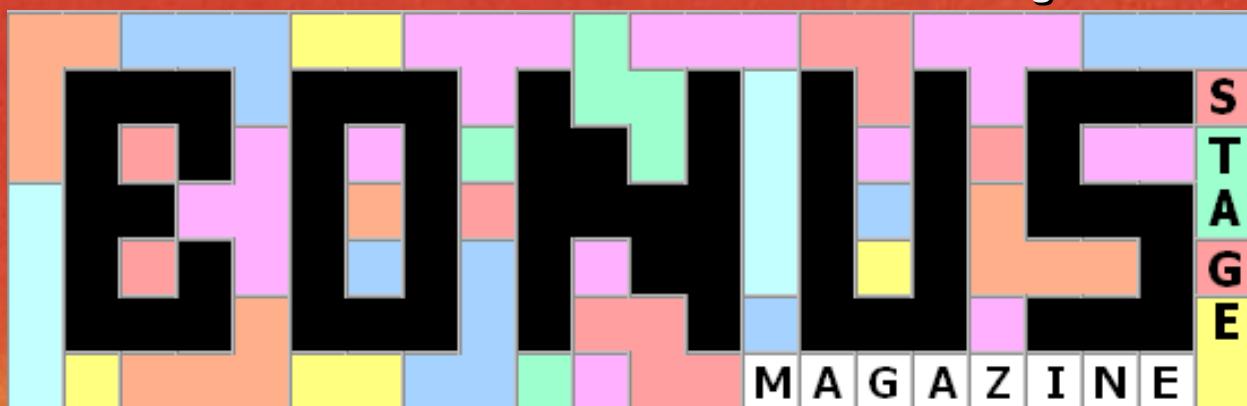


AÑO 10

NÚMERO 43

Agosto 2021



REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS

ESPECIAL

# KING KONG

¡MÁS DE 100 PÁGINAS!

## ANÁLISIS

Primal Rage

Double Dragon Advance

Donald Duck: Lucky Dime Caper

Rampage World Tour

Spanky's Quest

Mortadelo y Filemón II

Toki: Going Ape Spit

King of The Monsters

Congo Bongo

Tarzan Goes Ape

Motor Psycho

Super Robot Pinball

Prehistoric Isle 2

Soccer Brawl

Dodge'Em

## PERSONAJE

Donkey Kong Jr



## REVISIÓN

Battletoads (Serie TV)



## CURIOSITY

Especial Frank Frazetta



# Número 43 – Agosto 2021



## ÍNDICE



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

### Análisis

**Dodge'Em** por Skullo ..... 04

**Congo Bongo** por Skullo ..... 06

**Motor Psycho** por Skullo ..... 08

**Mortadelo y Filemon II** por Skullo ..... 10

**Tarzan Goes Ape** por Skullo ..... 13

**Lucky Dime Carper: Donald Duck** por Skullo ..... 16

**Spanky's Quest** por Skullo ..... 19

**King of the Monsters** por Skullo ..... 22

**Toki: Going Ape Spit** por Skullo ..... 27

**Soccer Brawl** por Skullo ..... 30

**Primal Rage** por Skullo ..... 33

**Rampage World Tour** por Skullo ..... 37

**Prehistoric Isle 2** por Skullo ..... 40

**Super Robot Pinball** por Skullo ..... 43

**Double Dragon Advance** por Skullo ..... 46

**Pausatiempos** por Skullo ..... 51

### Revisión

**Battletoads (Serie TV)** por Skullo ..... 52

### Personaje

**Donkey Kong Junior** por Skullo ..... 58

### Curiosidad

**Curiosidades en portadas (12)** por Skullo ..... 64

### Especial

**King Kong** por Skullo ..... 70

Maquetación: Skullo

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

# EDITORIAL

Y aquí llega el número de Mayo... que se ha ido retrasando hasta convertirse en el número de Agosto (a veces el tiempo libre escasea y cuesta avanzar este tipo de proyectos) pero bueno, lo importante es que ya está terminado.

En esta ocasión el especial está centrado en King Kong, la octava maravilla del mundo, así que comentaré sus películas y series de televisión, así como las películas que imitaron al gran simio (con resultados muy diversos), por supuesto también hablaré de los videojuegos de Kong.

El resto de la revista tiene análisis (15 juegos analizados, algunos de ellos relacionados con simios o monstruos gigantes), comentarios de personajes (le ha tocado a Donkey Kong Junior), series de TV (El intento de los Battletoads por triunfar en televisión) Curiosidades (esta vez centrado en dibujos que copiaron el arte de Frank Frazetta, algunos de los cuales los conocemos muy bien) y Pausatiempos. Pese a que en esta ocasión la sección de periféricos no está incluida por falta de tiempo, la revista sigue teniendo más de 100 páginas, así que hay entretenimiento para rato.

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

<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 veraniego, inos vemos en el siguiente!



Skullo



## DODGE'EM

**Plataforma:** Atari 2600

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Habilidad

**Desarrollado por:** Atari (Carla Meninsky)

**Año:** 1980

Se podría decir que el éxito de *Pac-Man* propició la creación del género que muchos llaman “Laberinto” o “Maze”, ya que hay una enorme cantidad de juegos que se basan en el mítico juego de Namco, pero con alguna vuelta de tuerca particular, como podría ser *Devil World* de Nintendo o *LochJaw/Shark Attack* para Atari 2600.

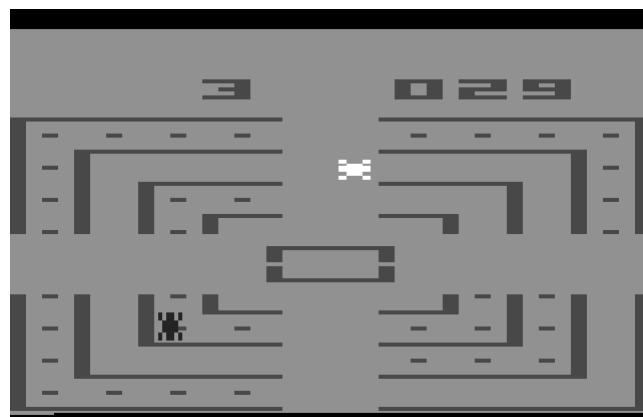
*Dodge'em* es uno de esos juegos que a simple vista se podrían catalogar de clon de *Pac-Man*, pero una vez echas un par de partidas te das cuenta de que el parecido entre ambos es meramente estético.

### GRÁFICOS

El juego es muy sencillo en cuanto a gráficos, con fondos de un color, barreras de otro y los coches son muy esquemáticos (podrían ser insectos perfectamente) y de un solo color. Las explosiones “made in Atari 2600” están presentes, siempre se agradecen y dan una nota de color cuando morimos. Si por algún motivo no nos gusta el esquema de colores, siempre podemos ponerlo en blanco y negro.



Gráficos sencillos, pero 100% funcionales



Modo en blanco y negro

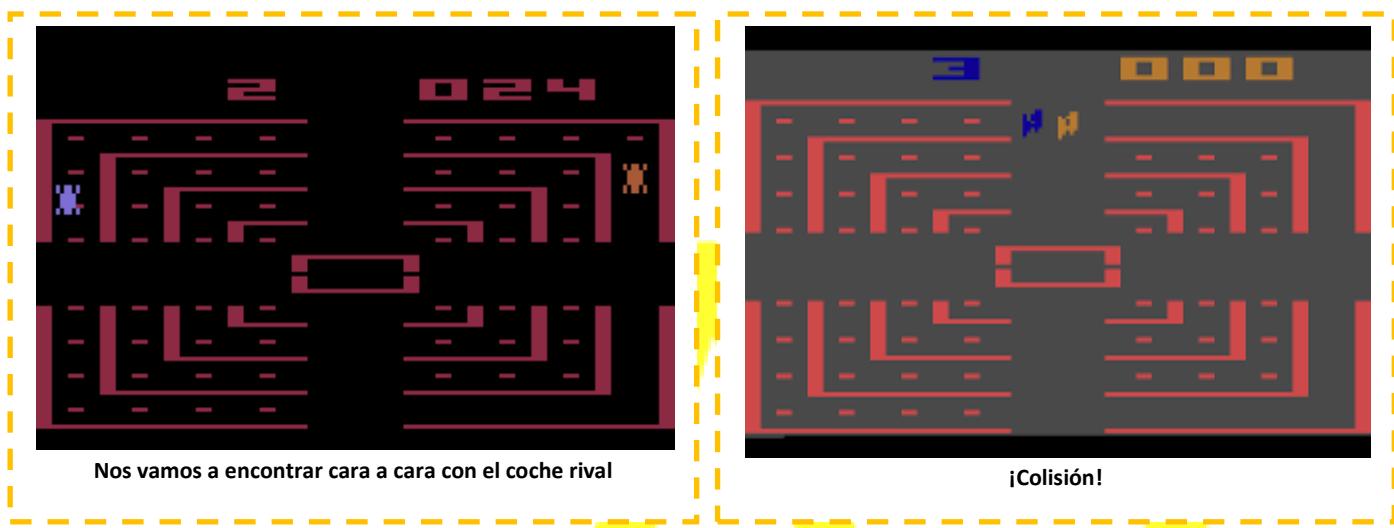
## SONIDO

El apartado sonoro se reduce a los sonidos que hace el coche, su motor, sus giros, la explosión que sucede al morir y el sonido que hace al conseguir las rayas que hay que recolectar, todo muy correcto, sin ningún tipo de alarde.

## JUGABILIDAD

Nuestro coche se moverá automáticamente (si apretamos el botón correrá más) y nosotros solo tendremos que presionar arriba o abajo para movernos por los distintos pasillos del laberinto. La idea es recolectar todas las "rayas" que hay sin chocarnos con el coche rival, lo cual es bastante más difícil de lo que parece.

Su jugabilidad es muy sencilla y la verdad es que puede volverse muy adictiva, aunque en ocasiones también es frustrante ver que el vehículo rival parece que nos lea la mente y comprobar que el control es muy rígido y no permite corrección alguna una vez hemos tomado una decisión.



Nos vamos a encontrar cara a cara con el coche rival

¡Colisión!

## DURACIÓN

Es uno de esos juegos donde la motivación principal es superar nuestra puntuación, y debido a su jugabilidad adictiva estoy bastante seguro que puede provocar que volvamos eventualmente para jugar partidas sueltas. La dificultad es bastante alta de inicio e irá aumentando conforme vayamos avanzando, provocando que cualquier duda o error se pague con una vida menos.

Además del modo principal también podemos jugar a dos jugadores, lo cual alarga la vida del juego considerablemente, ya que podemos picarnos entre nosotros.



Hay que tomar decisiones rápidas para alejarnos del rival

## CONCLUSIÓN

*Dodge'Em* es uno de esos juegos sencillos pero efectivos, es rápido y fácil de entender, pero también es difícil de dominar y nos exigirá que nos concentremos al 100% para poder superar nuestros récords.



# CONGO BONGO



**Plataforma:** Arcade

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Plataformas

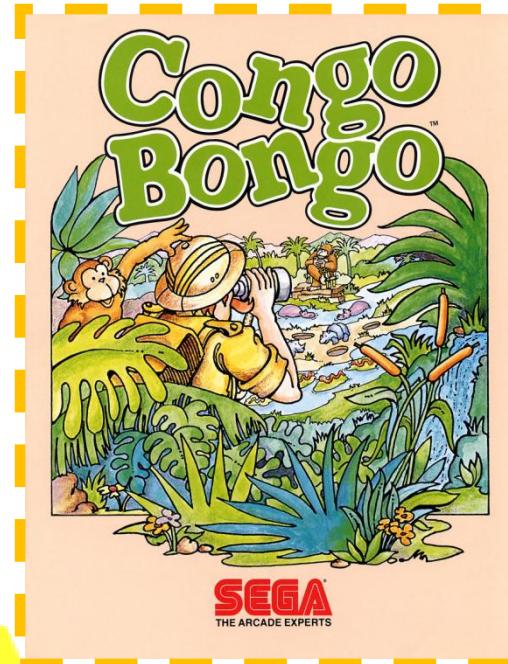
**Desarrollado por:** Sega (Ikegami Tsushinki)

**Año:** 1983

En 1981 apareció *Donkey Kong* para Arcades y supuso un éxito tan grande, que era inevitable que apareciesen juegos inspirados en él, como *Killer Gorilla*, *Donkey King*, *Crazy Kong*, *Kong's Revenge* e incluso el juego oficial de *King Kong* para Atari 2600, entre muchos otros.

En esta ocasión voy a hablar de *Congo Bongo* (también conocido como *Tip Top*), un juego de 1983 donde controlamos a un explorador cabezón, que ha de evitar los peligros del escenario hasta llegar a donde se encuentra el gorila que le ha prendido fuego a su tienda de campaña, mientras él dormía dentro (menudo sentido del humor tiene el gorila).

Este juego se llevó a un montón de plataformas distintas (Apple II, Atari 2600, Atari 5200, Atari 8-bit, ColecoVision, Commodore 64, Intellivision, MSX, PC Booter, SG-1000, TI-99/4A, VIC-20), pero este análisis está centrado en la versión original para arcade.



## GRÁFICOS

Tras ver la divertida introducción, nos encontramos ante un juego de vista isométrica, con personajes caricaturescos (el gorila es genial) y enemigos pequeños y simples, pero variados (serpientes, monos, rinocerontes...). Los escenarios son coloridos y tienen un nivel de detalle bastante amplio (algunos de ellos tienen animales a modo de plataformas), además se diferencian bastante entre sí, la guinda del pastel la pone la pequeña animación que vemos al completar el cuarto escenario.

## SONIDO

El juego tiene música en momentos concretos (en la introducción, cuando completamos un nivel...), pero durante la partida solo escucharemos los efectos de sonido, que son correctos y una especie de ritmo de tambores, que puede llegar a pasar desapercibido en momentos concretos.



## JUGABILIDAD

Nuestro personaje puede moverse y saltar, si presionamos la dirección hacia donde haya terreno bajo, podrá trepar por él. Con esto nos tendremos que apañar para sobrevivir a los peligrosos animales (algunos nos matarán otros nos molestarán) y a los ataques del gorila (que de vez en cuando nos atacará lanzándonos cosas).

Nuestra meta es evitar los peligros y llegar a donde está el gorila, lo cual provocará que él salga huyendo y nuestro personaje le persiga hasta el siguiente nivel. El control es correcto, aunque al ser un juego de vista isométrica, es muy fácil que la perspectiva nos engañe, por lo cual hay que pensárselo muy bien antes de moverse o saltar (es fácil confundirse y caer donde no es), también hay que tener en cuenta que si queremos saltar hacia un muro más alto, pero estamos demasiado cerca de él, nuestro personaje saltará hacia el lado contrario, lo cual seguramente nos lleve a perder una vida.



Serpientes y agua, mala combinación



Tercer nivel del juego

## DURACIÓN

El juego está formado por cuatro fases que se irán repitiendo constantemente con una dificultad mayor (como era habitual en aquellos años), la dificultad inicial es relativamente alta y nuestro personaje muere al primer golpe. Admito que nunca se me han dado bien los juegos con vista isométrica, así que es muy posible que para mí, haya sido más difícil de lo que pueda ser para un juego más habituado a este estilo de juegos.

Para rejuglar el juego solo tenemos dos alicientes, o tratar de superar nuestra puntuación o picarnos con algún amigo en el modo a dos jugadores (por turnos).

## CONCLUSIÓN

*Congo Bongo* es un juego llamativo, imita a *Donkey Kong* en concepto, pero lo hace con una perspectiva que cambia totalmente la jugabilidad (para bien o para mal) y eso le da cierta personalidad. Los fans de los juegos de plataformas pueden encontrar en *Congo Bongo* algo muy interesante, sobretodo si les gusta la perspectiva isométrica.



Introducción del juego

# MOTOR PSYCHO

**Plataforma:** Atari 7800

**Jugadores:** 1

**Género:** Carreras

**Desarrollado por:** Blue Sky Software

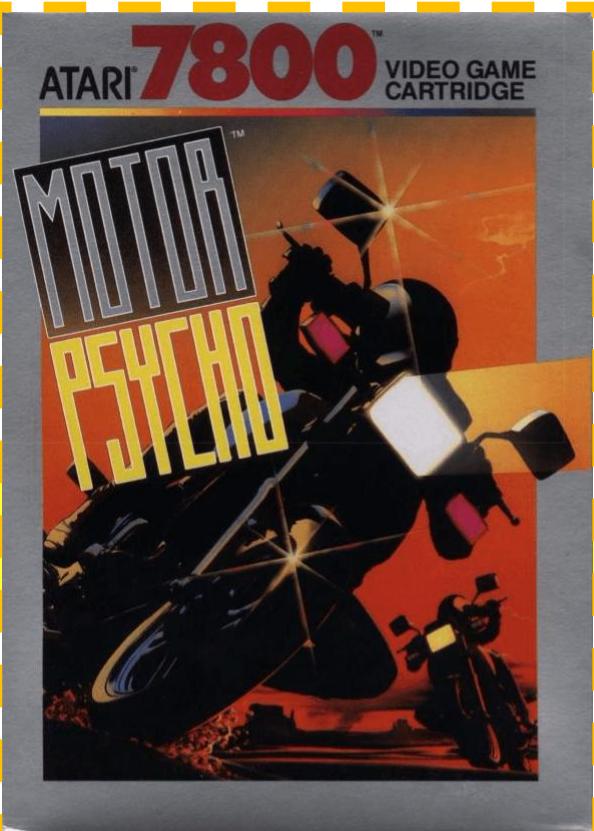
**Año:** 1990

*Motor Psycho* es un juego de motos que de primeras puede recordar el clásico *Hang-on* de SEGA, aunque cuando empiezas a jugar te das cuenta que añade algunas cosas que le dan cierta personalidad, eso si, que no os engañe la palabra Psycho del título, pues este juego no trata de golpear al resto de motoristas, su jugabilidad está totalmente centrada en la conducción.

