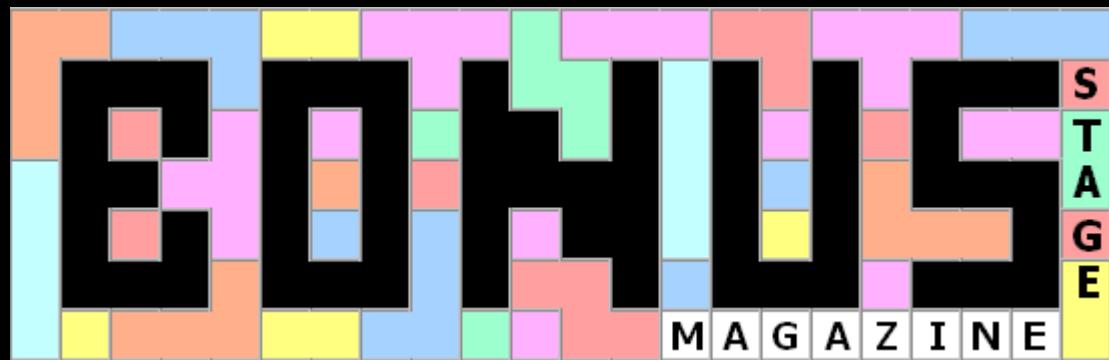


La sombra era Jago de  
*Killer Instinct*

## 3- EL ERROR



El error está en el color del pelo de Guile



# NÚMERO 36

# MARZO 2020

