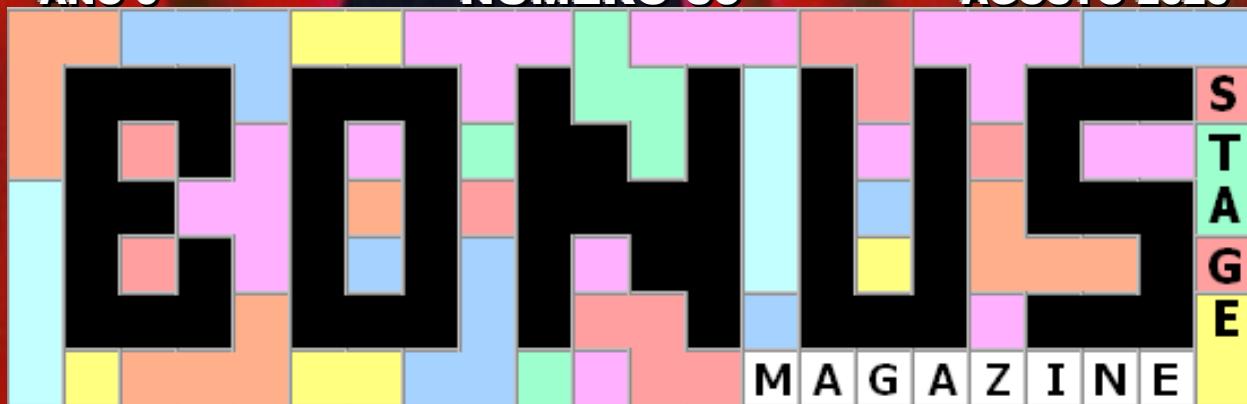


AÑO 9

NÚMERO 39

AGOSTO 2020



REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS

ESPECIAL PRINCE OF PERSIA

¡MÁS DE 100 PÁGINAS!



ANÁLISIS

Legend of Zelda: Link's Awakening

Star Soldier: Vanishing Earth

Fatal Fury First Contact

Super Street Fighter II Turbo Revival

Batman The Video Game

Art of Fighting 2

Cyber-Lip

Water Ski

Mazinger Z

Tails Sky Patrol

Unirally / Uniracers

Dynamite Slugger

Solar Fox

Beavis and Butt-Head

Submarine Attack

REVISIÓN

Double Dragon
(Serie TV)



PERSONAJE

Zero



PERIFÉRICO

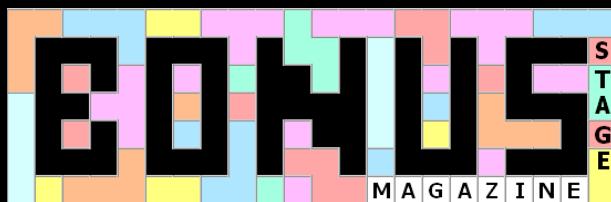
Nintendo 64 Mouse



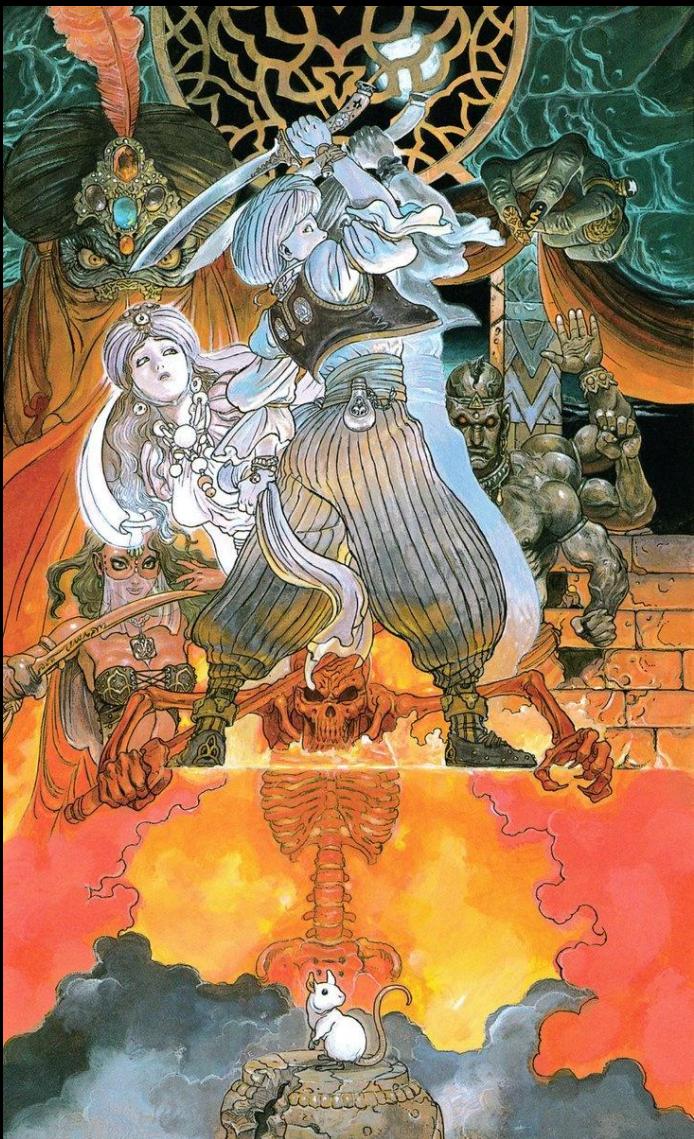
CURIOSIDAD

Curiosidades en portadas (8)





ÍNDICE



Editorial por Skullo 03

Análisis

Solar Fox por Skullo 04
Water Ski por Skullo 06
Batman The Video Game por Skullo 08
Submarine Attack por Skullo 11
Cyber-Lip por Skullo 13
The Legend of Zelda: Link's Awakening por Skullo ... 16
Mazinger Z por Skullo 21
Beavis and Butt-Head por Skullo 25
Uniracers - Unirally por Skullo 29
Art of Fighting 2 por Skullo 33
Tails Sky Patrol por Skullo 38
Star Soldier por Skullo 41
Fatal Fury First Contact por Skullo 44
Dynamite Slugger por Skullo 47
Super Street Fighter II Turbo Revival por Skullo 50
Pausatiempos por Skullo 55

Periféricos

Nintendo 64 Mouse por Skullo 56

Revisión

Double Dragon (Serie TV) por Skullo 59

Personaje

Zero por Skullo 65

Curiosity

Curiosidades en portadas (8) por Skullo 68

Especial

Prince of Persia por Skullo 72

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

A principios del 2019 puse una encuesta en Facebook donde di tres opciones para el especial del siguiente número y la opción ganadora fue *Beavis y Butt-Head* que protagonizaron nuestro número 30, la segunda opción fue *Die Hard (Duro de matar – La Jungla de Cristal)* que apareció en el número 31 y la tercera fue *Prince of Persia*, que quedó muy alejada en votos de las otras dos.

Fue un tanto raro ver que la saga *Prince of Persia* saliese tan mal parada de la votación, sin embargo si que hay cierta lógica tras ello, ya que no se ha escrito demasiado de los juegos de Beavis y Butt-Head o de los que están relacionados con Die Hard, así que entiendo que esas opciones eran mucho más llamativas.

No es la primera vez que comento el hecho de que muchos de nuestros especiales están basados en sagas "secundarias" y eso se debe a que es más agradable escribir sobre algo conocido, pero olvidado (como *ClayFighters*) que sobre algo muy popular y que aún perdura de una manera u otra (*Mario, Sonic, Final Fantasy...*). Así que en cierto modo, creo que la derrota de *Prince of Persia* tenía sentido.

Sin embargo, me quedé con ganas de hablar de la saga, sobretodo porque pasó del éxito de público y crítica a prácticamente morir cuando dio el paso a las tres dimensiones, para luego renacer con una trilogía que inicialmente fue un éxito de la mano de una empresa que exprimiría hasta la última gota de sangre del príncipe, solo para soltarlo cuando consiguió algo más popular.

El resto de la revista tiene el contenido de siempre, 15 juegos analizados, comentarios de periféricos, personajes, curiosidades de videojuegos, pasatiempos y un repaso a la serie de televisión que protagonizaron los *Double Dragon*.

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, hasta el próximo número.



¡ El ataque de Gambaman !

FE DE ERRATAS o ERRORES

En el **número 38** de esta revista hay una errata en la página 15, donde comento que la versión de **Fatal Run** para Atari 2600 se canceló.

Parece ser que en algunos países esa versión **si se llegó a lanzar**.



Skullo



SOLAR FOX

Plataforma: Atari 2600

Jugadores: 1 o 2

Género: Habilidad

Desarrollado por: Bally Midway (Bob Curtis)

Año: 1983

Hubo una época en la cual los matamarcianos eran tremadamente populares gracias al éxito de juegos como *Space Invaders* o *Galaga*. Las consolas que coincidieron con esa época tuvieron muchos juegos de disparos protagonizados por naves, de manera que es bastante fácil que una gran parte de ellos quedesen en el olvido.

Solar Fox es uno de esos juegos protagonizados por naves espaciales, aunque no se le podría considerar del género de los matamarcianos ya que aunque controlamos una nave espacial, nuestro objetivo no es disparar a nadie, de hecho no podemos disparar, así que pese a lo que puede parecer de primeras, *Solar Fox* está más cerca de ser un clon de *Pac-man* que de otros juegos de naves.

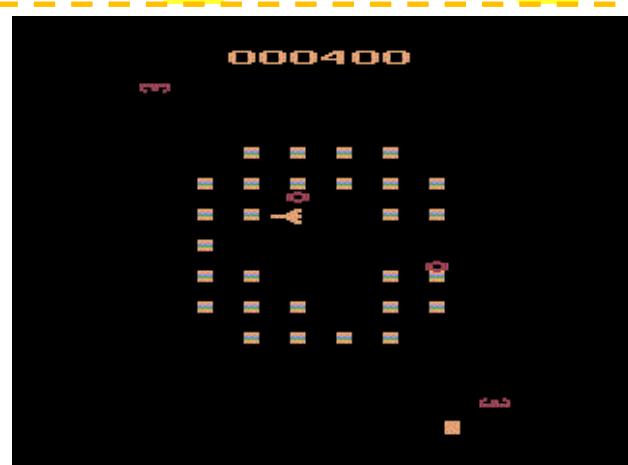
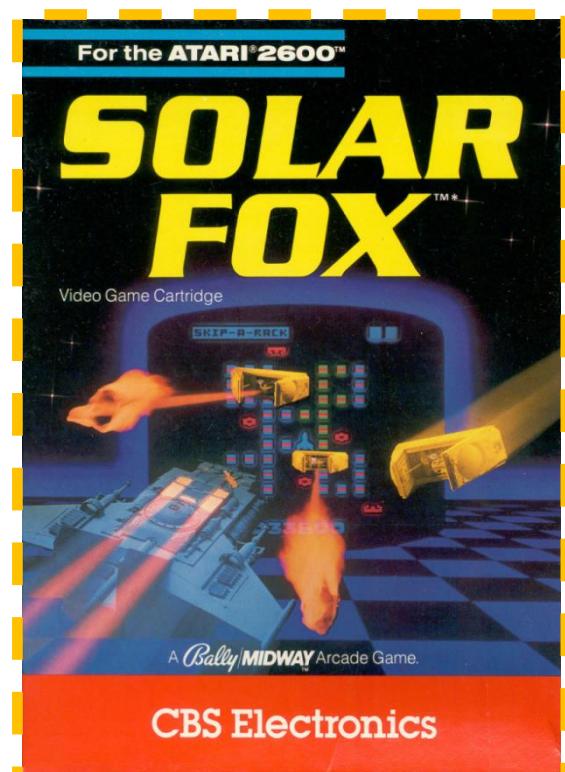
Este juego se lanzó en máquinas recreativas en 1981 y fue llevado a Commodore 64 y Atari 2600 en 1983.

GRÁFICOS

Fondo negro y sprites de un solo color, todo muy habitual en la mayoría de juegos de esta consola. Nuestra nave y los enemigos no tienen mal aspecto, aunque los paneles que hay que recoger son mucho más llamativos ya que tienen una animación sencilla donde se mueven los colores que los forman y cambian de color durante la partida. Puede que no sea visualmente espectacular, pero al menos se ve todo claro y nos permite gozar de esas “explosiones de color” tan típicas de la consola, cada vez que nos matan una vida.

SONIDO

Las explosiones son lo mejor del juego (aunque solo suenan cuando nos matan) y el resto de sonidos (los disparos enemigos, el sonido que hacen los paneles al desaparecer y la musiquilla que suena entre niveles) están bien.



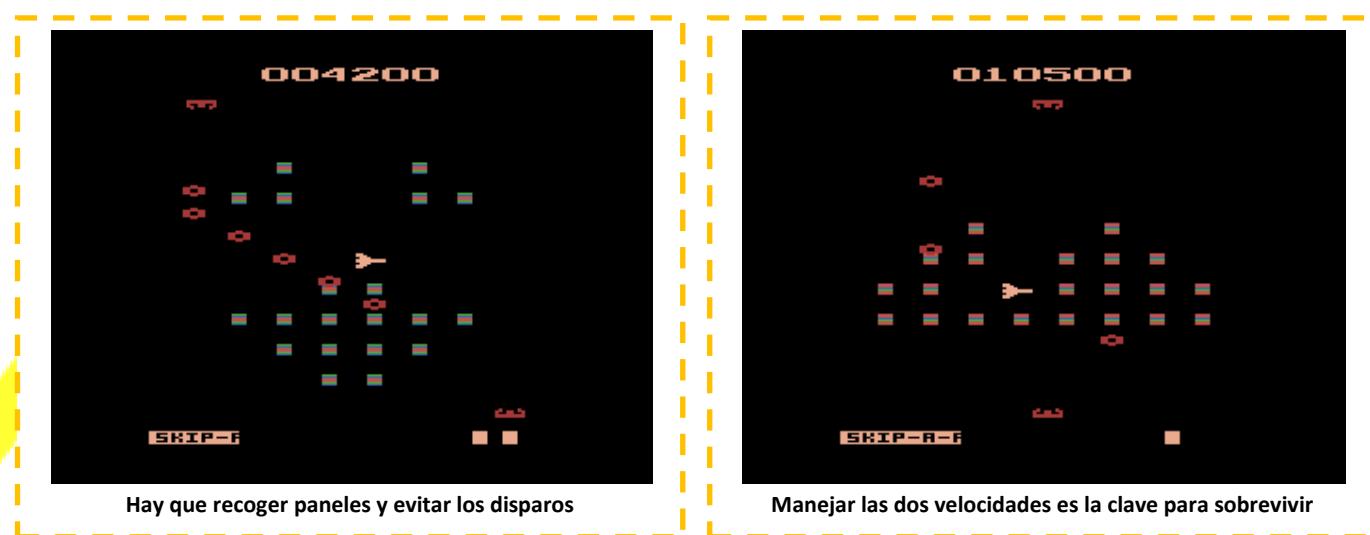
Gráficos sencillos, pero muy claros

JUGABILIDAD

Nuestra misión es movernos por el nivel y recoger todos los paneles solares (recuadros de colores) sin que nos maten. Moveremos la nave con el joystick (esta nunca se detendrá, así que solo podemos elegir la dirección) y si apretamos el botón, activaremos el turbo para que se mueva al doble de velocidad.

Para complicarnos la tarea tendremos a enemigos que nos disparan, así que tenemos que recoger los paneles, evitando el fuego (el juego entre velocidades es vital para sobrevivir). Mientras más rápido terminemos un nivel, más puntos obtendremos. De vez en cuando aparecerán niveles sin enemigos, donde tendremos que recoger los paneles antes de que se acabe el tiempo.

Los controles funcionan bien, nuestra nave gira bien y responde a nuestras órdenes perfectamente, y su jugabilidad es sencilla, pero suficientemente interesante como para atraparnos.



DURACIÓN

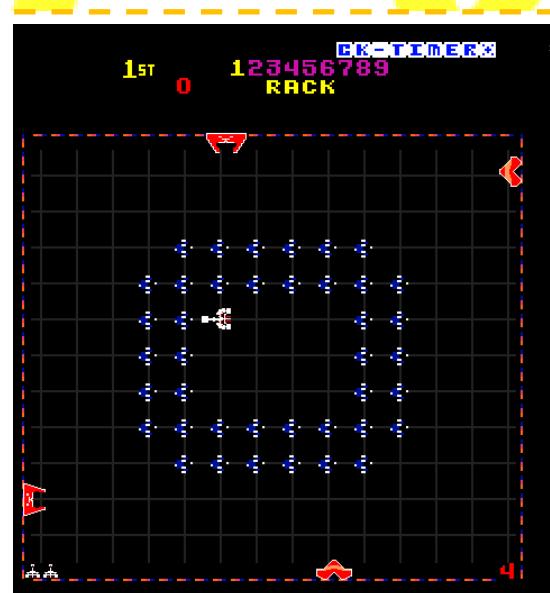
Solo tenemos 3 vidas y moriremos al primer impacto, así que es uno de esos juegos clásicos donde tenemos que ir mejorando poco a poco. La dificultad irá aumentando (por ejemplo, tendremos que tocar los paneles más de una vez para que desaparezcan) de manera que si nos engancha nos tendrá mucho rato entretenidos (sobre todo si tratamos de superar nuestros récords).

El modo a dos jugadores es por turnos, pero puede servir para que tratemos de superarnos mutuamente.

CONCLUSIÓN

Solar Fox ha sido uno de los mejores descubrimientos que he tenido rebuscando en el catálogo de Atari, es una pena que este juego no sea más popular, porque es muy divertido.

Si os gustan los juegos de estilo similar a *Pac-Man*, *Solar Fox* es una apuesta segura, ya que el objetivo es el mismo, pero la jugabilidad es suficientemente distinta como para aportar variedad a los juegos del come-cocos.



Versión original de Arcade

WATER SKI

Plataforma: Atari 7800

Jugadores: 1

Género: Deportes, Habilidad

Desarrollado por: Froggo Games (D. Heiden, R. Dimuzio, D. Macy)

Año: 1988

Como el catálogo de Atari 7800 es ridículamente corto (menos de 60 juegos) es relativamente sencillo revisarlo en busca de juegos de los cuales nunca he oído hablar para poder comentarlos en la revista.

Water Ski es uno de esos juegos, su concepto no es especialmente sorprendente, simplemente manejamos una lancha con un tipo haciendo esquí acuático tras ella y nuestra misión es movernos de manera que él pueda hacer saltos y ganar puntos, al mismo tiempo que evitamos posibles peligros.

GRÁFICOS

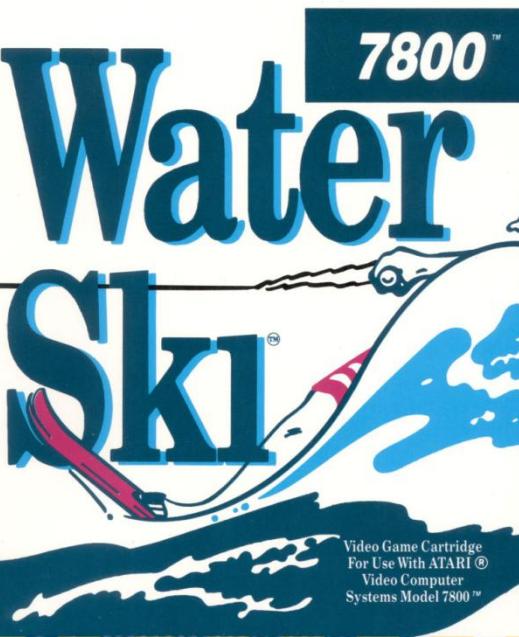
Todo lo que vemos en pantalla tiene un color adecuado, el agua es azul, los diferentes troncos son marrones, las rocas son marrones, verdes o grises, la lancha tiene sus propios colores, incluso el tipo haciendo esquí acuático está formado por suficientes colores como para diferenciar su ropa. Conforme vamos avanzando en el juego aparecerán nuevos elementos, como boyas, pequeñas islas e incluso cocodrilos, todos con muy buen aspecto. Las animaciones están bien, vemos al esquiador levantar el agua con su movimiento, caer al mar al chocar, nuestra lancha también se romperá y volcará al sufrir un accidente, todo ello muy correcto.

En líneas generales son buenos gráficos, teniendo en cuenta el año en el cual salió este juego y la plataforma para la cual fue desarrollado.

SONIDO

Los efectos no son muy numerosos, pero creo que están bien. Mientras jugamos escucharemos el motor de la lancha (que variará si subimos o bajamos la velocidad), cada vez que hagamos algo bien con el esquiador, aparecerá un agradable sonido y si tenemos la desgracia de chocar, escucharemos un sonido fuerte más desagradable.

La pantalla de título tiene una música muy animada, pero solo sonará en ese momento.



Sprites aceptables y fondos muy sencillos

JUGABILIDAD

Con el joystick moveremos la lancha hacia los lados, y también podremos acelerar (arriba) o decelerar (abajo), acelerar y frenar) mientras que con los botones controlaremos el esquiador, hacia la izquierda o la derecha. Hay que decir que el control está muy bien pensado ya que tiene cierta lógica, aunque eso no quiere decir que sea fácil dominarlo, ya que nos obligará a ser multitarea, pues tendremos que controlar la lancha y al esquiador a la vez.



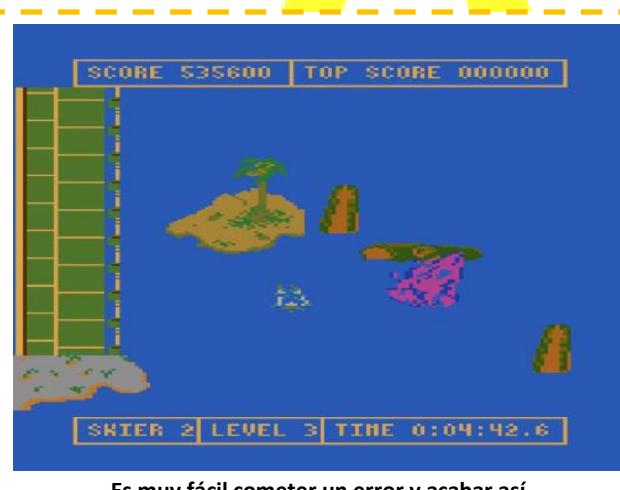
El control es lógico, pero difícil de dominar

Durante los niveles veremos un montón de elementos flotando en el mar, algunos de ellos (los que son más lisos) se pueden usar para hacer saltos con el esquiador, y otros (piedras y demás) hay que evitarlos para no morir, esto parece fácil, pero no lo es, porque es muy posible que evitemos un peligro con la lancha y se nos olvide mover al esquiador para que no lo sufra él. Los enemigos que aparecen de vez en cuando (lanchas, tiburones, cocodrilos) subirán un poco más la dificultad (ya que se mueven) y eso puede terminar haciendo que el juego sea frustrante.

Así que tenemos un juego con controles bien pensados, pero con niveles largos y complejos que nos puede hacer morir una y otra vez, lo cual hace que *Water Ski* sea una auténtica prueba de paciencia.



Poco a poco irán saliendo más obstáculos a evitar



Es muy fácil cometer un error y acabar así

DURACIÓN

Nos encontramos ante un juego difícil e inmisericorde, es muy fácil cometer un error y que nuestra lancha (o el esquiador) acaben chocando contra algo, lo cual nos costará una vida automáticamente. Los niveles son largos y cada vez aparecen más peligros, así que para poder ir progresando en el juego tendremos que invertir bastante tiempo o ser muy buenos con el control.

Este es uno de esos juegos que están pensados para superar nuestros propios récords y eso siempre depende de lo motivados que estemos para ello. No hay modo para dos jugadores ni nada que pueda alargar el juego.

CONCLUSIÓN

Water Ski es un juego muy original y un auténtico reto, no parece gran cosa, pero mientras más lo juegas, más te gusta (siempre y cuando no te frustres por su dificultad).

BATMAN THE VIDEO GAME

Plataforma: NES

Jugadores: 1

Género: Acción, Plataformas

Desarrollado por: Sunsoft

Año: 1989 (Japón) 1990 (América y Europa)

Batman siempre ha sido un personaje popular, gracias a los cómics y a las diferentes series y películas que se han ido creando de él. El Batman cinematográfico ha pasado por muchas etapas distintas, creando una gran variedad de reinterpretaciones del personaje, lo cual seguramente nos lleve a preferir una u otra dependiendo de cuál fue el primero que vimos.

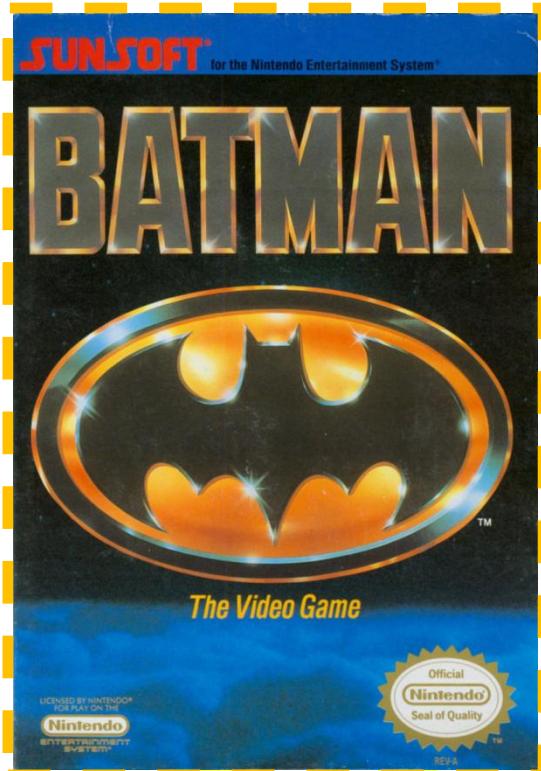
En 1989 Tim Burton dirigió una película de Batman que aumentó la fama del personaje notablemente entre finales de la década de los 80 y los primeros años de la década de los 90. Había todo tipo de productos relacionados con la película, entre los cuales se encontraban los videojuegos.

A continuación voy a comentar uno de los juegos más recordados de esa época: *Batman The Video Game* (o simplemente *Batman*) para NES, desarrollado por Sunsoft y considerado uno de los mejores juegos del personaje.

GRÁFICOS

Lo primero que veremos en el juego es una imagen de bastante calidad de Batman, seguida de una introducción donde vemos la ciudad de Gotham y las caras de algunos personajes de la película como Vicki Vale o el Joker, a las cuales habrá que sumar un par de imágenes más que tratarán de relacionar el juego con la película, todas ellas con un nivel de calidad muy alto (las del Batmóvil son geniales).

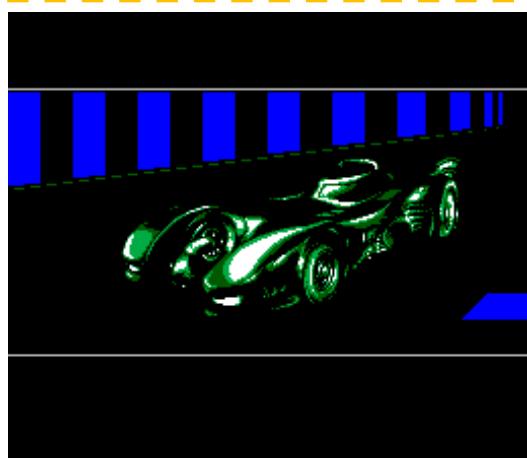
El sprite de Batman es pequeño pero está muy bien animado (incluso su animación de muerte es llamativa), aunque creo que los colores elegidos para representarlo (lila y azul) son mejorables, solo con que hubiesen cambiado el lila por gris, habría dado un mejor resultado (y nos mostraría a Batman con el traje que llevó durante décadas en los cómics) o simplemente habría quedado mejor de color gris completamente, ya que el color negro no sería viable porque haría que el personaje se fundiese con el fondo.



Escenarios oscuros y un Batman bien animado

Los enemigos comunes son de un tamaño similar al de Batman (algunos son incluso más pequeños), su diseño no es especialmente destacable y no parecen tener nada que ver con la película en la cual se basa este juego. Aparentemente esos enemigos representan a enemigos de Batman como K.G.Beast o Deadshot, pero no son tan parecidos como para reconocerlos, así que para mí siempre han sido enemigos genéricos.

Los jefes finales tienen un aspecto más fiero y detallado, además de un tamaño mayor al del resto de personajes, tampoco parecen estar relacionados con los personajes de la película con excepción del Joker, que precisamente es el personaje que creo que ha quedado peor, porque aunque es reconocible, es mucho más corpulento que Batman y eso lo hace verse demasiado raro.



Las escenas entre niveles son muy buenas



Batman contra el Joker

Los niveles representan diversas partes de Gotham (calles, fábricas, cloacas) lo cual intenta darle variedad a los niveles, lo que pasa es que todos tienen un uso del color similar (y el negro como color predominante) que hace que a la hora de la verdad, no se sientan tan diferentes entre sí, pero la verdad, no creo que eso sea algo necesariamente malo, ya que tienen bastante detalle y su atmósfera oscura encaja perfectamente con la ciudad de Batman.

En general creo que el apartado gráfico está muy bien, aunque es muy fácil olvidar que este juego está basado en la película de 1989 debido a que durante casi todas las situaciones que veremos no tienen relación con ella. Siempre pensé que este juego no fue desarrollado con Batman como protagonista, pero decidieron añadirlo para aprovechar el éxito de la película, pero al parecer lo que sucedió es que Sunsoft estaba desarrollando un juego de Batman que no iba a estar relacionado con la película, pero finalmente se decidió lo contrario, de manera que se hicieron algunos cambios para tratar de relacionar ambos productos, de ahí que las escenas que nos cuentan la historia sean idénticas a la película, pero los enemigos y algunas fases, no.

SONIDO

Lamentablemente no escucharemos la versión “made in NES” del tema principal de la película, lo cual es una pena, pero al menos podemos disfrutar de una genial banda sonora original que nos mantendrá siempre en alerta y con ganas de más durante los niveles y nos permitirá relajarnos un poco durante las escenas entre niveles. Por algún motivo cambiaron el orden de las músicas en la versión japonesa del juego.

Los sonidos están bien, hay suficiente variedad como para que no se hagan pesados, pero no están a la altura de la banda sonora.



Pantalla de título

JUGABILIDAD

Moveremos a Batman con la cruceta y los botones servirán para saltar y atacar. En cuanto a opciones de ataque tenemos cuatro, la inicial (los puñetazos) y las armas que se van gastando (Batarangs, discos y pistola), para cambiar de arma se usa el botón START (si queremos pausar el juego hay que presionar SELECT).

En cuanto a saltos, pues este juego supuso para muchos el primer contacto con el concepto “rebotar en la pared” ya que Batman puede saltar hacia una pared y rebotar en ella hacia el lado contrario. Esta habilidad puede resultar algo difícil de dominar en las primeras partidas, pero con práctica se irá volviendo mucho más accesible. Dominar el rebote en la pared es vital para poder progresar en este juego, no solo porque haya zonas donde nos lo exigirán para avanzar, si no porque también podemos usarlo para encontrar atajos que nos facilitarán el juego.

La dificultad media del juego es elevada y moriremos bastantes veces durante el transcurso de los niveles, aunque eso no se deberá al control sobre Batman, aunque sí es cierto que el diseño del juego tiene algunas cosas mejorables, como que la reaparición de enemigos es bastante molesta en algunas zonas, y que en algunos niveles nos exigen hacer el salto con rebote con una precisión quirúrgica para evitar recibir daño.