## GRÁFICOS

La pantalla de título tiene una buena ilustración y el juego en sí, no se ve nada mal, todo es perfectamente reconocible y hay cierta variedad en los circuitos (cada uno es de un color distinto y el fondo cambia de aspecto) además la sensación de velocidad está bien conseguida.

Nuestra moto es bastante colorida, pero el resto de corredores son todos del mismo color, lo cual les quita bastante encanto. La carretera y las señales de las curvas representan bien lo que son, aunque sin alardes, ni detalles específicos para cada escenario, la explosión de nuestra moto al chocar contra algo es genial, ya que incluso vemos partes de la misma que salen volando.



Pantalla de título



El apartado gráfico es bastante bueno

## SONIDO

El principal sonido que escucharemos será el del motor de la motocicleta, que puede ser algo molesto pasado un rato, aunque al menos va variando en intensidad (para avisarnos que tenemos que subir de marcha en caso de estar en la marcha lenta), el resto de sonidos son bastante aceptables. La música solo suena al principio del juego y creo que es mejor así, porque no es demasiado memorable.

## JUGABILIDAD

Un botón nos permite acelerar y el otro saltar, si presionamos arriba o abajo cambiaremos entre la marcha lenta y la rápida, lo cual es muy necesario para sobrevivir ya que si vamos todo el rato con la rápida, nos chocaremos en la primera curva. Si queremos frenar tendremos que dejar de acelerar.

Tenemos cuatro circuitos para correr en un tiempo límite, que aumentaremos al pasar la línea de meta en cada vuelta, la idea del juego es adelantar al resto de pilotos para obtener más puntos, esto podemos hacerlo como en cualquier otro juego (pasando por un lado) o a lo bestia (saltando por encima de ellos) lo cual es más divertido pero también más arriesgado. Durante la carrera también tendremos que estar atentos a los conos (si los tocamos nos frenarán) y a las rampas lilas (nos permitirán hacer saltos largos)

El control es bastante bueno, y gracias al cambio de marchas tiene cierta profundidad que nos obliga a concentrarnos más de lo esperado, lo cual hace que sea también, más disfrutable. Un acierto de este juego es que se puede configurar la sensibilidad del control, aunque yo creo que tal y como viene por defecto está bien.



A toda velocidad en la recta, ¡cuidado con los conos!



Los saltos son lo más arriesgado (y divertido) del juego

## DURACIÓN

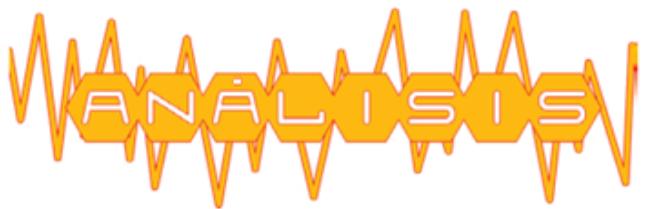
Nuestro objetivo es hacer el máximo de puntos en los cuatro circuitos disponibles. Eso es más fácil de decir que de hacer, ya que es muy fácil cometer un error y chocar contra un cartel o contra otro corredor y perder un valioso tiempo que luego echaremos de menos. Si no os motiva superar vuestros récords, es posible que lo abandonéis pronto.

## CONCLUSIÓN

*Motor Psycho* es un juego de carreras bastante simple en planteamiento, pero con un par de añadidos interesantes (las marchas y los saltos) que lo pueden hacer más interesante de lo que parece de primeras. Vale la pena probarlo si os gustan este tipo de juegos.



Los cuatro circuitos disponibles



# MORTADELO Y FILEMÓN II

## Safari Callejero

**Plataforma:** ZX Spectrum

**Jugadores:** 1

**Género:** Plataformas, Acción

**Desarrollado por:** Animagic

**Año:** 1990

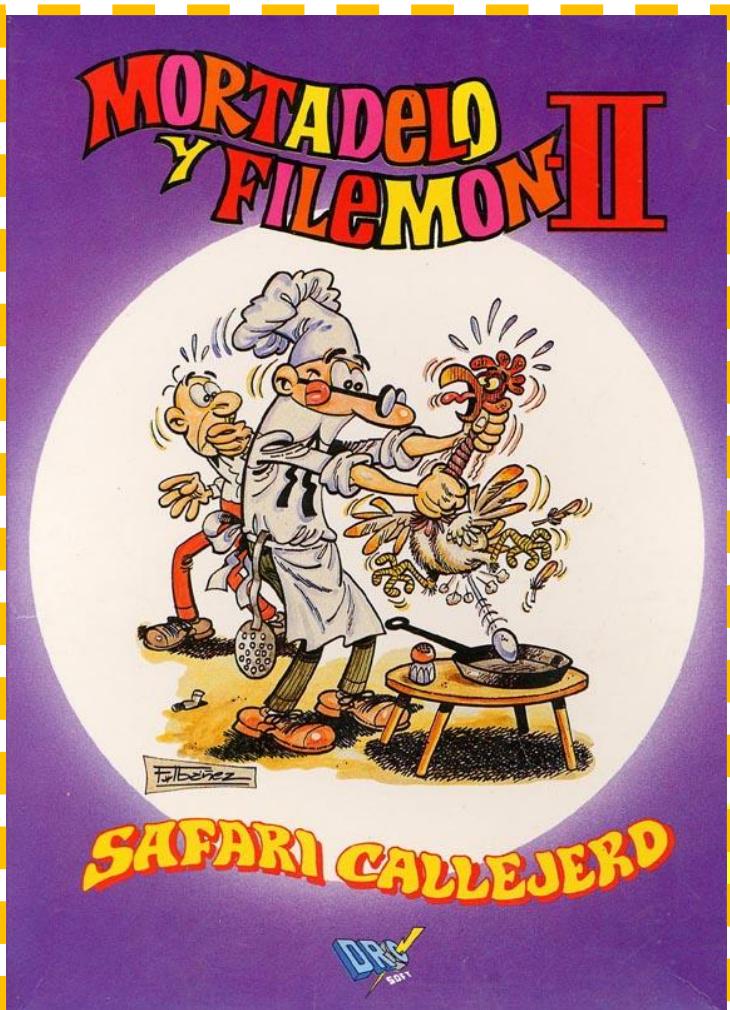
En el número 32 de esta revista (Especial Mortadelo y Filemón) comenté que el primer juego dedicado a los personajes de Ibañez no se creó en España, si no en Alemania, tras lo cual se exportó y tradujo para el país natal de los personajes y su creador.

Tras ese juego, se lanzó una segunda parte conocida como *Mortadelo y Filemon II Safari Callejero*, que nada tenía que ver con el primer juego, cosa lógica ya que fue desarrollado por un equipo español (Animagic) sin relación alguna con Magic Bytes, los desarrolladores del anterior juego de *Mortadelo y Filemón* (o mejor dicho, de *Clever and Smart*).

La historia tras este juego nos cuenta que un Agente de la ABUELA se ha colado en las oficinas de la TIA para robar un valioso microfilm, pero tuvo la mala suerte de que se encontró con una gallina del laboratorio del profesor Bacterio, que tras lanzarle unos huevos, se tragó el microfilm. Mortadelo y Filemón tratarán de recuperar el valioso objeto antes de que su jefe, el Súper, se entere de todo lo que ha pasado.

### GRÁFICOS

Sin duda el mejor apartado del juego. Los personajes están representados con muchísimo cariño, son prácticamente idénticos a los cómics (salvo por el inconveniente de las limitaciones del color), las animaciones son notables (incluso vemos como se mueven los pelos de Filemón y las orejas de los cerdos) y los escenarios también están bien y representan hasta cierto punto el estilo sobrecargado que tienen las viñetas de Ibañez, además esconden algunos detalles que se agradecen, como que las puertas tengan animación de abrirse y cerrarse si pasa nuestro personaje o algún enemigo.



La variedad de peligros a evitar (huevos, cerdos, jeringuillas gigantes, cuchillos, yunkes...), los detalles (los insultos del Súper con los típicos bocadillos llenos de exclamaciones y dibujos) así como las ilustraciones del Súper y Bacterio soltando comentarios cada vez que morimos, representan muy bien lo que vienen a ser *Mortadelo y Filemón*, además la ilustración de la pantalla de título, es una de las más míticas de Ibañez.



Pantalla de título



Mortadelo huyendo del Súper

## SONIDO

No escucharemos música durante nuestra partida, pero los efectos de sonido que acompañan la partida son bastante numerosos y constantes, ya que los escucharemos al andar, atacar, abrir y cerrar puertas, etcétera.

## JUGABILIDAD

El juego está dividido en dos partes, en la primera controlaremos a Filemón y en la segunda a Mortadelo. Para pasar de una a otra, hay que escribir la clave que nos dan al terminar la primera parte.

En la primera parte Filemón tendrá que recorrer diferentes habitaciones buscando gallinas para llevárselas a Mortadelo, que está en la azotea del edificio. Cuando estemos al lado de una gallina, Filemón la atrapará automáticamente, aunque esto parece fácil, no lo es, ya que las gallinas se mueven y vuelan (Lo cual nos forzará a saltar encima de los muebles para atraparlas) y mientras lo hacemos tendremos que evitar enemigos, como los huevos o el cerdo y nuestra única arma es nuestro ingenio y las patadas de Filemón. Conforme vamos consiguiendo gallinas, la dificultad aumenta notablemente, además el hecho de tener que estar subiendo desde las habitaciones hasta la azotea constantemente nos pondrá en riesgo más de lo necesario y puede llegar a aburrir.



Filemón ha logrado atrapar a una gallina



Bacterio y sus “mensajes de ánimo” tras nuestra muerte

En la parte de Mortadelo el juego cambia drásticamente, ya que nuestro personaje no dejará de correr para evitar la furia del Súper, que le arrojará objetos constantemente, los cuales tendrá que evitar al mismo tiempo que esquiva los peligros que hay por la calle, como coches o muros. Mortadelo necesitará usar sus disfraces para sobrevivir (cambiamos de disfraz presionando izquierda o derecha y lo activamos con el botón de acción), ya que por ejemplo, la rana salta más que el resto, el fantasma traspasa muros y la serpiente va por el suelo y evita muchos de los objetos que lanza el Súper. Esta segunda parte es rápida y nos da poco tiempo a acostumbrarnos a ella, vamos que moriremos muchas veces, en parte porque durante las primeras partidas es difícil saber que nos puede matar o no (por ejemplo el fantasma traspasa paredes, pero se choca contra los coches...).



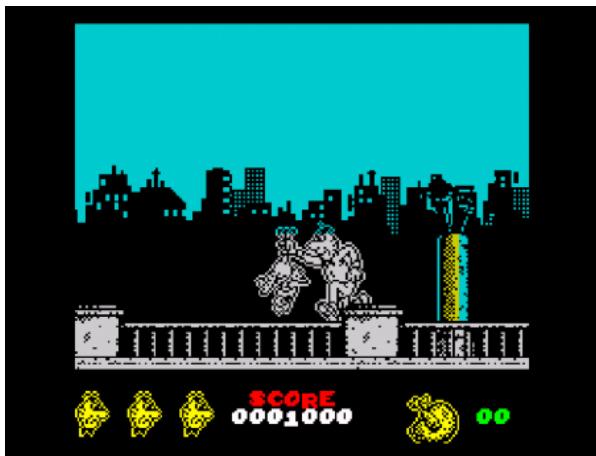
El disfraz de fantasma puede traspasar muros

Los controles son correctos en muchos casos, pero no siempre responden como deberían, aunque también puede que eso sea una sensación que viene ligada a la dificultad.

## DURACIÓN

En la primera parte tendremos que conseguir 8 gallinas y en la segunda simplemente tendremos que aguantar durante un par de minutos seguidos sin morir, hasta llegar a la lancha donde nos espera Filemón para huir del Súper.

En este juego moriremos muchísimas veces, la dificultad es alta y hasta injusta y sólo las ganas de superar nuestros puntos nos pueden hacer seguir jugando. Pese a que los personajes pueden aguantar varios golpes antes de morir (dependiendo de lo que nos dañe), es un juego que requiere paciencia y sangre fría para poder avanzar. Cuando hayamos dominado los controles y memorizado el juego, podremos completarlo en menos de media hora.



Filemón llevándole una gallina a Mortadelo



Los agentes de la TIA a punto de huir en lancha

## CONCLUSIÓN

*Mortadelo y Filemón II* representa con acierto a los personajes de Ibañez, gráficamente es genial y el hecho de que controlemos a los dos personajes en fases tan distintas le da un toque interesante. Obviamente cuenta con una alta dificultad (algo habitual en Spectrum) que puede provocar frustración con cierta rapidez.

Los fans de Mortadelo y Filemón, así como los que adoren los retos, pueden disfrutar mucho de este juego.

## TARZAN GOES APE

**Plataforma:** ZX Spectrum

**Jugadores:** 1

**Género:** Plataformas

**Desarrollado por:** Martyn Hartley, Chris Graham

**Año:** 1991

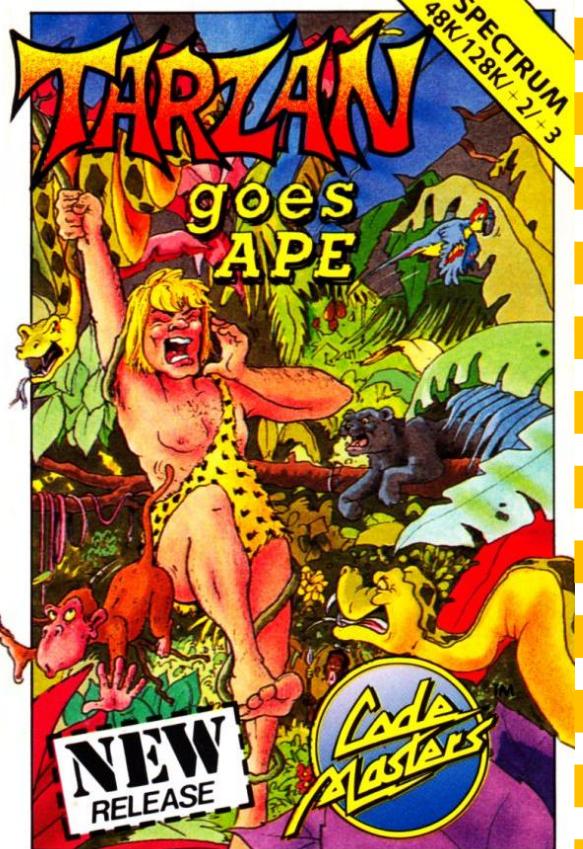
*Tarzan Goes Ape* es un juego donde controlamos a Tarzán, que ha sido convertido en simio por una maldición. Nuestra misión es conseguir los amuletos que romperán ese hechizo para poder regresar de nuevo a nuestra forma humana.

Esa es la original historia que hay tras este juego desarrollado por Martyn Hartley y Chris Graham y publicado por Codemasters para ZX Spectrum y Commodore 64.

### GRÁFICOS

La pantalla de carga tiene un gran nivel de detalle, pero no está relacionada con este juego (es pura publicidad de Codemasters). El juego en sí, se ve muy bien, nuestro personaje es un simio algo rechoncho pero gracioso y los enemigos se repiten durante el juego, pero al menos son diferentes entre ellos (serpientes, pájaros, indígenas, calaveras...) todos comparten el estilo desenfadado del protagonista, dando una imagen que podríamos esperar de uno dibujos animados. Lamentablemente no veremos a Tarzán volver a su forma original cuando se acaba el juego (solo sale un texto de felicitación).

Los escenarios son coloridos y cuentan con bastante variedad, ya que cada nivel tiene su estilo propio (un árbol, un poblado y un templo) y además hay niveles de bonificación. El uso del color me parece muy correcto, ya que diferencia las partes de cada nivel fácilmente. Si no nos gusta el color que tiene el juego, podemos modificarlo y elegir nosotros el estilo visual (aunque no lo recomiendo).



Gráficos graciosos y buen uso del color



Podemos variar los colores manualmente



Publicidad de CodeMasters

## SONIDO

El apartado sonoro es bastante limitado, los sonidos son escasos y la música solo suena al empezar al jugar y al morir (vamos lo habitual en un juego de Spectrum).

## JUGABILIDAD

Nuestro personaje puede saltar y atacar lanzando cocos (o algo parecido) y nuestra misión es conseguir una serie de objetos que están marcados en la parte superior de la pantalla. Cada vez que encontrremos uno de estos objetos, cambiarán de color en el marcador, de manera que será fácil ver cuales nos quedan. En cuanto los tengamos todos, pasaremos de nivel y podremos acceder a una fase de bonificación donde tenemos que recolectar diamantes antes de que se acabe el tiempo.

El desarrollo de los niveles es vertical, de manera que estaremos saltando de plataforma en plataforma y trepando por lianas para avanzar, los enemigos están ubicados en posiciones tan específicas que en muchas ocasiones nos amargarán la vida, de manera que tendremos que ser cuidadosos.

La jugabilidad no es mala (y agradezco que se puedan redefinir las teclas) pero hay una serie de cosas que hacen que el juego sea mucho más difícil de lo que parece, por ejemplo, hay elementos que parecen sólidos pero no lo son realmente, como los márgenes del nivel y las lianas por las cuales trepamos, lo cual puede hacer que si nos despistamos caigamos por ellos y perdamos mucha altura (además los enemigos reaparecerán y es muy posible que perdamos una vida). Trepas por las lianas también requiere práctica, ya que solo podemos subir por ellas si empezamos desde un extremo y cuando terminamos de subir nuestro personaje da un salto (hay que tener cuidado de que no haya ningún enemigo cerca).



Atacamos lanzando cocos



Nivel de bonificación

## DURACIÓN

El juego tiene 3 niveles que nos pueden durar unos 20 minutos si ya hemos dominado el juego. Sin embargo, lograr completarlo requiere bastante práctica y mucha paciencia, ya que solo tenemos 3 vidas y es fácil cometer un error y morir (nuestro personaje solo aguanta un impacto) o caer tontamente y tener que repetir parte del nivel, con el riesgo que ello conlleva.

Una vez hayamos superado el juego, puede que apetezca jugar de vez en cuando alguna partida o que nos retemos a nosotros mismos a superar nuestra puntuación y quedar primeros en el ranking.