Los enemigos no parecen ser de Gotham



Hay que dominar el salto con rebote en la pared



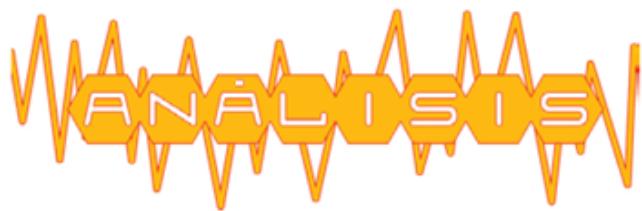
Los enemigos son molestos y dañinos

DURACIÓN

El juego se compone de 5 niveles (divididos en varias fases), pueden parecer pocos, pero la dificultad media del juego es bastante alta, de manera que para prosperar tendremos que tener mucha sangre fría, y dominar los controles perfectamente. Los enemigos pueden dañar a Batman muy fácilmente y las armas secundarias se gastan, de manera que hay que ser muy cuidadosos. Después de invertir una buena cantidad de tiempo, habremos ganado la habilidad para poder completar el juego en poco más de media hora.

CONCLUSIÓN

Batman The Video Game es un gran juego, tiene un buen apartado técnico, buenas músicas y una buena jugabilidad, pero también es un juego difícil que nos exige un nivel de perfección bastante alto para pasar determinadas partes del juego sin morir, lo cual no lo hace recomendable para gente impaciente. Todos aquellos que busquen un buen reto deberían probarlo, independientemente de que sean fans o no de Batman.



SEGA
Master System™

SUBMARINE ATTACK

Plataforma: Master System

Jugadores: 1

Género: Disparos

Desarrollado por: SEGA

Año: 1990 (Europa) 1992 (Brasil)

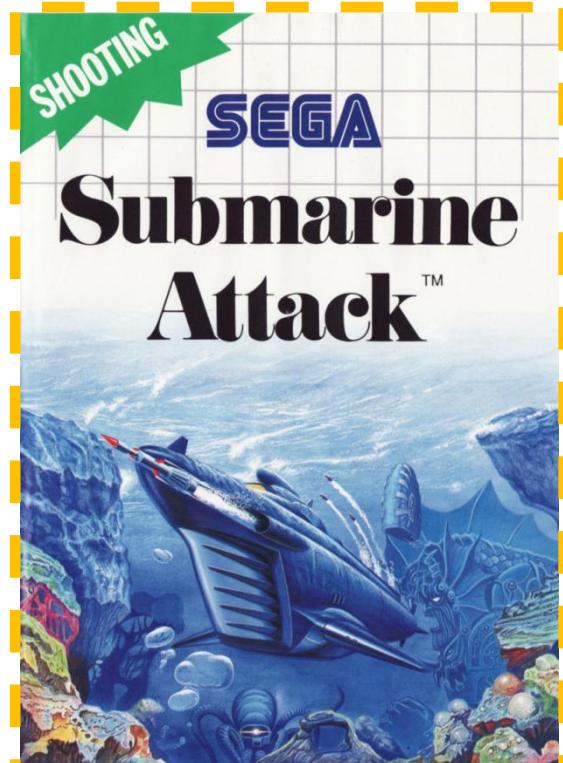
Submarine Attack es un juego desarrollado por SEGA que se lanzó en Europa, donde Master System tenía un éxito superior al de Estados Unidos y Japón. Años más tarde el juego llegó a Brasil, donde la consola de Sega (dirigida de la mano de Tectoy) tuvo una vida mucho más longeva que en el resto del mundo.

Este juego es de disparos, pero en lugar de surcar el espacio y eliminar hordas de naves marcianas, controlaremos a un submarino que se ha de defender del ejército enemigo, aunque conforme vayamos avanzando en el juego empezaremos a ver como se abandona ese realismo inicial (al menos en cuanto a temática) para dar paso a elementos mucho más llamativos y fantásticos

GRÁFICOS

Tras ver la introducción del juego, donde nuestro submarino aparece con todo lujo de detalles, empezaremos la partida. No es de extrañar que el color predominante (al menos de inicio) sea el azul, debido a que estamos bajo el agua, pero enseguida veremos que los escenarios empiezan a mostrar otros colores, ya que están mucho más detallados de lo que puede parecer en los primeros minutos. Lamentablemente, algunos elementos de los fondos pueden provocar cierta confusión debido a que puede parecer que están en primer plano y que nuestro submarino no puede traspasarlos.

La variedad entre escenarios es bastante grande para lo que puede ser un juego de submarinos y eso también se aplica a los enemigos, inicialmente son barcos, helicópteros, otros submarinos y burbujas (que por algún motivo nos hacen daño) pero en los siguientes niveles empezaremos a ver elementos más sorprendentes (monstruos acuáticos incluidos), ya que la temática del juego da cierto giro hacia la fantasía (lo cual favorece al apartado gráfico en general). Los jefes de final de nivel son bastante impactantes y de gran tamaño, al menos en la mayoría de los casos.



Los gráficos empiezan siendo soso, pero luego mejoran

SONIDO

El sonido de los disparos se repetirá constantemente, pero afortunadamente hay variedad en cuanto a músicas, de manera que no estaremos escuchando siempre lo mismo. En cuanto nos acercamos a la zona donde nos espera el jefe de nivel, la música se detendrá unos segundos y luego dejará paso al tema del jefe.



Recorriendo el interior de una cueva

JUGABILIDAD

Los controles son simples, ya que los dos botones de nuestro mando sirven para hacer el disparo recto y el disparo de bombas (que hacen una parábola semicircular hacia abajo). Conforme vayamos eliminando enemigos, podremos mejorar los disparos, algo que considero muy necesario para sobrevivir. Si nos matan una vida perderemos las mejoras, lo cual puede hacer que algunas partes inicialmente fáciles se vuelvan algo más difíciles.

El control es bastante fiable y sencillo de aprender.



¿Qué sorpresas nos depararán estas ruinas?



Uno de los enormes jefes

DURACIÓN

No es un juego especialmente largo (lo podemos completar en menos de media hora) pero si no sois muy buenos en esta clase de juegos tendréis que intentarlo bastantes veces antes de llegar al final, ya que empezamos el juego con 3 vidas y sin continuaciones, aunque al menos hay que agradecer que si nos matan una vida, empezaremos la siguiente en el mismo punto. Una vez completado, no hay mucho más que hacer, pues no posee modos de juego alternativos ni niveles de dificultad, pero como su jugabilidad es bastante sencilla es posible que de vez en cuando nos apetezca volver a él.



Hay bastante variedad de escenarios

CONCLUSIÓN

Submarine Attack es un buen juego de disparos, gráficamente está bastante trabajado y algunas de sus músicas son muy buenas. Puede que de primeras parezca aburrido por su temática, pero en cuanto completamos algunos niveles y empezamos a navegar entre ruinas sumergidas, disparando a monstruos acuáticos, mejora bastante.



CYBER-LIP

Plataforma: Neo Geo y Neo Geo CD

Jugadores: 1 o 2

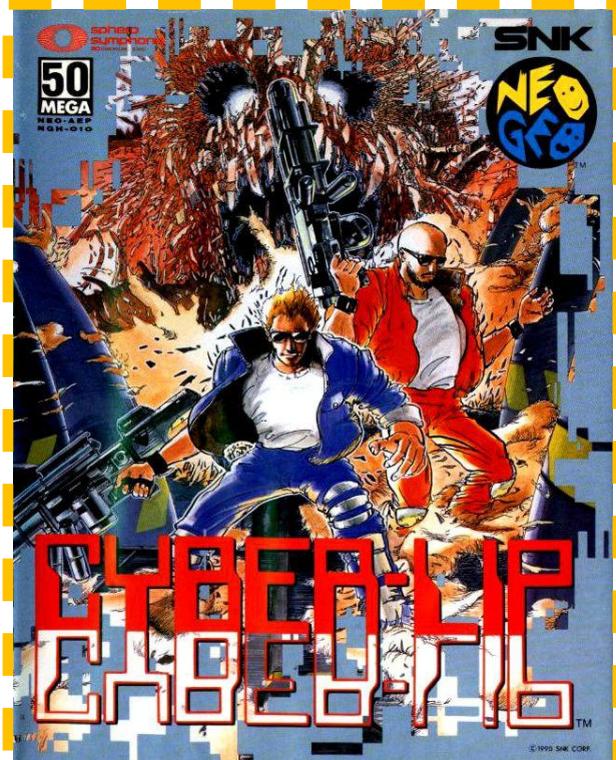
Género: Disparos, Plataformas

Desarrollado por: SNK

Año: 1991 (Neo Geo) 1995-96 (Neo Geo CD)

En 1990 apareció *Cyber-Lip* para máquinas recreativas, este juego nos ofrecía acción, disparos y plataformas en un mundo futurista con robots y alienígenas, de manera que no es un error compararlo con la saga *Contra*, en cual parece haberse basado. Puede que este juego no llegase a tener el éxito de la saga de Konami, pero sirvió para allanar el camino a otra franquicia del mismo estilo que si consiguió llegar a una gran parte del público (*Metal Slug*).

La historia del juego nos cuenta que en un “futuro” (entre el 2016 y el 2020) donde las máquinas se rebelarán contra los humanos y solo nuestros héroes (Rick y Brook) pueden hacerles frente, así que prepararos para enfrentarlos contra Skynet...digo, contra Cyber-Lip.



GRÁFICOS

Este juego no nos dejará con la boca abierta, como hacían muchos de Neo Geo, principalmente por que el tamaño de los personajes es muy pequeño, sin embargo también hay que admitir que las animaciones de nuestro personaje son muy buenas y que los enemigos comunes son diferentes entre sí (soldados humanos, que debajo esconden un Terminator, monstruos sencillos con pinchos, extraterrestres...) y cuentan con sus propias animaciones curiosas en algunos casos.

Los enemigos finales son enormes y bastante interesantes, pues sus diseños se dividen entre los que tienen un aspecto robótico y los que son monstruos que podrían haber salido de cualquier película de ciencia ficción. Es curioso como algunos de estos jefes tienen diseños bastante buenos y desagradables, y el jefe final es extremadamente sencillo y hasta aburrido.



Personajes pequeños y gráficos coloridos

Los escenarios se podrían dividir en tres tipos, primero encontraremos los más realistas (ciudades, zonas militarizadas) luego aparecerán los de la base enemiga (a medio camino entre realistas y futuristas) y por último encontraremos algunos que podrían haberse usado para representar un planeta alienígena alejado de nuestro mundo. La calidad media es bastante alta, pero los escenarios de la base enemiga se repiten bastante y son los menos llamativos de todos.

En la introducción del juego veremos a nuestros protagonistas y durante los niveles aparecerán algunas ilustraciones con nuestro jefe dándonos órdenes, siempre son las mismas, pero están bien.

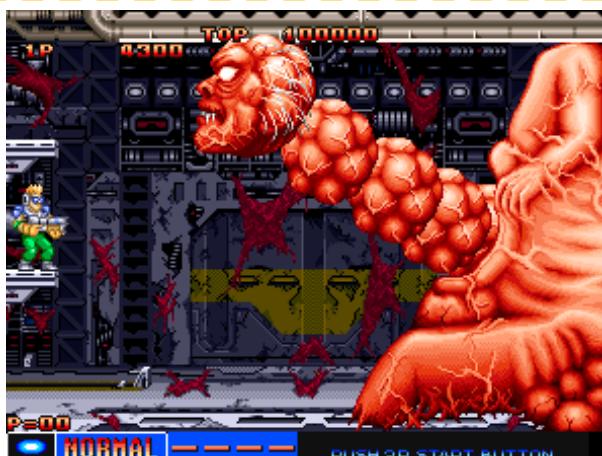


Nuestro jefe dándonos órdenes

SONIDO

Las músicas son rápidas y animadas, como deben ser en un juego de acción, los sonidos están bastante bien (cada arma tiene su propio sonido) y también hay algunas buenas explosiones.

Aunque lo más llamativo son las voces, ya que en la introducción del juego y durante las escenas que nos cuentan la historia podemos escuchar voces muy claras.



Un jefe con aspecto asquerosamente genial



Subidos en un extraño vehículo

JUGABILIDAD

Tenemos un botón para saltar (si presionamos arriba y salto haremos un salto alto y si presionamos abajo y salto descenderemos a la plataforma inferior) otro para disparar (podemos disparar hacia varias direcciones y otro para cambiar de arma (podemos acumular diferentes armas).

Los controles son sencillos, pero hay un par de pegas importantes, la primera es que nuestro personaje es bastante lento haciendo algunas cosas, como saltar de una plataforma a otra inferior (abajo+salto) o disparar determinadas armas como las granadas o el bazúca y la segunda es que no podemos disparar en diagonal y eso nos limitara bastante ya que tendremos que esperar a que los enemigos estén delante o encima nuestro, lo cual no es muy recomendable ya que (al igual que en *Contra* y *Metal Slug*) moriremos al primer contacto con el enemigo o sus disparos. Si podemos aceptar esos puntos negativos, nos encontramos ante un divertido juego de disparos y plataformas bastante entretenido.



Moriremos al primer golpe así que hay que ser cuidadoso



Ilustración de nuestros dos héroes

DURACIÓN

Este juego es bastante corto y puede completarse en media hora, ya que podemos continuar las veces que queramos. Sin embargo la fragilidad de nuestro personaje y el enorme número de enemigos (así como el innecesario Boss Rush del final del juego) lograrán que perdamos muchas vidas, lo cual hace que este juego sea un reto si queremos completarlo sin continuar.

Su sencilla jugabilidad lo hace idóneo para jugar partidas de vez en cuando, y el modo a dos jugadores es un añadido necesario que puede aumentar notablemente la duración del juego.



Otro enorme jefe de aspecto alienígena



Siempre es bueno contar con la ayuda de un amigo

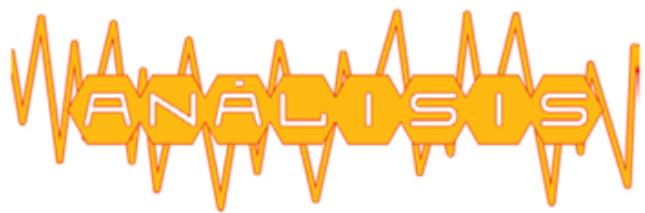
CONCLUSIÓN

Al ser un juego de los primeros años de Neo Geo, *Cyber-Lip* no nos sorprenderá visualmente tanto como otros juegos de esta consola. Sin embargo es un juego entretenido y puede estar bien para pasar el rato, no llega de calidad de sagas similares como *Contra* o *Metal Slug*, pero puede ser una buena alternativa a esos juegos, si ya os los conocéis de memoria.

Skullo



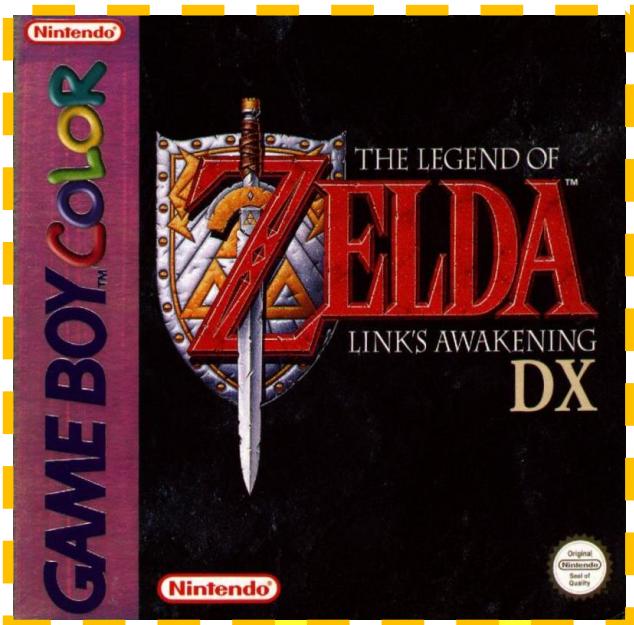
No te detengas ¡Continúa con tu misión!



THE LEGEND OF ZELDA

Link's Awakening

Plataforma: Game Boy y Game Boy Color
Otros nombres: *Zeruda no Densetsu: Yume o Miru Shima* (Japón)
Jugadores: 1
Género: Aventura, Action RPG
Desarrollado por: Nintendo
Año: 1993 (Game Boy) 1998-1999 (GB Color)



Tras el *Zelda* original y su secuela (ambos en NES) y su debut en Super Nintendo con *A Link to the Past*, en 1993 apareció el cuarto juego de la saga *Zelda*, esta vez para Game Boy. La historia de este juego empieza con Link viajando por el mar, hasta que una tormenta lo hace naufragar y despertarse en una extraña isla, donde le contarán la historia de un enorme ser conocido como Wind Fish, que está durmiendo desde hace mucho tiempo en el interior de un huevo situado en la montaña más alta de la isla.

En 1998 apareció una versión “Deluxe” de este juego para Game Boy Color (compatible con Game Boy y Super Game Boy), que añadía color al juego, pero también incluía algunas novedades y modificaciones en partes concretas del juego. Esa versión es la que poseo y por lo tanto en la que he completado para poder hacer este análisis.

GRÁFICOS

Este juego demuestra lo bien que se podría haber visto el *Zelda* de NES si hubiese aparecido más tarde, ya que pese al menor espacio en la pantalla, todos los personajes tienen un aspecto muy gracioso y en ocasiones, con mucha personalidad. Link está bien, pero creo que otros personajes como los animales (el cocodrilo, el hipopótamo) e incluso algunos enemigos tienen un aspecto más detallado, aunque no gozan de las buenas animaciones del protagonista. Los jefes que nos esperan en las mazmorras tienen muy buen aspecto y como no podía ser de otro modo, suelen ser de gran tamaño.



Gráficos muy simpáticos y con personalidad

Este juego también es recordado por incluir personajes y elementos del mundo de Nintendo, así que preparamos para ver a Chomp Cadenas, Shy-Guy, Goombas, Plantas piraña, Wart (el enemigo final de *Super Mario Bros 2*), una versión malvada de Kirby, el Dr Wright (del *Sim City* de Super Nintendo) y el príncipe Richard (protagonista de *Kaeru no tame ni Kane wa Naru*, un juego de aventuras de Game Boy que no salió de Japón) entre algunos otros.

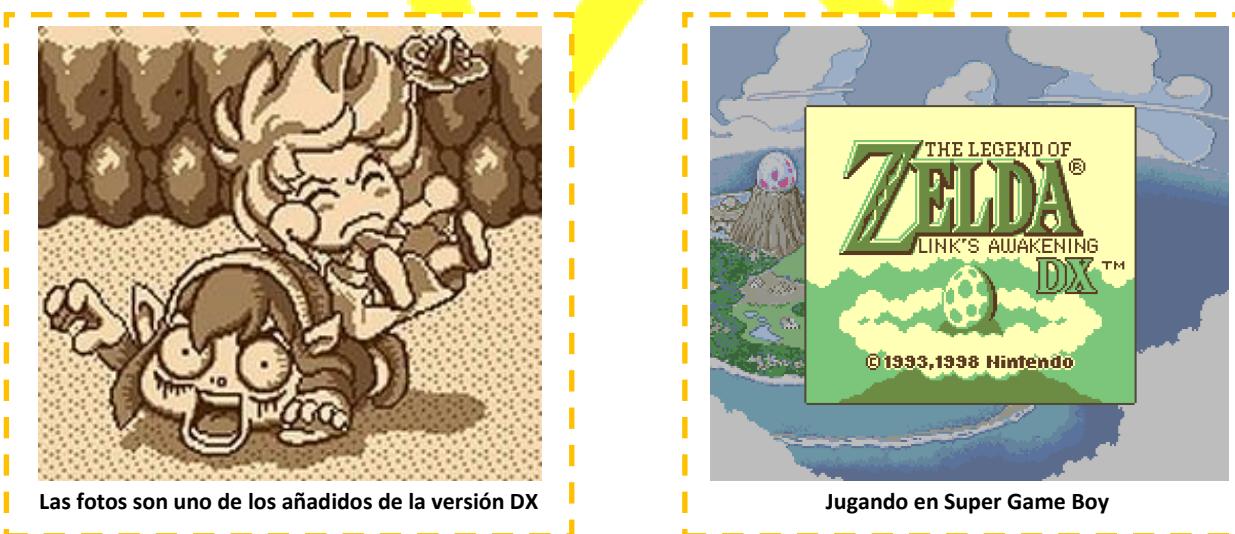
El mundo de este juego está representado con bastante detalle, veremos diferentes tipos de terreno dependiendo de la zona donde estemos (roca, bosque, pantano...), y algunas animaciones que ayudan a darle vida, como el movimiento del mar en la playa. Cada mazmorra intenta tener un aspecto único (pese a que se comparten gráficos y elementos entre ellas).



Cuando se lanzó la versión para Game Boy Color se añadió color a los gráficos, lo cual mejoró su aspecto (la verdad es que queda muy bien y ayuda a darle más personalidad a cada zona) pero en lugar de colorear cada sprite aprovechando las capacidades de la consola, decidieron sustituir los tonos de gris de Game Boy, por el mismo número de colores, lo cual queda bien, pero hace que no luzca tanto como otros de Game Boy Color.

En la versión DX también se cambiaron algunos sprites concretos (como que las pistas de las mazmorras antes provenían de una piedra y en la versión DX de una estatua con forma de búho) y se modificó ligeramente la pantalla de título para darle más detalle. Otro de los añadidos de la versión DX es la aparición de un personaje que se dedica a echar fotos de Link en situaciones concretas, esas fotos pueden ser imprimidas con la Game Boy Pinter.

Debido a que el juego se lanzó para la Game Boy original, su aspecto en esa consola es muy bueno y si usamos la versión DX en Super Game Boy descubriremos que el juego también fue adaptado para ese periférico, ya que cuenta con marco propio.



SONIDO

La banda sonora de este juego tiene mucha personalidad, y aunque algunos temas puedan recordar a los de juegos pasados, las canciones nuevas son las que más destacan. La importancia de las canciones va también ligada a la historia del juego, ya que tendremos que aprender canciones para nuestra ocarina (hay 3 en total) y nuestra misión es buscar los instrumentos musicales que están ocultos en las mazmorras. A modo de canciones ocultas tenemos la canción de Totaka (que ya sabéis que esconde en casi todos los juegos a los cuales pone música) y una versión estilo samba del tema de Zelda.



Los efectos de sonido son lo suficientemente numerosos como para que no nos aburramos, muchos de ellos son los mismos que hemos oído en otros juegos de la saga y lamentablemente, también han mantenido la pésima idea de incluir un pitido molesto cuando nos queda poca vida.

JUGABILIDAD

Para avanzar en este juego tenemos que seguir el guión clásico de los Zelda (con alguna variante). Primero conseguir los objetos necesarios, luego buscar la llave para poder acceder a la mazmorra que nos toque, una vez la tengamos superamos la mazmorra y obtenemos en ella un objeto que nos ayudará a prosperar.

Los objetos que podrá usar Link son en su mayoría, de juegos anteriores como el gancho con cadena, las bombas y las flechas, aunque en esta ocasión veremos algunos objetos clásicos que se han modificado. Por ejemplo el escudo es mucho más útil, ya que además de protegernos, podemos empujar a los enemigos y el bumerán (que ahora es algo complicado de encontrar) en lugar de atontar a los enemigos, los dañará.

Uno de los conceptos interesantes de este juego es que podemos elegir que dos objetos y usarlos en todo momento (la espada no será un objeto fijo, como en otros juegos) y gracias a eso también podemos hacer combinaciones entre ellos, por ejemplo, podemos usar las botas para correr y la espada, de manera que cuando corramos Link cargue con la espada (algo que sirve para romper determinados bloques) o podemos combinar la pluma (que nos permite saltar) con las armas, para poder atacar mientras saltamos, también es interesante la combinación de flechas y bombas, para poder disparar flechas con bomba (algo necesario para romper algunos bloques).

Sin embargo el uso de estos objetos también significará entrar al menú constantemente para cambiarlos. Esto pasa en otros juegos de la saga, pero en este es bastante más acusado, sobretodo porque objetos que en otros juegos estaban siempre activos y no requerían que los seleccionases (como el brazalete que te permite levantar peso) ahora hay que activarlos cada vez que los queramos usar (y si tratáis de levantar algo sin tener el brazalete puesto, os tocará leer un texto bastante largo por despistados).



Hay un par de novedades muy curiosas en este juego, como son los ítems que nos protegen temporalmente (las bellotas) y los que nos potencian la fuerza (el triángulo) que aparecen de vez en cuando al derrotar a los enemigos o las zonas en las cuales el juego se presenta como si fuese un plataformas al estilo *Mario Bros*.

En cuanto a los controles, son buenos, pero creo que hay momentos puntuales (como los saltos en diagonal en sitios cerrados o los saltos en las zonas de plataformas al estilo Mario) que podrían haberse mejorado.

DURACIÓN

El juego está formado por 8 mazmorras principales, a las cuales hay que sumarle la mazmorra oculta (disponible en Game Boy Color) y por último el laberinto y combate final dentro del huevo. No es un mal número para un juego de portátil, además antes de poder acceder a las ocho mazmorras principales tendremos que buscar las llaves que las abren y eso a veces puede ser algo complicado (me costó muchísimo encontrar la llave de la séptima mazmorra, la torre del pájaro). La dificultad de las mazmorras es bastante correcta, obviamente van subiendo de nivel conforme avanzamos en el juego, pero creo que la dificultad se dispara en las dos últimas (la séptima mazmorra me costó muchísimo, es mi "mazmorra odiada" junto con la de hielo de *A Link to the Past* de SNES).



Esta es la mazmorra que más me costó superar

El mundo principal también actúa (más o menos) como un pequeño laberinto, ya que al estar todo el juego en un mapa relativamente pequeño veremos muchos caminos que se cruzan, algunos practicables y otros no (dependiendo de los ítems que tengamos en ese momento). Como no podía ser de otro modo, este juego tiene muchos secretos, algunos de ellos se pueden encontrar curioseando (la mayoría) pero también hay un par de cosas que creo que son especialmente rebuscadas y pueden haceros dar vueltas tontamente.

Los combates contra los jefes, son una mezcla entre habilidad y saber qué ítems usar, porque en muchos casos no podremos dañar a los jefes atacando normalmente y tendremos que inventar alguna estrategia o usar algún ítem concreto. Creo que esta mezcla entre ingenio y uso de ítems es bastante interesante, pero en algunas ocasiones se les ha ido la mano, por ejemplo el jefe intermedio que aparece en la última mazmorra (Turtle Rock) no es especialmente duro, pero si no sabemos cómo atacarle, nos dará un golpe que nos mandará al principio de la mazmorra, de manera que tendremos que repetirla, por otro lado el jefe final tiene muchas formas y en cada una de ellas tendremos que usar objetos diferentes, algunos son deducibles porque homenajea a jefes de Zelda del pasado, pero por ejemplo, la primera forma, hay que derrotarla usando un ítem que rara vez usaremos como arma.

Si jugamos a la versión Game Boy Color podemos encontrar una mazmorra oculta (en el cementerio) y al completarla podemos elegir si queremos que Link use la túnica azul (tendremos más defensa) o la roja (tendremos más ataque), de manera que pueden servir para bajar la dificultad del juego.

Resumiendo, tenemos bastantes mazmorras que se vuelven bastante duras en la parte final del juego y unos combates contra los jefes que nos exigirán más cabeza que músculos, entre eso y los secretos crípticos creo que el juego es bastante largo. A eso hay que sumarle los secretos (mejoras para objetos, piezas de corazón) y buscar caracolas de la suerte para poder conseguir un premio bastante bueno.

CONCLUSIÓN

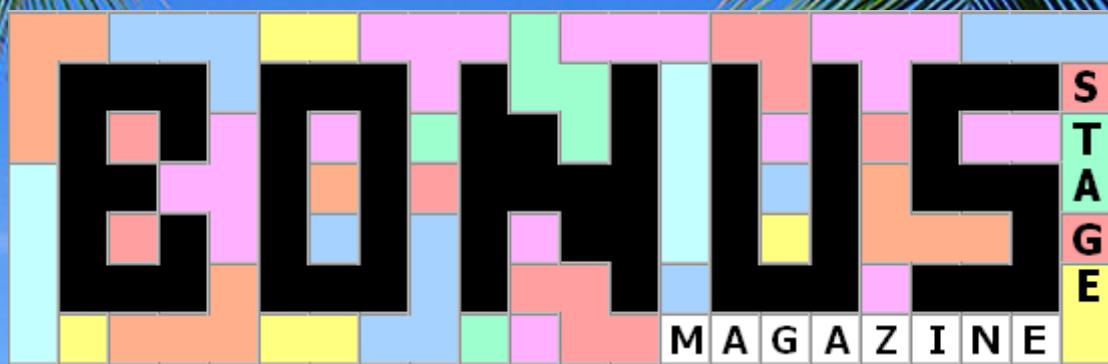
The Legend of Zelda: Link's Awakening es un gran juego para Game Boy, reutiliza todo lo bueno del juego anteriores y añade algunas ideas nuevas muy curiosas que lo hacen único en su saga (poder combinar dos objetos, zonas de plataformas al estilo *Mario Bros*).

Es un juego divertido que os entretendrá un buen puñado de horas y uno de los pocos juegos de esta saga que se sale bastante de lo habitual en cuanto a historia y personajes.



¿Recordáis a este demonio de *A Link to the Past*?

ESTE VERANO, RACIÓN TRIPLE DE



JUNIO: Bonus Stage Magazine Nº 38 Especial Compati Heroes

JULIO: EXTRA 6 – De Super Famicom a SNES - Volumen 6

AGOSTO: Bonus Stage Magazine Nº 39 Especial Prince of Persia



MAZINGER Z



Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 o 2

Género: Disparos

Desarrollado por: Eleven / Banpresto

Año: 1994

Mazinger Z es uno de los robots gigantes más famosos que existen y en el mundo de los videojuegos ha aparecido constantemente entre los personajes que protagonizan sagas como *Compañero Hero* (a la cual le dediqué un especial en el número anterior) y *Super Robot Taisen*.

Este personaje también ha protagonizado algunos juegos en solitario (como *Mazinger Z* de Super Nintendo), aunque el juego que voy a comentar a continuación (pese a llamarse *Mazinger Z*) el robot pilotado por Koji Kabuto está acompañado de sus dos "hermanos", Great Mazinger y Grendizer.

GRÁFICOS

Nuestros robots se ven pequeños, pero son reconocibles (además cuando hacen sus ataques especiales se acercan a la pantalla y podemos verlos con más detalle), lo mismo puede decirse de Afrodita A y Minerva X, que hacen cameos en todas las fases y del simpático pero inútil, Boss Borot, que suele aparecer haciendo el tonto en algunas fases. También hay que agradecer detalles como que aparezcan los retratos de los pilotos de cada robot o que hayan respetado detalles como que Grendizer vaya acoplado a su "UFO" cuando empieza a volar.

Los enemigos pueden dividirse en los más sencillos y pequeños (que están bien, pero no impresionan) los que doblan el tamaño a nuestro personaje (mucho más detallados e intimidantes) y los enormes jefes, que son los más llamativos de todos. Obviamente, los enemigos provienen de las diferentes series, así que es muy posible que reconozcáis a unos cuantos.

En cuanto a los escenarios, pues hay de todo un poco, desde ciudades (con detalles como coches de fondo y gente paseando) a bases enemigas, zonas de montaña y el mar. El nivel de detalle difiere bastante de unas a otras, pero la verdad es que eso no importa demasiado, porque son tantos los disparos que veremos en pantalla, que no podremos fijarnos en el fondo.



Robots pequeños y enemigos enormes

El juego tiene un par de ilustraciones muy buenas, como la de la pantalla de título, o la selección de robot, y un par de imágenes curiosas en el final del juego (imitando el ending de *Mazinger Z*). Aunque lo más sorprendente es el enorme detalle que han tenido al incluir una introducción para cada personaje, imitando perfectamente las imágenes que veíamos en la serie de cada uno.



Evitad los disparos y contraatacad



Introducción de Mazinger Z

SONIDO

¿Recordáis los gritos de Mazingeeeeeeeeer y similares? Pues los vais a escuchar constantemente en el juego, ya que los pilotos de nuestros robots no son especialmente callados, pero creo que eso le da un extra de fidelidad al producto con respecto a su obra original. A las entusiastas voces de los pilotos hay que sumarle el constante sonido de los disparos (nuestros y ajenos) y las explosiones, que sonarán durante toda la partida sin descanso.

En cuanto a las músicas, solo puedo decir que merecen un gran aplauso, especialmente si sois fans de las series, porque cada nivel tiene un tema musical que representa las canciones que escuchábamos en *Mazinger Z*, *Great Mazinger* y *Grendizer*, es maravilloso escuchar los openings de las series durante la partida, hace que todo sea más épico.

JUGABILIDAD

Controlar a los personajes es muy fácil, ya que los movemos con el joystick y solo se usan tres botones para atacar: uno de ellos es el disparo normal (si lo mantenemos presionado haremos un disparo especial) otro será para hacer un ataque de poca distancia (como una llamarada) que servirá para golpear, pero también para hacer desaparecer algunos disparos de los enemigos (así que puede salvarnos de muertes seguras) y el tercer botón es para hacer el típico ataque especial que ataca a todos los personajes que hay en pantalla (y que obviamente, está limitado).



Elige tu robot



Lo disparos llenarán la pantalla



Ataque especial de Great Mazinger

Durante el juego encontraremos algunos ítems, como las alas de los robots y la cara de Boss Borot (que creo que solo dan puntos) unas capsulas cuadradas (que nos suben la vida) y unos puños de color azul, verde y rojo, que representan los tres tipos de armas que podemos conseguir, si conseguimos varias veces seguidas el mismo arma, esta se potenciará, haciéndola muchísimo más útil. Las armas varían dependiendo del robot que estemos usando y también cambian el ataque especial que aparece si mantenemos el botón apretado unos segundos, de manera que dependiendo del robot que controlemos puede venirnos mejor un arma que otra.

Los controles son buenos, pero el juego es bastante difícil, ya que la pantalla de llenará constantemente de enemigos y disparos, esto nos obligará a abusar de los ataques especiales y de confiar en el botón de ataque corto para protegernos de los disparos más débiles.



¿Recordáis a Garada K7?



Cada robot tiene sus propios disparos

DURACIÓN

Si queremos ver el final del juego tendremos que superar 16 fases (que en realidad son 8 fases distintas que tendremos que repetir con una mayor dificultad), todas ellas plagadas de enemigos que atacarán insaciablemente a nuestro robot.

Aunque nuestro personaje pueda aguantar 3 golpes antes de morir, e incluso podemos subir ese aguante con el ítem indicado, nos encontramos ante un juego muy difícil, porque la pantalla se llenará de disparos y explosiones casi imposibles de evitar. Esto significa que si tratamos de pasarnos el juego con un número concreto de créditos, debemos echarle muchas horas antes de conseguirlo.

El modo a dos jugadores, la posibilidad de elegir entre tres personajes con diferentes disparos aumentan la rejugabilidad del juego, es bastante agradable volver a él para echar partidas rápidas, aunque no tanto ponerse a jugarlo para ver el final.



¡En la torre aparece Boss Borot!



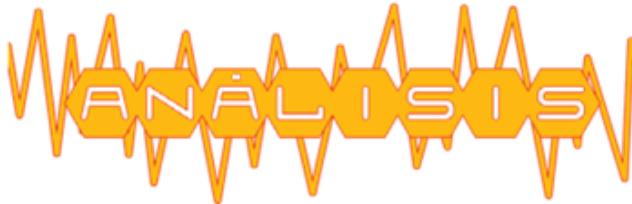
Combatiendo a los enemigos sobre la ciudad



Pantalla de título

CONCLUSIÓN

Mazinger Z para arcade es un juego intenso y difícil, pero sigue siendo muy recomendable para fans de los personajes (que disfrutarán de las músicas y los gráficos) y para los veteranos en juegos de naves (que disfrutarán de la dificultad).



BEAVIS AND BUTT-HEAD

Plataforma: Mega Drive

Jugadores: 1 o 2

Género: Aventura gráfica, Acción

Desarrollado por: Radical Entertainment

Año: 1994 (América) 1995 (Europa)

Beavis y Butt-Head son de ese tipo de personajes que o los amas o los odias y en mi caso, los amo, tal y como demuestra que les dedicase un especial en el número 30 de esta revista.

Estas antiguas mascotas de la MTV también sirven para viajar a los 90, que es cuando alcanzaron su máximo de fama, lo cual los llevó a protagonizar sus propios juegos en diferentes consolas, siendo el de Game Gear de plataformas (comentado en el número 19), el de Super Nintendo una mezcla entre beat'em up, disparos y plataformas (comentado en el número 09), y el de Mega Drive una aventura gráfica, donde tendremos que resolver puzzles y enfrentar o evitar enemigos.

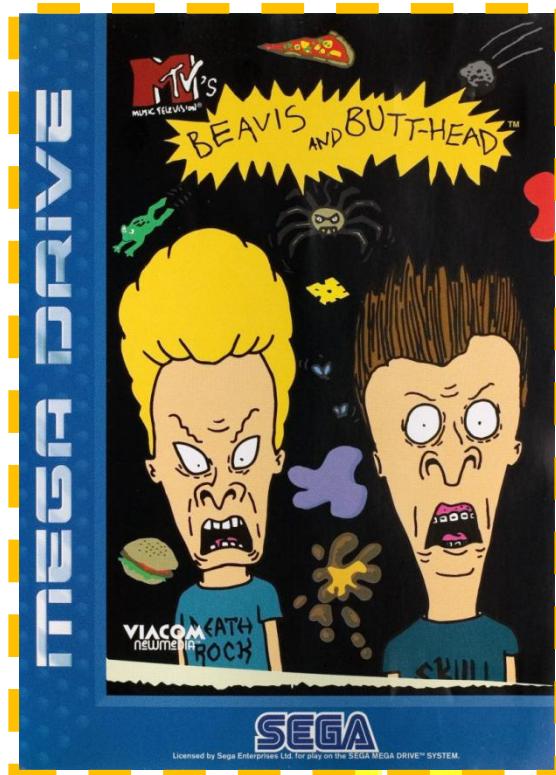
Todos estos juegos aparecieron entre 1994 y 1995 que se puede considerar el momento en el cual estos personajes eran más populares, pero curiosamente también se lanzó un juego de Game Boy en 1998 ¿Por qué tan tarde? Pues no tengo ni idea.

A continuación comentaré la versión de Mega Drive/Genesis, que la tenía pendiente desde hace mucho tiempo y es hora de enmendar ese error.

La historia de este juego es la misma que la de las versiones de Game Gear y Super Nintendo: Beavis y Butt-Head quieren ir a un concierto de Gwar, aunque en esta ocasión un lamentable accidente partirá las entradas en trozos que volarán por todo Highland, lo cual obligará a nuestros estúpidos personajes a recuperar cada fragmento para no perderse el concierto.

GRÁFICOS

Si hay algo bueno en este juego son sus gráficos, los personajes son enormes, los escenarios son clavados a los de la serie de televisión (si, son sencillos y de colores planos, pero en la serie también eran así) y además de ver a Beavis y Butt-Head, nos encontraremos también a muchos personajes secundarios, lo cual nos da la sensación de estar viendo un capítulo de la serie.



Los personajes son idénticos a la serie de TV

Lo único negativo que se le puede sacar a los gráficos es que algunos objetos que podemos utilizar no se reconocen bien y son difíciles de interpretar (hasta que los vemos en el menú), otra cosa extraña es que hay errores en los colores de algunos personajes por ejemplo, Beavis y Butt-Head llevan los pantalones grises (o algo así) en lugar de llevarlos azul oscuro y rojo respectivamente, esto afecta también a algunos secundarios, como Van Driessen, que lleva una camiseta azul oscuro, cuando su color original es lila. Sé que son detalles tontos y sin importancia, pero admito que la primera vez que los ves se hace raro ¿no se os haría raro ver a Homer Simpson con pantalones negros o la camiseta roja?



Estas imágenes nos cuentan la particular historia

Además de los geniales sprites y fondos que vemos durante el juego, hay que sumarle la gran cantidad de imágenes que aparecen en todo el juego, desde la introducción (Butt-Head pidiéndole a Beavis que le tire del dedo) la historia del juego (que nos explicará porque las entradas de Gwar acaban hechas pedazos) y cuando resolvemos puzzles o avanzamos en la historia, incluso la pantalla de Password está hecha con mucho detalle (es un examen con un divertido problema de matemáticas). Todo ello respetando el estilo visual y el humor tan particular de la serie de TV.



Empezaremos en casa de Beavis y Butt-Head



Beavis ataca con eructos...

SONIDO

El tema principal de Beavis y Butt-Head es bastante reconocible y las melodías de los diferentes escenarios son suficientemente variadas, las hay muy tranquilas y también con toques de Rock duro y Heavy Metal.

Los sonidos están bastante bien, hay una variedad bastante grande de ellos, aunque lo que realmente le da personalidad al juego son las voces de los protagonistas, que no dejarán de decir tonterías como las que escuchábamos en la serie de TV.



Tírame del dedo Beavis

JUGABILIDAD

Nuestros personajes se mueven con la cruceta, podemos mantener el botón A presionado para correr, saltar con el B y atacar con el C.

Nos encontramos ante un juego que mezcla la aventura gráfica (ir por diferentes partes del juego encontrando y usando ítems para provocar cambios en el mismo y así lograr nuevos ítems) y acción (hay enemigos que nos atacarán). Creo que vale la pena hablar de esas dos partes por separado, para entender mejor el juego.



Friendo ratas en Burger World

La parte de aventura gráfica está representada de manera bastante aceptable, si presionamos START veremos un menú con los objetos que lleva cada personaje (tienen un límite de objetos, de manera que podemos soltar los que no queramos para agarrar alguno nuevo usando la opción DROP) y al lado otro recuadro con sus armas y otros objetos (como el mando de TV). Si presionamos el botón B, cambiaremos entre Beavis y Butt-Head (cada uno tiene sus propios objetos).

El mando de televisión será nuestra puerta principal para entrar y salir de los diferentes niveles, ya que si lo usamos delante de la televisión nos dejarán ir al nivel que queramos y si lo usamos en la zona de salida de los niveles, volveremos a casa de Beavis y Butt-Head. Cada nivel está dividido en varias zonas y en muchas ocasiones no queda claro a donde se puede o ir o no, de manera que tendremos que ir probando poco a poco para descubrirlo.

Nuestro objetivo es conseguir todos los fragmentos de las entradas de GWAR, y para ello tendremos que hacer una serie de puzzles que consistirán en cosas extravagantes como freír una rata con patatas y dársela de comer a un tipo para que vomite la entrada, y todo eso sin tener ninguna pista de que ese tipo de comió la entrada ¿Por qué iba a hacerlo? Y ahí llegamos al primer problema de los puzzles, que son increíblemente extraños, si eres fan de Beavis y Butt-Head tal vez puedes intentar deducir alguno de manera casual (por ejemplo, en los capítulos ponen ratas en la plancha de las hamburguesas) pero aun así la mayoría de los puzzles son un sinsentido y no recibiremos pistas para lograr superarlos, todo depende de nuestras ganas de ir probando con los objetos y los personajes. Si a eso le sumamos que algunos objetos no se ven claramente o directamente no aparecen en pantalla y están ocultos (Lo cual nos obliga a ir dándole a C por si acaso hay algún objeto que no vemos o interpretamos) nos asegura una buena cantidad de problemas para resolver el juego sin ayuda. Si presionamos START en el menú y elegimos SUCK, volveremos automáticamente a casa de Beavis y Butt-Head, pero perderemos los objetos conseguidos.

La parte de acción es más sencilla de explicar, básicamente tendremos que atacar a los enemigos con el botón C, aunque el arma principal de los protagonistas (eructos o peos) es malísima y muy lenta, de manera que es casi obligatorio buscar armas mejores, como la pajita que se usa de cerbatana. Cuando estemos en pleno combate contra los enemigos descubriremos que ellos tienen las de ganar, porque aguantan muchos golpes y nos dañan rápidamente. También hay enemigos que son pequeños y van por el suelo (como las ratas o los monopatines) y no se pueden golpear de ninguna manera, lo cual nos obliga a intentar saltarlos o evitarlos, algo que no siempre es posible.



Los enemigos son muy duros, es mejor evitarlos

En la parte de acción también incluyo las zonas de plataformas, que son difíciles porque nos desgastarán la vida (Los personajes son muy grandes y es muy difícil evitar que nos dañen) y la parte del hospital en la cual nos persigue el tipo gordo, que directamente se la podían haber ahorrado.

El hecho de que las partes de aventura gráfica y las partes de acción sucedan simultáneamente nos da la siguiente situación: tenemos que buscar objetos y resolver puzzles al mismo tiempo que evitamos a los enemigos que nos atacarán constantemente, lo cual nos forzará a cambiar de personaje para tratar de durar un poco más (cada personaje tiene su barra de vida) pero si uno de los dos muere, perderemos todo el progreso y tendremos que volver a empezar. Esto nos llevará a la lamentable situación de que cuando tengamos poca vida tengamos que entrar y salir constantemente de algún nivel donde encontremos ítems que nos curen (hay una hamburguesa escondida cerca de la salida del Burger) para ir llenando la vida de cada personaje poco a poco.



Daremos bastantes vueltas buscando objetos

DURACIÓN

Al ser un juego basado en puzzles, la duración del mismo está relacionada con el tiempo que tardemos en solucionarlos, pero al mismo tiempo tendremos problemas con los enemigos y en caso que nos maten a uno de los personajes (tanto en el modo un jugador, como jugando a dobles) acabaremos en la pantalla de Game Over, no hay vidas extra ni continuaciones.

El juego se puede ir continuando a base de Passwords (los podemos ver o introducir en el poster que tienen Beavis y Butt-Head en la habitación) pero aunque recurramos a ellos, empezaremos la partida con la misma vida que teníamos cuando lo conseguimos, (de manera que si nos quedaba un golpe para morir, empezaremos en esa misma situación) lo cual nos obligará (de nuevo) a recurrir al truco de “entrar y salir de un nivel donde haya comida para recuperar a los personajes”. A la hora de introducir o apuntar el Password hay que ser muy cuidadosos, porque hay letras mayúsculas y minúsculas, pero algunas de las minúsculas no tienen su aspecto real, si no que son como las mayúsculas pero de menor tamaño, lo cual nos puede llevar a apuntar mal el Password y perder todo el progreso.

Si sumamos los puzzles poco lógicos y sin pistas, el constante acoso de los enemigos y que los Passwords nos dejan con la vida que teníamos, veremos que este juego puede durarnos bastante, pero eso se deberá más a la frustración que a la longitud del mismo, ya que en caso que sepamos todo lo que tenemos que hacer y logremos evitar a los enemigos para no morir, podemos completarlo en menos de 1 hora.

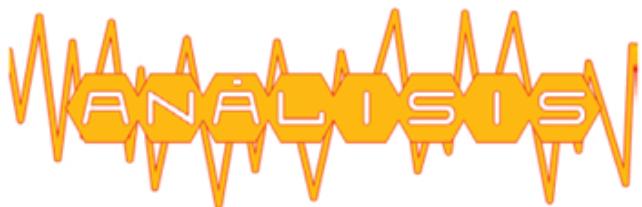


En el poster de GWAR pondremos el Password

CONCLUSIÓN

Beavis and Butt-Head para Mega Drive acierta en mantener el aspecto y el humor de la serie, pero a la hora de jugarlo se convierte en algo frustrante al ver que no avanzamos casi nada y nos toca volver a empezar de nuevo, lo cual no es divertido ni gratificante. Lo peor de todo es esto se podría haber arreglado haciendo que los enemigos aguantasen menos golpes o que al menos, pudiésemos continuar con la vida llena y sin perder todo el progreso.

Teniendo eso en cuenta, creo que solo los fans de *Beavis y Butt-Head* le van a encontrar la gracia a este juego, y puede que ellos también terminen dejándolo de lado o recurriendo a guías para terminarlo.



UNIRACERS – UNIRALLY

Plataforma: Super Nintendo

Nombres: Uniracers (América)
Unirally (Europa)

Jugadores: 1 o 2

Género: Carreras

Desarrollado por: DMA Design

Año: 1994 (América) 1995 (Europa)



Hay muchos juegos de carreras en Super Nintendo, algunos son realistas, otros futuristas, otros están protagonizados por personajes caritacurescos, unos muestran las carreras desde una perspectiva trasera, otros desde una cámara aérea... hay de todo. Sin embargo, el juego de carreras más original que he visto para esa consola es sin duda *Uniracers* (*Unirally* en Europa), no solo por su temática (carreras de monociclos) si no porque su jugabilidad es única.

Este juego tiene mucha personalidad y un poco de mala leche (algo tendrá que ver, que fuese desarrollado por los futuros Rockstar) pero tuvo un lanzamiento que se cortó en seco debido a que Pixar denunció a los creadores del juego (DMA Design) porque según ellos, el modelo del monociclo en 3D es igual que el que ellos usaron en el corto *Red's Dream* y por increíble que parezca ganó el caso, lo cual afectó a las ventas de este juego, ya que solo existió la tirada inicial.

GRÁFICOS

Este juego está lleno de contrastes y el apartado gráfico es una buena prueba de ello.

Nuestros vehículos, los monociclos, tienen un buen acabado, están hechos con un estilo pre-renderizado al estilo *Donkey Kong Country* o *Killer Instinct* y cuentan con muchas animaciones suaves y hasta graciosas. Todos los monociclos son iguales, pero al menos podemos elegir el color que queramos de una gran variedad, nunca nos confundiremos con el de la consola porque ese monociclo tiene sus propios colores únicos (con el sillín y la rueda de color blanco) al menos durante la mayor parte del juego, porque eventualmente será sustituido por Anti-Uni, un monociclo malvado con colores más cercanos a los del jugador.

Los circuitos son extremadamente sencillos, ya que básicamente son una larga carretera con líneas de colores y de vez en cuando algún elemento raro (como flechas, barras metálicas que enganchan a los monociclos o la pintura rosa que los ralentiza). Este sencillo esquema en realidad se usa para darnos pistas sobre lo que viene a continuación, pero eso no impide que siga siendo extremadamente simple. En un momento concreto, todos los colores del juego pasarán a simplificarse quedando solo colores fosforitos con un fondo negro, y ya que hablo de los fondos, son todos super básicos, una imagen plana y poco más.

También hay un par de cosas más que tienen cierto encanto, como la celebración que vemos al terminar una carrera, o cuando el monociclo de la consola es sustituido por el malvado Anti-Uni, la pantalla de título, el final (con una “pintoresca” aparición de los creadores) o incluso los dibujos de animales que representan las diferentes copas.



SONIDO

Los sonidos de frenadas, golpes y los que suenan cuando hacemos acrobacias, no son especialmente llamativos, pero están bien, la risa del monociclo que aparece en la parte final del juego, nos deja claro que no nos podemos fiar de él.

La música sin embargo, me encanta, está formada principalmente por músicas de estilo Rock, con algunas partes muy llamativas nos incitan a correr más y se disfrutan bastante pese a la intensidad de la carrera, salvo que no os guste ese género musical, claro. Habría estado bien que añadiesen más músicas para las carreras, ya que se terminan repitiendo bastante.



JUGABILIDAD

La idea del juego es llegar a la meta antes que el rival, para lo cual moveremos a nuestro monociclo con la cruceta y usaremos el botón Y para frenar y el B para saltar, lo cual nos sirve para evitar peligros pero también abre la puerta a hacer todo tipo de piruetas (botones X, A, L y R), que lejos de ser un añadido simple, son la verdadera base del juego.

Los circuitos están formados por todo tipo de trazados, rectas, curvas, semicírculos, de todo un poco, y la velocidad de nuestro monociclo se verá afectada por ello. La única manera posible de aumentar la velocidad de manera drástica es haciendo piruetas, ya que si las realizamos con éxito nos premiarán con un turbo, sin embargo hacerlas también nos expone a fallar y caer mal, los cuales nos hará perder toda la velocidad acumulada.

Debido a eso tenemos que tratar de hacer las piruetas más sencillas (como saltar y rotar con el botón A o saltar y girar con L y R) durante la mayor parte de la carrera y hacer las piruetas más complicadas en las zonas donde hagamos un salto largo (ahí podemos jugar con todas las piruetas sencillas a la vez e incluso con rotar nuestro monociclo de manera tridimensional) lo importante es, que a la hora de tocar el suelo, el monociclo esté debidamente colocado, (vamos, es un poco como lo que sucede en los juegos de la saga *Tony Hawk's Pro Skater*). Mientras más elaboradas sean las cabriolas que hacemos, más turbo nos darán, así que a veces es difícil decidir entre arriesgarse o no arriesgarse.

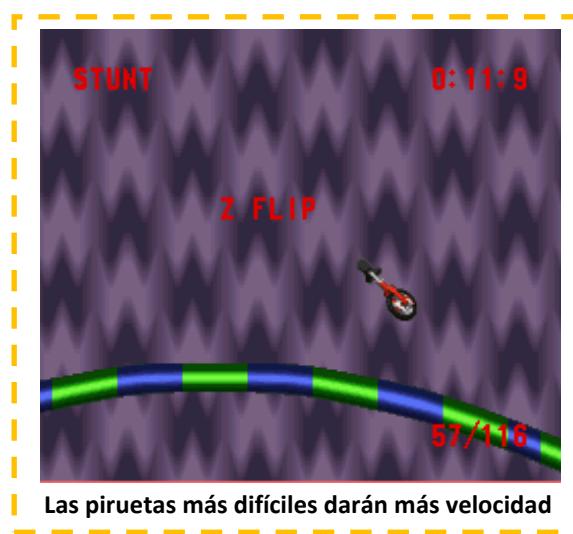
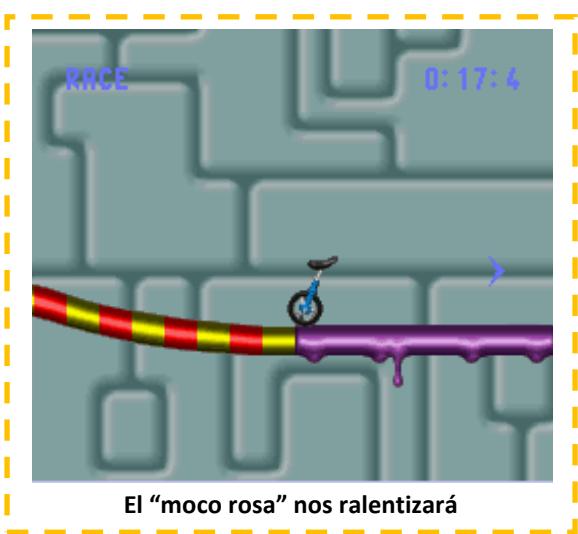


Aprender a hacer cabriolas es necesario, no solo para obtener velocidad extra que nos ayude a ganar en las carreras, si no porque en algunas de las copas hay competiciones de puntos, donde nos dan un tiempo límite y un circuito muy sencillo (un semicírculo a lo half-pipe o una sucesión de rampas para saltar alto) para que mostremos nuestra habilidad.

Al mismo tiempo que tenemos que decidir si hacer o no las piruetas más complicadas debemos estar atentos a la carrera, ya que los circuitos empiezan siendo muy sencillos, pero terminan complicándose bastante, en muchas ocasiones incluso hay varios caminos para hacer la carrera, cada uno con sus propios peligros, porque si, durante la carrera hay ciertos peligros que tenemos que ser capaces de predecir (el color del suelo varía dependiendo de lo que venga a continuación, por ejemplo si se pone naranja y amarillo es que nos vamos a encontrar con un charco de pintura rosa, que nos ralentizará).

Esoos peligros pueden darnos algún disgusto si no los vemos venir, ya que por ejemplo, hay unas partes metálicas del circuito que si entramos en ellas de un salto, nos repelerán hacia atrás con bastante fuerza, obligándonos a volver a correr hacia ellas (con la pérdida de tiempo y velocidad que eso supone). Y si hablamos de peligros también he de mencionar a los monociclos de la consola, que son dos (aunque solo correremos contra uno de ellos), el blanco (correrá contra nosotros haciendo piruetas y demás) y el malvado Anti-Uni que hará trampas durante la carrera para complicarnos la vida.

La sensación de velocidad de este juego está muy bien conseguida y hacer piruetas puede volverse adictivo, afortunadamente los controles están a la altura de las circunstancias, pero también tengo que dejar claro que este juego es más complejo de lo que parece, y que requiere paciencia y práctica para ser dominado.





DURACIÓN

En las primeras carreras el juego es bastante asequible, pero luego vemos que empieza a ponerse difícil, hasta el punto en el cual no nos perdonará un error. La dificultad aumenta por varios factores: Las carreras son cada vez más complejas, el hecho de arriesgarse para hacer piruetas y ganar más turbos, que nos puede pasar factura si no conocemos el circuito y las trampas que hace Anti-Uni, el monociclo malvado, como ralentizarnos (con su Hedgehog Speed) o hacer que el fondo cambie para tratar de distraernos (con su Barf mode).

En total tenemos 9 copas (cada una formada por 5 circuitos) y las tenemos que completar en diferentes dificultades. Podemos jugarla contra la consola, contra un amigo o tratar de superar nuestros récords (el juego guarda partida, así que no los perderemos al apagar la consola).

Entre el amplio número de circuitos, la posibilidad de jugar contra un amigo o superar nuestros récords y lo exigente que se puede poner el juego, creo que su duración está más que garantizada.



CONCLUSIÓN

Uniracers (o *Unirally*) es un juego único, rápido y divertido. Es cierto que gráficamente es muy simple, pero a nivel jugable puede ser adictivo y gratificante, aunque también bastante difícil.

ART OF FIGHTING 2

Plataforma: Neo Geo y Neo Geo CD

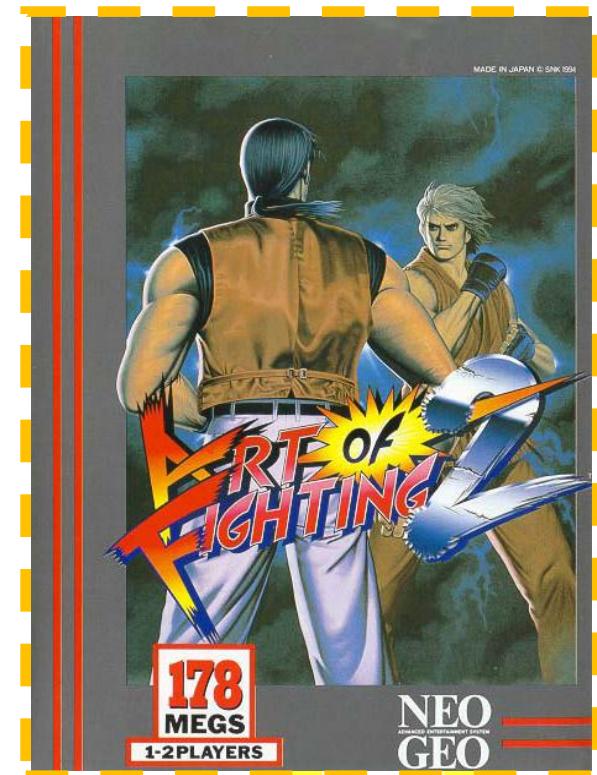
Otros nombres: *Ryuko no Ken 2* (Japón)

Jugadores: 1 o 2

Género: Lucha

Desarrollado por: SNK

Año: 1991 (Neo Geo) 1994 (Neo Geo CD)



Tras llamar la atención de los fans con el visualmente impactante *Art of Fighting*, SNK decidió dar un paso adelante y lanzar una secuela que trataría de corregir los puntos débiles del primer juego de la saga, y potenciar los puntos fuertes.

La historia *Art of Fighting 2* nos cuenta lo que debía haberse contado al final del juego anterior, que Mr Karate era en realidad el padre de Ryo y Yuri y que había tenido que usar esa identidad para poder proteger su honor y el de su familia al verse extorsionado por los mafiosos de South Town, Mr Big y Geese Howard, siendo este último el enemigo final del juego.

El particular aspecto de Geese (joven, con el pelo largo) puede resultar un tanto extraño para los fans de la saga *Fatal Fury*, pero si tenemos en cuenta que los juegos de *Art of Fighting* suceden años antes que los de Terry Bogard, todo encaja bastante bien (siempre y cuando ignoremos los juegos de la saga *King of Fighters*, donde no se ha tenido en cuenta ese detalle).

Este juego apareció en 1993 para arcade y un año más tarde apareció para Neo Geo, Neo Geo CD y Super Nintendo.

GRÁFICOS

En el primer *Art of Fighting* los gráficos eran una parte importante, ya que el tamaño de sus personajes era muy llamativo, eso se conserva en este juego, pero ahora los diseños de los personajes tienen una estética más similar a un anime, con los músculos más marcados y en general, con más detalles y mejor uso del color que hace que casi todos se vean mejor que antes. Del juego anterior se mantienen otros detalles llamativos como el zoom o que podamos romperle la cara y la ropa a los rivales.

Las animaciones están bien, pero me tienen una calidad un tanto desigual, ya que hay golpes muy rápidos que no nos permiten casi verla y otros más lentos que hacen que la animación no luzca demasiado. Sin embargo en líneas generales creo que los personajes se mueven bien y tienen buen aspecto, además hay algunas animaciones especiales muy graciosas antes del combate o cuando perdemos por tiempo.



Los gráficos siguen siendo impresionantes



Al separarse los luchadores, la cámara se alejará

Los escenarios siguen siendo bastante llamativos y variados (una cuadra, una mansión de lujo, una fábrica, un dojo, un gimnasio...), la mayoría de ellos se pueden relacionar con su personaje con bastante facilidad, aunque otros como los de King o Eiji no me parecen demasiado apropiados para ellos.

Las ilustraciones de los luchadores están muy bien y también son de agradecer algunos detalles, como el mapa que veremos entre fase y fase, la introducción que aparece antes de enfrentarnos a Geese, el final con los personajes haciendo tonterías mientras vemos los créditos, las referencias a otros juegos de SNK en algunos finales como en el de Temjin, donde aparece Terry Bogard de niño (o un niño vestido como Terry Bogard, lo que más os guste) y las diferentes fases de bonus (romper un árbol, pelearnos contra un montón de macarras y practicar el destructivo Haoh Sho Koh Ken).

SONIDO

Siempre me ha gustado como suenan los golpes en esta saga, sobretodo los golpes fuertes que te dan la sensación de que le hemos partido todos los huesos al rival. En esta ocasión notaremos que se ha aumentado la variedad de golpes y que se han añadido algunos sonidos propios de los escenarios (como los ruidos de los caballos del de Ryo).

La banda sonora me parece muy buena, hay músicas increíbles (como la de Micky o la de John Crawley) y otras que tienen el estilo tan característico de esta saga (la de Ryo o la de Takuma) además de temas muy animados y alegres (el de Yuri). Incluso el tema “ruidos de fábrica” de Mr. Big ha mejorado notablemente con respecto al de su primera parte, sin embargo también hay un par de temas que no me parecen tan llamativos, como el de Geese Howard, que me parece una versión inferior de su increíble tema musical en *Fatal Fury*.



El debutante Eiji Kisaragi atacando al veterano Robert Garcia



Yuri contra King

JUGABILIDAD

Tenemos un botón para patadas (B) y otro para puñetazos (A), si los tocamos ligeramente los personajes harán golpes débiles y rápidos, si los presionamos harán golpes lentos y fuertes. El botón C servirá para rebotar en la pared, hacer ataques fuertes y realizar agarres, finalmente el botón D nos permite burlarnos (que servirá para bajar la barra de Ki a nuestro rival).