Nuestro protagonista recorriendo un poblado



Mucho cuidado con esas calaveras

## CONCLUSIÓN

*Tarzan Goes Ape* es un juego sencillo, con buenos gráficos y un control aceptable, el hecho de que tenga incluso niveles de bonus hace que se note que se esforzaron notablemente en hacerlo interesante. Los amantes de juegos de plataformas deberían probarlo.

Skullo

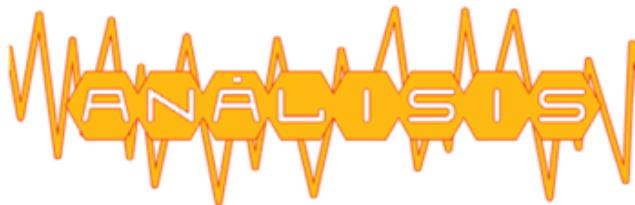
FORO NOTICIAS VIDEOJUEGOS CINE Y ANIMACIÓN

**COMBOGAMER**



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





SEGA  
Master System™

# THE LUCKY DIME CAPER

## Starring Donald Duck

**Plataforma:** Master System

**Jugadores:** 1

**Género:** Plataformas

**Desarrollado por:** Sega

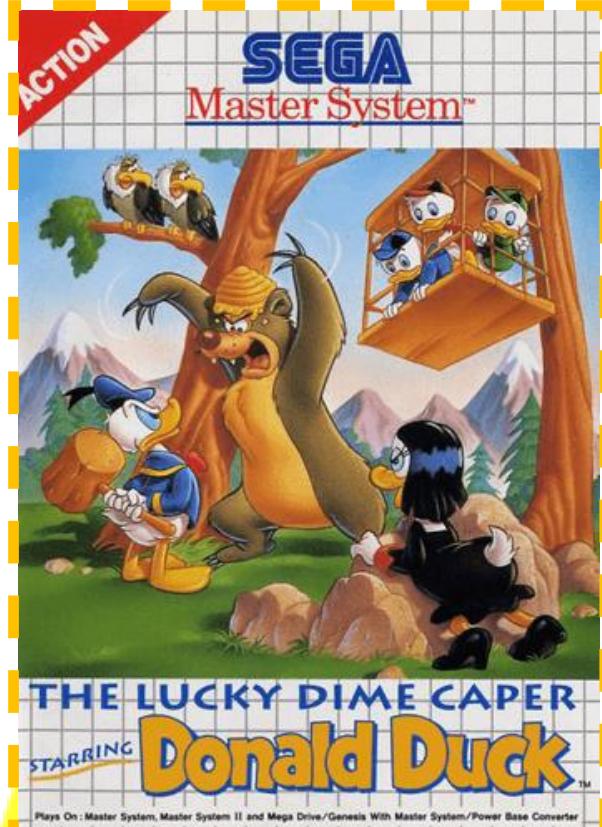
**Año:** 1991 (Europa) 1992 (Brasil)

Justo cuando Scrooge Mc Duck (Tío Gilito o Rico MacPato en español) le estaba dando a los sobrinos de Donald una propina, estos son secuestrados por la malvada Magica y sus secuaces, de manera que le toca al malhumorado Donald recorrer el mundo para salvarlos.

*The Lucky Dime Caper starring Donald Duck* es un juego de plataformas desarrollado por Sega para Master System, que fue lanzado exclusivamente en Europa y Brasil (como pasó con muchos juegos de esa consola). Posteriormente apareció una versión para Game Gear que si llegó a otras partes del mundo y aunque a primera vista parece que ambos juegos son iguales, en realidad la versión de Game Gear tiene muchos recortes y cambios que facilitan el juego, lo cual hace que la versión portátil se sienta más incompleta y sencilla. Debido a ello he preferido comentar la versión original de Master System.

### GRÁFICOS

Desde mi punto de vista, este es el punto fuerte del juego. El aspecto de Donald es fantástico, y además de tener buenas animaciones para movernos, saltar y golpear, podremos verlo enfadándose (muy típico de Donald) o sufrir en los escenarios (donde hace frío tiembla, donde hace calor sudá) así como sufrir algunas muertes bastante divertidas (quemarse o congelarse). Como suele ser habitual, los enemigos comunes son más simples y andan cortos de animaciones, aunque los jefes finales tienen un acabado bastante decente.



Los gráficos son geniales

En cuanto a los niveles, pues nos encontramos cierta variedad (al estar cada nivel situado en diferentes partes del mundo) aunque algunos de ellos tengan las temáticas típicas de los juegos de plataformas (bosque, volcán y mundo helado). También se nota que han puesto cierto esmero en contar la historia del juego, pues la introducción, el final y las ilustraciones son muy buenas.



## SONIDO

La música es alegra y animada, algunas de sus melodías representan muy bien los niveles donde suenan y son muy pegadizas, los jefes tienen un tema propio para transmitir sensación de peligro. La única pega que le veo es que hay una canción que suena en dos niveles totalmente distintos (el bosque y el polo sur) y eso queda bastante raro, sobretodo cuando descubres que existe una canción pensada para sonar en el Polo Sur, pero por algún motivo no se usó en el juego final.

Los sonidos son sencillos pero agradables, lo cual es de agradecer porque siempre escucharemos los mismos.

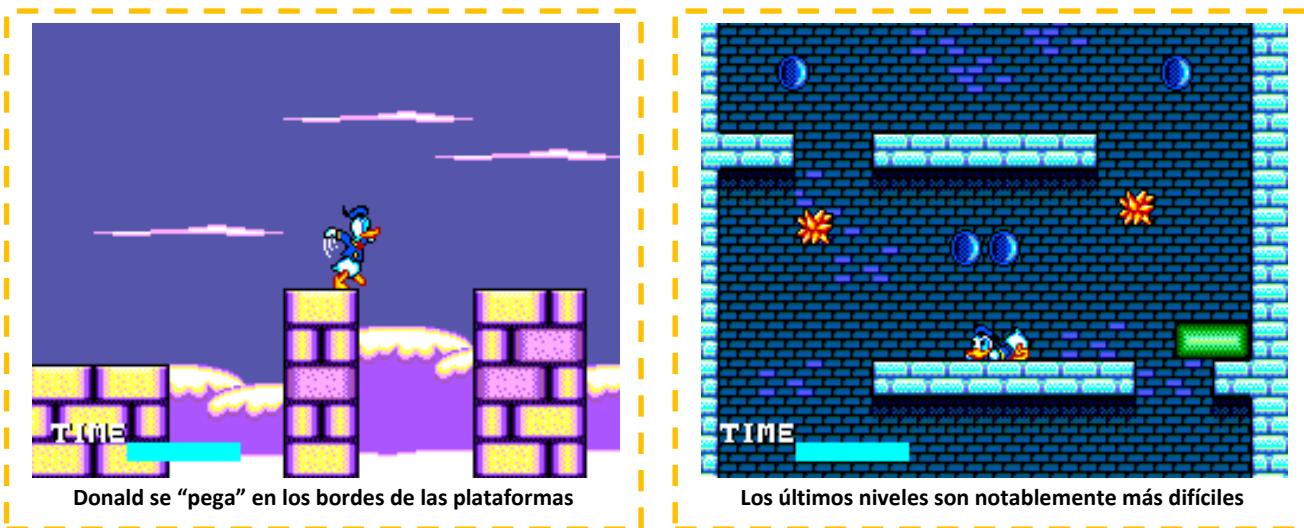
## JUGABILIDAD

Donald puede saltar y golpear, tenemos dos armas disponibles: el disco (se puede lanzar hacia adelante o arriba) y el mazo (solo pega a corta distancia pero es más fuerte) si conseguimos estrellas, nuestro ataque será mucho más rápido y eficiente y si llegamos a acumular 5, Donald ganará invulnerabilidad momentánea, pero luego las perderá (lo cual volverá a dejarnos con un ataque muy mejorable). Afortunadamente hay partes del juego donde podemos eliminar enemigos constantemente y recuperar esas estrellas (así como conseguir un arma distinta o vidas extra).

Lo primero que notaremos al iniciar la partida es que Donald es algo pesado, le cuesta empezar a moverse, su ataque no es especialmente veloz y cuando estamos en el borde de una plataforma se siente como si se hubiese pegado a ella.

Conforme vas jugando te acostumbras a ese peso y lentitud, pero hay partes en el juego donde se nos exige movernos y parar continuamente (como en la fase del volcán) y es ahí cuando te das cuenta de que debieron mejorar el movimiento de Donald. Este juego está pensado para ser jugado a 50Hz. Sin embargo, si tenéis la posibilidad de jugarlo a 60 Hz notareis cierta mejora en el control de Donald, debido al ligero aumento de velocidad general.





## DURACIÓN

El juego se compone de 7 niveles que se nos irán presentando en grupos de 3, excepto el último que aparecerá en solitario. La dificultad de los mundos no es especialmente alta, pero va subiendo progresivamente, los jefes son generalmente, muy fáciles (y prácticamente todos tienen algún truco para ser derrotados con un riesgo mínimo para Donald).

Los fallos mencionados en jugabilidad (ataque inicial es poco fiable y movimiento pesado de Donald) se suman a la fragilidad de nuestro protagonista, que perderá una vida al primer contacto con un enemigo (en caso de tener arma, perderemos el arma). De manera que pese a ser un juego asequible (y no demasiado largo) pueden haber partes concretas donde lo podemos pasar mal.



## CONCLUSIÓN

*Lucky Dime Caper Starring Donald Duck* es un juego de plataformas con unos gráficos y sonido muy buenos, su jugabilidad es aceptable, pero requiere algo de paciencia. En general creo que es un buen juego que gustará a los fans del género y a los de Disney.

Y si la versión de Master System no termina de convenceros podéis probar la de Game Gear, que tiene un desarrollo muy similar, pero con cambios jugables importantes que hacen que sea mucho más fácil.

# SPANKY'S QUEST

**Plataforma:** Super Nintendo

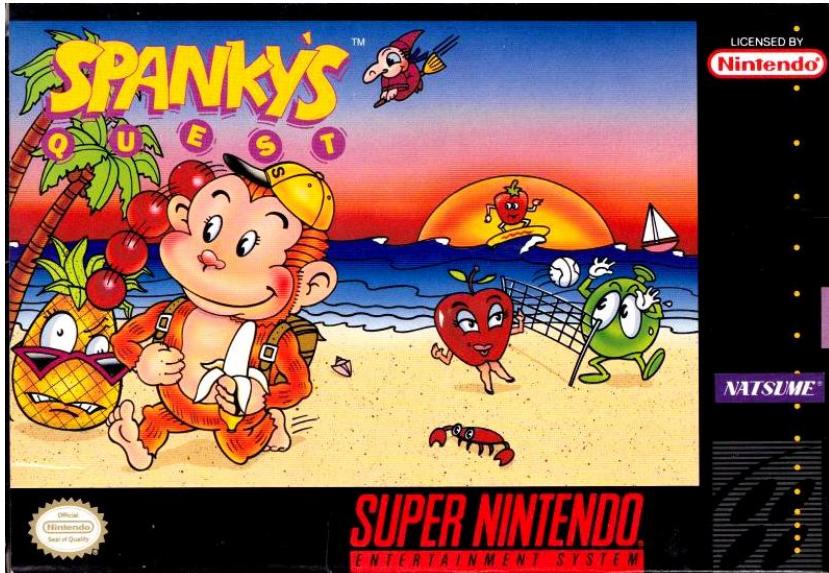
**Otros nombres:** *Hansei Zaru: Jirō-kun no Daibouken* (Japón)

**Jugadores:** 1

**Género:** Plataformas, Acción

**Desarrollado por:** Natsume

**Año:** 1991 (América y Japón) 1992 (Europa)



Spanky es un pequeño mono que iba un día caminando por el bosque, hasta que quedó atrapado en una torre por culpa de una bruja. Nosotros tendremos que sacar a Spanky de su particular carcel, que además está repleta de peligrosos enemigos.

Este juego salió a principios de la década de los 90 para Super Nintendo y también tuvo una versión para Game Boy que tiene algunos cambios curiosos (por ejemplo el diseño de Spanky es totalmente distinto).

## GRÁFICOS

Spanky tiene un diseño muy curioso y buenas animaciones, además el sprite cambia cuando conseguimos ítems (sombreros) y eso siempre es un punto a favor. Los enemigos son algo más simples, pero hay bastante variedad (aunque la mayoría de ellos son frutas). Los jefes son enormes y eso nos permitirá disfrutar de sus expresiones faciales cuando son dañados.

Los escenarios son sencillos, pero cumplen sobradamente con un juego como este, además el hecho de que cada mundo tenga su propio estilo visual le da mucha variedad, incluso el enfrentamiento final contra los jefes tiene un curioso fondo donde aparecen los jefes derrotados.



La introducción del juego es muy divertida y le da a Spanky mucha personalidad, el final no es sorprendente, pero aun así, más que correcto. Si jugáis a la versión japonesa veréis que hay algunos cambios, como que la pantalla de título sea totalmente distinta, esto se debe a que en las versiones occidentales decidieron cambiarla para añadir una ilustración que encajase con la nueva portada del juego en América y Europa.



Spanky con sombrero de copa



Cada mundo tiene un estilo visual distinto

## SONIDO

Los sonidos son correctos y satisfactorios, pero lo que realmente sobresale de este apartado son las músicas, que además de tener mucho ritmo son muy pegadizas y alegres (salvo el tema musical de los jefes, que es mucho más amenazante). Como dato curioso me gustaría comentar que en la introducción del juego (cuando Spanky es atrapado en la torre) suenan algunas notas de la mítica música que popularizó *La Pantera Rosa*.

## JUGABILIDAD

Spanky se mueve y salta con cierta lentitud, algo a lo que nos acostumbraremos rápidamente. Nuestro ataque será lanzar una burbuja (que dejará confundidos a los enemigos y puede romper algunos elementos del terreno), si presionamos el botón de ataque otra vez, la burbuja explotará y se convertirá en una pelota que dañará o matará a los enemigos que toque. Si lanzamos una burbuja y hacemos que rebote en la cabeza de Spanky, esta crecerá y se volverá más dañina, de manera que mientras más nos arriesguemos, más grande se hará la burbuja y más peligrosa será para los enemigos. La burbuja más pequeña (lila) estallará para convertirse en una pelota de béisbol, que simplemente caerá, la siguiente es la burbuja verde, que se convertirá en varias pelotas de fútbol, las cuales bajarán por la pantalla haciendo una línea entre todas, la siguiente es amarilla y al explotar liberará una pelota de voleibol que en caso de tocar a algún enemigo se multiplicará en varias creando una “zona de daño” y la última es la burbuja naranja, que explotará para convertirse en varias pelotas de baloncesto que abarcarán casi toda la pantalla, barriéndola de enemigos.



Las pelotas de fútbol atacan en línea

El hecho de que nuestro ataque dependa del número de veces que ha rebotado la burbuja sobre Spanky, significa que tendremos que ser muy cuidadosos y planear bien como eliminar a los numerosos enemigos, especialmente porque Spanky morirá al primer golpe. Durante la aventura iremos encontrando algunos ítems que nos ayudarán (sombreros) otorgándonos habilidades concretas (como que la burbuja pase de lila a naranja con un solo rebote) y además otorgarán a Spanky un punto más de resistencia (aunque claro, al ser dañado perderá el sombrero).

Nuestra misión es ir eliminando enemigos hasta conseguir las llaves necesarias para abrir la puerta que nos lleva al siguiente nivel, al principio es bastante fácil, pero conforme avanzamos nos daremos cuenta de lo rápidos que son los enemigos y lo lento que es Spanky.



## DURACIÓN

El juego consta de 6 mundos, los primeros divididos en una decena de niveles, que terminarán con un jefe final esperándonos, el último mundo consiste en enfrentar a los jefes ya derrotados y la bruja (vamos un Boss Rush) algo que no me gusta especialmente y que además sube la dificultad notablemente.

La dificultad del juego puede ser muy alta en momentos concretos, ya que Spanky muere al primer golpe y nos veremos en situaciones donde los enemigos son numerosos y más rápidos que nosotros, es un juego que hay que tomarse con cierta calma para ir avanzando. Si exploramos los niveles encontraremos atajos y habitaciones ocultas que nos llevarán a fases de bonus.

Si somos habilidosos podremos completar este juego en poco más de 1 hora, pero para llegar a ver el final tendremos que jugarlo bastante más. Afortunadamente, el juego cuenta con Passwords, así podemos ir avanzando poco a poco hasta completarlo.



## CONCLUSIÓN

*Spanky's Quest* es un juego muy divertido, pero requiere paciencia para ser disfrutado ya que el ataque de nuestro personaje tiene un componente estratégico que lo aleja de la acción o las plataformas puras.

A mí me parece muy divertido y además es un buen reto, que afortunadamente podemos completar poco a poco.



# KING OF THE MONSTERS

**Plataforma:** Neo Geo

**Jugadores:** 1 o 2

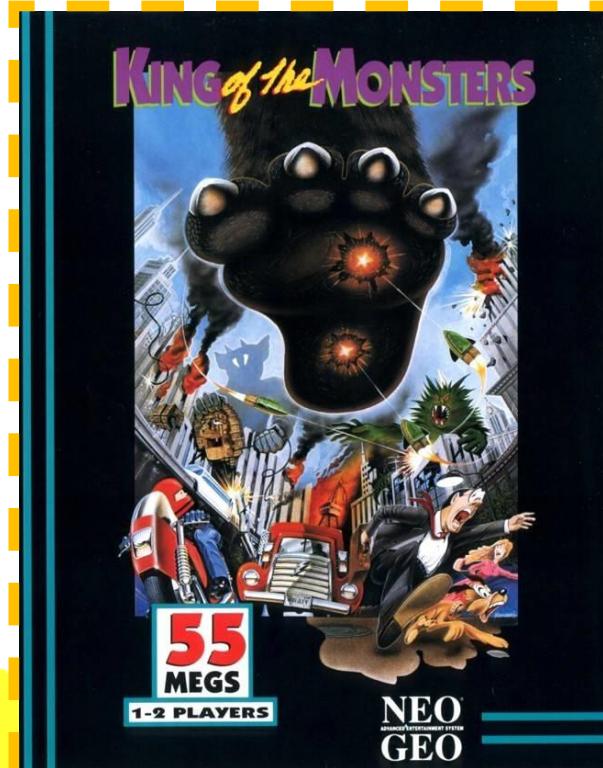
**Género:** Lucha libre

**Desarrollado por:** SNK

**Año:** 1991

En el año 1996 la Tierra se encuentra en peligro, pues un grupo de monstruos gigantes arrasan las ciudades por diversión, ante la impotente mirada de los ciudadanos que las habitan. Afortunadamente, esos monstruos tienen una fuerte rivalidad entre sí, de manera que han decidido matarse entre ellos para que solo uno pueda gobernar el planeta a su antojo.