A estos controles hay que añadirle un par de cosas que pueden salvarnos la vida, como que podemos hacer golpes altos o bajos presionando el botón de golpe fuerte junto con el de puñetazo o patada o que si el nuestro rival nos hace una llave y le damos al botón de puñetazo en el momento justo, podemos reducir considerablemente el daño.

Todos los personajes tienen ataques especiales propios (con los típicos comandos de juegos de lucha de la época) y al igual que sucedía en el juego anterior, al usarlos nuestra barra de Ki irá disminuyendo, haciendo que los ataques sean más débiles e ineficaces. Podemos cargar la barra apretando el botón de puñetazo unos segundos. Si tenemos poca vida y la barra de Ki llena, podremos efectuar movimientos especiales que destrozará al rival.

El juego en sí se siente más ágil que su predecesor en todos los sentidos (además podemos aumentar la velocidad), lo cual es bueno y demuestra que trataron de mejorar la jugabilidad, aunque siguen habiendo cosas que se podían haber mejorado, como el hecho de que haya ataques que sean muy eficientes para avasallar al rival o que haya golpes débiles que son muy rápidos y golpes fuertes que son muy lentos (un término medio habría estado bien).

En términos generales, creo que se aprecia una mejora con respecto al juego anterior, pero aun así se necesita algo de paciencia por parte del jugador para empezar a disfrutar de este juego.



John contra Lee Pai Long



Temjin es uno de los luchadores nuevos

DURACIÓN

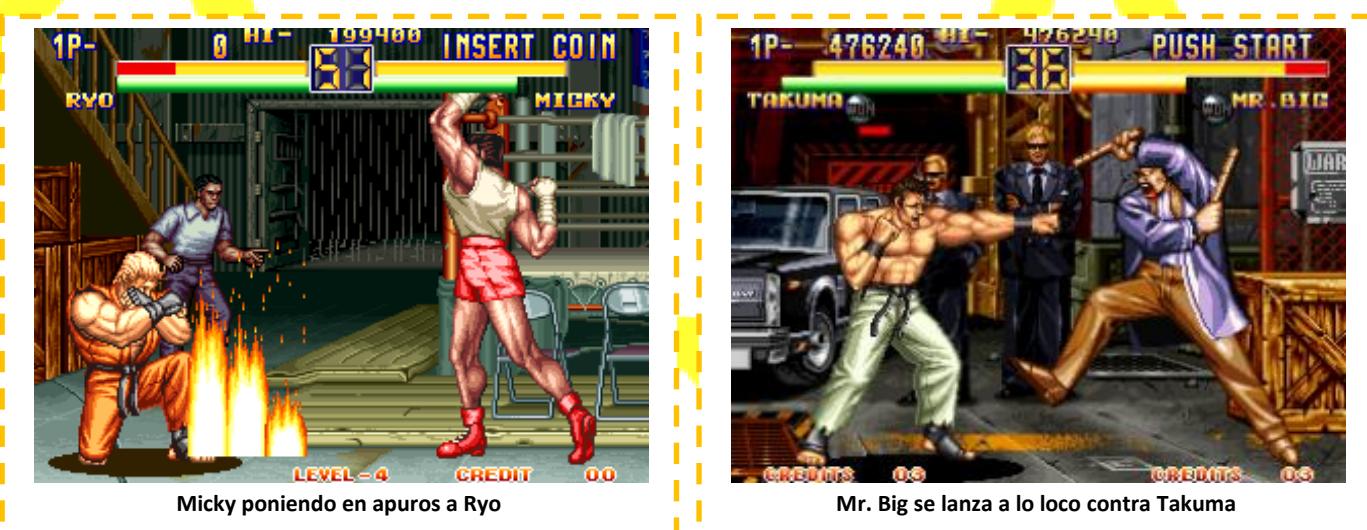
Estamos ante un juego inicialmente difícil, ya que la inteligencia artificial de los luchadores de la consola es bastante agresiva, lo cual nos fuerza a recurrir a estrategias y patrones repetidamente para poder tener éxito, en lugar de dejarnos jugar a nuestra manera. Lamentablemente, eso sucede en todos los niveles de dificultad, así que aunque seamos novatos y nos pongamos en fácil, nos va a pasar.

Si somos suficientemente buenos (y no perdemos ninguna ronda) llegaremos a enfrentarnos contra Geese Howard, que cuenta con la ventaja de recibir menos daño que el resto de jugadores, ya sabéis, los privilegios de ser el jefe.



Este juego cuenta con 13 luchadores: Todos los que aparecían en el juego anterior (excepto Ryuuhaku Todoh) y cuatro personajes nuevos: Yuri Sakazaki, Temjin, Eiji Kisaragi y el malvado Geese Howard (que no parece ser seleccionable, aunque quizás hay alguna manera de hacerlo y no he sido capaz de encontrarla).

Tal y como suele suceder con los juegos de este género, lo que más asegura la duración es tener algún amigo contra quien jugar, aunque completar el modo principal para ver el final de cada personaje o ser lo suficientemente buenos como para retar a Geese también nos llevará un tiempo.

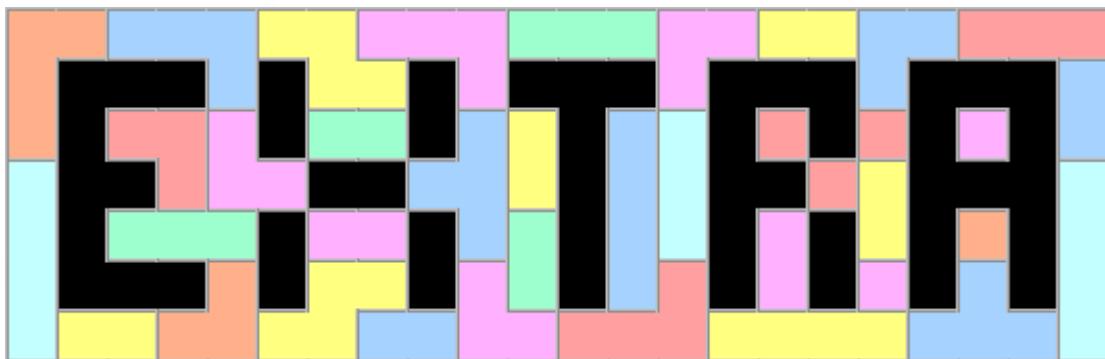


CONCLUSIÓN

Este juego es el recomendado para todos aquellos que se quedaron con ganas de más al jugar al primer *Art of Fighting* y también para aquellos que buscan algún juego de lucha que no base su jugabilidad en complejos combos.

Aunque sus puntos fuertes son innegables, no creo que pueda considerar a *Art of Fighting 2* como uno de los mejores juegos de lucha del catálogo de Neo Geo, pero eso es debido a que ese género es el más abundante en esta consola y se fue nutriendo año tras año con nuevos juegos que iban un poco más allá, hasta llegar a una calidad increíble a finales de la década de los 90, al lado de algunos de esos juegos (como *King of Fighters 98* o *Garou Mark of The Wolves*) *Art of Fighting 2* parece tosco y limitado.

¡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)



TAILS SKY PATROL

Plataforma: Game Gear

Jugadores: 1

Género: Disparos

Desarrollado por: Sims

Año: 1995

Hace ya mucho tiempo (en el número 16) hablé de Tails, el zorro que acompaña a Sonic en sus aventuras, desde *Sonic The Hedgehog 2*.

En ese artículo comenté como Knuckles le había pasado por encima en cuanto a popularidad, pero pese a ello, Tails pudo protagonizar unos pocos juegos, siendo uno de ellos *Tails Sky Patrol*, que curiosamente se quedó en Japón, pese al fuerte reclamo que era un personaje de la saga Sonic durante los primeros años de la década de los 90.

Tails Sky Patrol es un juego donde una serie de personajes extraños, capitaneados por una bruja, están haciendo de las suyas y el zorro volador tendrá que detenerlos en un juego que se sale a nivel jugable, de lo que normalmente esperaríamos de un personaje de Sonic.

GRÁFICOS

El mejor apartado de este juego, los sprites de los personajes son bastante grandes y coloridos, además tienen animaciones graciosas (sobretodo Tails y los jefes). La pantalla de título nos muestra una genial ilustración de Tails y la introducción está hecha con gráficos del juego, pero al menos nos muestra a los jefes que tendremos que enfrentar.

Los diferentes elementos que vemos en la partida, como los enemigos o los peligros derivados de trampas (pinchos, muros que se mueven) encajan perfectamente con la estética del juego, aunque se me antojan bastante simples en muchos casos.



Gráficos coloridos y llamativos

Los escenarios son relativamente variados entre sí (un bosque, una mina, un castillo) y aunque algunos elementos tienen un aire relativamente similar a los juegos de Sonic, diría que en líneas generales son bastante novedosos.

SONIDO

Las músicas no defraudan, son composiciones alegres y animadas que podrían quedar bien en casi cualquier juego, incitan a seguir jugando un poco más. Los sonidos no están mal, pero creo que no están al nivel de las músicas.

JUGABILIDAD

El control es bastante sencillo, movemos a Tails con la cruceta y lanzamos nuestro anillo mágico con los botones. El anillo sirve para todo, para atacar a enemigos, romper elementos de terreno y agarrarnos a elementos del escenario (como las vagonetas o los postes) para que provoquen algún efecto en nuestro personaje (los postes nos darán impulso, las vagonetas nos llevarán durante su recorrido y los pesos nos hundirán hacia abajo) aunque cuidado con algunos de estos elementos, ya que en ocasiones pueden darnos algún susto. El anillo es nuestra arma y herramienta, pero lo cierto es que tampoco es un arma fiable al 100%, así que en algunas ocasiones será mejor optar por evitar a los enemigos o peligros de la pantalla en lugar de interactuar con ellos.

Durante la partida veremos una barra amarilla, con una F (entiendo que es FUEL, pero ¿desde cuándo Tails vuela usando combustible?) que se irá vaciando poco a poco mientras jugamos, en caso de quedar completamente vacía perderemos una vida, lo cual nos obliga a buscar caramelos para rellenarla y a usar algunos elementos del terreno para avanzar más rápidamente (aunque eso nos ponga en riesgo innecesario).



Pantalla de título



También perderemos una vida si tocamos un elemento del terreno o si un enemigo nos ataca y a causa de eso, tocamos un elemento del terreno, lo cual nos obligará a repetir la pantalla desde el último Checkpoint (las campanas). Esto significa que tenemos que tener que evitar tocar paredes y muros, lo cual es algo complicado debido a que Tails no se detiene y su sprite es notablemente grande, dando como resultado que vamos a morir unas cuantas veces en este juego.

Así que, aunque sus controles son muy sencillos, el particular movimiento de nuestra arma principal (que podría ser más fiable) y la facilidad de Tails para morir, hacen de este juego algo difícil de disfrutar, al menos hasta que ya nos hemos acostumbrado a sus mecánicas.



DURACIÓN

Nos encontramos ante un juego bastante corto (tiene 5 fases y puede ser completado en menos de media hora), sin embargo también tiene una curva de aprendizaje bastante importante, ya que es muy fácil que Tails muera a causa de entrar en contacto con el terreno o que se le vacíe la barra amarilla por no haber encontrado caramelos.

Así que hasta hacernos con los controles del juego moriremos bastantes veces, pero una vez lo tengamos dominado no nos durará demasiado. Lamentablemente no hay ningún otro modo de juego extra.

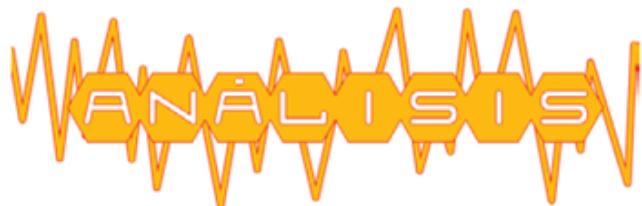


CONCLUSIÓN

Tails Sky Patrol es un juego llamativo, gracias a su apartado gráfico y al usar a Tails como protagonista, sin embargo me temo que esas son sus mayores virtudes. Jugablemente no es tan divertido como parece y creo que está muy por detrás de otros juegos de disparos de esta plataforma.

Skullo





STAR SOLDIER

Vanishing Earth

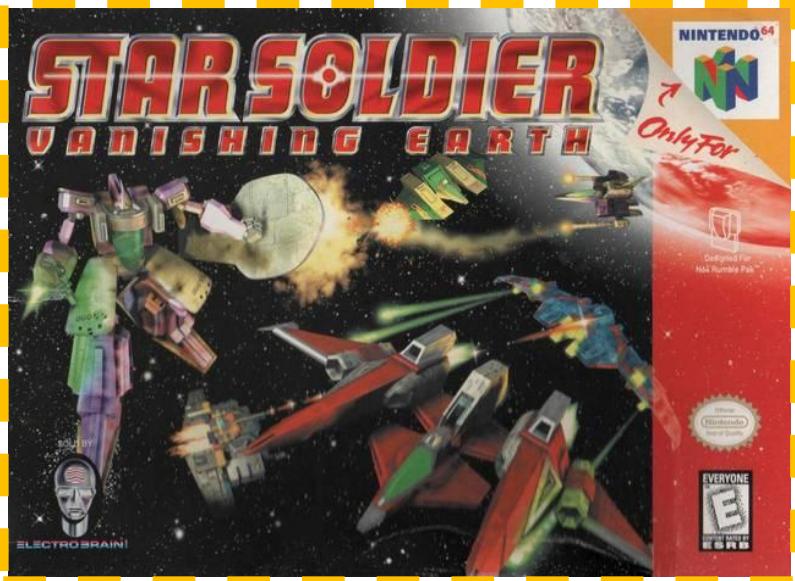
Plataforma: Nintendo 64

Jugadores: 1

Género: Disparos

Desarrollado por: Hudson Soft

Año: 1998



Star Soldier es una antigua saga de disparos iniciada en 1986, puede que no tenga tanta fama como otras de la época, pero ha sabido mantenerse generación tras generación apareciendo en diversas consolas como NES, TurboGrafx, Nintendo 64, Gamecube, PlayStation 2 y PSP entre otras.

La versión de Nintendo 64 apareció exclusivamente para Japón y América, y curiosamente se creó una versión de Arcade basándose en ella, cuando lo habitual es que este hubiese sido al revés.

GRÁFICOS

Los modelos de las naves y los enemigos son tridimensionales, pero el hecho de ser vehículos espaciales y no seres vivos hace que el aspecto poligonal les siente muy bien. Los jefes de final de nivel son enormes y también tienen un acabado bastante bueno.

Los fondos del juego, así como algunos elementos que nos encontraremos durante las fases también son tridimensionales, hay una variedad bastante amplia de ellos (el espacio, el mar, lo que parece ser el interior de una base enemiga...) y algunos son bastante más sencillos que otros, aunque eso no tiene porque ser necesariamente malo, ya que nuestra atención debe estar centrada en los disparos enemigos, que son muchos y muy variados.



Gráficos tridimensionales y disparos abundantes

En algunos momentos de la misión (como cuando aparece un jefe) veremos texto en la parte inferior de la pantalla con los diálogos. En la parte superior de la pantalla veremos texto donde se marcan las vidas que nos quedan y los disparos especiales, entre otras cosas, si nos molesta podemos quitarlo y ponerlo a voluntad.

SONIDO

La banda sonora es rápida y animada, lo cual hace que encaje perfectamente con lo que sucede en pantalla, aunque es cierto que muchas melodías tienen ese toque electrónico tan de los 90, hay suficiente variedad como para que no nos cansemos de ellas.

Durante la partida escucharemos dos efectos de manera constante: Las voces (que tienen un acabado desigual, porque la voz femenina se escucha bastante bien, pero la de los enemigos no tanto) y los efectos de disparos y explosiones (que son suficientemente gratificantes como para que no os aburran).



Cada nave tiene sus propios disparos

JUGABILIDAD

Movemos nuestra nave con el joystick o la cruceta (lo podemos elegir en opciones) y tenemos las armas típicas de estos juegos, como el disparo principal y un par de disparos especiales que son limitados (podremos aumentarlos tocando los ítems correspondientes). Si presionamos R podemos hacer un giro, que permitirá protegernos y rebotar los disparos, también podemos hacer una pequeña explosión hacia atrás, por si algún enemigo nos pilla por sorpresa, pero es bastante arriesgado hacerla, debido a su poco alcance.



Evita los disparos y no dejes de atacar

La jugabilidad es sencilla, como debe ser en un juego de disparos, van saliendo enemigos, los vamos eliminando, obtenemos Power Ups para aumentar nuestro disparo normal o nuestras vidas y avanzamos hasta el jefe de turno.

En momentos concretos podremos encontrar caminos ocultos que nos llevarán a misiones secretas, siempre y cuando cumplamos una serie de condiciones un tanto especiales, como por ejemplo, eliminar determinados objetivos en un orden concreto o dejar alguno sin eliminar, esto es bastante críptico, pero al finalizar el juego nos dan pistas sobre cómo conseguir encontrar esos caminos.

Los controles responden bien y el juego es suficientemente sencillo como para poder disfrutarlo en menos de un minuto. Tenemos 3 naves para elegir, y aunque los controles se mantienen, los disparos son diferentes entre sí, variando bastante la jugabilidad.



Con Power Ups potenciaremos la nave



Ataque especial

DURACIÓN

Tenemos varios modos de juego para partidas rápidas (con límite de tiempo) y el modo principal (que podremos completar en poco menos de una hora, dependiendo del nivel de dificultad). El juego empieza siendo bastante compasivo, pero si tenemos en cuenta que nuestra nave muere al primer golpe (continuaremos donde hayamos muerto) y que hay enemigos que llenan la pantalla de disparos, veremos que puede ponerse difícil en momentos concretos, aunque en general, es bastante accesible comparado con otros juegos similares, así que recomiendo a los jugadores veteranos que suban la dificultad para disfrutar más.

Conforme vayamos completando el juego desbloquearemos algunas opciones (ver los modelos de los enemigos, seleccionar la fase en la cual empezar), lo cual unido a las misiones secretas, a la posibilidad de jugar con diferentes naves y a su jugabilidad sencilla y directa, hace que este juego sea ideal para irlo rejugando de vez en cuando. Lamentablemente no existen modos multijugador.



CONCLUSIÓN

Star Soldier: Vanishing Earth es un juego que desconocía dentro del catálogo de Nintendo 64 y ha sido una grata sorpresa, es sencillo en planteamiento, pero muy entretenido y gratificante. Vale la pena probarlo si os gustan los shooters de naves o buscáis algo diferente para esta consola.

Skullo

FORO NOTICIAS VIDEOJUEGOS CINE Y ANIMACIÓN

COMBOGAMER



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



FATAL FURY FIRST CONTACT

Plataforma: Neo Geo Pocket Color (compatible)

Nombres: *Garou Densetsu First Contact* (Japón)
Fatal Fury First Contact (Europa y América)

Jugadores: 1 o 2

Género: Lucha

Desarrollado por: SNK

Año: 1999



Dentro de lo que es la saga *Fatal Fury*, tengo muy claro que mi juego favorito es *Garou: Mark of the Wolves*, pero si lo dejamos al margen, me cuesta mucho más decidirme, aunque siempre he preferido los juegos de la parte “*Real Bout*” a los primeros *Fatal Fury* que aparecieron, quizás sea porque me parecen más dinámicos, o porque su estilo gráfico me resulta mucho más agradable y algunos de los personajes nuevos me resultan mucho más interesantes que la mayoría de luchadores que aparecieron en los primeros juegos de la saga.

Afortunadamente, los *Real Bout Fatal Fury* tuvieron bastante éxito, lo cual provocó que sacasen secuelas, e incluso se hiciesen ports para consolas que nadie esperaría ver, como *Real Bout Fatal Fury Special* de Game Boy, comentado en el número 30 de esta revista.

Cuando se lanzó Neo Pocket, todos sabíamos que sus sagas de lucha tenían muchas posibilidades de aparecer para ese sistema y en el caso de *Fatal Fury*, obtuvimos *Fatal Fury First Contact* (o *F-Contact*), que a su vez está basado en *Real Bout Fatal Fury Special 2: The Newcomers*.

GRÁFICOS

El estilo anime de los juegos *Real Bout* ha sido trasladado a Neo Geo Pocket, de la misma manera que se hizo con los personajes de *King of Fighters*, en *King of Fighters Round 1*. Todos son cabezones y están coloreados mínimamente, pero al mismo tiempo, se reconoce perfectamente al personaje y sus ataques.



Las versiones *First Contact* de Terry y Yamazaki



¡Kaiser Wave!

Los escenarios tratan de emular los de la versión Arcade, y sinceramente, creo que han hecho lo que han podido, el uso de colores es correcto y el nivel de detalle es suficientemente alto. Obviamente hay escenarios que se ven mejor que otros, pero en general, creo que están bien. Las ilustraciones que vemos en el juego son muy buenas (introducción, retrato de los luchadores, final) son muy buenas.

Si jugamos en la primera Neo Geo Pocket, veremos que se mantiene la mayor parte del encanto gráfico, obviamente se pierden los colores, pero aun así se han respetado efectos llamativos como el fondo de la selección de personajes, además los luchadores lucen muy bien, aunque los escenarios se llevan la peor parte, como es de esperar.



Selección de personaje



Jugando en Neo Geo Pocket

SONIDO

Los sonidos de los golpes están bien (aunque creo que algunos podrían ser mejores) y además se añaden sonidos extraños a modo de risas y demás (no esperéis escuchar ninguna voz).

Las músicas intentan imitar el estilo del juego de recreativa, pero se entiende que el resultado es muy inferior, lo cual no significa que las músicas sean malas, ya que en la mayoría de los casos son suficientemente parecidas a la versión original como para darles el aprobado, incluso el tema Lacrimosa de Mozart (que es el tema de Krauser) está hecho con bastante acierto.

JUGABILIDAD

Tenemos un botón de puñetazo y uno de patada, si los apretamos ligeramente nuestro luchador dará golpes rápidos y débiles, pero si los mantenemos apretados, en su lugar dará golpes más lentos y fuertes. También podemos correr hacia adelante o atrás, andar a cuclillas, o incluso saltar y cambiar de lado al rival presionando los dos botones a la vez (algo que puede ser útil en las esquinas).

Cada personaje cuenta con sus propios ataques especiales, y súper ataques, estos últimos pueden hacerse constantemente si tenemos la barra roja parpadeando, aunque claro, pueden dejarnos muy abiertos al contraataque si el rival los evita. Durante el combate no podremos movernos por el fondo del escenario, como es habitual en esta saga, lo cual creo que es bastante lógico si tenemos en cuenta las limitaciones de la consola, a mi no me molesta, pero puede que haya gente que lo considere una ausencia importante.



Kim contra Rick

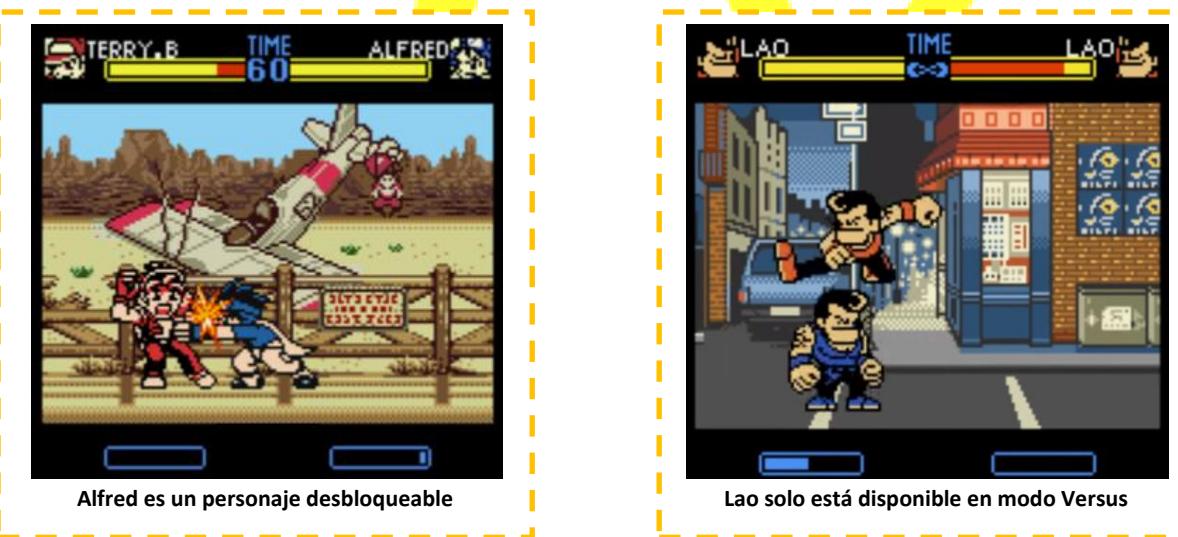
A nivel jugable vemos que los controles responden bien y que es bastante fácil hacer combos sencillos, pero al mismo tiempo se siente poco pulido, porque los combates son algo lentos y a veces incluso aparecen ralentizaciones puntuales.



DURACIÓN

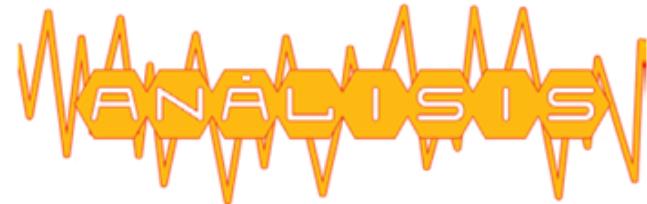
La plantilla nos ofrece 11 luchadores, a los cuales pueden sumarse Alfred (si jugamos suficientemente bien en el modo arcade y lo derrotamos), y Lao (que es un personaje exclusivo del modo versus). Lo cual nos da una plantilla de 12 luchadores que puede subir a 13, si tenemos a alguien con quien jugar en modo versus.

El juego nos ofrece 3 niveles de dificultad, para que podamos adaptarlo a nuestras habilidades y aumentar su duración ligeramente. Al no disponer de ningún modo alternativo para un jugador, creo que lo único que puede aumentar la duración son las ganas de mejorar con nuestro personaje favorito, pero después de eso seguramente lo dejemos de lado, lo cual no significa que sea gratificante recuperarlo eventualmente para unas partidas cortas.



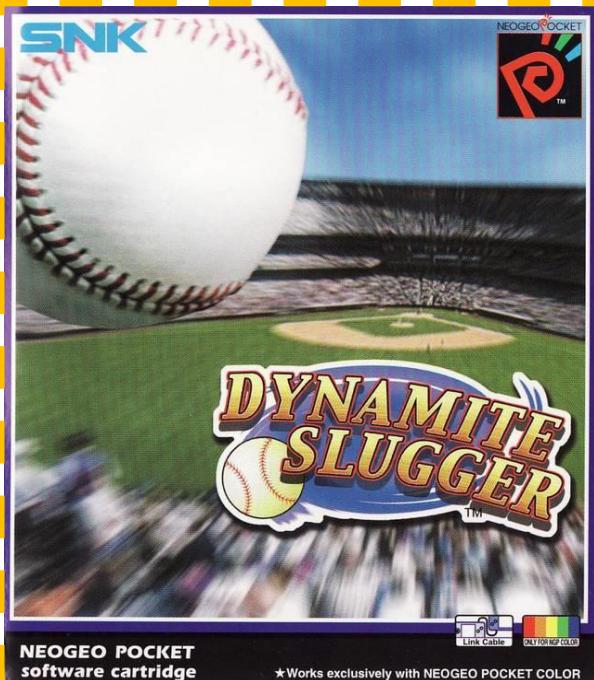
CONCLUSIÓN

Fatal Fury First Contact es un buen juego, pero en Neo Geo Pocket hay muchos juegos de lucha y algunos (como SNK VS Capcom o los *King of Fighters*) son notablemente mejores que él en todos los aspectos, lo cual hace que este juego no esté entre las primeras opciones en cuanto al género de lucha se refiere. Sin embargo, si tenéis muy vistos esos juegos y os gustan los personajes de estasaga, *Fatal Fury First Contact* puede daros algunas alegrías.



DYNAMITE SLUGGER

Plataforma: Neo Geo Pocket Color (exclusivo)
Jugadores: 1 o 2
Género: Deportes (Béisbol)
Desarrollado por: ADK
Año: 2000



En el número 35 de esta revista comenté el juego *Baseball Stars Color*, que era una actualización de *Baseball Stars* de Neo Geo Pocket. Debido al corto catálogo de Neo Geo Pocket Color y al hecho de no haber visto otro juego de esta saga en la consola, di por hecho que esos dos juegos eran los únicos juegos de béisbol en la portátil de SNK.

Poco después descubrí que estaba equivocado ya que al menos se lanzaron otros dos juegos de béisbol en esta consola, ambos desarrollados por ADK. En 1999 apareció *Neo Poke Pro Yakyuu*, que contaba con licencia para usar equipos japoneses y en el año 2000 apareció *Dynamite Slugger*, que parece ser una actualización del mismo, sin equipos reales (cada equipo representa a un país) y con algunos cambios en música, sonido y jugabilidad. En esa última versión es la que voy a centrar mi análisis.

GRÁFICOS

Los juegos de béisbol suelen representar los partidos con dos partes diferenciadas, la primera es el momento de lanzar/batear y la segunda la de recuperar la pelota/correr a las bases.

La primera parte está representada con bastante mimo, los personajes son grandes y coloridos, además tienen un diseño detallado y más realista que el visto en otros juegos, aunque este es proporcional a lo cerca que estén de la cámara, siendo el bateador el más beneficiado, y los jugadores esperando en las bases los más simples y sosos, quedando el lanzador en un término medio. Otra cosa que me ha gustado es que se han añadido animaciones curiosas, como que el lanzador mueva la tierra con el pie o que los bateadores tengan diferentes animaciones que les dan algo más de personalidad, llegando incluso a enfadarse cuando los eliminan.



Los personajes están bastante detallados

En la segunda parte veremos casi todo el campo desde una cámara aérea (lo cual facilita atrapar la pelota) pero los jugadores han sido reducidos a personajes simples y cabezones, ya que supongo que no era posible mantener el diseño adulto si has de mostrarlos con sprites tan pequeños. Hay cierta diversidad de campos que varían ligeramente el aspecto de lo que vemos en el juego, entre ellos uno donde aparece Mudman de *World Heroes 2* en el césped.

En añadido a esto, el juego tiene bastantes ilustraciones (como cuando pausamos el juego o sacamos a jugadores concretos) e incluso aparecen escenas animadas en el marcador del estadio (cuando hay un Homerun o se elimina a un jugador, etcétera) lo cual hace que en términos generales, este juego cumpla sobradamente en cuanto a gráficos.

Lamentablemente, este juego no es compatible con Neo Geo Pocket clásica.



SONIDO

Hay bastante variedad de sonidos para representar las acciones del juego, son bastante sencillos, pero creo que están bien.

Hay cierta variedad de músicas (por algún motivo, el tema que suena en la pantalla de título es el himno de Estados Unidos) y las que suenan durante los partidos son muy animadas y van variando, además cuando sacamos a determinados jugadores escucharemos una musiquilla rápida que parece querer decirnos que ahora es el momento de ganar.

JUGABILIDAD

Es bastante sencillo, ya que solo se un botón para tirar (podemos modificar la trayectoria con direcciones) y batear (podemos movernos antes de hacerlo). A la hora de correr a recoger la pelota podemos tocar los botones para que los jugadores se tiren al suelo para atraparla (pero si fallan, se quedarán quietos un momento) y si estamos recorriendo las bases, podemos hacer que los jugadores corran más tocando botones (normalmente ellos corren automáticamente hasta una base y se quedan quietos, salvo casos concretos).

Si pausamos el juego durante el partido podremos cambiar jugadores y esto es bastante interesante ya que algunos son mejores que otros a la hora de lanzar y batear. En ese momento veremos un corto minijuego de tocar direcciones para que el jugador se concentre.