Esa es la particular historia de *King of the Monsters*, un juego de lucha libre protagonizado por monstruos gigantes, que homenajea de manera bastante directa las películas de monstruos gigantes occidentales y japoneses.



## GRÁFICOS

Creo que este es el mejor apartado del juego. Los monstruos han tenido una suerte algo irregular (algunos parecen estar mejor trabajados que otros) pero todos se ven bien y cuentan con un número bastante alto de animaciones, moviéndose, corriendo, haciendo llaves, burlándose del rival tras lanzarlo por los aires o tratando de mantenerse en pie cuando están agotados.

La introducción del juego es bastante simple, las ilustraciones de los monstruos tienen un buen acabado y el final es sencillo, pero creo que muy efectivo (no podía acabar de otro modo).



Cuatro monstruos arrasando la ciudad mientras pelean

Sin embargo, lo que creo que tiene más mérito son las ciudades donde los monstruos se enfrentan, puede que a primera vista no parezcan gran cosa, pero lo cierto es que tienen un nivel de detalle bastante alto y además son totalmente destruibles y tienen cierta vida, ya que podemos ver vehículos (civiles y militares) moviéndose por ellas mientras nos peleamos.



Las ciudades están muy detalladas



Rocky pavoneándose tras lanzar a Woo por los aires

## SONIDO

Este apartado está mucho más cuidado de lo que parece de primeras. Cada personaje tiene un tema musical propio que encaja hasta cierto punto con él (por ejemplo el tema de Woo es una especie de cántico tribal, como si fuese de una tribu que lo adora al estilo King Kong y el tema de Astro Boy es más animado y heroico). Algunos temas transmiten una sensación de catastrofismo que encaja muy bien con la temática.

Los sonidos están bien, hay cierta contundencia en los golpes y los monstruos rugen con cierta gracia. Además hay algunas voces, como el tipo de las noticias que cuenta lo que está sucediendo.

## JUGABILIDAD

Tenemos 6 monstruosos luchadores: Geon (el típico dinosaurio al estilo Godzilla), Astro Guy (un héroe gigante imitación de Ultraman), Rocky (un enorme monstruo de piedra), Woo (un simio gigante al estilo King Kong), Beetle Mania (un escarabajo gigante) y Poison Ghost (un monstruo tóxico).

El control de los personajes es muy sencillo: tenemos un botón para correr, otro para dar patadas y otro para dar puñetazos, si apretamos a la vez los dos botones de ataque nuestro monstruo saltará y si los mantenemos apretados durante más rato, cargará su ataque especial que usará al soltar los botones.

Como es un juego de lucha libre, hay algunas cosas más que aprender, como que si nos acercamos al rival y presionamos una dirección y botón de ataque, haremos una llave de lucha libre o que podemos agarrar elementos del escenario (como tanques o aviones) para usarlos como arma o lanzar al rival contra las "cuerdas" (que en este caso son protecciones eléctricas de la ciudad). Conforme vamos haciendo llaves al rival, este irá soltando unos Power Ups, que podemos recopilar para mejorar nuestro personaje (cuando suba de nivel cambiará de color).



Astro Guy haciendo la cuenta a 3 a Geon

Para derrotar al monstruo rival tendremos que lanzarlo al suelo y luego ponernos encima y presionar el botón de ataque para que salga la cuenta hasta 3, según lo cansado que esté el rival (y estemos nosotros) este se resistirá más o menos (y lo mismo sucede cuando nos hacen la cuenta a nosotros).

Todo esto suena bastante bien, pero lo cierto es que no es tan bueno como parece:

Por ejemplo, cuando golpeamos al rival con un puñetazo o patada, este no retrocede y puede atacar automáticamente después de recibir el golpe, algo que nosotros también podemos hacer y eso se traduce a cadenas de golpes mutuos que irán bajando la vida sin aportar nada al combate.

Las llaves de lucha libre están bien, pero a veces es muy difícil saber si las estamos realizando bien o si podemos liberarnos de ellas, simplemente macharemos botones esperando que pase lo mejor.



Podemos impulsarnos usando las barreras eléctricas

El ataque especial de nuestro monstruo es llamativo, pero tremadamente ineficaz, porque es tan lento en ejecutarse que el rival siempre lo evitará. La única manera de asegurar que haga daño es lanzar al rival y entonces hacerlo lo más rápido posible antes de que se levante del suelo.

Por último la cuenta a 3 para derrotar al rival, debería ser algo intenso y se vuelve muy tedioso, ya que nunca estarás seguro si el rival se levantará o no, ya que incluso un rival con la vida totalmente vacía puede levantarse. Quizás debieron hacer como en *Saturday Night Slam Masters*, donde un luchador con la barra de vida vacía, no puede zafarse de la cuenta a 3.



La consola no nos dará un segundo de descanso



Si nos hacen la cuenta a 3 tendremos que aporrear botones

A esto hay que sumarle que la inteligencia artificial de la consola es muy pesada, ya que estará constantemente tras nosotros, nunca se alejará o irá a agarrar un arma o esperará a que vayamos nosotros a por él, siempre irá pegado a nuestro personaje, lo cual puede parecer algo bueno (acorta los combates) pero en realidad nos limita muchísimo a la hora de explorar el escenario para destruir casas o agarrar objetos que usar como arma.

Así que, en resumidas cuentas, los controles son simples y es fácil jugar, lo cual nos dará unos pocos minutos de diversión inmediata, antes de empezar a aburrirnos, algo que no desaparecerá al cambiar de personaje, ya que todos se controlan igual y hacen más o menos lo mismo.

## DURACIÓN

Nuestra misión es derrotar al resto de monstruos (incluido el mismo que controlamos nosotros) lo cual se traducirá a una serie de combates seguidos. Una partida de este juego puede durar menos de una hora, aunque esto puede variar debido a la naturaleza tan particular de los combates (y de si los rivales se resisten o no, a la cuentas a 3).

El juego ofrece 3 modos distintos: 1 jugador contra la consola, 2 jugadores contra la consola y jugador contra jugador. Esto permite darle algo más de vida al juego, ya que el modo cooperativo puede ser bastante entretenido.



Selección de monstruo



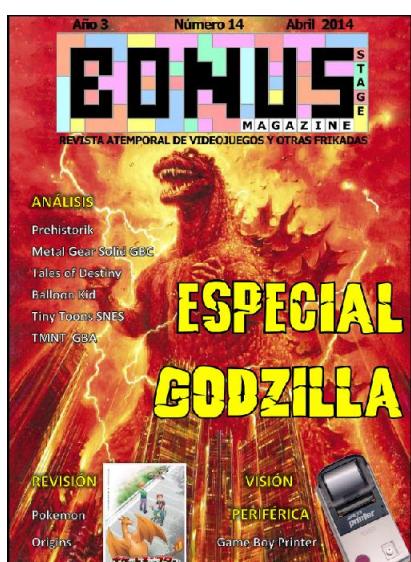
Jugar con amigos hace el juego mucho más divertido

## CONCLUSIÓN

El catálogo de Neo Geo está sobrado de grandes juegos de lucha, pero si buscamos algo de lucha libre, comprobaremos que no hay demasiadas opciones, de manera que *King of The Monsters* puede sobresalir ligeramente en ese sentido.

Aun así, hay que admitir que este juego es divertido para jugar un par de combates, pero a partir de ahí, puede hacerse muy soso y repetitivo debido a la simplicidad jugable y la nula diferencia entre personajes. Si jugáis con amigos o si sois fanáticos del género de los monstruos gigantes, os durará algo más.

Skullo

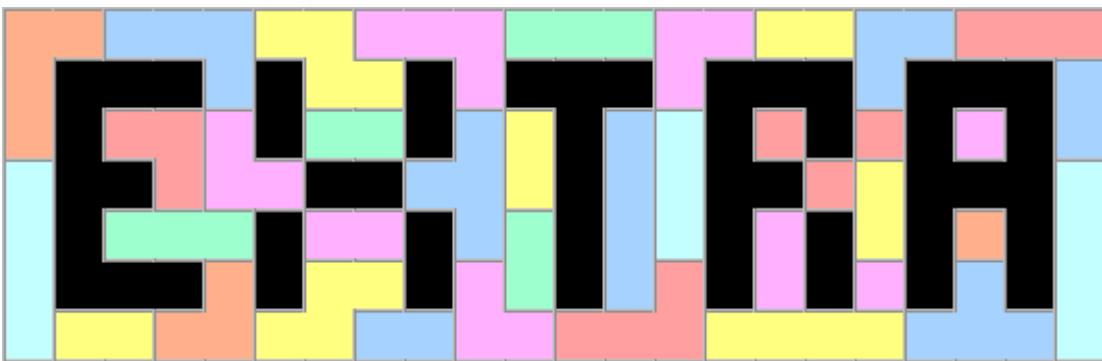


SI TE GUSTAN  
LOS MONSTRUOS  
GIGANTES NO TE  
PIERDAS EL

ESPECIAL  
GODZILLA



# ¡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)



# TOKI

## Going Ape Spit

**Plataforma:** Mega Drive

**Otros nombres:** *JuJu Densetsu* (Japón)

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Disparos, Plataformas

**Desarrollado por:** Sega

**Año:** 1992

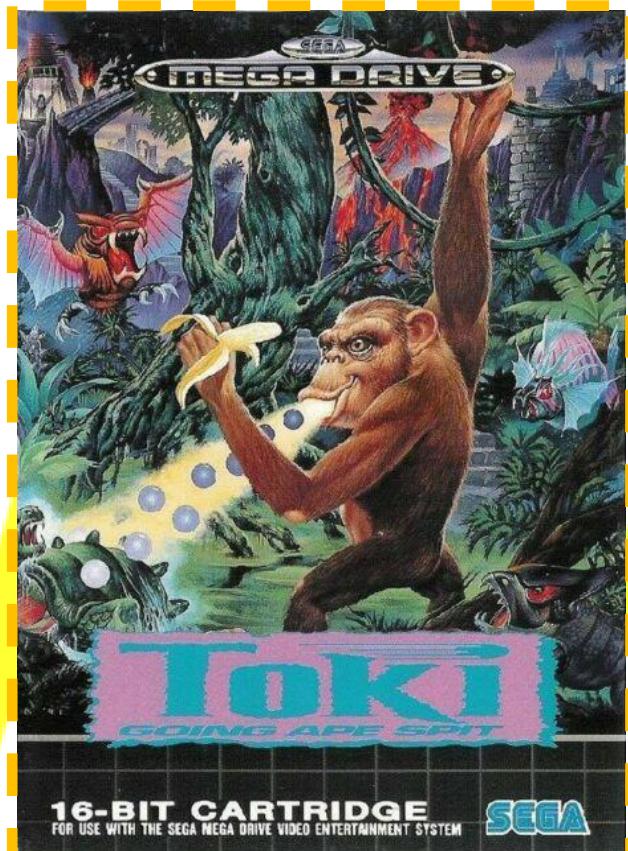
*Toki* es un juego de disparos y plataformas que apareció en arcade en 1989, tuvo cierta fama y unos años más tarde se lanzó para otras plataformas como NES, Atari Lynx, Amiga, Commodore 64 o Mega Drive/Genesis.

La mayoría de esos ports intentaron ser calcos del arcade, pero con las restricciones de la máquina en la cual se jugaban, algunos de ellos cambiaron ciertos elementos del juego (como aumentar la resistencia de Toki en la versión de NES) y uno de ellos apostó por hacer una versión distinta, con nuevos niveles y cambios notables en el desarrollo de los existentes, esa versión fue la de Mega Drive/Genesis, que es la que comentaré a continuación.

La historia de *Toki* es la clásica de los videojuegos, nuestro protagonista está con su novia tranquilamente hasta que el malvado hechicero de turno, la secuestra y (aquí viene lo interesante) convierte al musculoso Toki en un mono cabezón que puede disparar por la boca.

### GRÁFICOS

Nuestro personaje se ve genial, se respeta el aspecto original del arcade, con su enorme cabezota y sus divertidas animaciones al disparar o andar. Lamentablemente, las animaciones en general no son gran cosa y en este juego se pierde el mítico complemento visual que ofrecía el casco de fútbol americano. Los enemigos están menos trabajados, pero aun así son interesantes y los jefes siguen teniendo un tamaño intimidante y un aspecto original.



Toki es gracioso y los fondos están muy bien

Los escenarios encajan con la temática (selvas, cuevas...) y se ven muy bien, además tienen algunos fondos interesantes con diferentes planos de scroll y añadidos curiosos como deformaciones o destellos.

La introducción y el final del juego nos muestran la transformación en simio de Toki y posteriormente el reencuentro con su amada y el regreso del protagonista a su forma original, creo que es más que suficiente.



Nivel bajo el agua



Introducción del juego

## SONIDO

El apartado sonoro es bastante flojo en líneas generales. Los sonidos son correctos, y la música está bien, pero se repite constantemente y llega a aburrir ya que solo descansaremos de ella en momentos puntuales (como las partes acuáticas), aunque en la mayoría de ocasiones quedará tapada por el constante sonido de los disparos de Toki.

## JUGABILIDAD

Toki puede saltar y disparar hacia varias direcciones y con eso nos tendremos que apañar para sobrevivir. Afortunadamente nuestro disparo se puede mejorar con ítems, que nos otorgarán un ataque más fuerte o de mayor rango, o incluso un disparo que rebota (y que juraría que es un añadido nuevo para esta versión, porque no me suena haberlo visto en el arcade). También podemos encontrar ítems no relacionados con el disparo, como las zapatillas (que aumentarán nuestra agilidad) o la estrella, que nos dará invicibilidad temporal y que sustituye (más o menos) al mítico casco que podía usar Toki en las otras versiones.

Toki puede disparar con cierta velocidad, pero en líneas generales es un personaje muy lento al desplazarse y saltar. Esto podría parecer malo, pero en realidad no lo es tanto porque el desarrollo del juego nos obliga a detenernos igualmente, ya que nuestro personaje muere al primer golpe y hay muchos momentos con saltos a ciegas, donde lo recomendable es dejar de movernos y presionar abajo o arriba para ver hacia donde nos dirigimos. En los niveles de hielo, Toki resbalará al caminar, esto puede parecer bueno de primeras (nos moveremos más rápido), pero se vuelve odioso cuando llegamos a las zonas de plataformas.



Uno de los disparos especiales



Las zapatillas nos darán más agilidad

## DURACIÓN

Tenemos 9 mundos para superar, cada uno dividido en varias fases donde tenemos que buscar la salida y un jefe esperándonos al final.

Superar este juego no es tarea fácil, porque la dificultad general es alta y aumenta con cosas como la fragilidad de Toki, el hecho de que algunos escenarios tengan momentos donde no sabemos exactamente por donde continuar y haya saltos a ciegas, de manera que veremos que avanzamos muy poco a poco en el juego, y hasta que no lo memoricemos no podremos forzados completar la historia. Cuando estemos realmente preparados podremos completar este juego en poco más de una hora.

Afortunadamente podemos hacer el juego más fácil o difícil gracias a sus opciones, donde se nos permite aumentar la dificultad y modificar las vidas de Toki. También existe un modo a dos jugadores, pero lamentablemente es por turnos, de manera que no variará demasiado el juego.



Muchos enemigos también serán simios



El primer jefe del juego

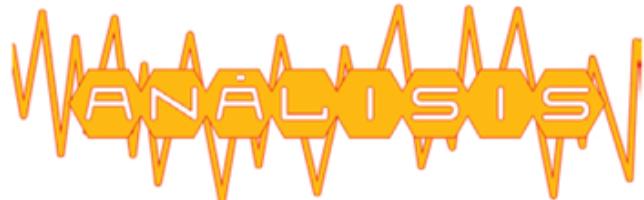


Disparo múltiple



Toki explorando la jungla

Skullo



## SOCcer BRAWL

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

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Deportes (Fútbol)

**Desarrollado por:** SNK

**Año:** 1992 (Neo Geo) 1995-1996 (Neo Geo CD)

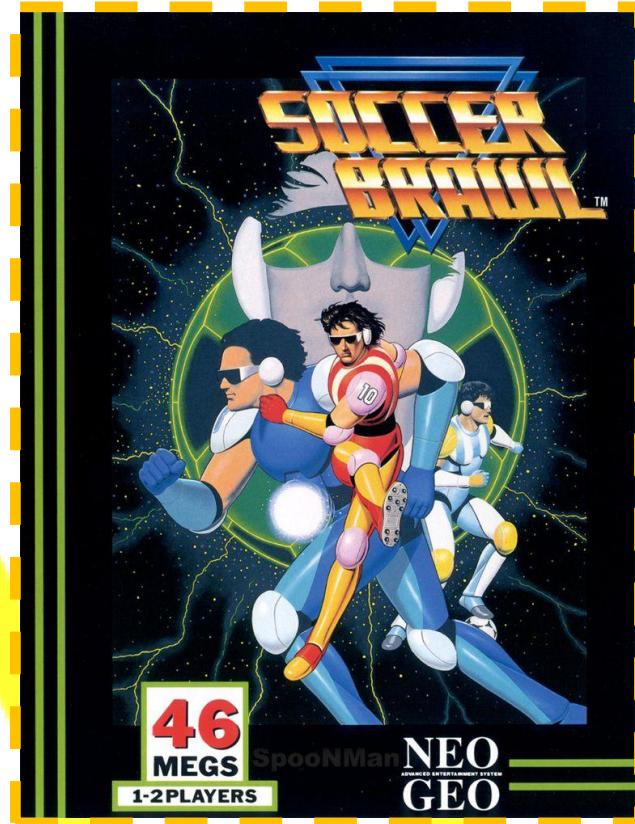
Neo Geo tiene bastantes juegos deportivos, la mayoría de ellos con una fuerte jugabilidad arcade que se impone sobre cualquier estilo complicado o realista. Uno de los juegos que mejor representa eso es *Soccer Brawl*, donde un montón de robots competirán en partidos de fútbol con escasas reglas y donde es habitual ver a un jugador disparar un rayo laser a otro y dejarlo frito.