Minijuego de concentración

Hay bastante variedad de equipos (representando países), cada uno con sus propios valores. Curiosamente podemos cambiar los países que participan en el juego (sustituir unas banderas por otras) para así acomodar a los que más nos gusten, pero este cambio es estético, ya que los valores del equipo nuevo serán los del que ha sido sustituido. De la misma manera podemos cambiar el nombre de los jugadores, lo cual ayuda a que el equipo se vea más realista, porque si cambiamos por ejemplo Estados Unidos por Vietnam, sería raro que todos los jugadores tuvieran nombres típicos norteamericanos.

Los controles son sencillos y se puede disfrutar desde la primera partida, aunque a veces puede resultar algo lioso hacer que los jugadores corran o se detengan en las bases si tienes varios a la vez.

DURACIÓN

Los modos de juego son los siguientes: Exhibición (contra la consola o contra un jugador), Liga (desde 15 juegos a más de 100) y Torneo (donde compiten 8 equipos). Antes de jugar en cada modo podemos variar las opciones de los partidos, de manera que el menú de opciones del menú principal solo nos sirve para activar o desactivar la opción de si queremos ver dónde va a caer la pelota tras ser bateada (si lo desactivamos el juego será más difícil).

La dificultad empieza siendo bastante accesible, pero poco a poco se va complicando, lo cual unido a la variedad de modos de juego, hace que este juego nos pueda entretenir durante muchas horas.

CONCLUSIÓN

Dynamite Slugger es un juego muy entretenido, con buenos gráficos y jugabilidad accesible, es muy recomendable si os gusta este deporte y os lo recomiendo a todos los que tengáis esta consola. Quizás no es tan popular como *Baseball Stars Color*, pero en líneas generales me parece bastante mejor y más accesible.

Skullo



Pantalla de título



SUPER STREET FIGHTER II

TURBO REVIVAL

Plataforma: Game Boy Advance

Nombres: *Super Street Fighter II X Revival* (Japón)

Jugadores: 1 o 2

Género: Lucha

Desarrollado por: Capcom

Año: 2001



Hace un tiempo (en el número 31 de esta revista) comenté el juego de arcade *Super Street Fighter II Turbo*, que fue durante muchos años la última actualización del mítico *Street Fighter II*.

Sin embargo, cuando apareció Game Boy Advance, Capcom lanzó *Super Street Fighter II Turbo Revival*, que es un port de ese juego, pero con algunos cambios bastante curiosos, así que creo que vale la pena echarle un vistazo.

GRÁFICOS

El apartado gráfico de este juego no está nada mal para una Game Boy Advance, pero también es cierto que se nota anticuado en algunos sentidos y que no va a sorprender a nadie que haya jugado a *Street Fighter II* y sus múltiples actualizaciones.

Los sprites de los personajes son los mismos que vimos en juegos anteriores de la saga, creo que todos estamos muy familiarizados con ellos y seguramente hasta les tengamos cariño, no se puede decir que sean malos, pero tampoco ofrecen ningún tipo de novedad. Una de las cosas que me sorprendió fue la desaparición del sprite de "hombre en llamas" que aparecía siempre que quemábamos a un luchador, ahora en lugar de ese mismo sprite veremos los de cada luchador coloreados en tonos distintos para que hagan el efecto de llamas (como en *Street Fighter Alpha*).



El "hombre en llamas" ha desaparecido para siempre

Los escenarios ofrecen alguna que otra sorpresa, porque aunque la mayoría de personajes tienen los míticos escenarios que vimos durante años en los 90 (con alguna que otra variación) también hay algunos que han cambiado los que tenían en este juego, por los de otro (Ryu tiene uno similar al de *Street Fighter III 3rd Strike*, Chun-Li tiene el de *Street Fighter Alpha 2*, Balrog tiene uno similar al de *Street Fighter Alpha 3*) e incluso hay unos pocos afortunados que tienen escenarios totalmente nuevos (Ken, Bison y Guile), lo cual resulta un cambio agradable.

Aunque los sprites y los escenarios son viejos conocidos por todos, el hecho de haber pasado el juego a Game Boy Advance hace que obviamente haya cambios notables en cuanto a definición y color (los escenarios son menos definidos para hacer sobresalir a los luchadores, que tienen colores más brillantes).

Todo lo que no tiene que ver con sprites y fondos ha sufrido una renovación que le ha sentado muy bien, por ejemplo el efecto que aparece al ganar con un Super Combo es más llamativo que el visto en la versión anterior, aunque si hay algo que considero que ha mejorado notablemente son todas las ilustraciones de los personajes, que veremos en la introducción, selección de luchador, tras el combate y en el final del juego. Creo que son de las mejores ilustraciones que he visto en un juego de la saga *Street Fighter*. Lo malo es que estas ilustraciones también son la base de los retratos que aparecen en pantalla cuando peleamos, y claro, no queda nada bien ver al sprite de 1990 con la ilustración nueva, porque tienen un estilo totalmente diferente. Los menús, la pantalla de selección de luchador y la previa a los combates también han sufrido una obligada renovación.

Algunas versiones del juego tienen un error en las frases de victoria de algunos personajes, que no corresponden con el luchador en sí de manera que veremos cosas como que M. Bison (el enemigo final) diga "los luchadores bellos no pierden batallas" que es la frase del narcisista Vega o que el luchador español a su vez diga la frase del bruto boxeador americano "mis puños estás manchados con tu sangre".



M. Bison va a estrenar escenario con sus propios huesos



Ken también tiene escenario nuevo



Vega con la frase de victoria de Balrog

SONIDO

No seré yo el que critique la banda sonora de *Street Fighter II* y sus revisiones, todos sabemos lo memorables que son la mayoría de esos temas, pero precisamente por eso, no nos va a sorprender ninguno, son temas que conocemos de memoria. Aunque las melodías son buenas, hay que admitir que no todos los temas suenan tan bien como deberían, supongo que por limitaciones de la consola.

Las voces también son las de siempre, aunque hay algunos cambios, como que Akuma tenga las voces de *Street Fighter Alpha* (en lugar de un popurrí de voces y sonidos de otros personajes, como en el *Super Street Fighter II Turbo* original). Así que en ese sentido se han añadido mejoras.

JUGABILIDAD

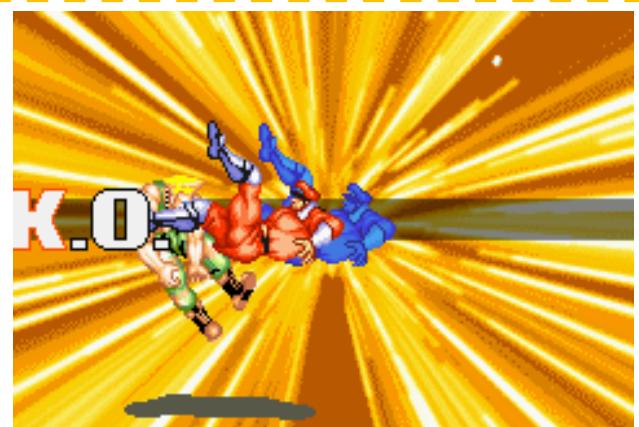
Aquí llegamos al punto más espinoso del juego, la jugabilidad.

Como todos sabéis, en *Street Fighter II* tenemos 3 botones de puñetazo y de patada, pero Game Boy Advance tiene solo cuatro botones, de manera que tuvieron que ingenierarse algo para poder trasladar todos los ataques a esta versión.

La solución con la que dieron fue ofrecer varias alternativas: Dejar los ataques que faltan como no usables, ejecutarlos presionando un botón de ataque más rato de lo normal o hacerlos presionando varios botones a la vez. Agradezco que dejen al jugador elegir como hacer los golpes "perdidos" pero eso no cambia que el resultado sea un tanto decepcionante, aunque hay que admitir que tampoco había una solución mejor.

Todos los personajes tienen sus propios ataques especiales y mantienen su Super Combo, que solo se puede hacer si llenamos la barra de la parte inferior de la pantalla durante el combate. Normalmente esa barra se vacía entre rondas, pero en opciones podemos cambiar de ARCADE a EXTRA, lo cual hará que permanezca igual de una ronda a otra.

Aunque los controles son aceptables y la excelente jugabilidad de *Super Street Fighter II Turbo* sigue presente, el problema de los 6 botones es algo con lo que hay que lidiar, supongo que para muchos bastará con quitar los dos tipos de golpe que menos utilicéis y otros os adaptareis bastante bien a las alternativas, pero no deja de ser algo negativo a tener en cuenta.



M. Bison ganando con un Super Combo



Cammy haciendo un barrido a Guile



Dhalsim ya tiene llena la barra de Super Combo



Chun-Li contra Blanka

DURACIÓN

Tenemos los 18 luchadores (los 16 de *Super Street Fighter II* y dos versiones de Akuma que se han de desbloquear) así que la plantilla es bastante extensa y variada, incluso aunque haya cuatro personajes (Ryu-Ken-Akuma-Shin Akuma) que son más parecidos de lo que me gustaría.

Además del modo principal para un jugador, del modo entrenamiento y del modo versus (con cable link) tenemos otros modos de juego que hay que desbloquear, como el contrarreloj y el modo supervivencia donde nos enfrentaremos a un número variable de luchadores (10, 30, 50 o 100) y jugar en las pantallas de bonus.

Completar el juego jugando suficientemente bien como para enfrentarnos a Akuma requiere cierta pericia, pero lamentablemente esto no será posible en algunas versiones del juego, ya que tienen un bug que hace que la partida se congele cuando va a aparecer Akuma, lo cual me parece una auténtica vergüenza.



Chun-Li en una de las fases de bonus



Clásico duelo entre Ken y Ryu

CONCLUSIÓN

Super Street Fighter II Turbo Revival es un buen juego de lucha que intenta renovar el clásico juego con geniales ilustraciones, más modos de juego y algunos escenarios completamente nuevos.

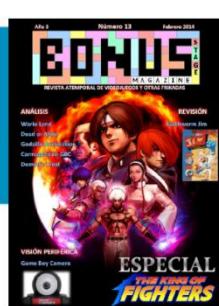
Lamentablemente también tiene un par de cosas malas, como que para disfrutarlo hay que adaptarse a sus controles de cuatro botones, lo cual puede ser más fácil para unos que para otros, y el terrible bug que congela el juego si llegamos hasta Akuma que aparece en algunas versiones.

Skullo

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



NÚMERO 05
ESPECIAL FATAL FURY



NÚMERO 12
ESPECIAL KOF



iNo te pierdas los números anteriores de BONUS STAGE MAGAZINE!



PAUSATIEMPOS

LAS SOLUCIONES ESTAN EN LA PÁGINA 100 DE ESTA REVISTA



1- EL DESCONOCIDO

¿Sabes a que juego pertenece este personaje?

Pista 1: Cae desde el cielo

Pista 2: Si toca al protagonista lo golpeará

Pista 3: El protagonista del juego lleva un traje especial



2- LA SOMBRA

¿Reconoces al personaje tras la silueta?

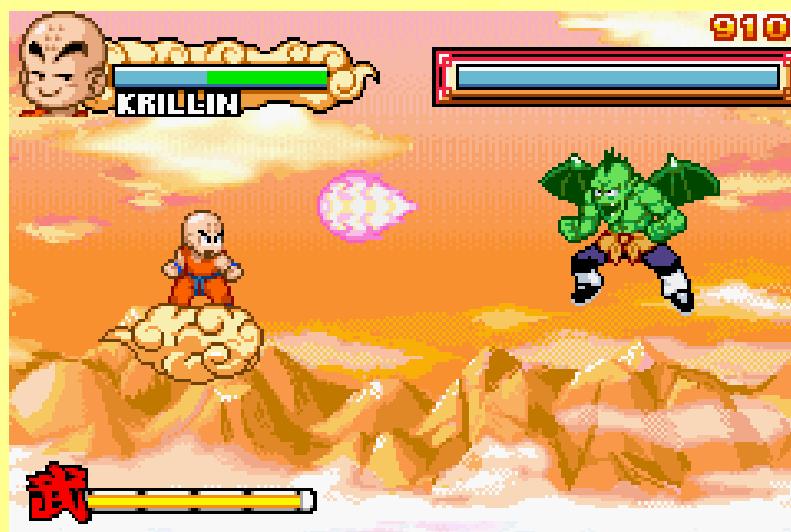
Pista 1: Proviene de un juego de lucha

Pista 2: Vive en una cueva, rodeado de animales

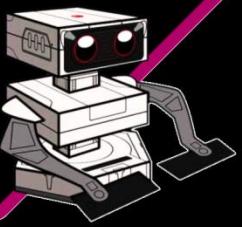
Pista 3: Entrena al protagonista de una saga muy famosa

3- EL ERROR

¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?



PERIFÉRICOS



NINTENDO 64 MOUSE

Los ratones (Mouse) siempre estarán ligados al juego en PC, aunque eso no significa que las consolas no hayan disfrutado de estos periféricos para amenizar el control en juegos concretos. En el número 10 de esta revista ya comenté el ratón de Mega Drive y en el 11 el de Super Nintendo y en esta ocasión voy a comentar el ratón que apareció para Nintendo 64.

Puede que muchos no recuerden la existencia de este periférico o jamás lo hayan visto y es algo totalmente normal, ya que su aparición fue muy tardía en la vida de la consola y solamente se lanzó en Japón, lo cual limitó muchísimo los juegos compatibles con él.

El principal motivo para la creación del Nintendo 64 Mouse fueron los cuatro juegos de 64DD de la saga *Mario Artist* (*Paint Studio*, *Talent Studio*, *Polygon Studio* y *Communication Kit*), que se lanzaron para el 64DD (el Add-On de Nintendo 64 que pese anunciararse en 1995 se lanzó en 1999). El ratón de Nintendo 64 venía incluido con el juego *Mario Artist Paint Studio*.



Dejando de lado los juegos artísticos de Nintendo, solo existe otro juego que usase el ratón de Nintendo 64 y ese es *Dezaemon 3D*. Puede que muchos no conozcáis esta saga, pero podríamos definirla como un matamarcianos personalizable, donde el jugador puede modificar los gráficos y demás elementos del juego, si habéis leído los EXTRAS de Bonus Stage Magazine dedicados a los juegos japoneses de Super Nintendo, seguramente recordéis la versión para la consola de 16 bits.

Así pues, *Dezaemon 3D* es un juego de naves donde podemos sacar nuestra vena creativa, pero según parece el uso del ratón no vino solo por lo conveniente que resulta ese periférico a la hora de crear y moverse por los menús, si no porque se planteaba lanzar una expansión de *Dezaemon 3D* para 64DD, y al crearse el ratón para *Mario Artist*, tiene sentido que lo tuviesen en cuenta como opción de control. Finalmente solo apareció *Dezaemon 3D* en cartucho de Nintendo 64, quedando la versión de 64DD en la larga lista de juegos cancelados de ese periférico.



Y con esto terminamos con la lista de juegos compatibles con el ratón de manera oficial (salvo que se me haya escapado alguno más de 64 DD...). Es bastante decepcionante que este periférico apareciese tan tarde, porque existen algunos juegos de Nintendo 64 (como *Command and Conquer* o *Starcraft 64*) que habrían agradecido este tipo de control.

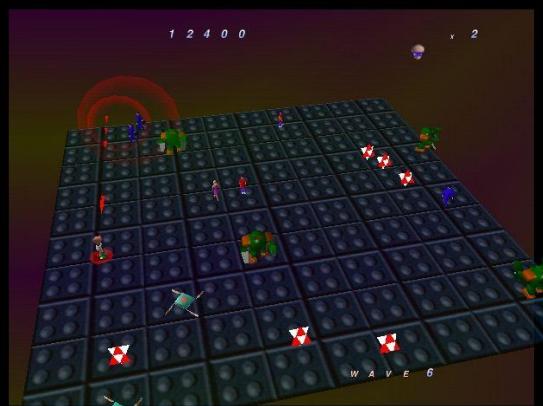
Sin embargo el ratón de Nintendo 64 funciona de una manera particular ya que básicamente replica el movimiento del joystick y los botones A y B de un mando de la consola, lo cual significa que casi todos los juegos de Nintendo 64 reconocen el ratón como si fuese un mando de control con esos botones.

La mayoría de juegos de Nintendo 64 usan otros botones, como START, Z o los botones C, lo cual hace inviable el uso del ratón en ellos (en muchos casos no podremos ni pasar de la pantalla de título, pero siempre podemos conectar un mando para acceder al juego y luego conectar el ratón de nuevo), sin embargo existen algunos juegos con controles más sencillos o con suficientes opciones de personalización que nos permiten sacarle algo más de jugo al periférico en cuestión.

Por ejemplo, juegos como *Doom 64* nos permiten modificar los controles a nuestro antojo, de manera que podemos adaptarlos (más o menos) a los dos botones del ratón, aunque eso significará que perderemos algunas acciones (como cambiar arma) por la falta de botones.

Otros juegos del mismo género (disparos en primera persona) suelen usar el botón Z para disparar y no nos permiten cambiar la configuración, lo cual hace que sea imposible jugar con ellos usando ratón. Sin embargo también hay algunos que nos permiten usar dos mandos de Nintendo 64 para usar dos joysticks al mismo tiempo, uno para mover al personaje y el otro para apuntar (emulando así el tandem teclado y ratón de los juegos de PC). *Goldeneye* y *Perfect Dark* permiten activar esta opción, lo cual significa que si sustituimos uno de los mandos por el ratón, podemos usarlo, aunque con limitaciones.

Existen algunos juegos más que nos dan la opción de usar dos mandos de Nintendo 64 para tener dos joysticks, de manera que también son idóneos para probar el ratón. Algunos de ellos (como *Robotron 64*) si que pueden ser disfrutados, mientras que otros (como *Sin and Punishment*) no funcionan bien debido al uso de más botones. También podemos activar este tipo de control en *Star Wars Episode 1 Racer*, lo cual nos permitiría usar un mando y un ratón para controlar los dos propulsores de nuestro vehículo.

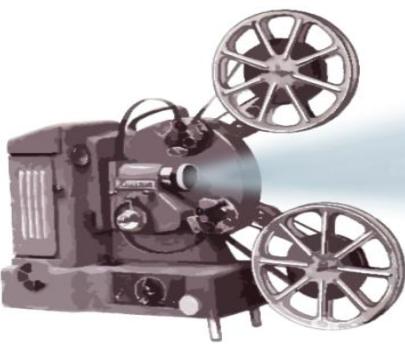


Los juegos de carreras suelen usar pocos botones, de manera que tienen un gran porcentaje de ser relativamente jugables con el ratón, lamentablemente algunos de ellos usan los botones L o R para hacer giros cerrados o algún otro botón para usar otras habilidades (como lanzar objetos en *Mario Kart*) y eso hace que la limitación de “solo joystick y botones A y B” del ratón, haga que no se puedan jugar. Sin embargo existen algunos, como *Beetle Adventure Racing*, donde las principales funciones de nuestro coche están en los botones que replica el ratón, de manera que podemos acelerar, frenar y mover el coche con él.



Esta compatibilidad “forzada” del ratón hace que, pese a no haber tenido demasiado apoyo oficial, sea uno de los ratones de consola que se puede usar en más juegos (aunque en la mayoría de ocasiones sea de manera limitada). Si tenéis un Nintendo 64 Mouse, creo que es buena idea que probéis con todos los juegos que tengáis, porque a lo mejor podéis sacarle provecho con alguno de ellos.

Skullo



REVISIÓN

Double Dragon (Serie TV)

Hay algunas series de televisión relacionadas con videojuegos que recuerdo claramente, como *Sonic The Hedgehog*, *Super Mario Bros Super Show*, *Street Fighter II* o *Mortal Kombat: Defensores del Reino*.



Pero también hay algunas que solo he recordado al encontrarlas por internet, ya que en su día pasaron sin pena ni gloria por la televisión. En esa categoría pondría series como la de *Earthworm Jim* (comentada en la revista número 13) y *Double Dragon*, de la cual solo vi un capítulo y nunca más se volvió a cruzar en mi camino hasta ahora. Es muy posible que muchos no conozcáis esta serie, pero quizás os suenen los diseños de Billy y Jimmy o algunos personajes, ya que el juego *Double Dragon V: The Shadow Falls* se basó en ella.

Título: *Double Dragon*

Director: Chuck Patton

País: Estados Unidos - Canadá

Año: 1993

Capítulos: 26 (divididos en 2 temporadas)

Duración de los capítulos: 22 minutos

Historia del videojuego:

Los hermanos Billy y Jimmy Lee combaten a los criminales de su ciudad, comandados por el malvado Willy, quien decide secuestra a Marian, la novia de Billy (o de Jimmy) para atraer a los hermanos a una trampa.

Historia de la serie:

Los Shadow Warriors son responsables de delincuencia en Metro City (si, se llama igual que la ciudad de *Final Fight*) y la policía no consigue menguar la delincuencia. Billy Lee tiene un gimnasio en la ciudad donde practica el estilo del Dragón con su maestro. Al ver a la policía Marian en peligro, Billy decide ayudarla a pelear contra la delincuencia, así que Shadow Master (líder de los Shadow Warriors) envíe a su mejor guerrero, Shadow Boss, contra Billy, lo cual cambiará la vida de ambos personajes para siempre.

Ambas versiones coinciden en lo básico: Los Double Dragon combaten a los delincuentes. Aunque también hay otra coincidencia (quizás casual) sobre la identidad de Shadow Boss, que coincide con la historia del primer *Double Dragon* de NES.

Resumen de la serie (contiene Spoilers)

Metro City es una ciudad donde la delincuencia campa a sus anchas a causa de los Shadow Warriors, una banda liderada por el malvado Shadow Boss. La policía no puede hacer frente a tanta violencia, pero afortunadamente cuentan con un aliado, Billy Lee, un artista marcial entrenado por el Maestro Dragón, quien lo cuidó desde pequeño como si fuese su hijo.

Eventualmente, Billy y Shadow Boss se encontrarán cara a cara y es ahí cuando descubren que son hermanos, que fueron separados al nacer, ya que el padre de ambos solo pudo salvar a Billy, quedando Jimmy en manos del malvado Shadow Master, el jefe de los Shadow Warriors.



Tras fracasar en su misión, Jimmy es traicionado por Shadow Master y decide unirse a su hermano para luchar contra él, creando juntos un grupo de aliados que serán conocidos como los Dragon Warriors y entrenado a los chicos del barrio para que sean los Dragon Juniors.

A partir de aquí todos los capítulos suelen ser iguales: Aparece alguna cosa que llama la atención de Shadow Warrior o los Double Dragon (ruinas de un templo dragón, algún tipo de tecnología nueva...) y pelean por ello. Eventualmente, los Double Dragon irán mejorando (ganarán armaduras y vehículos) gracias a objetos antiguos relacionados con la mitología del dragón, de la misma manera Shadow Master encontrará un escudo que tiene prisionero a Shadow Khan, su antecesor y usará su magia como nueva arma contra los dragones. **FIN**

Personajes:



Billy Lee: Fue criado por el Maestro Dragón con quién aprendió artes marciales, meditación y su particular código de conducta.

En general encaja bien con lo que vemos en el juego, un artista marcial que se dedica a impartir justicia. Su cabello no es rubio, pero es cierto que en algunos juegos e ilustraciones tampoco lo era.



Jimmy Lee: Fue criado por Shadow Master y se convirtió en Shadow Boss, el líder de los delincuentes de Metro City. Tras conocer a su hermano se reformó.

El hecho de que Jimmy haya sido criado por los malos rompe la historia del juego, pero es cierto que encaja con algunos juegos donde Jimmy era malo y le da algo más de interés al personaje. Su diseño con el pelo rubio es similar a lo visto en algunos juegos e ilustraciones.



Marian: Policía que colabora con Billy tratando de mantener la paz de Metro City.

En el juego era la novia de Billy (o Jimmy) y fue secuestrada por Willy y sus matones. Ambos personajes no tienen nada que ver entre sí, salvo el hecho de conocer a los hermanos Lee.



Maestro “Viejo Dragón”: Tras recibir a Billy Lee cuando era solo un bebé decidió criarlo como a un hijo y traspasarle todos sus conocimientos para que este continuase con su labor, enseñando el estilo del Dragón a otros. Este personaje conoce la existencia de Jimmy Lee y que este eventualmente cambiará de bando, de hecho cuando eso sucede el Maestro reaparece para liberar el poder del Dragón en ambos.

Es un personaje creado para la serie.



Guerreros Dragón: Son los aliados de Billy y Jimmy. Entre ellos tenemos a Kona (un artista marcial), Neil “Blaster” (un ex militar que quiere combatir la delincuencia) Mike “Chop” (un policía que perdió un brazo y se convirtió en el principal mecánico de los Dragones) y algunos más.

Todos fueron creados para la serie.



Shadow Master: El líder de los Shadow Warriors y principal responsable de la delincuencia de Metro City, tiene muchos poderes y es capaz de usar poderes mágicos. Crió a Jimmy Lee para que fuese su comandante (Shadow Boss), pero al fracasar varias veces decidió eliminarlo.

Es un personaje creado para la serie y no parece representar a ningún jefe final de los videojuegos.



Abobo: Enorme personaje de gran fuerza física que actúa junto con Willy a las órdenes de Shadow Boss y Shadow Master.

Físicamente se parece al del videojuego al ser una “mole musculosa” pero por algún motivo decidieron hacerlo de color azul. Pese a su popularidad dentro de los juegos, su aparición en la serie es casi anecdótica.



Willy: Willy es uno de los villanos, está bastante loco y suele usar armas de fuego. Obedece a Shadow Boss y a Shadow Master.

Teóricamente este personaje es el enemigo final del primer *Double Dragon* pero su diseño es muy diferente y tampoco tiene un rol demasiado importante, lo cual hace que sea irreconocible, de hecho si se llamase de otra manera jamás habría relacionado ambos personajes.



Guerreros de las Sombras: Tras quitar del medio a Willy y Abobo, Shadow Master decide llamar a sus guerreros de confianza para que se encarguen de los Double Dragon.

Algunos de estos guerreros son mutantes (en un capítulo explican que Metro City tiene un campo magnético que puede provocar mutaciones o algo así) y todos ellos son personajes creados para la serie.



Shadow Khan: Señor de las Sombras, tiene habilidades mágicas y puede provocar alucinaciones y pesadillas para controlar a sus enemigos.

Hace muchos años fue encerrado en un escudo, que fue descubierto por Shadow Master, quien le prometió liberarlo (cosa que jamás pensaba hacer), así que el propio Shadow Khan trazó un plan para liberarse, creando así su propio bando de enemigos de los dragones y un rival para Shadow Master.

Es otro personaje creado para la serie.



El dragón del pecho es su “sentido arácnido”



Los Double Dragon con armaduras

Conclusión:

Siempre intento valorar las series y películas basadas en videojuegos, en base al respeto que tienen por la obra original, dejando de lado otros aspectos importantes, como la calidad de la animación o el doblaje.

Double Dragon empieza cumpliendo bastante bien con lo que debería ser: Billy y Jimmy luchando contra los delincuentes, entre los que se encuentran Abobo y Willy. El hecho de que Jimmy sea malo inicialmente, hace un curioso homenaje al primer *Double Dragon* de NES, así que ese cambio no es que me moleste. Una vez aparece Shadow Master, Jimmy se hace bueno y los enemigos del videojuego desaparecen para no volver y es ahí cuando empieza la parte que menos me gusta.

Los capítulos son igual de tediosos o repetitivos independientemente de que los enemigos sean Abobo y Willy o los mutantes de Shadow Master, pero lo cierto es que al ser una serie basada en un videojuego, yo considero que deberían estar ahí Abobo, Willy, Roper y Linda Lash en lugar de los enemigos nuevos que tampoco tienen personalidad y cuyos diseños extraños seguramente se hicieron para vender juguetes (y podrían ser perfectamente enemigos de las *Tortugas Ninja*, los *Motoratones de Marte* o la versión animada de la *Cosa del Pantano* o el *Vengador Tóxico*).

Sinceramente, creo que ya que el show cuenta con dos temporadas, habría estado bien que en la primera estuviesen los enemigos del videojuego y Jimmy fuese Shadow Boss y en la segunda los dos dragones fuesen protagonistas y tras derrotar a la banda de Willy, apareciese Shadow Master con sus soldados mutantes (lo cual habría enlazado con el videojuego *Double Dragon V* que apareció por aquella época). Estoy seguro que los episodios habrían sido igual de tediosos y repetitivos, pero mi lado friki habría hecho que fuesen más divertidos o interesantes al permitirnos ver las dos etapas de *Double Dragon*.



Shadow Boss dando órdenes a Willy y Abobo



Los dos dragones contra Shadow Master

Esta serie desperdicia cualquier oportunidad de usar material de los múltiples videojuegos, y si le quitasemos a Billy y Jimmy no veríamos relación entre ella y el videojuego. Sería otra serie genérica de buenos contra malos de los 90 y he de decir que incluso en esa categoría, *Double Dragon* es bastante mala. Recuerdo series como *COPS*, que tenía unos personajes diferenciados (al menos en cuanto a diseño y habilidades) y que contaba la típica historia de buenos contra malos, pero con un acabado bastante mejor.

Así que, aunque haya un pequeño porcentaje de la serie que si es fiel al juego, en términos generales no veremos demasiado de los juegos en ella. Es una pena que se perdiere la oportunidad de usar conceptos del juego para variar las historias, pues una vez usada la del secuestro de Marian, se podría haber recurrido a las sombras malvadas de los Double Dragon (enemigos de *Double Dragon 2*) para hacer unos episodios donde se tocara el límite entre el bien y el mal en los violentos actos de nuestros personajes (con el cual se juega tímidamente en la serie, al haber sido Jimmy el líder de los malos) e incluso haber usado la historia de *Double Dragon 3 The Rosetta Stone* para sacar a los protagonistas de la ciudad y hacerlos recorrer el mundo.

Todo lo creado para esta serie queda dentro de la misma (y del citado *Double Dragon V*) pero es que ni siquiera se molestan en jugar demasiado con él, ya que los capítulos son bastante repetitivos, hasta el punto de que incluso los típicos consejos dirigidos a los niños tan comunes en los dibujos de aquella época (no os riais de los que son diferentes, no toméis drogas, reciclad, haced caso a lo que os digan vuestros padres...) se repiten constantemente.



El padre y la madre de Billy y Jimmy



Daj el mutante es otro de los aliados

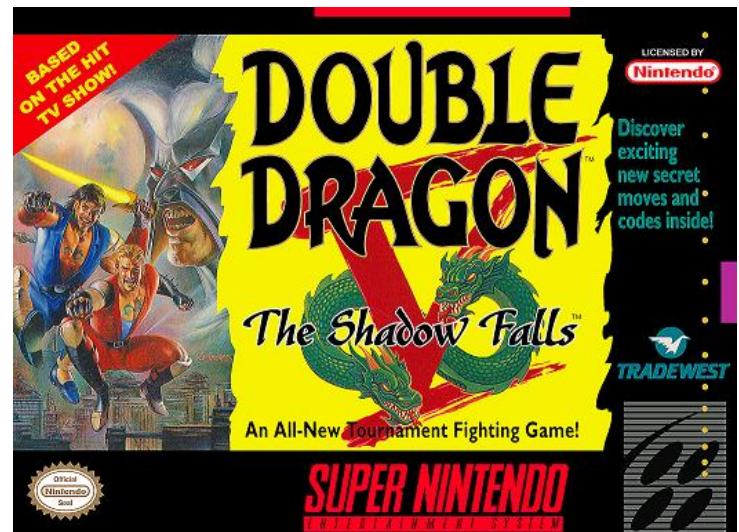
Si he de decir que al menos hay algunos capítulos donde se recuperan personajes secundarios (como los ayudantes de Billy y Jimmy) lo cual aumenta la sensación de que la historia va hacia alguna parte, incluso en algunos capítulos concretos descubriremos el porqué Billy y Jimmy crecieron separados, que sucedió con su madre y el origen de Shadow Master. Eso es de agradecer, porque te saca de los capítulos típicos y repetitivos, pero tampoco tiene nada que ver con el material de los videojuegos y encima son historias que no se cierran al final de la serie.

Al mismo tiempo que dan trasfondo y algo de personalidad a los personajes nuevos, borran de un plumazo a los que vienen del videojuego (Abobo y Willy duran 2 episodios y Marian desaparece paulatinamente en la segunda temporada).

Soy consciente que los que desarrollaron la serie no tenían los juegos de *Double Dragon* en mente, más bien la hicieron pensando en explotar una franquicia (que en aquellos años estaba de capa caída) con la intención de sacar productos relacionados (juguetes sobre todo), que culminaron con el lamentable *Double Dragon V*.

Es algo difícil valorar esta serie, ya que por un lado es cierto que Billy y Jimmy son (más o menos) los que deberían ser, pero todo lo demás es completamente nuevo y los pocos personajes del juego que aparecen, son borrados de un plumazo, así que voy a valorarla negativamente.

Skullo



La serie solo sirvió para tratar de vender estos productos



El Personaje

ZERO



Megaman, el robot azul creado por el Dr Light, cuya misión es eliminar (y copiar las habilidades) de los robots malvados creados por el Dr. Wily, ha sido uno de los mayores iconos de Capcom durante los 80 y los 90. La cantidad de juegos que tuvo Megaman en esas décadas es tan grande, que estoy bastante seguro de que es la saga de Capcom con más juegos (si, superando incluso a *Street Fighter*) aunque es cierto que en los últimos años ha vivido un periodo bastante oscuro que coincidió con el hecho de que su diseñador y creador (Keiji Inafune) abandonase Capcom.

Con la aparición de Super Nintendo, la saga clásica de *Megaman* dio un paso al lado y fue sustituida por la saga *Megaman X*, situada en un universo mucho más oscuro y dramático que tenía lugar en el año 21XX (unos 100 años después de la saga clásica), donde los robots se habían rebelado contra los humanos y había una guerra entre ambos bandos. El nuevo Megaman (llamado simplemente X) se puso del lado de los humanos de manera que

decidió dar caza a los robots rebeldes y violentos (conocidos comúnmente como Mavericks), convirtiéndose así en un Maverick Hunter.



Zero ayudando a Megaman en *Megaman X*



X contra Zero en *Megaman X 2*

X no es el único Maverick Hunter, de manera que encontrará a otros como él, siendo Zero, un robot de armadura roja y blanca, con una larga coleta de pelo rubio, uno de ellos. Zero se creó para ser el protagonista *Megaman X* (1993), pero finalmente se creó a X para que ese rol, dejando al robot rubio como personaje secundario en los primeros juegos de la saga, aunque en los posteriores sería un personaje seleccionable. Zero y X tenían la misión de derrotar a los Mavericks y acabar con su poderoso líder, Sigma.

Zero es un robot muy poderoso y resistente, tal y como lo demuestra el hecho de que haya sido destruido en varias ocasiones, (canónicamente hablando) y aun así lo hayan podido reconstruir. Zero es mucho más seco y serio que X, pero al mismo tiempo está dispuesto a sacrificarse para ayudar a los demás, convirtiéndose así en una especie de "hermano mayor" o versión más adulta de X.



X había sido construido por el Dr. Light un siglo antes de los acontecimientos de *Megaman X* y fue descubierto por el Dr Cain, quien usó a X de base para crear más robots inteligentes, de manera que fue la base sobre la cual se crearon los robots complejos de ese mundo (incluyendo a los que se rebelaron contra los humanos). Debido a su aspecto y habilidades similares, tendría sentido pensar que Zero también fue creado usando como base a X, sin embargo el origen de Zero es uno totalmente diferente y esconde un terrible secreto que seguramente pocos jugadores de la saga X adivinaron.

100 años antes de los sucesos de *Megaman X*, el malvado Dr. Wily, harto de que Megaman acabase con todos sus planes, desarrolló un robot mucho más sofisticado y poderoso que todos los que había creado, ese robot definitivo era Zero. Lamentablemente Wily no pudo corregir todos los fallos del robot, que resultó ser más poderoso y violento de lo esperado y lo mantuvo encerrado en una cápsula con la intención de mejorarlo en breve, pero los años pasaron y Zero permaneció encerrado en su cápsula.



El Dr Wily creando a Zero



Zero en *Megaman X4*

Poco antes de los sucesos de *Megaman X*, un robot llamado Sigma encontró a Zero y lo liberó. En ese momento, Sigma era un robot bondadoso que luchaba en el bando de los humanos, pero poco después se convirtió en el líder de la Revolución Maverick, y declaró la guerra a la humanidad. Pero ¿Qué es lo que llevó a Sigma a convertirse en un ser malvado? La respuesta es... el propio Zero.

Al parecer el propio Zero era portador de un contagioso virus (cortesía del Dr Wily) que tenía la capacidad de volver violentos a los robots, de manera que cuando Sigma lo encontró quedó infectado por él y eso lo llevó a convertirse en el malvado Sigma que hace de enemigo final en casi todos los juegos de la saga *Megaman X*.

Si tenemos en cuenta que la mayoría de los Mavericks fueron creados usando a X como base y que el motivo por el cual se volvieron malvados era virus que tenía Zero, podríamos decir que los héroes de *Megaman X* son la principal causa de problemas de ese mundo, algo que (como jugadores) dejaría perplejo a más de uno al ir conociendo la historia juego tras juego.

Eventualmente Zero descubrió que él había sido responsable de enloquecer a Sigma y otros robots, lo cual lo llevó a tomar una drástica decisión al final de *Megaman X6*, donde voluntariamente se encierra en una cápsula durante más de 100 años para que se pueda eliminar el virus que contiene dentro. Ese iba a ser el final del personaje en la saga X (y posiblemente también el final de la saga X en sí misma, ya que al parecer Kenji Inafune quería finalizarla desde *Megaman X5*). Sin embargo Capcom lanzó *Megaman X*, donde Zero era uno de los héroes controlables, cargándose el cierre de la saga X de un plumazo.



La aparición de Zero en *Megaman X7* no cambió los planes de Inafune, que continuó considerando que Zero permaneció en su cápsula (dejando a X7 como juego no canónico), idea que usó para crear una nueva etapa en la franquicia, donde Zero despertaba tras un siglo inactivo, convirtiéndose en el protagonista de *Megaman Zero* (2002) y sus secuelas.

Debido a su particular historia y su progresión (de personaje secundario a héroe controlable y finalmente a protagonista de su propia serie de juegos) queda claro que Zero se convirtió en un personaje popular de manera que no es raro que haya tenido apariciones en juegos ajenos a la saga *Megaman*.



Zero en *Megaman Zero*



Zero en *Megaman Zero 4*

Debido a su particular estilo de lucha (usando un sable), Zero debió gustar a Capcom y SNK que lo incluyeron en sus juegos de lucha como *SNK Vs Capcom CHAOS*, *Tatsunoko VS Capcom*, *Marvel Vs Capcom 3*, *Ultimate Marvel Vs Capcom 3* y *Marvel VS Capcom Infinite*. Zero también apareció en otros juegos como *Project X Zone* (y su secuela) y como ayudante en *Super Smash Bros Ultimate*.



Zero en *SNK Vs Capcom CHAOS*



Zero en *Project X Zone*

Estoy seguro de que si la saga Megaman vuelve a resurgir, terminaremos viendo a Zero (o a una nueva versión de él) pero hasta que eso suceda tendremos que pasar el rato jugando a la larguísima lista de juegos donde aparece este personaje o buscar los hacks de los primeros *Megaman X* donde Zero es un personaje totalmente jugable.

Skullo





CURIOSITY

CURIOSIDADES EN PORTADAS (Parte 9)

Curiosidades, errores, de todo un poco

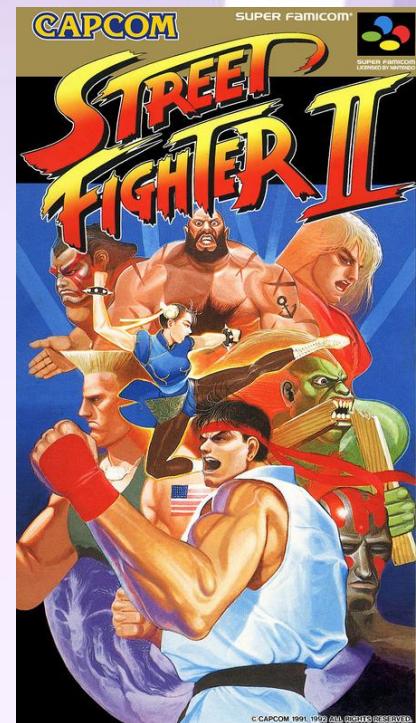
En esta novena entrega voy a repasar algunos errores en portadas de juegos, estoy seguro que muchos de ellos los recordareis, ya que algunos de los juegos son muy conocidos.

Vamos a empezar por error muy curioso, que se encuentra en la portada japonesa de *Street Fighter II* para Super Nintendo. En ella vemos una genial ilustración donde aparecen los luchadores seleccionables, de primeras no hay nada raro, todos están bien representados, (aunque a Dhalsim le falta su collar de cráneos...), pero hay un detalle que siempre me hizo gracia y que jamás he vuelto a ver en otro juego.

Estoy hablando del tatuaje que tiene Zangief en su brazo, (el ancla de un barco). Como todos sabéis, este personaje nunca ha llevado el tatuaje en ninguno de los juegos, aunque al parecer si lo iba a llevar, porque en los bocetos de *Street Fighter II* se puede ver que lleva el ancla tatuada en el brazo. Supongo que cuando se hizo el arte para la portada, aun habían bocetos del luchador ruso con el tatuaje o quizás se borró ese detalle en el último momento y de ahí el error.

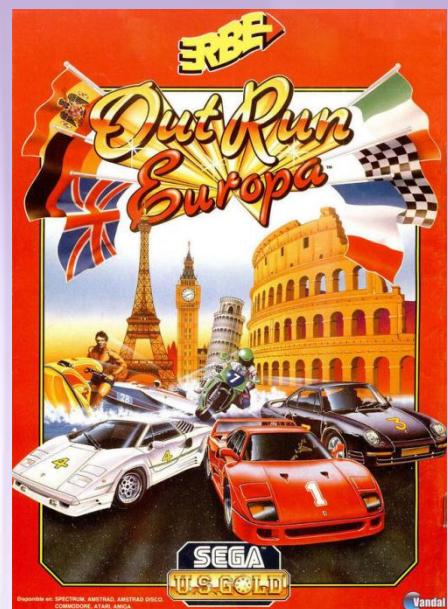
Y ya que hablo de *Street Fighter II*, recuerdo que también habían algunos errores curiosos relacionados con las banderas, como que se continuase usando la bandera de la Unión Soviética en las actualizaciones del juego, pese a que esta ya había desaparecido en 1993. Ese fallo se puede entender si tenemos en cuenta que todas las versiones de *Street Fighter II* suceden en 1991, cuando la Unión Soviética todavía existía.

Sin embargo, otras banderas si fueron modificadas, como la de Hong Kong, (que se cambió por la de China en algunas versiones) o la bandera de España, que en las primeras versiones del juego era la usada por la dictadura franquista (con un águila como escudo). Esa bandera había sido sustituida oficialmente por la bandera actual (sin águila) desde 1981, 10 años antes de que apareciese *Street Fighter II*. En versiones posteriores del juego, la bandera fue cambiada por la correcta.



El fallo con la bandera española también se pudo ver en otros juegos de época, como *Tecmo World Cup* y *Out Run Europa*, donde incluso aparecía esa bandera en la portada del juego.

Siempre he pensado que todos estos fallos sucedían porque seguramente usaron enciclopedias para copiar las banderas, y muchas de ellas estaban desfasadas. No soy ningún experto en banderas, pero estoy bastante seguro que los juegos de los 80 y principios de los 90 deben contener bastantes errores de este tipo con banderas de varios países.



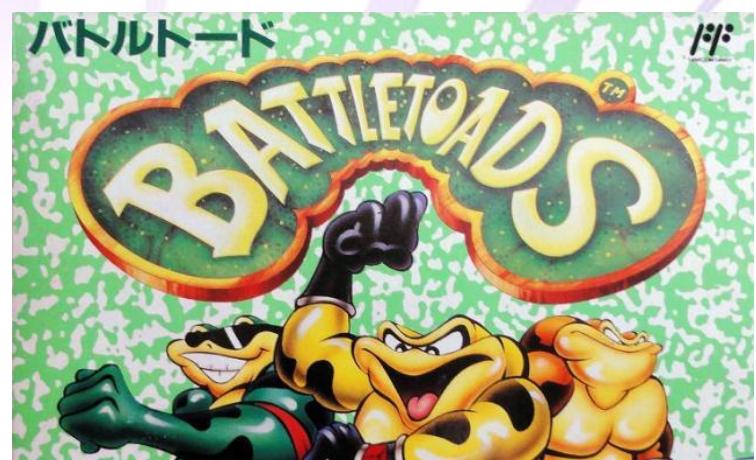
Otros errores son algo más difíciles de explicar, como por ejemplo, todos aquellos relacionados con el cambio de aspecto de los protagonistas y curiosamente hay un montón de ellos, principalmente por el hecho de que al llegar los juegos japoneses a occidente se les cambiaba la portada por una distinta que en muchos casos, nada tenía que ver con el juego en sí.

Las portadas occidentales del primer juego de *Megaman* es uno de los casos más populares (incluso el creador de la portada americana admitió que él no había visto el juego, que solo le dieron indicaciones vagas sobre su temática y el aspecto del personaje principal y que tuvo que apañarse con eso).

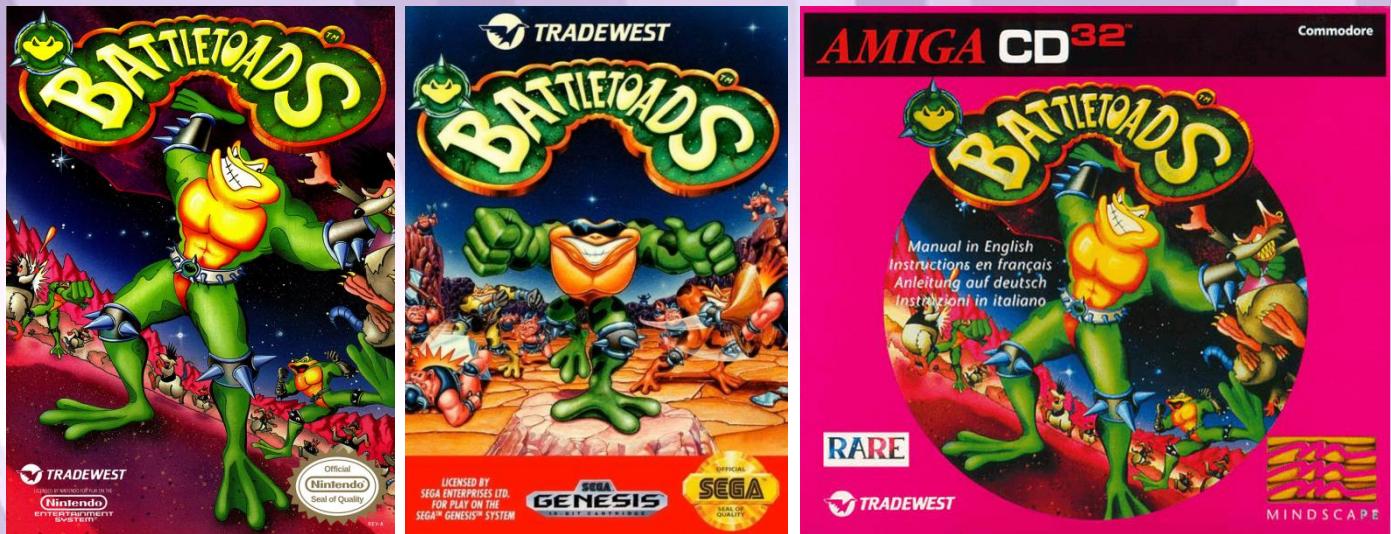
Otro caso muy popular es el del primer juego de NES de las Tortugas Ninja. En la portada todas aparecen con la bandana de color rojo, pero en el juego la llevan de colores diferentes (como en la serie de televisión de la época). Este error sucedió debido a que la portada del juego es en realidad una portada de los cómics originales de las Tortugas Ninja, donde las cuatro llevaban la bandana de color rojo.

La saga *Battletoads* está llena de portadas donde el aspecto de los personajes es incorrecto con respecto al del juego, principalmente debido a que el color de los personajes no coincide en ambas partes. Es cierto que dos de los Battletoads han cambiado de color de un juego a otro (Zitz era amarillo y pasó a verde oscuro o turquesa y Pimple era verde y luego pasó a ser de un color entre naranja y marrón), pero al menos podrían revisar de qué color son en el juego antes de pintar la portada ¿no?

En el primer juego (lanzado para NES), Rash y Pimple son verdes y Zitz es amarillo, pero en la portada vemos que los tres Battletoads son verdes (y todos tienen el aspecto de Pimple). En la caja japonesa vemos que Rash y Zitz son del color correcto, pero Pimple aparece de color naranja, pese a que en el juego sigue siendo verde. En la portada de la versión para Mega Drive/Genesis sucede lo mismo, Pimple tiene la piel de color naranja, pero en el juego la tiene de color verde.



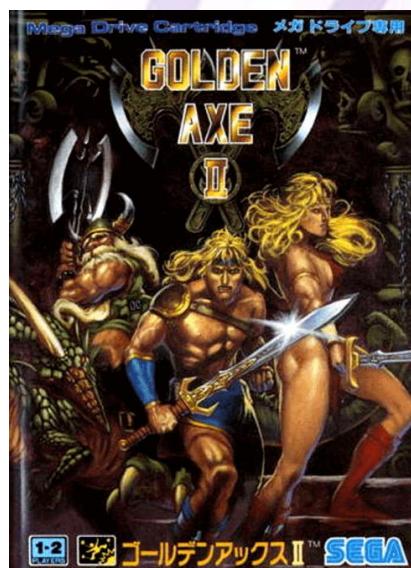
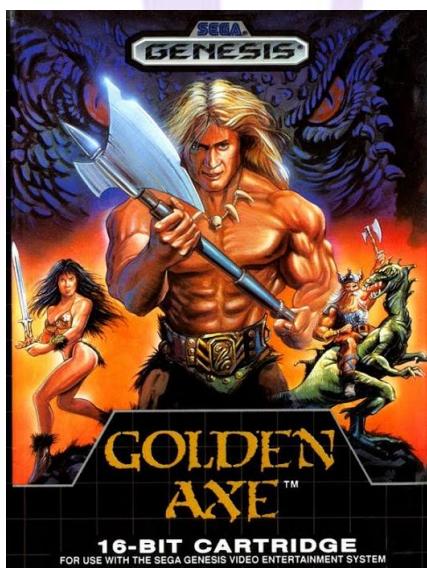
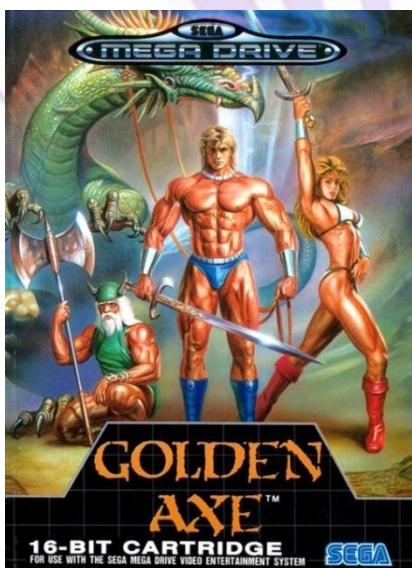
Con la versión para Amiga CD 32 pasó algo similar, en el juego nos encontrábamos con Rash de color verde, Zitz de amarillo y Pimple de naranja. Lo fácil habría sido usar la misma ilustración que se usó para Mega Drive para que los colores coincidiesen, pero en lugar de eso usaron la de NES donde los tres Battletoads eran verdes.



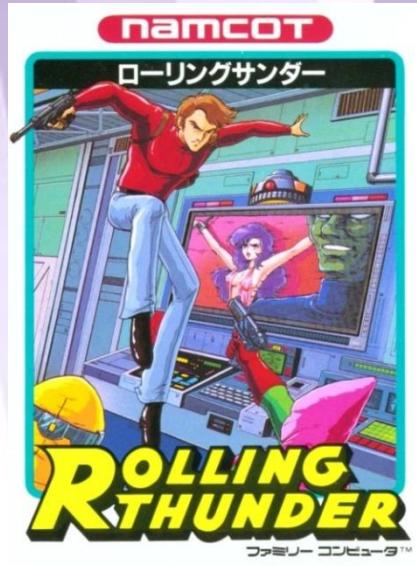
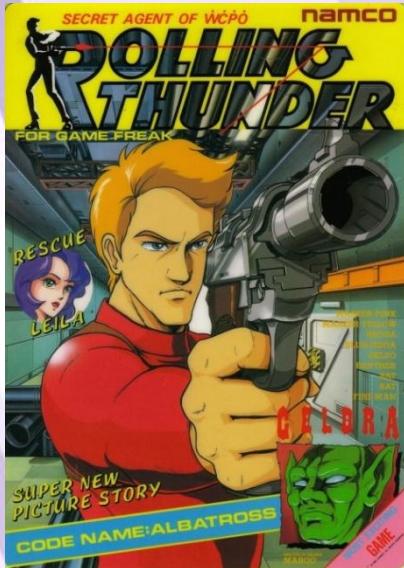
En un artículo anterior de esta sección comenté la poca coherencia que había en el color del pelo de los hermanos Billy y Jimmy Lee (protagonistas de *Double Dragon*) ya que pasaban de rubios a morenos constantemente, llegando incluso a aparecer con el pelo de un color en la portada del juego y con otro en el propio juego. Pues bien, resulta que ese mismo fallo también sucede en muchos juegos, así que he hecho una pequeña selección de ellos.

Todos conocemos bien a la saga *Golden Axe*, así como a sus principales protagonistas. Tyris Flare, la amazona (de la cual ya hablé en el número 06 de esta revista) es el personaje más propenso a cambiar de color de pelo, porque aparece rubia en algunas ilustraciones, mientras que en los juegos pasa de tener el pelo marrón a ser pelirroja.

Al menos con Ax Battler, el bárbaro de negra melena y Gilius Thunderhead el enano de blancos cabellos y barba nunca cometieron esos errores ¿verdad? Pues, lo cierto es que si los cometieron, ya que si miramos las diferentes portadas de los primeros juegos de la saga, comprobaremos que no hay ninguna coherencia en cuanto al color del pelo, ya que veremos a Tyris Flare morena o rubia, Gilius rubio, e incluso a Ax Battler rubio y portando un hacha en lugar de su espada.



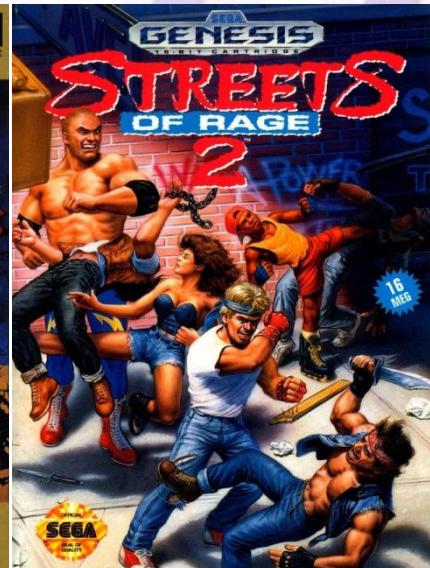
Otros casos los podemos encontrar en *Rolling Thunder*, donde podemos ver un cambio en el color del pelo tanto del protagonista, como de la chica a salvar. En el juego ambos personajes tienen el pelo de color castaño, tirando a negro, pero en el flyer de arcade y algunas portadas vemos que el protagonista se ha vuelto rubio y la chica tiene el pelo de color azul. Este error se mantuvo en *Rolling Thunder 2*, donde los protagonistas son castaños, pero eso no evitó que en la portada japonesa de Mega Drive, les pusiesen el pelo azulado a ambos.



También podemos ver algo parecido en *Super Troll Islands*, un juego donde podemos elegir entre varios Trolls que cuentan con diferentes habilidades y se pueden diferenciar por el color de su pelo (azul, lila, naranja y verde). Sin embargo en la portada del juego, el Troll de pelo lila no existe, ya que ha sido sustituido por uno de pelo amarillo.

Otro caso que me llamó la atención es que en la versión japonesa y europea del segundo *Castlevania* de SNES (*Akumajo Dracula XX* o *Castlevania Vampire's Kiss*), su protagonista Richter aparezca rubio, cuando es moreno (o castaño muy oscuro). La tendencia de poner rubio a los protagonistas de *Castlevania* era habitual en los primeros juegos (especialmente en las portadas occidentales) pero en este caso el error proviene de la portada japonesa, quedando la portada americana como la única correcta (porque reutilizaron la de *Rondo of Blood* de PC Engine).

¿Acaso existe algo peor a que te cambien el color del pelo? Pues sí, ¡que te lo quiten! O eso debió pensar Max, que aparece sin pelo en las portadas de *Streets of Rage 2*.

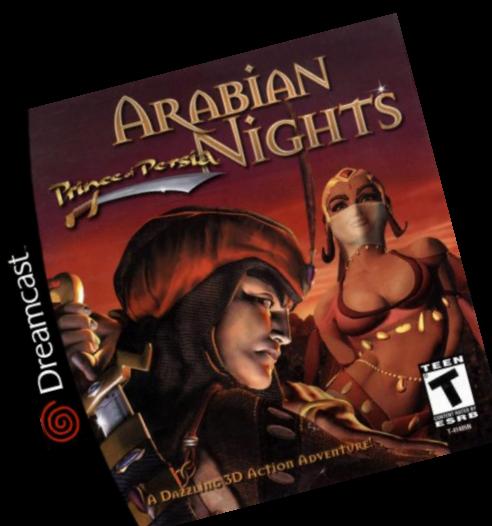
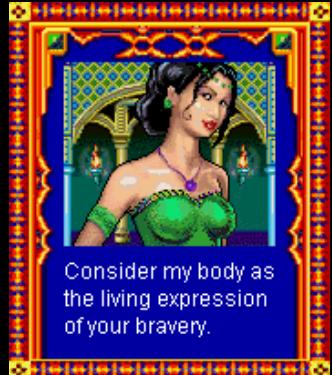




E SPECIAL

PRINCE OF PERSIA

Por Skullo



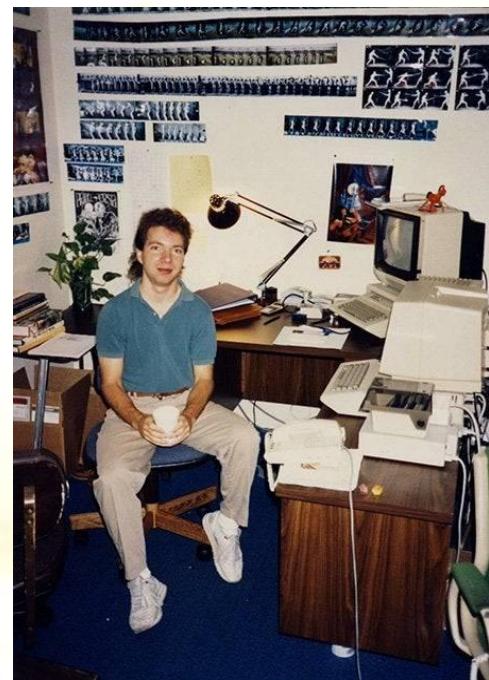
ESPECIAL PRINCE OF PERSIA

A principios del año pasado hice una encuesta sobre a qué saga dedicarle el especial del (por aquel entonces) próximo número 30 de la revista y las opciones eran: *Prince of Persia*, *Beavis and Butt-Head* y *Die Hard* (*La Jungla de Cristal – Duro de matar*). Tras unos días de votaciones en Facebook y algunos foros, los ganadores fueron *Beavis* y *Butt-Head*, quedando *Die Hard* en un honroso segundo puesto, a pocos votos de distancia y en el último puesto acabó la saga *Prince of Persia*.

De manera que el número 30 estuvo dedicado a *Beavis and Butt-Head* y debido a lo cerca que estuvo en votos, consideré que el número 31 debía ser para *Die Hard*. Ahora, en este número 39, creo que ha llegado el momento de rendirle homenaje a aquella olvidada tercera opción, la que nos llevará a recorrer las peligrosas mazmorras de Persia, de la mano de un príncipe que podríamos considerar que tiene bastante mala suerte.

Como mucho sabréis, *Prince of Persia* fue creado por Jordan Mechner, quien decidió hacer un juego de plataformas con animaciones realistas, donde el personaje pudiese hacer una gran variedad de acciones, como correr, saltar, andar despacio, agarrarse o descolgarse de bordes e incluso usar una espada para combatir a sus enemigos.

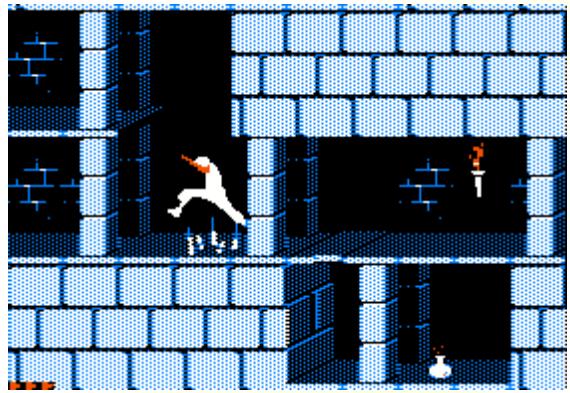
La experiencia de Mechner como programador de juegos se resumía a un único título, *Karateka* (1984) que desarrolló mientras estudiaba en la universidad y tuvo suficiente éxito como para tener versiones en Amstrad CPC, Android, Apple II, Atari 7800, Atari 8-bit, Commodore 64, DOS, NES y Spectrum, entre otras.



Las animaciones del juego fueron creadas usando la técnica conocida como Rotoscope, o lo que es lo mismo, se tomaron como referencia imágenes reales (Mechner grabó a su hermano corriendo, saltando y también se basó en algunas escenas de películas, como *Robin Hood*) las cuales se trasladaron al juego cuidadosamente para dotar al personaje de una suavidad realista en sus movimientos. Ese esfuerzo se vio compensado rápidamente, ya que los movimientos del príncipe asombraron a todo el mundo (y superaron en calidad a lo visto en *Karateka*).



Pero eso era solo el principio, ya que la verdadera gracia del juego era saber cómo y cuándo usar los diferentes movimientos del príncipe para sobrevivir en la mazmorra donde está atrapado. Cada pantalla del juego tiene algún reto a superar, (terreno que cede ante el peso del príncipe, pinchos, cuchillas, puertas que se abren con interruptores) y está en manos del jugador deducir que es lo que ha de hacer para tener éxito en la misión, para la cual solo tiene 60 minutos reales.



Mechner tardó 4 años en desarrollar el juego, que incluso contaba con un editor de niveles que teóricamente iba a estar disponible para que los jugadores pudiesen crear sus propias mazmorras, pero tras mostrar el editor a varias personas y ver que nadie se divertía creando niveles (excepto él), Mechner decidió quitarlo de la versión final (lo cual considero una pena, ya que habría multiplicado la duración del juego muchísimo).