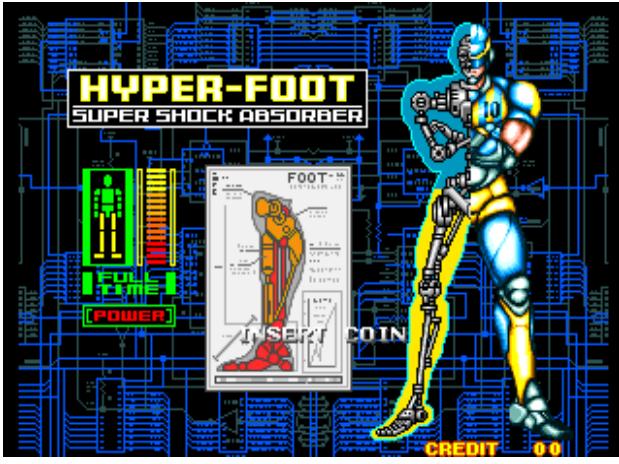
Este juego apareció para Arcade en 1992 y posteriormente se lanzó para Neo Geo y Neo Geo CD.

### GRÁFICOS

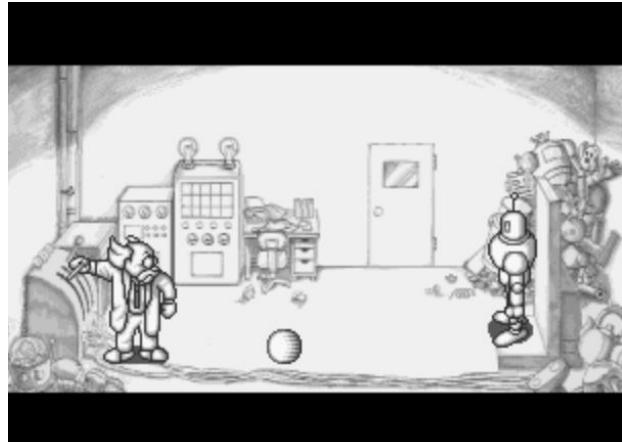
La introducción del juego nos enseña a los robots que competirán en los partidos y durante la media parte veremos unas animaciones en blanco y negro que nos enseña cómo se construyeron esos robots en clave de humor. Las ilustraciones de los equipos al ganar están bien y cuando marcamos un gol, aparecen dos chicas guapas con el marcador, pero siempre son las mismas (podrían haber hecho una para cada país o mejor aún, poner unos cuantos hinchas gritando). Los campos son escasos, pero al menos se diferencian estéticamente.

Respecto a los jugadores, pues todos los equipos son iguales (como es habitual en estos juegos), el portero es más grandote, el capitán tiene una coleta para diferenciarlo y el resto de jugadores son iguales entre sí. El aspecto que tienen es bastante bueno y sus animaciones de ataque y chute son más que correctas, incluso veremos que echan humo si han sufrido mucho daño. Sin embargo, creo que debieron diferenciar más los colores de los equipos, pues hay algunos que son demasiado parecidos entre sí, y en mitad del barullo que sucede en cada partido, a veces cuesta diferenciarlos.





Introducción del juego



Animaciones graciosas entre parte y parte

## SONIDO

La música es rápida y sencilla, pero no creo que sea demasiado memorable. Los sonidos están bastante bien, incluso hay algunas voces en momentos concretos. En general este apartado es bastante correcto, sin ningún alarde.

## JUGABILIDAD

El control es sencillo, ya que solo se usan dos botones. Si tenemos el balón podemos pasar y chutar, si mantenemos el botón de chutar saldrá un chute más fuerte (el capitán hará un super chute). Si no tenemos el balón podemos hacer segadas o disparar al enemigo (apretando el botón para cargar la barra) si apretamos un botón y después el otro podemos cargar con el hombro.



¿Parará el portero este chute fuerte?

En estos partidos no hay casi normas, no hay faltas, ni manos, ni nada por el estilo, el juego solo se para si hay gol o si la pelota sale fuera del campo (y en caso que la pelota salga, pero rebote y vuelva a entrar, seguiremos jugando sin detener el juego). Si el partido acaba empatado, se resolverá con penaltis.

Sus controles son fáciles de aprender, lo cual hace que sea muy rápido y divertido ponerse a jugar, sin embargo también es un juego bastante caótico y en ocasiones incluso injusto.



Súper chute del capitán



Nos intentan robar la pelota

## DURACIÓN

Superar a todos los equipos nos puede llevar una media hora, pero dependerá a partes iguales entre nuestra habilidad y la suerte, ya que la consola parece ser muy aleatoria en cuanto a dificultad, a veces es intratable y otras es bastante dócil. Conseguir marcar gol, depende básicamente de buscar tretas concretas (como provocar que la pelota rebote en el portero y rematar con otro jugador) pero de nuevo, a veces estas no parecen funcionar del todo.

El juego nos permite elegir nivel de dificultad (para adaptarlo mejor a nosotros) y la duración de cada parte. Así que es ideal para partidas rápidas, aunque la verdadera salsa de este juego es jugar contra otra persona, ya que es muchísimo más divertido.



Equipos disponibles



Terminando el partido con penaltis



Menú principal

## CONCLUSIÓN

*Soccer Brawl* es un juego muy divertido para jugar contra un amigo, o para echar alguna partida corta de vez en cuando. Sin embargo, como juego de fútbol en sí no puede competir contra otros grandes de Neo Geo, como los *Super Side Kicks*.

Skullo

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

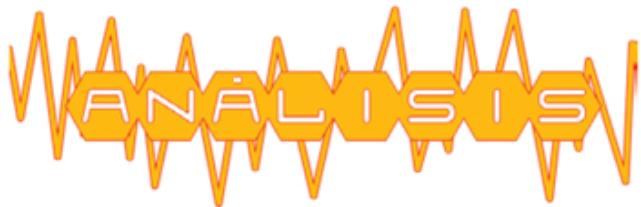


NÚMERO 05  
ESPECIAL FATAL FURY



NÚMERO 12  
ESPECIAL KOF





# PRIMAL RAGE

**Plataforma:** Arcade

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Lucha

**Desarrollado por:** Atari Games

**Año:** 1994

Un meteorito impactó contra la Tierra, provocando catástrofes naturales que arrasaron con la civilización, lo cual provocó que los humanos se vieran forzados a volver a las cuevas y cazar para sobrevivir. El cambio en la Tierra (ahora llamada Urth) también trajo consigo la aparición de monstruos gigantes que pelearán por el control del planeta.

*Primal Rage* apareció en 1994 en máquinas recreativas donde llamó la atención rápidamente debido al enorme tamaño de la primera versión de su recreativa y a su mezcla entre juego de lucha con dinosaurios animados en stop-motion (al estilo *Clayfighter* o las películas antiguas). Tras la primera versión apareció una segunda que mejoró el juego añadiéndole más ataques especiales y nuevos golpes finales. También se preparó una tercera y última versión donde se incluiría un jefe final (Necrosan), pero se canceló antes de su finalización.

Tras este juego aparecieron versiones para casi todas las consolas del momento, con resultados muy variables, ya que además de las diferencias técnicas entre unas y otras, ni siquiera se basaron en la misma versión del arcade (de manera que algunas versiones tienen más ataques especiales y golpes finales que otras). Ninguna de esas versiones llegó a rozar la grandeza del original de arcade, que es el que voy a comentar a continuación.

## GRÁFICOS

Quizás es porque me encantan los dinosaurios y los monstruos y que además soy fan del stop-motion, pero creo que los gráficos de este juego son muy buenos. Los sprites de los monstruos tienen algunas animaciones muy suaves (y otras bastante toscas) pero en general se mueven muy bien.

La sangre está bastante bien resuelta, quedando menos exagerada que en otros juegos de su misma época (como *Ultimate Mortal Kombat 3*).



Chaos acercándose a Diablo

Los escenarios son bastante variados (cuevas, zonas heladas, volcanes, ruinas de la civilización humana) y en la mayoría de los casos son correctos y hasta incluyen detalles interesantes (como los edificios derruidos y el movimiento del agua) pero en otros se han tomado decisiones que los afean ligeramente (el de Talon es excesivamente claro en comparación con el resto).

El gusto por el detalle puede verse en algunos elementos secundarios como que los humanos se arrodillen ante tu luchador después de que termines un combo o que en la pantalla de Game Over te animen a seguir luchando. Las ilustraciones del juego también se ven geniales y el hecho de que las barras de vida y aguante representen al corazón y el cerebro también es muy divertido (sobre todo porque si nos queda poca vida el corazón late más deprisa y al perder el combate explota manchando la pantalla de sangre).

Sin embargo hay un par de cosas que afean el juego, la primera es la repetición de sprites entre luchadores diferentes (Blizzard-Chaos, Sauron-Diablo) esto es algo común en los juegos de lucha (como demuestran Ryu-Ken-Akuma o los ninjas de *Mortal Kombat*) pero sigue sin gustarme, especialmente en juego con tan pocos personajes. Es cierto que se han esforzado por diferenciarlos jugablemente (tienen golpes y ataques especiales totalmente distintos) y hasta les han cambiado el tamaño para que no sean exactamente iguales (Chaos y Diablo son más pequeños que Blizzard y Sauron). La segunda cosa que emborrona el apartado visual es un bug que hace que algunas veces los personajes floten en el aire cuando se caen al suelo (y se levanten estando en el aire). Este fallo no parece afectar jugablemente (ya que no podemos pegar a los personajes mientras se levantan del suelo) pero afea mucho el combate.



Ha explotado el corazón de Sauron, toca rematarlo



El escenario de Talon es demasiado claro



Introducción del juego

## SONIDO

El sonido de los huesos crujiendo ante algunos golpes (o cuando nos comemos a un humano), los rugidos de los monstruos, los ataques especiales y los golpes físicos son muy gratificantes y aumentan la sensación de brutalidad. La música varía entre guitarrera (con algún que otro tributo a *Deep Purple*) y temas algo siniestros con cánticos.

En general el apartado sonoro de este juego es muy competente y encaja perfectamente con lo que vemos en pantalla.

## JUGABILIDAD

Cada personaje tiene dos botones de patada y dos de puñetazo, si presionamos ambos a la vez harán un tercer golpe de patada o puñetazo más fuerte. Nos cubrimos presionando hacia atrás y disponemos de varios tipos de salto (el normal, el alto y el pequeño).

Al igual que otros juegos de la época, *Primal Rage* hace bastante hincapié en los combos para poder obtener ventaja durante la partida, aunque es cierto que sus golpes fuertes son igual de efectivos, encontrar el equilibrio entre ambos es vital para prosperar en este juego. La buena noticia es que los combos son bastante flexibles y parecen más complicados de lo que realmente son, la mala noticia es que los comandos para hacer los ataques especiales están invertidos con lo que normalmente suele ser en esta clase de juegos, tal y como explicaré a continuación.

Normalmente, para hacer un ataque especial se suelen marcar las direcciones (por ejemplo, abajo-adelante) y luego se finaliza el comando con un botón de ataque, pero en *Primal Rage* se hace al revés: primero presionamos el botón (o los botones) y sin soltarlo hacemos el movimiento con las direcciones. Esto no es difícil de hacer, pero la costumbre de hacerlo al revés nos puede traicionar bastante.



Blizzard ha congelado a Armadon



Vertigo probando las afiladas garras de Talon

Tengo entendido que en las últimas versiones de Arcade se podían hacer los ataques especiales de ambas maneras (algo que se llevó a algunas versiones de consola como la de Super Nintendo) pero en todas las que yo he jugado, solo se pueden hacer los comandos "invertidos".

Es una pena que no dejasen los comandos especiales de la manera habitual porque hace que empezar a jugar a este juego sea más complicado de lo necesario. Entiendo que los Fatalities sean extraños y complicados de hacer, pero no veo el motivo para hacer que los ataques especiales (o incluso comerse un humano) tengan comandos invertidos y complejos.



Sauron volando por los aires



Nivel de bonus ja comer humanos!

## DURACIÓN

Solo hay 7 personajes disponibles, lo cual nos da una de las plantillas más cortas que he visto en los juegos de este género. Inicialmente iban a ser 9 personajes, pero Necrosan y Slashfang no se terminaron a tiempo y se reservaron para el cancelado *Primal Rage 2*. Por otro lado, cada personaje cuenta con un número de ataques especiales muy elevado (entre 7 y 10) y 2 o 3 Fatalities. Además aprender los combos y combinarlos con los ataques especiales nos puede llevar bastante tiempo.

La dificultad de este juego es algo elevada y el combate final es durísimo (tenemos que derrotar a los otros luchadores uno detrás de otro) y solo podremos afrontarlo con garantías si dominamos nuestro personaje (y nos hemos comido muchos humanos en el bonus que hay antes de él).

Tal y como sucede con muchos juegos de lucha, en cuanto lo hayáis completado con los personajes que más os gusten puede que *Primal Rage* quede olvidado, salvo que encontréis a alguien contra quien jugar.

## CONCLUSIÓN

*Primal Rage* tuvo su momento de fama (principalmente por su impacto visual) pero enseguida fue catalogado por mucha gente como un pésimo juego de lucha, algo con lo que no estoy de acuerdo. Jugablemente es bastante profundo y sus combos son divertidos de aprender.

Es cierto que sus controles “invertidos” requieren de un aprendizaje (que se podrían haber ahorrado) y también es verdad que la plantilla de luchadores es muy corta, pero cada uno de ellos tiene el doble o triple de ataques especiales de lo que se vería par aquel entonces en otros juegos más populares. Puede que este juego no esté a la altura de los grandes, pero no creo que sea un mal juego de lucha.

Skullo

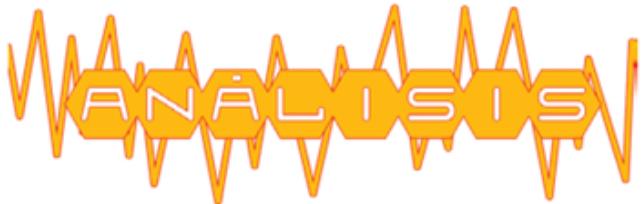


La plantilla de luchadores es excesivamente corta



Vertigo ha eliminado al resto de luchadores





# RAMPAGE WORLD TOUR

**Plataforma:** Arcade

**Jugadores:** 1 a 3

**Género:** Acción

**Desarrollado por:** Game Refuge Inc

**Año:** 1997

Once años después del debut de *Rampage* en arcades, apareció su secuela, *Rampage World Tour*, donde Lizzie, Ralph y George han decidido arrasar todos los laboratorios de Scumlabs para evitar que en el futuro haya mutaciones como las que ellos sufrieron.

Este juego apareció para Arcade en 1997, pero también tuvo versión para Windows, Sega Saturn, PlayStation, Nintendo 64 y una adaptación bastante recortada para Game Boy Color, también ha sido incluido en algunos recopilatorios y como extra en el juego *Rampage Total Destruction*.

## GRÁFICOS

El aspecto general del juego tiene un toque colorido y paródico que dota de mucha personalidad a los monstruos principales, que además tienen animaciones muy graciosas (como cuando mueven los brazos para “volar”, cuando se queman o se caen o cuando recibimos un castigo divino por comernos a las monjas). Los enemigos son muy variados (aviones, tanques, OVNIS, militares...) y los diferentes humanos que serán víctimas de nuestros monstruos, también tienen momentos graciosos. Las ciudades tienen elementos comunes que se repetirán bastante, pero también hay muchos otros que van cambiando, tratando de dar personalidad a los diferentes países, de manera que en líneas generales, los niveles aportan cierta variedad.

La doctora Elizabeth Veronica aparecerá de tanto en tanto durante el juego y en el final (que fue ligeramente censurado en PlayStation, Sega Saturn y Nintendo 64), han intentado darle un toque cómico y sexy al mismo tiempo, que encaja bastante bien con el tono humorístico del juego, también veremos al presidente de Scumlabs, que tiene un aspecto mucho más desagradable.



¡George, Ralph y Lizzie han vuelto!



El presidente de Scumlabs



La doctora Elizabeth Veronica

## SONIDO

La música de fondo es animada y acompañará muy bien la destrucción, aunque queda en segundo plano porque lo que más destaca son los sonidos, ya que durante la partida escucharemos de manera constante gritos, explosiones, disparos, rugidos, alarmas y el crujir de los edificios al desplomarse tras sufrir daños. La variedad es alta, pero aun así se repiten inevitablemente.

Hay escenas entre niveles donde veremos y escucharemos al presidente de Scumlabs o la doctora, que irán siguiendo el avance de los imparables monstruos que ha creado su laboratorio. Estas escenas están bien, porque aportarán cierta paz al constante bombardeo de sonidos que suponen los niveles.

## JUGABILIDAD

Cada personaje puede saltar y atacar (con puñetazos o patadas), agarrarse a edificios, golpearlos con su puño (y atrapar objetos o personas para comer) o sacudirlos a base de patadas, todos los personajes se controlan igual, pero si encontramos el ítem adecuado, nuestro monstruo mutará durante un rato en uno distinto llamado VERN que puede volar y disparar bolas de fuego.

Una de las novedades de este juego es que durante nuestra partida encontraremos una bandera que representará diferentes países y que podemos golpear para variar el itinerario de nuestros monstruos, esto es necesario para encontrar y destruir todos los laboratorios, que es nuestro objetivo final.