El éxito de *Prince of Persia* (1989) fue tan grande que se convirtió en uno de esos juegos que todo el mundo ha oído hablar ya que incluso era común encontrarlo en los ordenadores de los institutos (mi profesor de informática nos dejaba jugar a *Prince of Persia* cuando acabábamos los ejercicios).

Tras los dos primeros juegos de la saga, Jordan Mechner decidió hacer un juego totalmente diferente (*The Last Express*, en 1997), pero su escaso éxito provocó que Mechner dejase de lado su labor como programador para dedicarse a otro tipo de trabajos (guionista y director). Sin embargo, no dudó en regresar al negocio de los videojuegos de manera puntual para colaborar con algunos juegos que continuaron la franquicia que él inició.

El legado de *Prince of Persia* va más allá de sus secuelas y constantes reinicios, ya que existen muchos otros juegos que de una manera u otra se inspiraron en la obra de Mechner en algún sentido. Algunos ejemplos serían *Another World/Out of this World* (1991), *Flashback* (1992), *SOS/Septentrion* (1993) *BlackThorne/BlackHawk* (1994), *Oddworld: Abe's Oddysee* (1997), algunas versiones del juego *Planet of the Apes* (2002) y *Forgotton Anne* (2018).



Another World / Out of this World



Flashback: The Quest for Identity



SOS / Septentrion



BlackThorne / BlackHawk



Oddword: Abe's Oddysee



Planet of the Apes (Game Boy Advance)



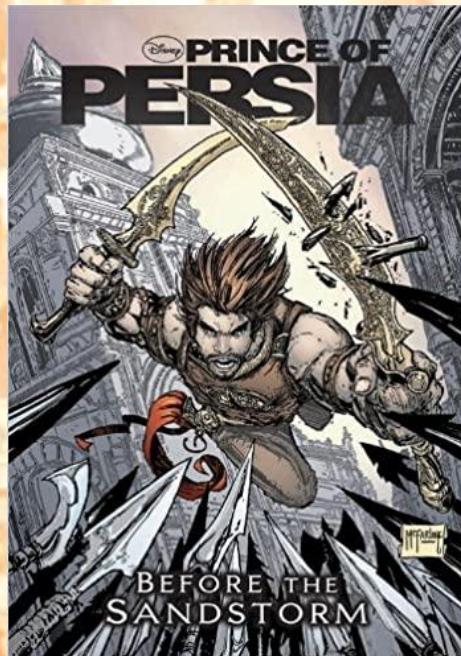
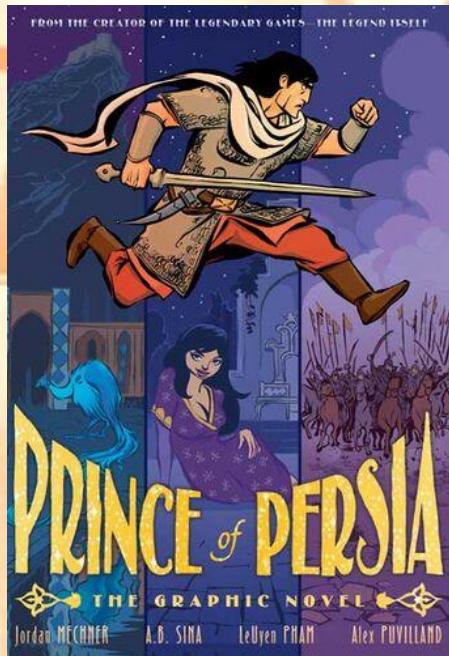
Planet of the Apes (Game Boy Color)



Forgotton Anne

Prince of Persia también inspiró la creación de otros productos, ya que es relativamente fácil encontrar libros que hablen de esta saga (el propio Jordan Mechner escribió *The Prince of Persia Journals 1985-1993*), que también llegó al mundo de los cómics con *Prince of Persia: The Graphic Novel* (escrita por el propio Jordan Mechner) o *Prince of Persia Before the Sandstorm*, donde colaboraron varios artistas, entre ellos Todd Mc Farlane (co-creador de Venom en *Spider-man* y creador de *Spawn*).

Aunque supongo que el punto más álgido del príncipe en cuanto a medios alejados de los videojuegos sería la película de 2010 *Prince of Persia: The Sands of Time*, que curiosamente se basaba en el videojuego del mismo nombre (lanzado 7 años antes) en lugar del juego más reciente (*Prince of Persia* de 2008). Supongo que esa decisión se tomó debido a que el guionista de la película fue el propio Jordan Mechner, quien también se encargó de escribir el guión del videojuego *Prince of Persia: The Sands of Time*.



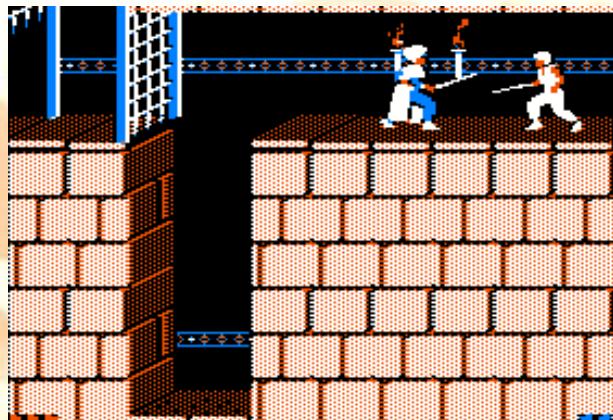
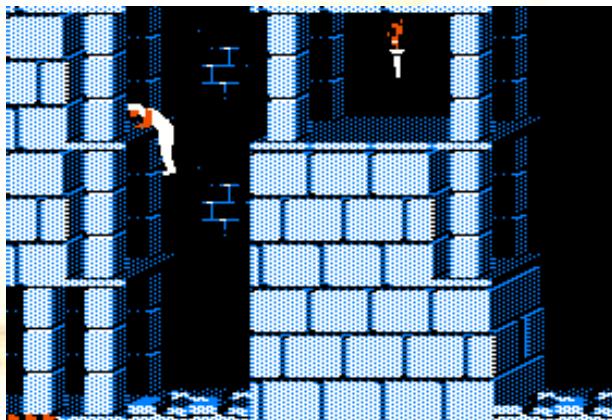
Ahora ha llegado el momento de empezar el repaso general a los juegos que forman la saga *Prince of Persia*. Intentaré centrarme en los juegos principales, de manera que ignoraré algunos, como las recopilaciones.

PRINCE OF PERSIA (1989)

La historia de este juego nos contaba que la princesa y nuestro protagonista iniciaban un romance, lo cual chocaba con los planes del malvado Jaffar, que pretendía casarse con la princesa para poder apoderarse del reino. Lejos de aceptar una derrota, Jaffar decidió usar su magia con la princesa, dándole 60 minutos de tiempo para elegir entre morir por los efectos del hechizo o aceptar casarse con él para sobrevivir, de manera que nuestro héroe tiene 60 minutos (de tiempo real) para poder salir de los calabozos y acabar con el malvado hechicero.



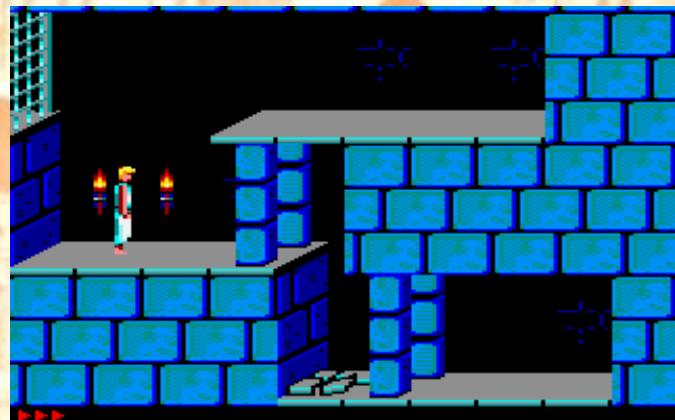
El hecho de disponer de una hora para completar el juego puede hacer pensar que estamos ante un juego fácil y asequible, pero lo cierto es que este juego no está pensado para ser completado en las primeras partidas. Todos los niveles están llenos de peligros y puzzles (así como algún que otro enemigo a combatir) que tendremos que superar a base de exploración y memorización. Es uno de esos juegos en los cuales vas mejorando poco a poco, ya que aprendes a reconocer patrones y errores (pinchos que salen del suelo, suelo que se derrumba, interruptores que abren puertas...) al mismo tiempo que mejoras tu control sobre los movimientos del protagonista para superar las pruebas de agilidad a las cuales nos veremos sometidos.



Prince of Persia en Apple II

Este juego fue un gran éxito y fue llevado a muchísimos ordenadores y consolas como Apple II, Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, MS-DOS, Sam Coupé, NEC-PC-9081, Sharp X68000, TurboGrafx-CD, PC-Engine, Master System, Game Gear, Sega Mega CD, Mega Drive, Macintosh, FM Towns, Game Boy, NES, Super Nintendo, Game Boy Color.

Muchos de estos ports tuvieron cambios importantes con respecto al juego original debido a la enorme diferencia técnica que hay entre esas plataformas y la usada para la primera versión del juego (Apple II).

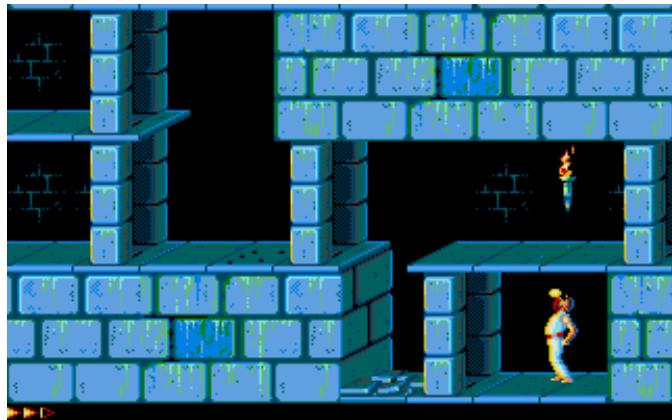


Amiga

Amstrad



DOS



Atari ST



FM Towns



Macintosh



PC-98



X68000



IBM PC (CGA)



IBM PC (VGA)



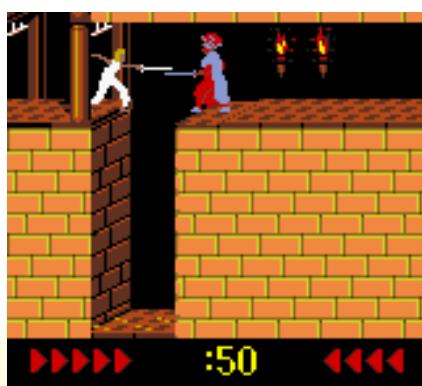
TurboGrafx 16



Sam Coupe



Game Boy



Game Boy Color



Game Gear

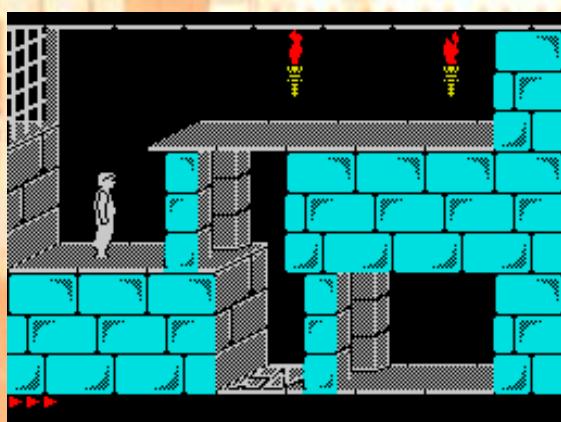


NES



Master System

También existen versiones no oficiales como la de ZX Spectrum (de 1996) o la de Commodore 64 (de 2011), además existen muchas variantes del juego en su versión de MS-DOS donde los jugadores han creado decenas de niveles totalmente nuevos.



ZX Spectrum



Commodore 64

Algunos de los ports de *Prince of Persia* incluyeron contenido totalmente nuevo, quizás el mejor ejemplo de eso lo encontramos en las versiones que aparecieron para las consolas de 16 bits.

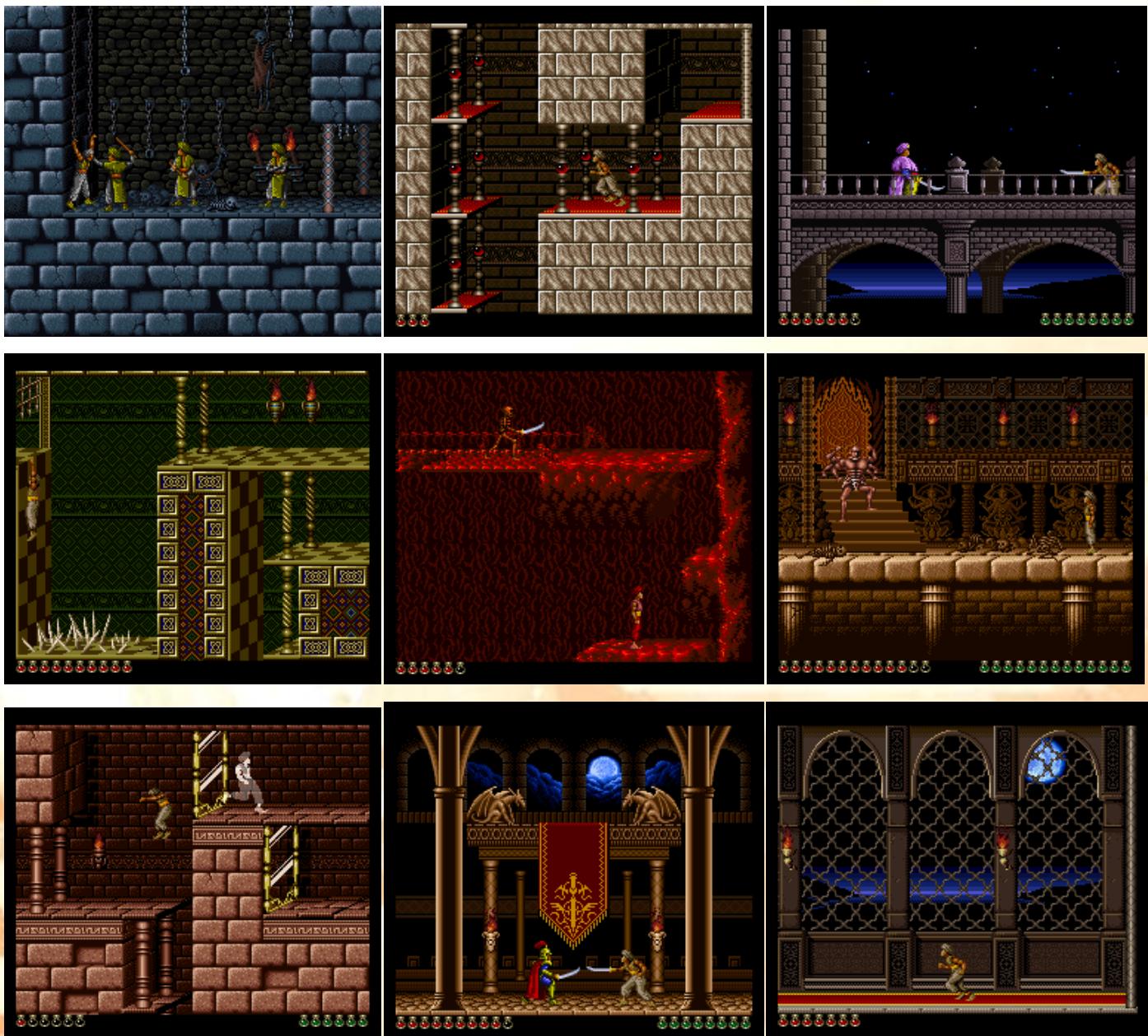
La versión para Sega Genesis supuso un gran salto gráfico con respecto al original y se incluyeron algunas ilustraciones muy buenas, pero al mismo tiempo se mantuvo el juego sin música y tampoco se añadieron niveles extras. Curiosamente la versión de Mega Drive si contaba con música y niveles extra (teniendo un total de 14).



También se lanzó una versión para Sega Mega CD que pese a ser muy similar a la de Mega Drive/Genesis en aspecto y desarrollo, cambiaba las ilustraciones por otras con un claro estilo anime.



La versión de Super Nintendo tomó el juego original y lo expandió en todo lo que pudo, se añadió música, se expandieron los niveles existentes, se añadieron nuevos niveles (en total hay 20 niveles y 120 minutos para superarlos), se aumentó muchísimo la variedad de los escenarios e incluso se añadieron jefes de final de nivel. La versión japonesa tenía una introducción más larga, donde se mostraba a los guardias maltratando al príncipe.



En 2007 apareció *Prince of Persia Classic* para Xbox 360, PlayStation 3 y también para dispositivos móviles (Android, iPad, iPhone), esta nueva versión del juego tomaba como base el original, pero lo modificaba notablemente, siendo quizás el cambio más llamativo el nuevo aspecto gráfico al estilo *Prince of Persia: The Sands of Time*.



iOS

Xbox 360

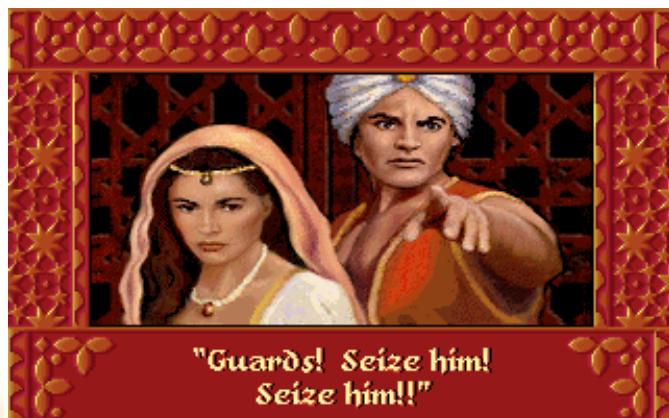
PRINCE OF PERSIA 2: THE SHADOW AND THE FLAME (1993)

Jordan Mechner decidió continuar con las aventuras del príncipe y en 1993 apareció la primera secuela de esta saga, llamada *Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame*, que se lanzó para MS-DOS (1993), Mac y FM Towns (1994), PC-98 (1995) y Super Nintendo (1996) al parecer se planeó una versión para Mega Drive/Genesis pero se canceló.

En esta ocasión la historia comienza explicándonos que tras casarse con la princesa, nuestro protagonista tuvo una vida feliz hasta que un día entró a palacio y se encontró con que dentro ya había un hombre exactamente igual que él junto a la princesa (que resulta ser Jaffar usando uno de sus hechizos). Tras ser considerado un impostor, los guardias persiguen al príncipe que tiene que huir de palacio en lo que sería el primer nivel del juego.

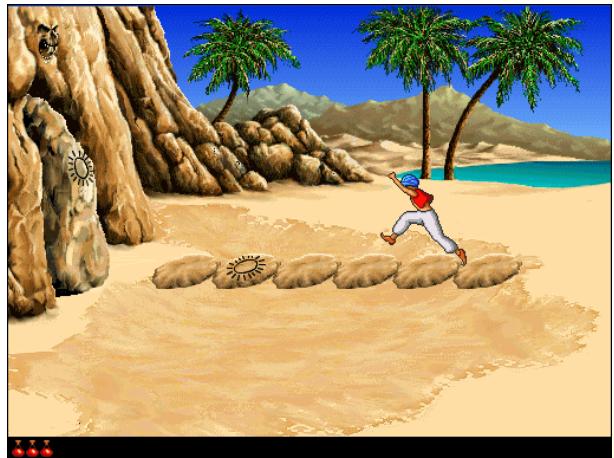
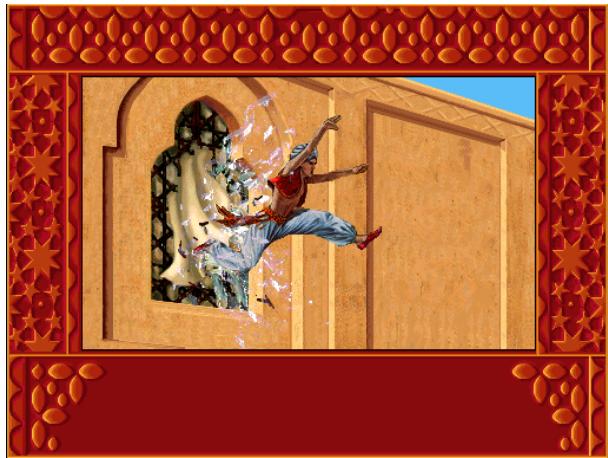
Las mecánicas de plataformas y puzzle siguen estando presentes y los combates parecen ser más numerosos y comunes que en el juego anterior. Otro cambio notable está en los gráficos, ya que los personajes están mucho más detallados y los escenarios son algo más variados y mucho más coloridos que los del juego anterior, también se expande bastante lo relacionado con la magia y lo sobrenatural.

La versión original de MS-DOS tuvo bastante éxito e incluso fue considerada por muchos como superior al *Prince of Persia* original. La versión de Super Nintendo no tuvo tanta suerte, ya que se hicieron algunos cambios y recortes en ella, lo cual la situó por debajo del primer *Prince of Persia* de la misma consola.

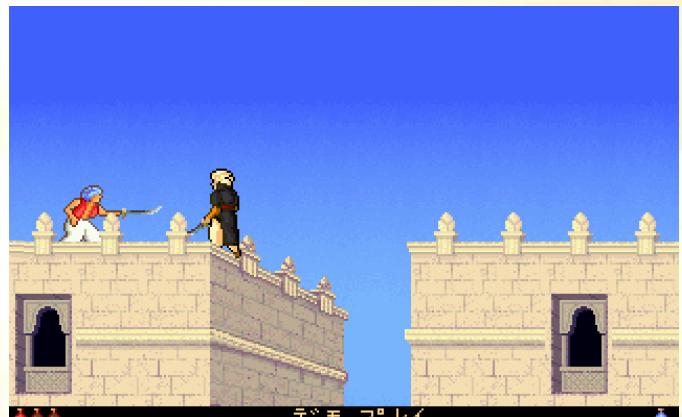
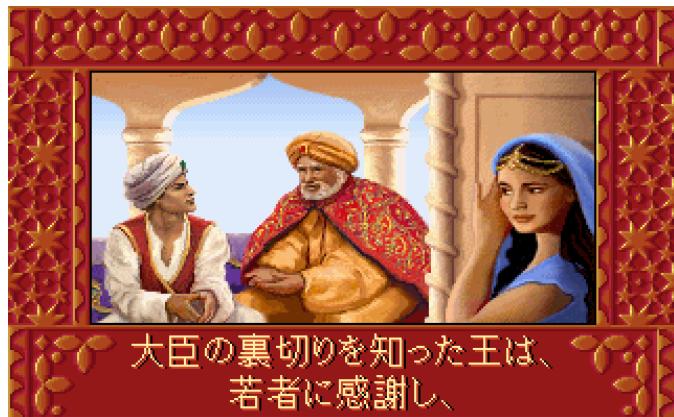


Imágenes de la versión para MS-DOS (arriba) y de FM Towns (abajo)





Imágenes de la versión para Macintosh



Imágenes de la versión para PC-98



Imágenes de la versión para Super Nintendo

PRINCE OF PERSIA 3D (1999)

El curioso final de *Prince of Persia 2* dejaba entrever que Jordan Mechner ya tenía ideas sobre una futura tercera parte, sin embargo eso nunca llegó a suceder, ya que si se lanzó un nuevo juego de la saga, pero ni era exactamente un *Prince of Persia 3*, ni contaba con la participación de Mechner.

Este juego apareció para Windows en 1999 y fue desarrollado por Red Orb Entertainment, en el año 2000 apareció una versión para Dreamcast (llamada *Prince of Persia: Arabian Nights*) desarrollada por Avalanche Software.

El principal reclamo de este juego es que la saga da el salto a las tres dimensiones, algo que prácticamente era obligatorio en aquellos años si querías que tu juego fuese llamativo. Las ilustraciones que nos contaban la historia en los juegos anteriores fueron cambiadas por videos que no han envejecido especialmente bien y nos contaban una historia que no deja claro si se trata de una continuación o más bien es una especie de reinicio de la serie (algo que se volverá habitual en años posteriores) pero que en el fondo, viene a ser algo similar a lo visto en el primer juego, así que lo importante es que el príncipe pierde el trono y acaba encerrado en las mazmorras.

El paso a las 3D modificó notablemente la jugabilidad y el desarrollo de los niveles, lamentablemente esto no fue en el buen sentido. Los controles se resintieron al perder la precisión que los caracterizaba, además el príncipe era notablemente más lento que en juegos anteriores. Los niveles estaban diseñados de una manera algo confusa, la cámara podía darnos algún que otro quebradero de cabeza, y aunque el príncipe está armado con un arco y su inseparable espada, los combates tampoco eran especialmente entretenidos.

La versión de Dreamcast corrigió algunos de los fallos, permitió al príncipe acumular pociones y mejoró el acabado general del juego, aunque también recortó algunos niveles y cambió la posibilidad de salvar partida en cualquier momento por puntos de guardado.

Prince of Persia 3D fue el primer tropezón del príncipe y es considerado uno de los peores de la saga.



Imágenes de la versión para Windows (arriba) y Dreamcast (abajo)

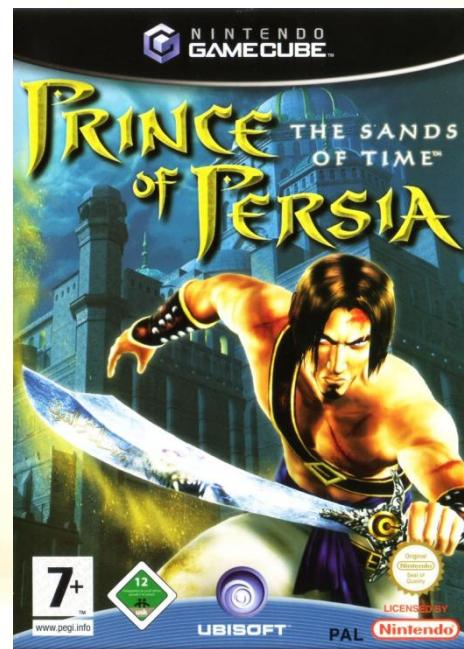


PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME (2003)

Prince of Persia Sands of Time (*Las arenas del tiempo*) es el primer juego de la saga que apareció de la mano de Ubisoft y fue lanzado para Xbox, PlayStation 2, Gamecube y Windows en 2003. Jordan Mechner volvió a la saga con este juego, inicialmente como consultor, pero poco a poco fue tomando más peso en el desarrollo, lo cual lo llevó a desarrollar la historia y ayudar en otros apartados del juego. El *Prince of Persia* original se puede desbloquear en este juego, y la versión americana de Xbox incluye *Prince of Persia 2*.

Sands of Time es un reinicio de la saga y la historia del mismo es narrada por el propio príncipe (el juego está doblado y traducido a varios idiomas, entre los cuales se incluye el español, al menos en la versión europea). En esa ocasión el príncipe acompaña a su padre en su ataque contra un reino vecino para apoderarse de sus riquezas, siendo la más valiosa de ellas la daga del tiempo, que permite modificar el transcurso del mismo, lo cual hace que el malvado visir la deseé profundamente, pero termina siendo propiedad del príncipe, que es engañado por el retorcido consejero para que libere una poderosa maldición que arrasará con todos los presentes excepto con el propio Visir, el príncipe y Farah, una superviviente de la guerra inicial del juego.

El espíritu del *Prince of Persia* original se mantiene gracias al hecho de que cada zona de plataformas requiere un estudio previo antes de poder superarla, para lo cual se nos da la posibilidad de ver el nivel desde una cámara alejada o desde los ojos del príncipe, pudiendo así revisar el camino que creemos que hay que hacer para alcanzar el siguiente trozo de nivel. Una vez lo tengamos más o menos claro podremos poner a prueba las numerosas habilidades del ágil príncipe, como saltar de pared en pared, agarrarse a los bordes de los muros, andar rápidamente por las paredes o balancearse y saltar entre postes y columnas, en caso de que algo no salga bien, podemos usar la daga, para rebobinar el tiempo, obteniendo así otra oportunidad para corregir nuestros errores. La agilidad del príncipe también está representada en los combates, donde podremos saltar por encima de los enemigos para atacarles al caer, o pelear contra varios de ellos sin demasiadas dificultades.





También se lanzó una versión para Game Boy Advance, que mantiene la historia del juego (y la habilidad de rebobinar el tiempo) pero es obviamente muy diferente al resto de versiones en cuanto a desarrollo, ya que es un juego de plataformas bidimensional donde tendremos que ir superando peligros y resolviendo puzzles controlando al príncipe o a pero obviamente es muy diferente al resto de versiones, ya que tiene un desarrollo bidimensional y además nos deja elegir entre dos personajes (el príncipe y Farah).

Esta versión se puede conectar a la de Gamecube para obtener ventajas en ambas (como acceder a zonas bloqueadas o llenar la vida del personaje).



PlayStation.2



PRINCE OF PERSIA: THE WARRIOR WITHIN (2004)

Ubisoft decidió lanzar una continuación lo antes posible, así que en 2004 apareció *Prince of Persia: The Warrior Within* (*El alma del guerrero* en la versión española) para Gamecube, Xbox, PC y Playstation 2, también se lanzó una versión para PlayStation Portable, conocida como *Prince of Persia Revelations*, que era básicamente el mismo juego, pero añadía algo de contenido extra. En 2010 se lanzó una versión de *Prince of Persia Warrior Within* para iPad y PlayStation 3.

La historia de este juego tenía lugar años después de *Sands of Time*, y nos muestra al príncipe huyendo de un monstruo llamado Dahaka, que al parecer se encarga de arreglar cualquier irregularidad que suceda en el tiempo, lo cual significa que debe destruir al príncipe, que debería haber muerto en el juego anterior, pero evitó su fatídico destino usando el poder de la daga del tiempo. Cansado de huir del monstruo, el príncipe decide viajar a la isla del tiempo, para encontrarse con la Emperatriz del tiempo y tratar de solucionar este problema de alguna manera.

Warrior Within supuso un cambio radical con respecto a su primera parte en cuanto a estética y tono, mostrando al príncipe con un aspecto más oscuro y musculado para trasmitir una imagen de “tipo duro”, y aumentando la sexualización de algunos personajes (Shahdee es el mejor ejemplo), además de añadir diálogos mas soeces y sangre en los combates. El apartado jugable también sufrió cambios ya que redujo la importancia de las zonas de plataformas, para dotar de más notoriedad a los combates, (aumentando considerablemente la variedad de ataques del príncipe, para ofrecer múltiples posibilidades a la hora de matar a los rivales).

Puede que estos cambios se hiciesen para atraer a un mayor público o simplemente sucedieron porque en este juego no contó con la colaboración de Jordan Mechner (que declaró que no le gustaba la nueva estética) y tampoco fue desarrollado por el mismo equipo que hizo *Sands of Time*.

Otros cambios interesantes de este juego, fueron el aumento de la libertad para explorar (incluso hay cofres ocultos que desbloquean bocetos y diseños de los personajes) y dos finales diferentes. Lamentablemente, el corto tiempo de desarrollo pasó factura, de manera que el juego contiene bastantes bugs (algunos de los cuales pueden llegar a impedirnos ver el final bueno del juego), algo que continuaría pasando en futuros juegos de Ubisoft.



PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES (2005)

Tras *Warrior Within*, se anunció una secuela que se iba a llamar *Prince of Persia 3: Kindred Blades*, que finalmente apareció en 2005 bajo el nombre *Prince of Persia: The Two Thrones* (*Las dos coronas* en la versión española). Este juego fue el encargado de cerrar la trilogía iniciada pocos años antes por *Sands of Time* y apareció para Gamecube, Xbox y PlayStation 2 en 2005. En 2007 se lanzó una versión llamada *Prince of Persia: Rival Swords* para Wii (con cambios en el control) y PlayStation Portable (con contenido extra) y en 2010 apareció en PlayStation Network una versión con gráficos mejorados para PlayStation 3.

La historia continúa lo visto en el final bueno de *Warrior Within*, así que nos encontramos con que el príncipe abandona la Isla del tiempo con destino Babilonia, donde pretende tener una vida tranquila. Lamentablemente sus planes se truncan, ya que su hogar está siendo atacado y su antiguo enemigo, el malvado visir (el villano principal de *Sands of Time*) ha vuelto para vengarse de él. Por si eso fuera poco, el príncipe también tendrá problemas "de personalidad" ya que volverá a convertirse en su alter ego, el príncipe malvado.

Siguiendo con la política de Ubisoft de lanzar los juegos lo más rápido posible, el desarrollo de *The Two Thrones* fue muy corto, lo cual terminó repercutiendo en varios aspectos del juego, como la aparición de bugs o algunos errores extraños (que los personajes cambien de diseño), algo que ni siquiera se corrigió en las versiones posteriores del juego (Wii y PSP).

Tras los juegos anteriores, algunos fans del personaje estaban divididos entre los que preferían *Sands of Time* y los que querían algo como *Warrior Within*, de manera que para que este juego fuese atractivo para todos los fans, se intentó mezclar el estilo de ambos, algo para lo cual usaron el recurso de usar dos versiones del príncipe, la original (que protagonizaría las zonas de plataformas e infiltración) y la oscura (enfocada al combate). La estética general del juego se volvió algo más colorida que en *Warrior Within* y la aparición de sangre se redujo notablemente.



BATTLES OF PRINCE OF PERSIA (2005)

Este juego apareció para Nintendo DS fue toda una sorpresa debido a que es un juego de estrategia por turnos, donde se usan cartas para usar nuestras tropas y tenemos disponibles varios ejércitos para elegir (cada uno con sus puntos fuertes y flojos).

Desconozco que es lo que llevó a Ubisoft a hacer un juego de este género dentro de esta saga, incluso me pregunto si no pusieron el nombre y los personajes de *Prince of Persia* sobre un juego que inicialmente no tenía nada que ver, para tratar de aprovecharse de la fama de la trilogía anterior.

En cualquier caso nos encontramos con un juego totalmente único dentro de esta saga y cuya historia aparentemente sucede entre *Sands of Time* y *Warrior Within*.



PRINCE OF PERSIA (2008)

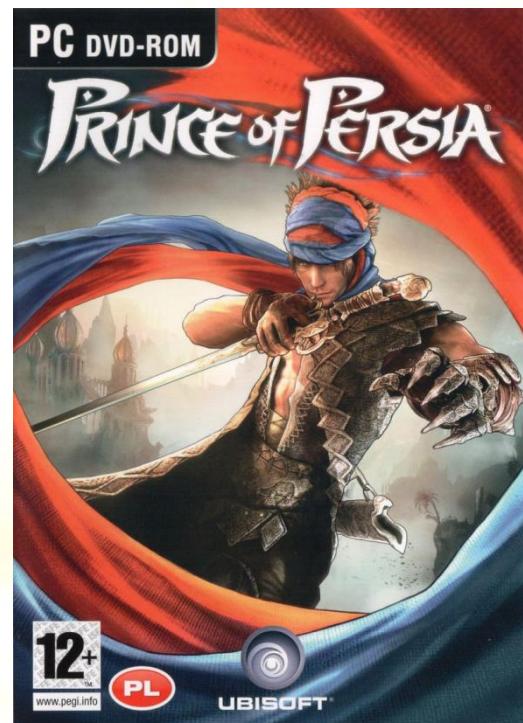
Pese a que este juego es de Ubisoft como los anteriores, nos encontramos ante un nuevo reinicio en esta franquicia. Este juego se llamó simplemente *Prince of Persia* y apareció para PlayStation 3, Xbox 360 y PC.

Lo que más me llama la atención de este reinicio es el estilo artístico general del juego, me parece muy fresco y fantástico, con personajes y escenarios coloridos y llamativos. Pese a que el aspecto del príncipe no me gusta demasiado, el aspecto general del juego me parece mucho más acertado que algunos de los juegos de la trilogía anterior de Ubisoft.

En esta ocasión el príncipe es un bandido del desierto (o algo por el estilo) y ha de derrotar a 4 seres monstruosos que dominan el territorio donde sucede el juego. Hay cierta libertad para pasarse el juego, pero los pasos a seguir siempre son los mismos, ir a una zona, eliminar al jefe y buscar las bolas de luz que potencian a Elika, la compañera del príncipe en este juego, que nos guiará en nuestra aventura y nos ayudará cuando estemos en apuros.

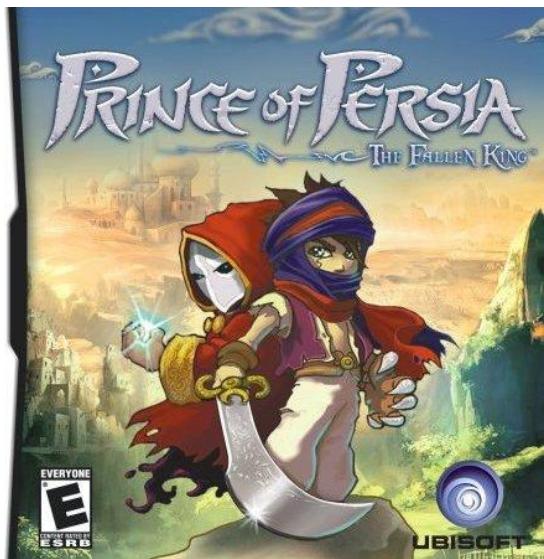
Los combates intentan volver a los orígenes en cierto modo, siendo mayormente duelos donde tenemos que bloquear y atacar al rival, pero al mismo tiempo se le añaden "Quick Time Events" haciéndolos muy vistosos pero algo tediosos y repetitivos.

Lo más polémico de este juego, fue que su final era un tanto decepcionante y Ubisoft lanzó un DLC de pago llamado "Epílogo" que añadía más niveles y un verdadero final, dando la sensación de que cortaron el final del juego para venderlo aparte. Curiosamente, la versión de PC no recibió este DLC, de manera que se quedó sin "final extendido".



PRINCE OF PERSIA THE FALLEN KING (2008)

NINTENDO DS



Prince of Persia The Fallen King (*El Rey destronado* en la versión española) fue lanzado para Nintendo DS siguiendo un estilo visual similar al anterior en algunos elementos (como el tono colorido y el aspecto del príncipe), pero al mismo tiempo cambiándolo notablemente, ya que los personajes son cabezones.

Con la historia sucede algo parecido, parece estar conectada (o ser una reinterpretación) de la de *Prince of Persia* (2008) pero tampoco es exactamente igual.

En este juego nos encontramos con un juego de plataformas 2D (lo cual lo acerca ligeramente al origen de la saga), pero donde antiguamente teníamos unos controles meditados y precisos, ahora nos encontramos con unos irresponsables controles que dependen de la pantalla táctil de la consola.



PRINCE OF PERSIA: FORGOTTEN SANDS (2010)

Nuevo reboot de la saga (bueno es medio reboot-medio secuela... una cosa rara, a estas alturas ya no sabían qué hacer con el príncipe). Apareció para PC, Xbox 360, PS3, Wii, Nintendo DS y PSP y tiene la particularidad que no todas las versiones cuentan la misma historia, así que las explicaré por separado, también aparecieron versiones para navegadores de internet (flash) y para dispositivos móviles. Estos juegos aparecieron cuando se estrenó la película de *Prince of Persia* (así que supongo que fueron terminados con prisas para aprovechar el momento).

La versión que apareció para PC, Xbox 360 y PS3 supuestamente nos cuenta una historia que va entre *Sands of Time* y *Warrior Within* de la trilogía anterior de *Prince of Persia*, aunque hay algunas incoherencias en la historia que provocan que no termine de encajar entre ambos juegos.

En esos juegos, el príncipe se reencuentra a su hermano (nunca se dijo que tuviese uno, pero eh, tampoco se negó ¿Verdad?). Ambos están en un antiguo castillo, donde el hermano del príncipe decide liberar a un antiguo ejército mágico que lleva años sellado en aquel lugar, lo cual, obviamente, termina siendo una mala decisión, así que nos pasaremos el juego entre zonas de plataformas y grupos de esqueletos.

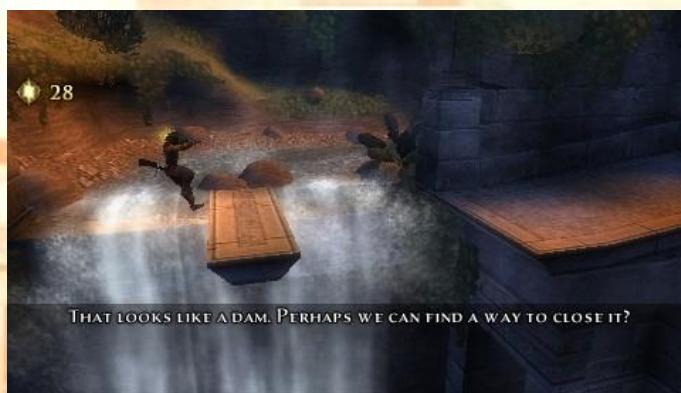


Las versiones para Wii, Nintendo DS y PSP son juegos diferentes entre sí (bueno la versión de PSP y Wii si que tienen elementos comunes y algún que otro “préstamo técnico” pero siguen siendo juegos diferentes).

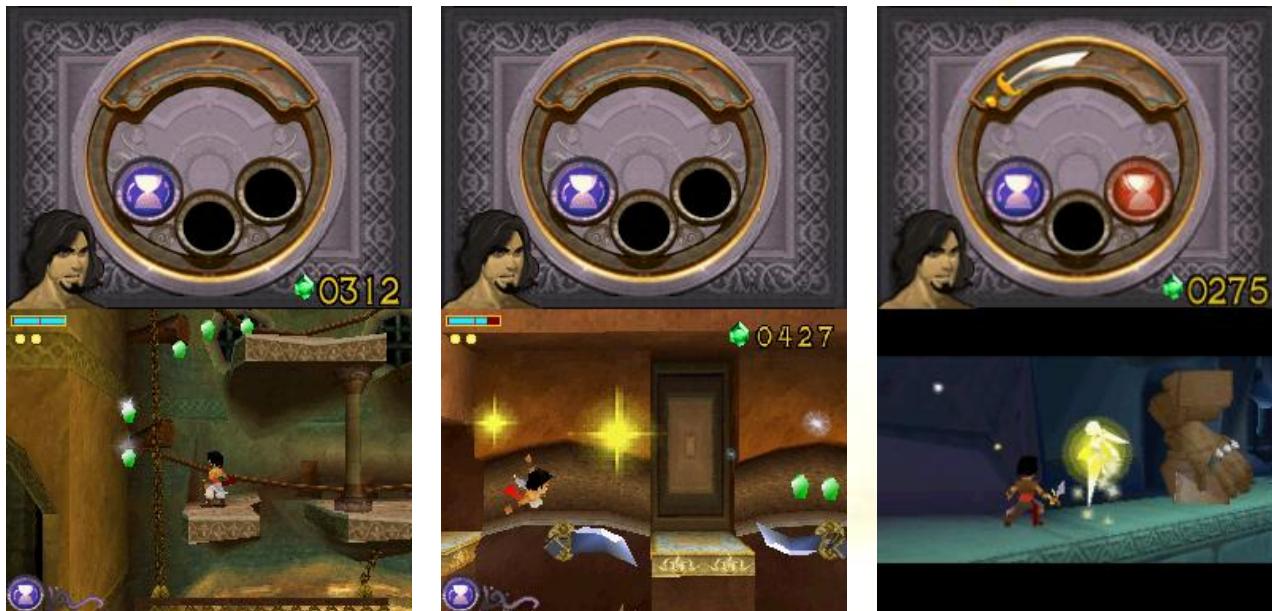
En la versión de Wii, el príncipe sigue a una especie de hada (o lo que sea) que lo guía hacia una ciudad abandonada en un lugar secreto, en la cual (involuntariamente) liberará a un espíritu maligno. Jugablemente parece estar más centrado (y pulido) en las partes de plataformas que en los combates.



La versión de PSP también nos cuenta como un espíritu malvado se ha liberado y el Príncipe es el encargado de solucionarlo en un juego centrado principalmente en las plataformas, que es lo que mejor se le da a él y lo que parece dar mejor resultado en estos videojuegos.



La versión de Nintendo DS es un juego de plataformas que parece continuar el estilo de *Prince of Persia The Fallen King*, manteniendo el mismo tipo de niveles y jugabilidad (basada en la pantalla táctil de la consola) aunque con un diseño de personaje más cercano a *The Sands of Time*.



OTROS JUEGOS

Hay algunos juegos de esta saga para dispositivos móviles, como *Prince of Persia Harem Adventures* (donde teníamos que rescatar a las sugerentes esposas del Rey) o versiones de los principales juegos desarrollados por Ubisoft.



Harem Adventures



Sands of Time



Warrior Within



Two Thrones



Prince of Persia 2008



Forgotten Sands

También existen versiones para smartphones y tablets de *Prince of Persia: Warrior Within* que se lanzaron en 2010 y una versión de *Prince of Persia 2 The Shadow and the Flame* lanzada en 2013. El juego más reciente de dispositivos móviles sería *Prince of Persia Escape*, desarrollado por Ketchapp y lanzado en 2018 para iPad, iPhone y Android.



Prince of Persia: The Shadow and the Flame



Prince of Persia Escape

También existen algunos juegos cancelados de esta saga, como *Prince of Persia Redemption* (supuestamente pensado para 2010-2012), *Prince of Persia Assassins* (que terminó convirtiéndose en el origen de la saga *Assassin's Creed*) y un prototipo de juego para la saga *Prince of Persia* creado por Climax Studio que se terminó convirtiendo en *Assassins Creed Chronicles*.



El cancelado Prince of Persia Redemption

Dudo que veamos juegos nuevos de *Prince of Persia* a corto plazo, al menos mientras Ubisoft tenga los derechos, ya que esta saga no le ha dado los beneficios económicos que la compañía esperaba y si consiguió rápidamente con *Assassin's Creed*. El hecho de que *Assassin's Creed* fuese creado gracias a la base sentada por la trilogía de *Prince of Persia* en consolas de 128 bits y el cancelado *Prince of Persia Assassins* y su éxito enterrase a la saga *Prince of Persia* en el olvido, es una gran metáfora de la legendaria mala suerte que tiene el personaje principal de esta saga.

Creo que el futuro de *Prince of Persia* pasa por que otra empresa compre la licencia o algún grupo de desarrollo presente una idea distinta a Ubisoft (que no se pueda reutilizar para un juego de *Assassin's Creed*) aunque, quien sabe, quizás sea Jordan Mechner quien se encargue de hacer regresar al príncipe, ya que ha declarado en más de una ocasión que le gustaría que la saga volviese a la actualidad.

STAFF

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



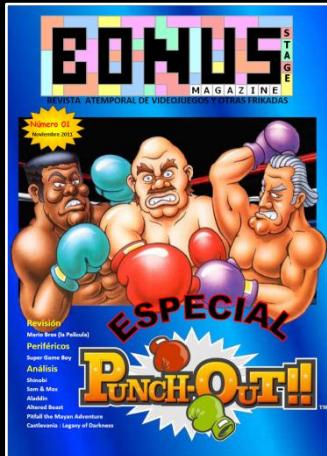
¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

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

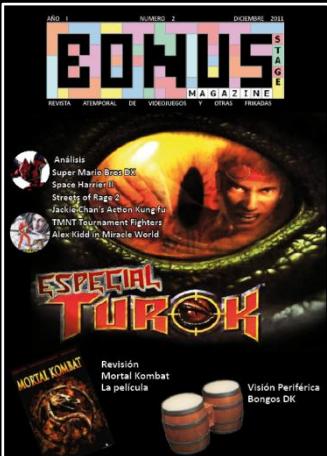
¡Es muy sencillo!

The screenshot shows the homepage of the Bonus Stage Magazine website. At the top, there's a navigation bar with links like 'INICIO', 'ARTÍCULOS', 'ESPECIAL', 'CONTACTO', and 'SUSCRÍBETE'. Below the navigation, there's a large image of the magazine cover for issue #9, which features a 'JURASSIC PARK' special edition. To the right of the cover, there's a sign-up form for a newsletter. The form has fields for 'Nombre' (Name) and 'Email', with a note that says 'Recibirás la newsletter para llegar este magazin y todos los demás en tu mail'. There's also a 'Suscribirse' (Subscribe) button. On the left side of the main content area, there's a sidebar with a section titled 'ARTÍCULOS RECENTES' (Recent Articles) listing issues #9, #8, #7, #6, and #5. Below that is a section titled 'ARTÍCULOS' (Articles) with a list of months from 'abril 2013' to 'abril 2012'.

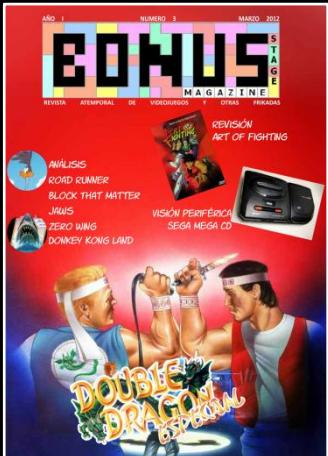
Y no olvidéis leer los números anteriores:



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



#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



#03 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



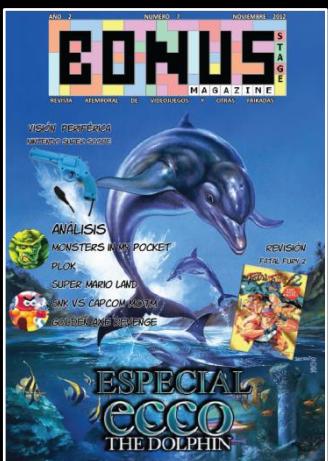
#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



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



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



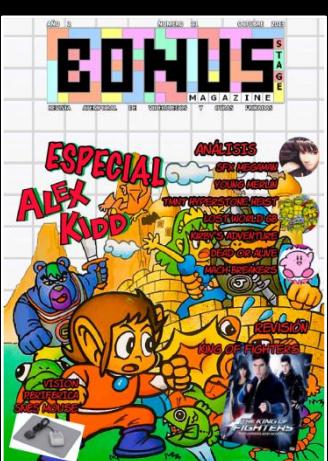
#08 Esp. KunioKun (Renegade)
Enero 2013 (55 páginas)



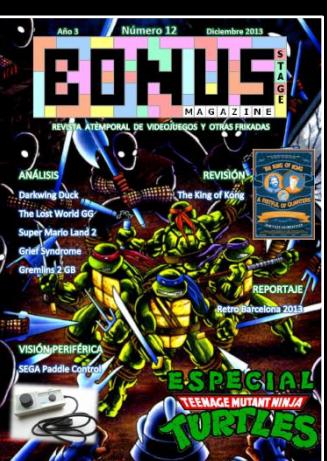
#09 Especial Jurassic Park
Abril 2013 (51 páginas)



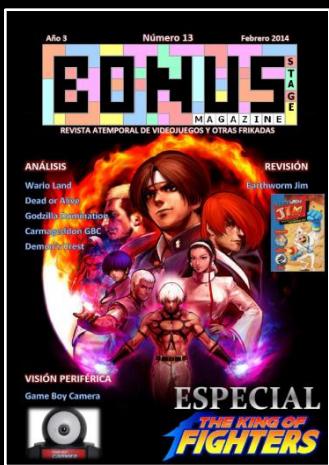
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 págs.)



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



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



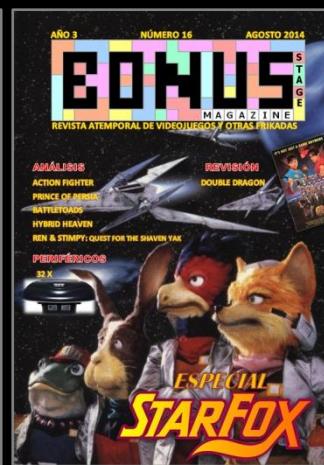
#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)



#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)



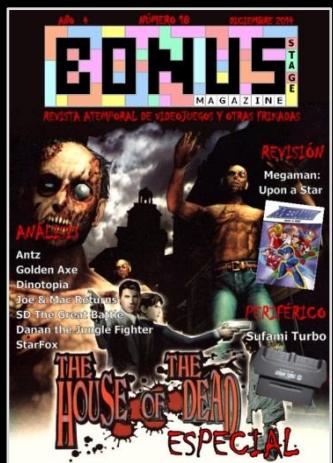
#15 Esp. JoJo's Bizarre Adventure
Junio 2014 (66 páginas)



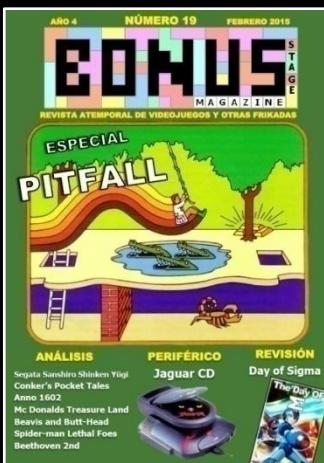
#16 Especial Starfox
Agosto 2014 (61 páginas)



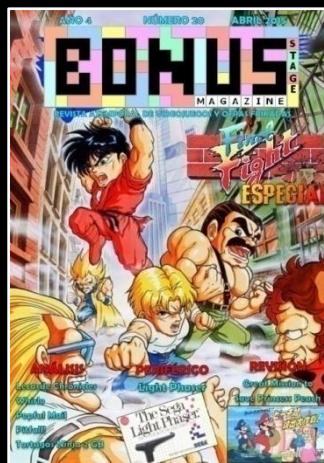
#17 Especial Clayfighter
Octubre 2014 (60 páginas)



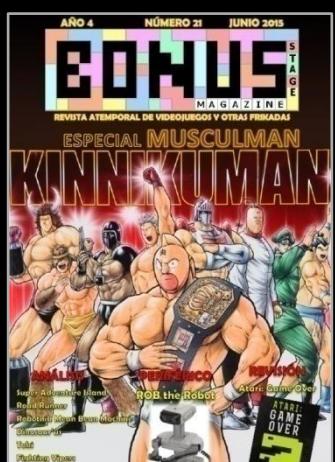
#18 Esp. House of the Dead
Diciembre 2014 (73 páginas)



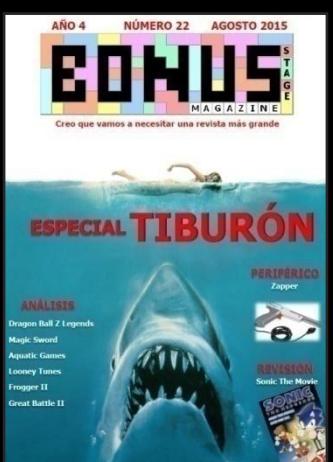
#19 Especial Pitfall
Febrero 2015 (59 páginas)



#20 Especial Final Fight
Abril 2015 (58 páginas)



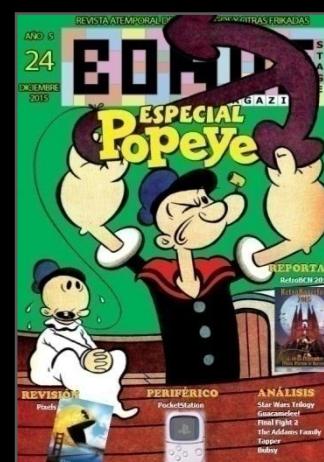
#21 Especial Musculman
Junio 2015 (61 páginas)



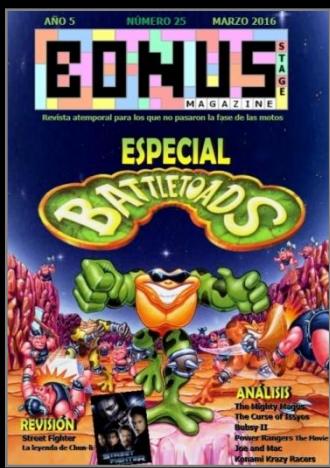
#22 Especial Tiburón (Jaws)
Agosto 2015 (51 páginas)



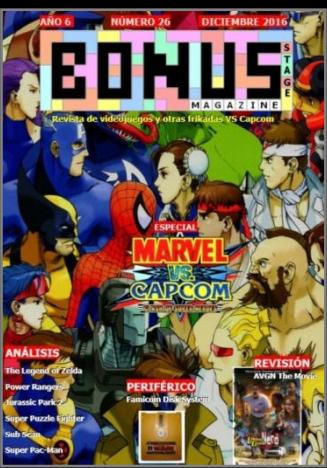
#23 Especial Splatterhouse
Octubre 2015 (49 páginas)



#24 Especial Popeye
Diciembre 2015 (58 páginas)



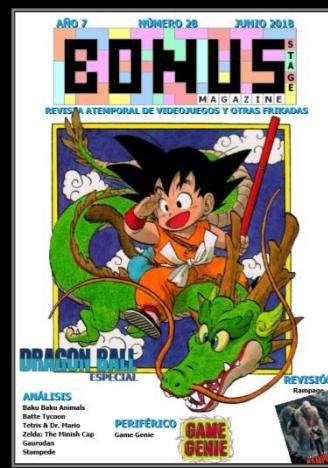
Nº 25 Especial Battletoads
Marzo 2016 (64 páginas)



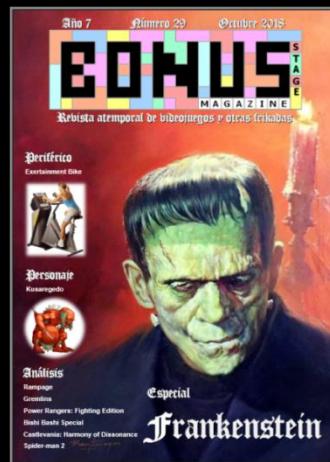
Nº 26 Esp. Marvel VS Capcom
Diciembre 2016 (55 páginas)



Nº 27 Especial Trolls
Septiembre 2017 (49 páginas)



Nº 28 Especial Dragon Ball
Junio 2018 (53 páginas)



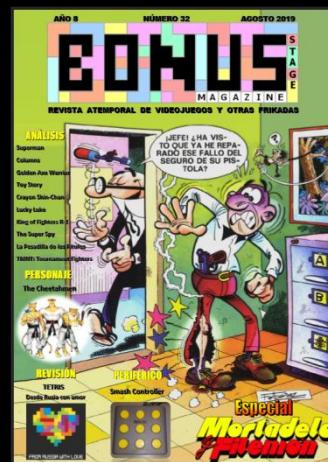
Nº 29 Especial Frankenstein
Octubre 2018 (81 páginas)



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



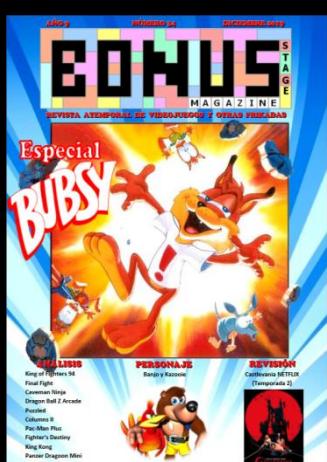
Nº 31 Especial DIE HARD
Mayo 2019 (69 páginas)



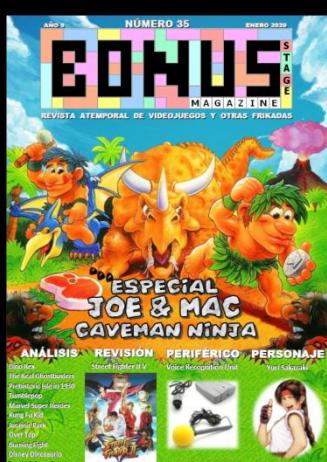
Nº 32 Esp. Mortadelo y Filemón
Agosto 2019 (83 páginas)



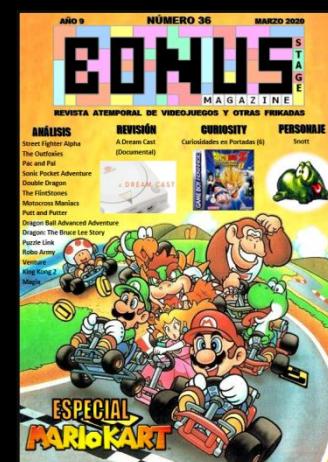
Nº 33 Esp. Evil Dead
78 páginas – Octubre 2019



Nº 34 Especial Bubsy
89 páginas – Diciembre 2019



Nº 35 Especial Joe & Mac
70 páginas – Enero 2020



Nº 36 Especial Mario Kart
85 páginas – Marzo 2020

NÚMERO 37 Especial HULK

94 Páginas - Abril 2020



JUEGOS ANALIZADOS

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

PERIFÉRICO: Multitap de NES

PERSONAJE: Andore (Hugo)

CURIOSITY: Curiosidades en Portadas (7^a parte)

ESPECIAL: HULK

NÚMERO 38 Especial COMPATI HERO – GREAT BATTLE

102 Páginas - Julio 2020

JUEGOS ANALIZADOS

- Trio The Punch – Never Forget Me (Arcade)
- Spider-man The Video Game (Arcade)
- Valkyrie no Densetsu (Arcade)
- Beany Bopper (Atari 2600)
- Fatal Run (Atari 7800)
- Dragon Crystal (Master System)
- Power Rangers (Mega Drive)
- Super Columns (Game Gear)
- Circus Charlie (NES)
- Battletoads in Battlemaniacs (Super Nintendo)
- Operation C - Probector (Game Boy)
- Waku Waku 7 (Neo Geo)
- Neo Turf Masters (Neo Geo)
- Thrash Rally (Neo Geo)
- Picture Puzzle (Neo Geo Pocket Color)

PERIFÉRICO: Multitap de Mega Drive

PERSONAJE: Tremor

CURIOSITY: Curiosidades en Portadas (8^a parte)

REVISIÓN: Final Fight – The Broken Gear

ESPECIAL: COMPATI HERO – GREAT BATTLE (Ultraman, Gundam, Kamen Rider)



SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

1- EL DESCONOCIDO



El desconocido es un enemigo de *EarthWorm Jim 2*

2- LA SOMBRA

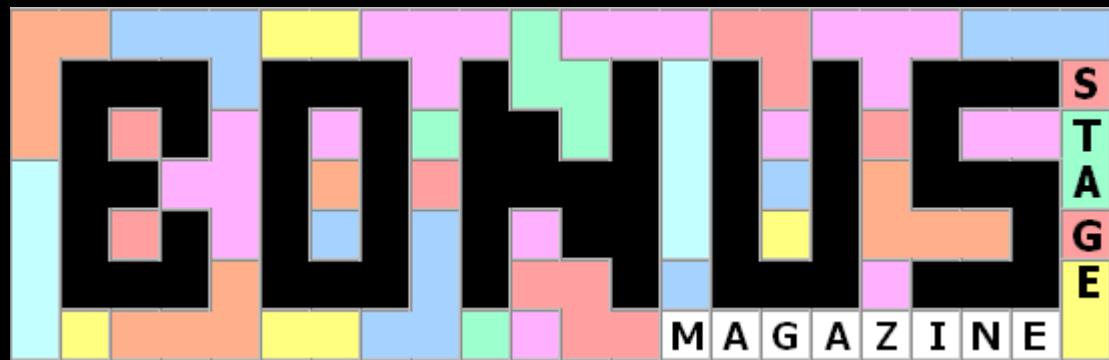


La sombra es Oro de *Street Fighter III*

3- EL ERROR



El error está en el color de la nube, ya que Krilin usa la de color violeta y no la de color amarillo.



NÚMERO 39
AGOSTO 2020