El control es bastante sencillo, en unos minutos ya sabremos hacer de todo, aunque puede ser un poco tedioso agarrarse o bajarse de edificios en situaciones concretas, lo cual le quita mucha agilidad. Si participa más de un jugador la diversión aumentará, pero también veremos cómo los monstruos colisionan y se golpean entre sí.



Los monstruos viajando por el mundo



Si saltamos varias veces nuestro monstruo "volará"



George perdiendo el equilibrio y a punto de caer



Destrucción y peleas de monstruos

## DURACIÓN

Este juego tiene más de cien niveles, lo cual es una exageración teniendo en cuenta que la búsqueda de los laboratorios y destrucción de todas las ciudades y enemigos se puede hacer extremadamente repetitiva para algunos jugadores.

Evitar la muerte es algo complicado, ya que estaremos expuestos a mucho fuego enemigo y otros peligros, y no siempre podremos contrarrestar el daño, con comida y humanos. Jugar con amigos es una gran manera de paliar ligeramente la dificultad y repetición, aunque también se añade el peligro de los monstruos se peguen entre sí.

Si la destrucción no os aburre, este juego os puede durar mucho.



La parte final del juego sucede en la Luna



George y Lizzie a punto de entrar en acción

## CONCLUSIÓN

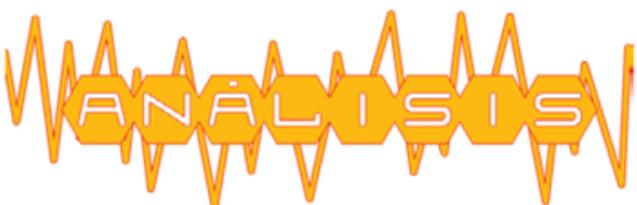
*Rampage World Tour* es un juego entretenido y divertido durante la primera media hora, pero tras ese rato puede hacerse muy largo y repetitivo, sobretodo si jugáis solos.

Los fans del juego original pueden ser los que más lo disfrutan, ya que en mi opinión este juego lo mejora notablemente.

Skullo



Pantalla de título



# PREHISTORIC ISLE 2

**Plataforma:** Arcade

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Disparos

**Desarrollado por:** Yumekobo, Saurus

**Año:** 1999

En el número 35 de esta revista comenté el juego de arcade *Prehistoric Isle in 1930*, lanzado en 1989, donde dos aviones descubren una parte del mundo donde todavía habitan gigantescas criaturas prehistóricas.

Una década más tarde apareció su secuela, llamada simplemente *Prehistoric Isle 2*, donde los dinosaurios han llegado a las ciudades del mundo y han arrasado con todo, de manera que la supervivencia de la especie queda en manos de unos valientes pilotos de helicópteros.

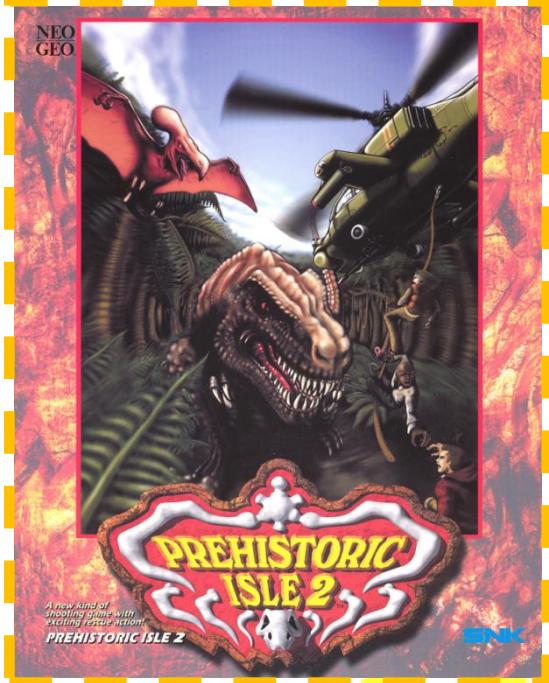
## GRÁFICOS

La introducción nos muestra a los dinosaurios y los helicópteros que los van a combatir con un estilo visual que intenta parecer tridimensional, con un estilo de gráficos prerenderizados, que es el que veremos durante todo el juego y aunque hay momentos espectaculares, he de admitir que habría preferido un estilo visual más clásico.

Dejando de lado las preferencias visuales, hay que admitir que el salto gráfico con su primera parte es abismal y que el nivel de detalle que tiene este juego es increíble. Los escenarios están sobrecargados de detalles (de hecho, en ocasiones costará diferenciar si algunos elementos son de decoración o están en primer plano) y tratan de ser variados (una ciudad, una zona montañosa, un pantano, un volcán...).

Los enemigos tremadamente numerosos y llamativos y aunque es cierto que los más comunes se repiten bastante, hay cierta variedad, además como todos pueden disparar bolas de colores (o cualquier ataque equivalente) la pantalla será un auténtico “Bullet Hell” donde apenas tendremos espacio para evitar los disparos enemigos, afortunadamente nuestros helicópteros también pueden soltar una ráfaga de disparos contundente y llamativa.

En cuanto a los jefes de nivel, pues son algo más grandes que los comunes, pero tampoco son especialmente llamativos, salvo el jefe final que es enorme y con sus disparos provocará un auténtico espectáculo visual de colores, letal para el jugador.



Helicópteros contra dinosaurio

También hay que agradecer otros detalles, como que podamos salvar a humanos y que estos vayan agarrados a una cuerda que cuelga de nuestro helicóptero o que podamos ver el retrato de los diferentes pilotos que podemos elegir.



Introducción del juego



Retrato de los pilotos de helicóptero

## SONIDO

La música es épica y catastrofista, encaja muy bien con un mundo devastado como el que veremos, aunque queda bastante tapada por el constante sonido de los disparos, que es bastante aceptable y no cansa pese a repetirse durante la partida, el resto de sonidos son correctos.

## JUGABILIDAD

El control de nuestro helicóptero es muy sencillo, ya que se usa un botón para disparar y otro para usar la bomba (el típico ataque fuerte que está limitado), podemos elegir entre dos tipos de helicópteros, cada uno con sus propios ataques. Conforme vayamos eliminando enemigos podremos conseguir ítems que nos potenciarán el disparo, nos otorgarán más bombas o eliminarán a los enemigos de la pantalla.

Nuestra misión es recorrer el escenario eliminando todo bicho vivo y de vez en cuando tendremos que salvar algunos supervivientes humanos o proteger a algún transporte de humanos que sufre el ataque de los enemigos.

Los controles son sencillos y fiables, pero hay que admitir que en ocasiones parece imposible evitar todo el fuego enemigo.



Llevaremos a los humanos salvados con una cuerda



Defendiendo el transporte de humanos de los enemigos



Uno de los jefes que nos encontraremos



Podemos mejorar nuestro disparo de manera notable

## DURACIÓN

En total hay 6 fases que podremos completar en poco más de media hora. Sin embargo, lograr tal hazaña requerirá que juguemos bastante ya que la dificultad es muy alta y los enemigos no dejan de atacar hasta llenar la pantalla de disparos y con que nos toque uno de ellos, perderemos una vida, aunque el poder continuar todas las veces que queramos nos permitirá seguir jugando y disfrutar de la totalidad del juego.

La rejugabilidad del título puede depender de que queramos superar nuestro récord o tengamos a algún amigo con quien jugar.



El jefe final es un espectáculo visual

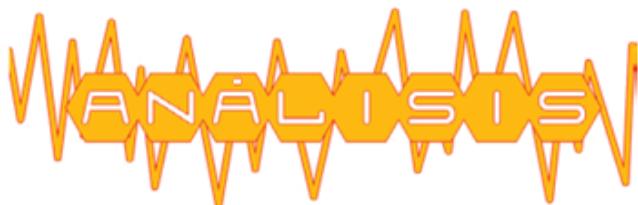


A dos jugadores siempre es mejor

## CONCLUSIÓN

*Prehistoric Isle 2* es un gran juego de disparos, su temática es muy particular y lo diferencia de muchos otros juegos de su género, pero su dificultad puede echar para atrás a los menos curtidos en esta clase de juegos.

Es muy recomendable para los amantes de su primera parte y para todos aquellos que disfrutén de un juego de disparos, donde los enemigos tienen una potencia de fuego igual o superior al jugador.



GAME BOY  
Color

# SUPER ROBOT PINBALL

**Plataforma:** Game Boy Color (exclusivo)

**Jugadores:** 1

**Género:** Pinball

**Desarrollado por:** Jupiter, Media Factory

**Año:** 2001 (Japón)

En el número 37 de esta revista comenté *Pokémon Pinball* para Game Boy Color, un juego muy entretenido e ideal para partidas cortas, gracias a su mecánica centrada en colecciónar Pokémons, de hecho creo que es tan bueno que incluso si no te gustan los Pokémons, tiene su encanto.

Sin embargo, puedo entender que haya jugadores que prefieran algo similar pero con otra temática y es ahí donde entra *Super Robot Pinball* de Game Boy Color, un juego muy similar a *Pokemon Pinball*, pero centrado en robots provenientes de diferentes animes y mangas como Mazinger Z, Evangelion o la extensa saga Mobile Suit Gundam. Este juego es un spinoff de la saga *Super Robot Taisen*, que está formada por un montón de juegos de estrategia, que lamentablemente se suelen quedar como juegos exclusivos de Japón, al igual que sucede con su saga hermana *Compañía Hero* (a la cual ya le dediqué un extenso especial en el número 38).

## GRÁFICOS

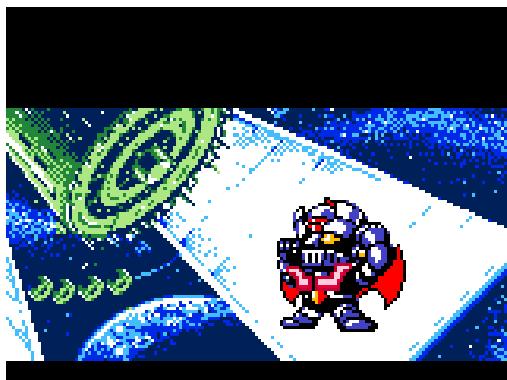
Para ser un juego de Pinball, se han esmerado mucho en este apartado. Las mesas de juego están bien, son coloridas y claras para que no nos confundamos, además están llenas de detallitos (como que Boss Borot salte para evitar que perdamos la bola entre las palas o que los bumpers sean cabezas de enemigos).

Los personajes están representados en el clásico estilo cabezón que casi siempre han tenido en la saga *Super Robot Taisen*, son perfectamente reconocibles y tienen algunas animaciones graciosas cuando se enfrentan a los jefes, e incluso geniales ilustraciones a pantalla completa. Si vamos al listado de personajes que hay en el menú principal podemos ver sus animaciones (y la de los jefes) cuantas veces queramos.

En general, el juego está muy trabajado en este apartado, incluso se esmeraron por hacer una genial animación que muestra como la bola llega al tablero.



Boss Borot evitando que perdamos una bola



これぞとどめだ! ブレストファイア!

Ilustración de Mazinger Z



Eva 01 contra el jefe

## SONIDO

Los sonidos son correctos, pero la banda sonora es sinceramente increíble, ya que está formada por los temas musicales de los robots que aparecen en el juego. Esto significa que podremos escuchar la versión Game Boy Color de temas como el de Mazinger Z o Evangelion entre muchos otros.

## JUGABILIDAD

Los controles son muy básicos, ya que solo podemos mover las palas y hacer temblar la pantalla (por si se queda la bola atascada).

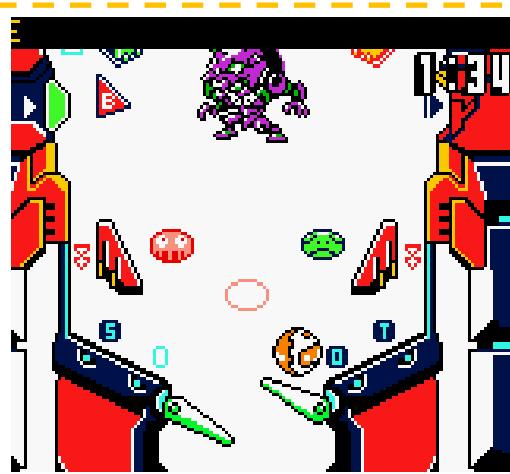
Cuando vamos a empezar a jugar veremos que nuestra bola (que es como una nave espacial) aparece en pantalla como si fuese un juego de carreras (con un semáforo encima) si apretamos el botón justo cuando el semáforo esté en verde, la bola saldrá disparada con más fuerza. Durante la partida también podemos acceder a una tragaperras que nos afectará según el resultado que salga.

La gracia de este juego es que mientras vayamos jugando, nuestra bola irá mejorando y conforme más cosas destruyamos (o requisitos cumplamos) se nos presentará al jefe de ese momento, entonces se abrirá un camino nuevo a la izquierda de la mesa (donde pone SCRAMBLE), y si colamos la bola por ahí nos dejarán elegir entre un puñado de robots, tras hacerlo volveremos a la mesa de pinball y veremos un nuevo camino (donde pone ENEMY) al cual tenemos que entrar antes de que se acabe el tiempo, en caso de hacerlo, nuestro robot se enfrentará a un enemigo, al cual nosotros tendremos que golpear constantemente con la bola.

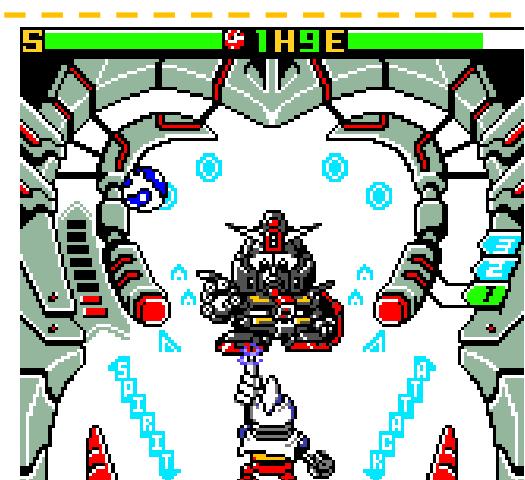
La jugabilidad es muy buena y adictiva, además los combates contra los jefes son intensos. Los robots usados y los enemigos derrotados se guardan en el listado que hay en el juego (al estilo Pokédex de *Pokémon Pinball*) de manera que siempre es interesante volver a jugar para sacar alguno más.



Atentos al semáforo si queréis impulso extra



¡Que no se caiga la bola!



Elige el robot que quieras usar contra el jefe

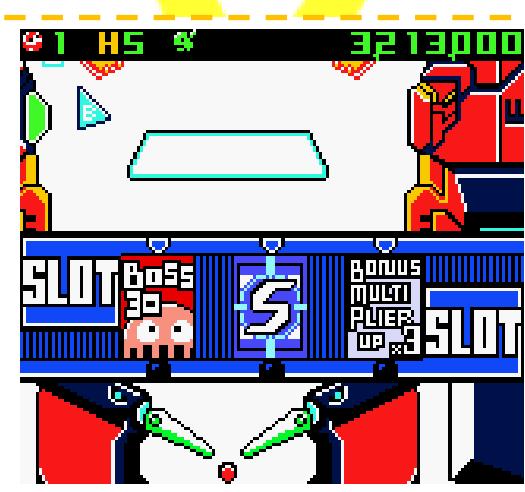
Nuestro robot contra el jefe

## DURACIÓN

La jugabilidad es rápida y adictiva, de manera que siempre apetece echar partidas cortas (y el hecho de poder guardar partida se agradece), y además de tratar de superar nuestros récords (que suele ser la principal motivación tras estos juegos) nos encontramos con que tenemos un listado con más de 100 personajes (entre aliados y enemigos) para llenar, lo cual puede ser la principal motivación para volver a este juego una y otra vez.



Echando un vistazo al listado de robots



La tragaperras provocará efectos varios

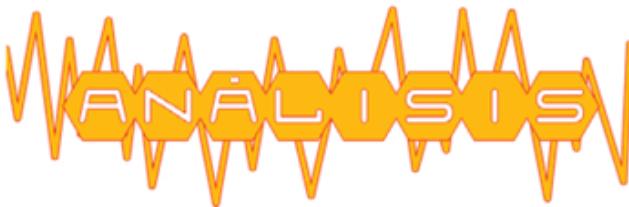
## CONCLUSIÓN

*Super Robot Pinball* es un buen juego de pinball, ideal para partidas cortas, es muy recomendable para los fans de este tipo de juegos y también para aquellos que disfrutaron con *Pokémon Pinball*. Lo considero uno de los mejores juegos de pinball de la consola, junto con *Revenge of the Gator*, *Kirby's Pinball Land* y el citado *Pokémon Pinball*.

Por supuesto los fans del manga y anime, disfrutarán más que el resto, debido a la temática del juego y a lo poco habitual que es ver juegos así (solo conozco otro juego similar, *Battle Pinball* de Super Nintendo, con mesas dedicadas a Gundam, Ultraman, Kamen Rider y Fighter Roar).



Eva01 a punto de lanzarse a por el enemigo



# DOUBLE DRAGON ADVANCE

**Plataforma:** Game Boy Advance

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Beat'em up

**Desarrollado por:** Million

**Año:** 2003 (América) 2004 (Japón)

*Double Dragon*, el primer gran beat em up (al menos para la mayoría de los occidentales) tuvo una serie de secuelas que tuvieron una recepción un tanto irregular debido a los cambios añadidos en cuanto a conceptos y controles.

En la época de 16 bits los beat'em up alcanzaron una popularidad increíble gracias a juegos como *Final Fight* y *Streets of Rage 2*, la apuesta de Technos Japan fue *Super Double Dragon*, donde pese a que los hermanos Lee podían hacer muchos (y gratificantes) ataques a sus enemigos, el juego no alcanzó la excelencia que podía haber logrado debido a su pausado ritmo y a que daba la sensación de haber sido terminado con prisas.

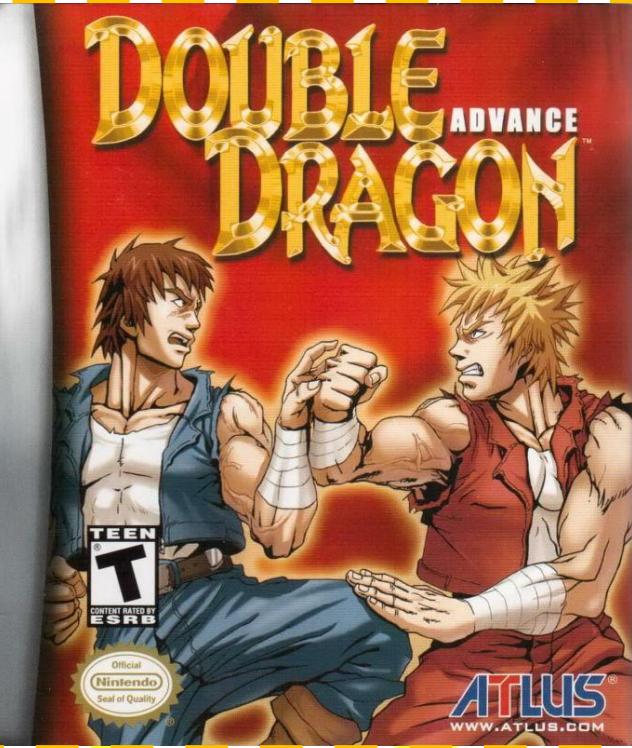
Muchos fans Billy y Jimmy perdieron el interés en *Double Dragon* por aquella época, y otros nos quedamos con las ganas de ver un auténtico juego de la saga que plantase cara a los más grandes de su género.

En el año 2003 apareció *Double Dragon Advance* en América y un año más tarde apareció en Japón con algunos añadidos y bugs corregidos. ¿Es este el soñado retorno de Billy y Jimmy o solo un juego más de la saga?

## GRÁFICOS

Imaginad que se mezclasen los gráficos del *Double Dragon* original, se le añadiesen elementos de *Double Dragon 2* y luego se modificasen ligeramente para acercarse a *Super Double Dragon*, esa sería la manera de describir los gráficos de este juego para mí.

Los escenarios son los del primer juego, pero con un acabado mucho más trabajado, además se añaden nuevas fases que aportarán variedad visual (como la del camión de *Super Double Dragon*).



Los gráficos recuerdan al *Double Dragon* original

Con los personajes sucede algo similar, algunos enemigos son muy parecidos a cómo eran en los juegos originales, pero algo más detallados, mientras que otros son nuevos y cuentan con diseños algo más elaborados y Billy y Jimmy recuerdan a los de *Super Double Dragon*, pero con cambios en sus peinado y algunas animaciones llamativas (con momentos muy propios de Bruce Lee).

En general, el apartado gráfico nos traslada a la época de los 16 bits, pero conservando ese toque tan reconocible que tenían los juegos de Technos Japan. Otro punto positivo son las ilustraciones que veremos entre fase y fase, que nos van narrando la historia del juego, todas muy buenas.

Durante la partida veremos una constante repetición de enemigos, es algo habitual y perdonable en juegos de este género, pero *Double Dragon Advance* lo lleva al límite. No me refiero a que a veces te rodeen 5 enemigos iguales, si no a que tras esos 5 enemigos puede que tengas que derrotar a dos Abobos, y luego a otros dos y al final del nivel puede que salgan 5 Abobos de colores y el jefe de nivel sea un Abobo de otro color. Abobo es un personaje que me gusta, pero no tanto.



Una de las muchas ilustraciones que veremos

## SONIDO

Hay bastantes sonidos de golpes y armas, la mayoría de ellos correctos y gratificantes, las voces son escasas, pero así no terminan aburriendo.

En cuanto a músicas, si os gustan las melodías clásicas de los primeros juegos de la serie estáis de enhorabuena, porque esos mismos temas reaparecen en este juego, sonando mejor que nunca. Si preferís una banda sonora original puede que el juego os decepcione en este apartado.

## JUGABILIDAD

Los controles son sencillos de primeras, los botones principales son para puñetazos (A) y patadas (B), mientras que los botones laterales sirven para saltar (R) y bloquear ataques enemigos (L), podemos agacharnos presionando A+B y correr dándole dos veces a la misma dirección.

Esas son las bases, luego dependiendo de la situación de nuestro personaje (y de la del enemigo) podemos hacer muchas más cosas, como la patada huracán (A+B a la vez mientras saltamos), el rodillazo (patada tras agacharnos) el gancho (puñetazo tras agacharnos) variar los golpes comunes presionando arriba o abajo, agarrar al rival de la cabeza y golpearlo o lanzarlo, pisarlo cuando esté en el suelo (A+B) o tumbarlos encima para golpearlo (abajo y luego los botones de pegar) incluso podemos hacer el mítico codazo (Atrás y A+R) o dar cabezazos (adelante y A+B). La variedad de movimientos es muy elevada y si experimentas un poco, descubres algunos más.



La variedad de ataques es muy alta



Rematar enemigos en el suelo es muy divertido

Por supuesto también hay armas (que agarraremos con el botón de puñetazo y soltaremos con el de bloquear) además de los clásicos látigos, bates de béisbol, rocas y dinamita, hay algunas nuevas como las hachas, los bastones o los nunchakus.

A la hora de golpear el juego es muy satisfactorio, pero en momentos muy concretos tendremos que saltar para evitar peligros (como el agua) y ahí sí que puedo decir que el control es mejorable. Afortunadamente esto sucede solo en momentos muy puntuales y nada nos impide correr y saltar, lo cual nos da más seguridad a la hora de afrontar estas partes.

En general el control es bueno y disfrutable siendo los saltos el único momento donde se siente algo raro.



También podemos usar armas para hacer más daño



Peleando encima de un camión

## DURACIÓN

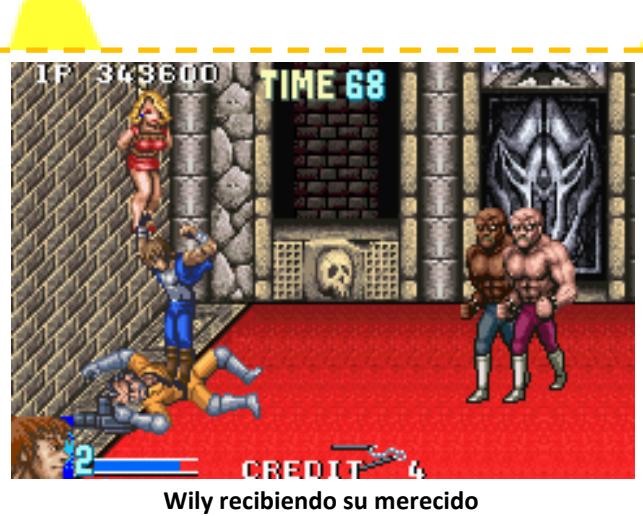
Tenemos 8 fases, todas ellas plagadas de enemigos con ganas de machacarnos, si somos listos aprenderemos a encontrar lugares seguros en los escenarios para machacarnos poco a poco, pero tampoco podemos tomárnoslo con calma porque hay límite de tiempo y si llega a 0 perderemos una vida. Completar el juego nos puede llevar una hora más o menos.



Billy derrotando a los enemigos a pares

Es un juego bastante duro, porque el número de enemigos es abrumador y en algunas partes es muy fácil perder vidas rápidamente, pero podemos elegir nivel de dificultad e incluso número de vidas y continuaciones desde el menú de opciones, lo cual unido a que si continuamos, aparecemos en el mismo sitio donde hemos perdido la última vida, ayuda mucho a hacer que este juego sea asequible y disfrutable para todos. Si somos muy buenos y buscamos un reto mayor, existe un nivel de dificultad Experto que se puede desbloquear con trucos.

Los modos de juego son: 1 jugador, 1 jugador con los dos personajes (los alternamos con SELECT), 2 jugadores (vía cable Link) y Supervivencia. El modo de 1 jugador controlando a los dos personajes es extremadamente raro, ya que el personaje que no controlamos se queda quieto hasta que lo movamos nosotros (¿no habría sido mejor que lo controlase la consola?)



## CONCLUSIÓN

*Double Dragon Advance* es el *Double Dragon* que estuve esperando en los 90, es rápido, los personajes tienen muchos ataques y derrotar enemigos es gratificante, además su apartado gráfico a medio camino entre el Arcade original y los juegos de 16 bits también me resulta muy agradable. Es el mejor *Double Dragon* que he jugado y se lo recomiendo a los fans de los beat'em ups.

Skullo

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

**BONUS**  
MAGAZINE  
REVISTA DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRÍKADAS VS CAPCOM

**ANÁLISIS**  
The Legend of Zelda  
Power Rangers  
Jurassic Park  
Super Puzzle Fighter  
Sub-Son  
Super Pac-Man

**PERIFÉRICO**  
Famicom Disk System

**REVISIÓN**  
AVGN The Movie

**BONUS**  
MAGAZINE  
REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRÍKADAS

**ANÁLISIS**  
Dragon Ball Z Hyper Dimension  
Double Dragon 2  
Rolling Thunder  
Cotton: Fantastic Fight Dreams  
Pitfall II: Lost Caverns  
New Giga Cup 3D Plus Color  
Columns III  
Mr. Doemon  
Mario and Yoshi  
The Flash  
Art of Fighting  
Crossed Swords  
Fortress  
Power Rangers  
Pokémon Pinball

**PERIFÉRICO**  
MultiLink NES

**PERSONAJE**  
Justica (Hulk)

**DOMINIO**  
Consideraciones portátiles (2)

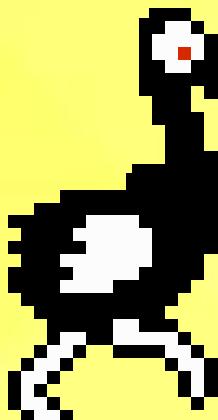
**GAME OF**  
Primeras impresiones

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



# PAUSATIEMPOS

LAS SOLUCIONES ESTAN EN PENÚLTIMA PÁGINA DE ESTA REVISTA



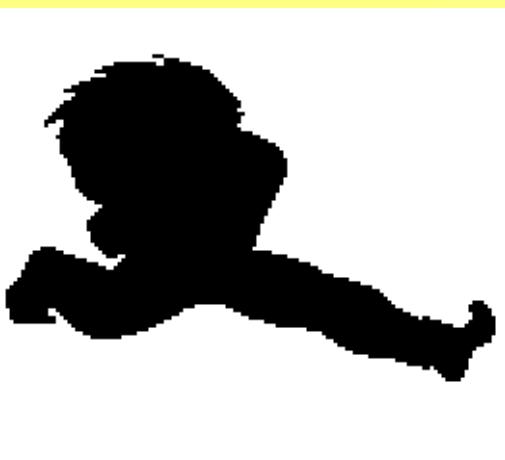
## 1- EL DESCONOCIDO

¿Sabes a que juego pertenece este personaje?

**Pista 1:** Apareció en un juego de plataformas protagonizado por un personaje muy famoso

**Pista 2:** Es un enemigo y a veces transportaba a otros enemigos

**Pista 3:** Hubo una confusión con su nombre y otro personaje



## 2- LA SOMBRA

¿Reconoces al personaje tras la silueta?

**Pista 1:** Debutó en la secuela de un juego de lucha

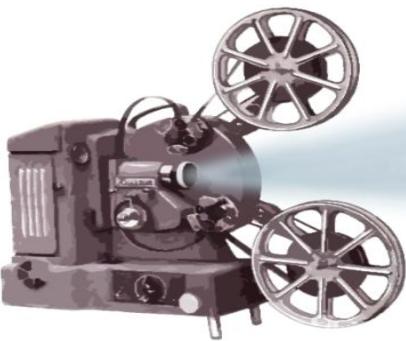
**Pista 2:** Cuando era niño sufrió un accidente de avión

**Pista 3:** No duda en morder a sus rivales

## 3- EL ERROR

¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?





# REVISIÓN

## Battletoads (serie TV)

A principios de la década de los 90 hubo una enorme explosión mutante gracias al éxito de las *Tortugas Ninja*, de manera que empezaron a aparecer series de televisión con personajes similares, como los *Street Sharks*, *Extreme Dinosaurs* o *Biker Mice from Mars*.



En 1991 apareció el videojuego *Battletoads* de NES, que estaba protagonizado por sapos antropomórficos que peleaban contra otros animales humanizados (cerdos, ratas...) de manera que rápidamente se les comparó con las *Tortugas Ninja*. Afortunadamente la calidad técnica del juego le hizo ganar rápidamente fans y provocó la aparición de muchos juegos con los personajes en un lapso de tiempo bastante pequeño.

Con el éxito del videojuego, se intentó crear una serie de animación con los personajes, pero solo se creó y emitió el episodio piloto, que al parecer tuvo una recepción tan fría que provocó que no se llevase a cabo la serie. En 1994, aprovechando la fama de los juegos recientes de *Battletoads* ese episodio se vendió en formato VHS.

**Título:** *Battletoads*

**País:** Estados Unidos

**Año:** 1992 (emisión en televisión) 1994 (VHS)

**Número de episodios:** 1

**Duración de los capítulos:** 22 minutos

### **Historia del videojuego:**

La malvada Dark Queen decide secuestrar a la princesa Angelica, y la encuentra paseando con el Battletoad Pimple en su coche volador, de manera que secuestra a ambos personajes. Al enterarse del suceso, el profesor T. Bird avisa a los otros Battletoads (Rash y Zitz) para que vayan a rescatarlos.



## **Historia de la serie:**

Con la intención de parar a la malvada Dark Queen, el profesor T. Bird decide convertir a tres chicos en los Battletoads, aunque eso no impide que secuestren a la princesa Angelica, de manera que los tres héroes van a rescatarla.



La historia es más o menos la misma, aunque en la serie se le de origen humanos a los Toads (algo que también se hizo en los cómics y se respetó en juegos posteriores), otro cambio destacable es que en el juego secuestraban a Pimple y en la serie no, pero entiendo que en la serie no están "limitados a 2 jugadores" y por eso pueden mostrar a los tres Battletoads a la vez.

## **Resumen de la serie (contiene Spoilers)**

Dave Shar, Morgan Ziegler y George Pie son tres amigos que suelen ocasionar problemas, motivo por el cual en su instituto intentan que no anden juntos. Un día estos tres chicos vieron como aparecían el profesor T. Bird y la princesa Angelica y los convertían en enormes sapos musculados, conocidos como Battletoads. El motivo de esa transformación es que la malvada Dark Queen está intentando secuestrar a la princesa y solo los Battletoads pueden evitar que eso suceda.

## **Personajes:**



**Rash:** Dave Shar es un chico de aspecto rebelde que se convierte en el Battletoad Rash para ayudar a la princesa Angelica.

El aspecto de Rash en la serie y los videojuegos es idéntico, además la actitud de "rebelde o molón" es la que encaja con este personaje.



**Zitz:** Morgan Ziegler es un chico aficionado a la informática y los videojuegos (vamos el clásico nerd) y se convierte en el Battletoad Zitz durante la serie.

Zitz es el Battletoad inteligente, así que se mantiene el rol, por otro lado en la serie es de color verde claro, mientras que en los videojuegos ha sido amarillo, amarillo verdoso y verde azulado (que es el color que dejaron como definitivo).



**Pimple:** George Pie es un chico enorme, no demasiado listo pero aparentemente fuerte, tras conocer a T. Bird se convierte en Pimple.

Pimple es el Battletoad más grande y bruto del grupo, así que encaja con el rol de personaje, en cuanto al color, Pimple era verde en el primer juego, pero posteriormente se cambió a naranja y marrón, así que su color es correcto.



**Profesor T. Bird:** Es un científico que acompaña a la princesa Angelica y también es el responsable de que George, Morgan y Dave se conviertan en Battletoads.

En los videojuegos, el profesor T. Bird es quien manda a los Battletoads a las misiones, dándoles información sobre lo que se van a encontrar. Su rol es casi idéntico al de la serie.



**Angelica** Es una princesa en el mundo de donde provienen ella y el profesor T. Bird. Lamentablemente la malvada Dark Queen tiene por objetivo secuestrarla para sacar algún tipo de beneficio (dominar el mundo y esas cosas).

Angelica solo aparecía en el videojuego para ser secuestrada, así que cumple su rol de doncella en apuros.



**Dark Queen:** Es la villana principal, tiene un montón de animales antropomórficos como soldados y es capaz de hacer algún tipo de magia para crear portales o convertirse en tornado. Su principal objeto es secuestrar a la princesa y acabar con los Battletoads.

El diseño, los ataques, los secuaces y el objetivo de este personaje es idéntico al de los juegos.



**General Slaughter:** Este enorme toro antropomórfico, extremadamente musculoso y fácil de provocar es uno de los soldados de Dark Queen.

En los juegos, el General Slaughter es prácticamente idéntico (aunque su diseño y color ha variado según el juego) y cumple el mismo papel que en la serie.

Durante el episodio podemos ver que el grupo de secuaces de Dark Queen está compuesto por animales antropomórficos (principalmente ratas y cerdos), que casualmente son muy parecidos a los enemigos que encontramos en los juegos, aunque con algunos cambios de color (algo habitual en la saga).



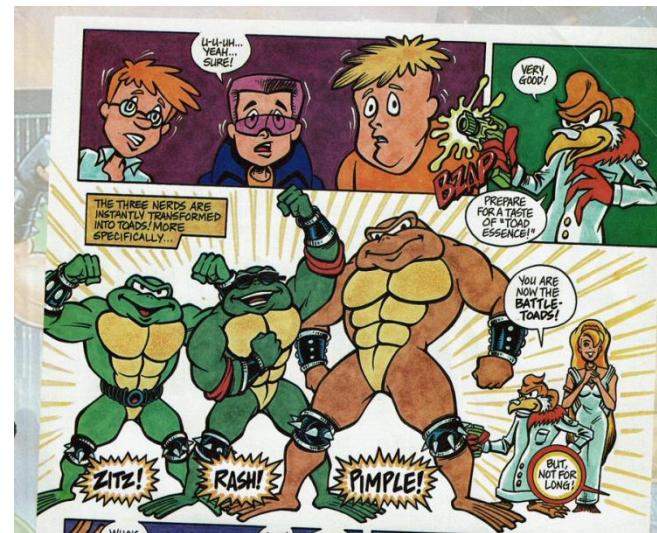
## Conclusión:

Tras ver el episodio piloto, no me extraña que nunca continuasen la serie, porque no es especialmente llamativo ni ofrece nada que sorprenda, principalmente porque pese a estar hecho en 1992 parece (por su animación, diseño y colores) que es bastante más antiguo.

Sin embargo, no quiero valorar la serie por su calidad (que ya os digo, no sobresale en nada) si no por su parecido con el material original, así que voy a empezar diciendo las cosas que no corresponden a los videojuegos.

Lo primero de todo (y una de las cosas que peor le sientan a la serie) es que han cambiado las potentes músicas de Rock y Metal por una ligera música de Surf Rock, lo cual es tan raro como innecesario. Es curioso que este detalle me haya parecido fuera de lugar, ya que normalmente las adaptaciones casi nunca respetan la música de los videojuegos, pero en el caso de *Battletoads*, creo que habría sido un punto positivo mantener el estilo musical de los juegos.

Lo segundo, los protagonistas son niños (cada uno con su personalidad estereotípica que encaja con el sapo que le corresponde) mientras que en el juego... pues, la verdad es que en el juego original nunca se ha explicado nada sobre el origen de los personajes (pese a que en juegos posteriores si se hace mención a sus nombres humanos). Sin embargo, existe un cómic de la revista Nintendo Power donde se explicaba el origen de los personajes, que inicialmente son humanos, pero con un aspecto distinto a los que vemos en la serie. En 1993 apareció otro comic en la revista Game Pro (con la historia escrita por un tal David Wise, pese a la coincidencia del nombre NO es el músico de la saga *Battletoads*, si no el escritor de varios dibujos animados, entre ellos las *Tortugas Ninja*) donde se mostraba a los protagonistas humanos con el aspecto de este episodio de dibujos, así que no se puede decir que haya ningún diseño oficial del aspecto humano de estos personajes.



Por último, la principal diferencia entre los juegos y el episodio es que en la versión animada todo sucede en el mundo de los humanos, mientras que en los juegos sucede en el mundo de *Battletoads*. Esto es un fallo importante de primeras, pero si tenemos en cuenta que este episodio es una precuela al juego y que pese a suceder en el mundo humano se representa al menos uno de los niveles del juego (La Torre) pues tampoco se les puede echar nada en cara.

Así que nos encontramos que los puntos negativos de la serie son: la música no corresponde, el origen de los Toads es ligeramente diferente al que conocíamos (que tampoco es seguro que sea el oficial) y que la acción sucede mayormente en la Tierra.



Y ahora vamos a ver que cosas hizo bien la serie, o lo que es lo mismo, que vemos en este episodio que si encaje con lo visto en los videojuegos.

Primero, la historia general es la misma (Dark Queen secuestra a la princesa y el Profesor T. Bird manda la misión de rescate a los Toads). Es cierto que en el primer juego también secuestraban a Pimple, pero entiendo que reducir la aparición de uno de los protagonistas en el primer episodio no era algo positivo, además el secuestro de un miembro de los Toads en los videojuegos era solo una excusa para dejar un personaje para cada jugador.

Otro punto positivo lo tenemos en los diseños de todos los personajes, que pese a no estar demasiado trabajados, son reconocibles al 100%. Puede que haya algún ligero cambio de color, pero los diseños son prácticamente los mismos que hemos visto en los videojuegos y no solo en los protagonistas, sino también en los enemigos.

Esos dos puntos se complementan con el tercero, ya que los protagonistas hacen los mismos ataques que vimos en los



videojuegos: Los puños gigantes, la mano martillo de piedra de Pimple, Rash usando sus manos como platillos y Zitz usando su mano taladro y convirtiendo sus brazos en la pala de una excavadora. Esta serie, no solo respeta los ataques de los primeros juegos, si no que debió influir en los siguientes, porque vemos ataques que los personajes no hicieron hasta *Battletoads in Battlemaniacs* (1993) y el Arcade de *Battletoads* (1994). Por su lado, los enemigos también usan sus ataques, (Dark Queen se convierte en tornado y el General Slaughter ataca cargando con su cabeza).

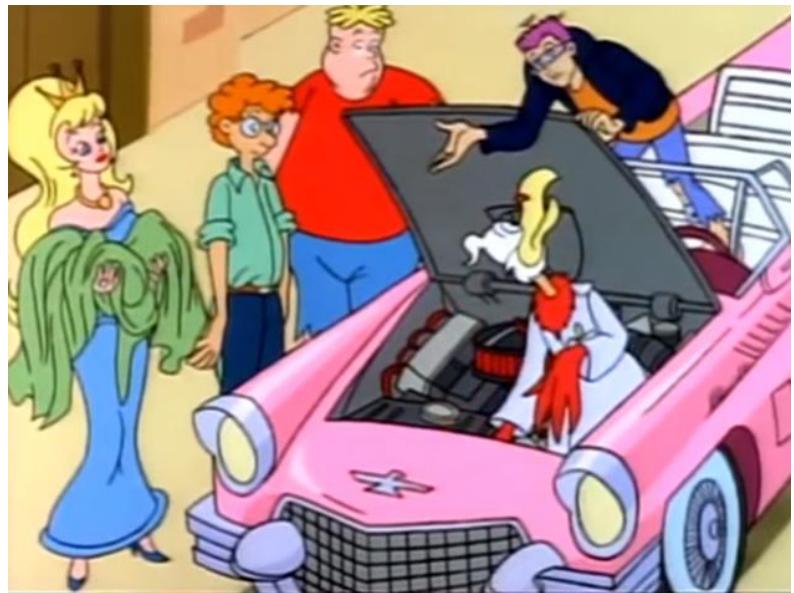


También me sorprende (positivamente) que hayan respetado algunas cosas tremadamente secundarias, como el hecho de que los protagonistas tengan un coche muy similar al de la introducción del primer juego de Battletoads y el profesor T. Bird lo modifique para convertirlo en un coche volador (que es lo que era en el juego).

Así que visto todo lo anterior, creo que no se puede acusar a este episodio piloto de ignorar los videojuegos, incluso me parece que es más fiel de lo esperado y además introdujo elementos que fueron adoptados por los juegos posteriores. Es cierto que a nivel técnico es una serie bastante mala y la música adecuada podría haberla hecho más disfrutable, pero en lo que se refiere a historia, personajes y contenido, está bastante claro que los creadores de la serie conocían bien el contenido de los videojuegos.

Entonces ¿es bueno este episodio de los *Battletoads*? Pues no, la verdad es que es bastante mejorable, pero ¿Representa bien a los personajes y la historia del juego? Pues sí, la verdad es que si. Y como en esta sección lo que valoro es el parecido con los videojuegos por encima de lo demás, tengo que darle una valoración positiva.

Skullo



VALORACIÓN:



BUENA

**Échale un vistazo al número 25  
¡ESPECIAL BATTLETOADS!**

ANÓ 5 NÚMERO 25 MARZO 2016

BONUS STAGE MAGAZINE

Revista e temporal para los que no pierden la fe de los malos

ESPECIAL BATTLETOADS

ANÁLISIS

REVISIÓN

ANÁLISIS

The Mighty Magiswords

Dalay II

Power Rangers the Movie

Joe and Mac

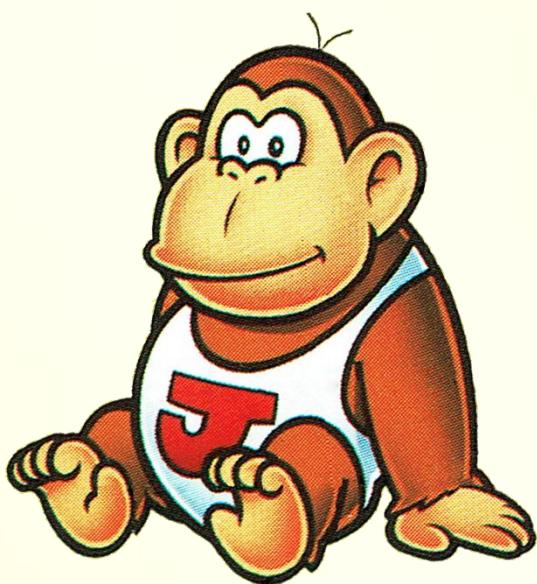
Kartman Krusty Races

Street Fighter

La leyenda de Cluny II

Star Wars: Episode VII

# El Personaje DONKEY KONG JR



En el lejano número 17 de esta revista le dediqué la sección a Diddy Kong, el simio que acompañaba al nuevo y flamante Donkey Kong en *Donkey Kong Country* para Super Nintendo. El éxito de ese juego forzó una actualización del personaje y su mundo, dejando detrás todo lo relacionado con el *Donkey Kong* clásico.

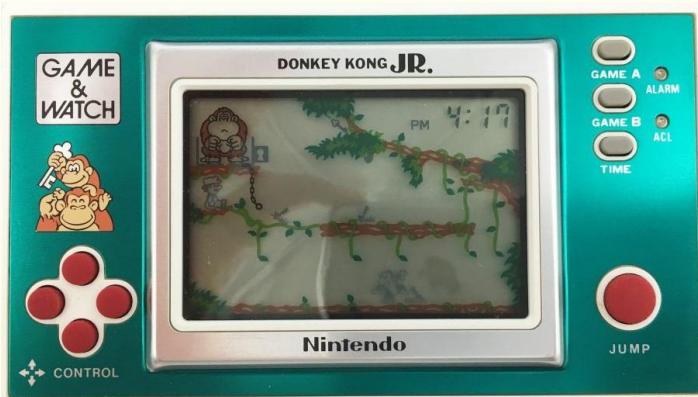
El hecho de que la etapa clásica de Donkey Kong desapareciese no afectó demasiado al protagonista, ya que fue sustituido por un nuevo simio, tampoco afectó demasiado a Jumpman o Mario, ya que este personaje había triunfado en solitario desde hacía más de una década, sin embargo si que supuso un cierre a la continuidad de tres personajes, el primero fue Pauline (a quien le dediqué un artículo en el número 31), el segundo fue Stanley (el protagonista de *Donkey Kong 3*) y el tercero fue Donkey Kong Jr, quien, pese a ser el protagonista del segundo arcade clásico, no tuvo continuidad en la saga *Country* (ya que fue sustituido por Diddy Kong).

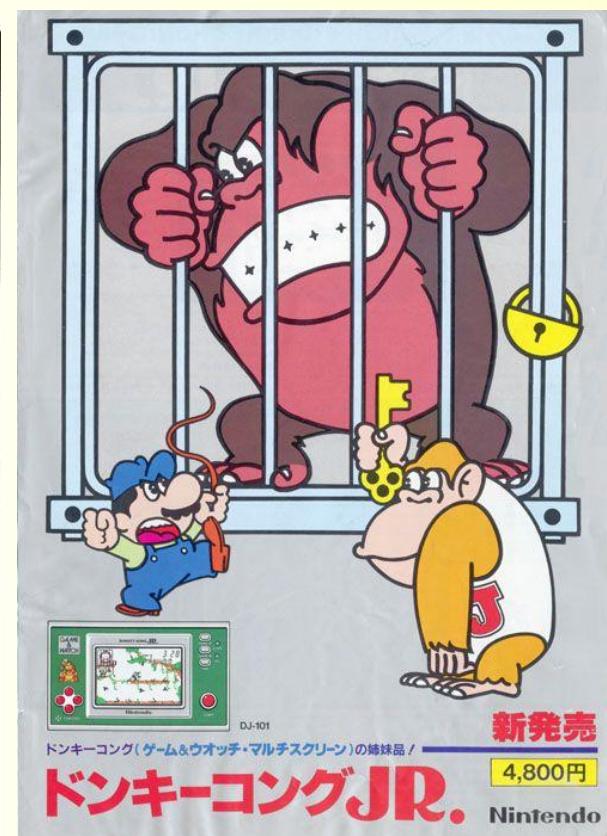
La primera aparición de Donkey Kong Junior fue en el arcade de su mismo nombre aparecido en 1982, donde este personaje trataba de rescatar a su padre, que había sido atrapado por Mario, quien no está dispuesto a liberar al enorme animal, de manera que tratará de acabar con Junior a base de enviarle enemigos. Junior tenía que superar una serie de pantallas para lograr liberar a su padre, pero debido a que estos juegos eran cílicos, nunca veríamos un final definitivo.



Donkey Kong Junior (versión Arcade)

El éxito de este juego lo llevó a muchas plataformas del momento y también permitió que *Donkey Kong Junior* apareciese en las míticas Game and Watch de Nintendo con diferentes versiones de su juego, una de pantalla simple llamada *Donkey Kong Jr* y otra de doble pantalla llamada *Donkey Kong II*, donde el pequeño gorila tenía que conseguir las llaves para liberar las cadenas que mantenían preso a su padre.

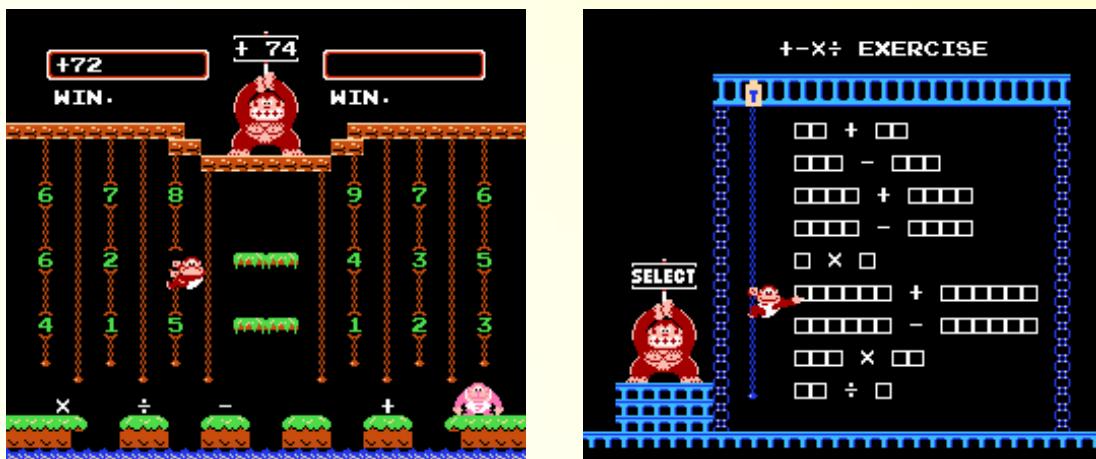




Cuando los juegos de recreativa empezaron a tener sus propios dibujos animados en televisión, *Donkey Kong Junior* fue uno de los elegidos para aparecer en *Saturday Supercade*, donde también se dedicó una serie a Donkey Kong (con Mario y Pauline).



El pequeño gorila también tuvo su oportunidad en un juego de NES llamado *Donkey Kong Jr Math* (1983), donde Donkey Kong nos decía un número y nosotros controlando a Junior (o a una versión rosa de si mismo) teníamos que tocar los números y signos necesarios para alcanzar el resultado que nos pide Donkey Kong.



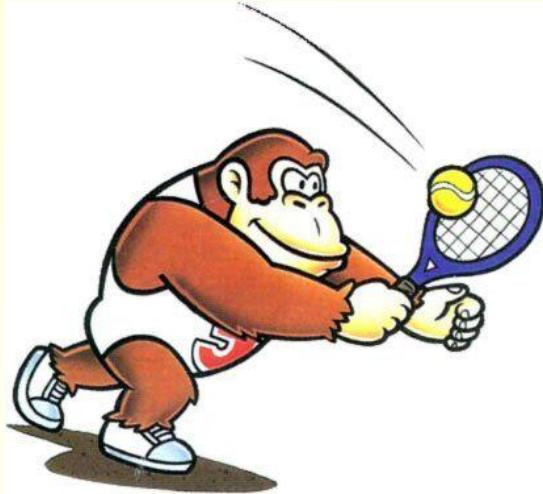
En ese momento los personajes de Nintendo estaban aumentando, Mario había ganado a su hermano Luigi y la familia Donkey Kong contaba con dos miembros. Tendría cierto sentido pensar que a partir de ahí, ambos clanes colisionasen en algún juego, especialmente cuando se lanzó la consola NES/Famicom, donde Nintendo lanzaría muchos de sus futuros éxitos. Lamentablemente no es eso lo que pasó, ya que cuando Mario despegó como mascota oficial de Nintendo, los Kong lo tuvieron muy difícil para continuar su legado, pues no protagonizaron ningún gran juego, mientras que Mario no dejaba de cosechar éxitos que compartía con nuevas sagas creadas por Nintendo. Lo único que quedó de una aparición conjunta de Mario, Luigi, DK y su hijo fue el cameo en el juego de arcade *Punch-Out* (1984) donde aparecían entre el público.



Con el paso a Super Nintendo, la familia Kong no era más que un vestigio del pasado, sin embargo cuando estaban creando los personajes para *Super Mario Kart* (1992), decidieron que tenían que haber dos personajes de cada tipo, por lo cual necesitaban un personaje pesado que fuese la contraparte de Bowser, y el elegido fue Donkey Kong Junior, que había crecido durante esos años hasta volverse casi tan grande como su padre.



El nuevo Donkey Kong Junior tuvo una segunda oportunidad, participando como uno de los pocos personajes disponibles de *Mario Tennis* (1995) para Virtual Boy, juego que lamentablemente no tuvo repercusión al fracasar la consola para la cual se lanzó, pero lo importante es que alguien en Nintendo había decidido que esta versión nueva de Donkey Kong Junior formaba parte del universo Mario y lo había incluido en dos juegos importantes, pasando por delante de otros personajes más conocidos.



*Mario Tennis (Virtual Boy)*



*DK Jr en Super Mario All Stars*

Con el lanzamiento de *Super Mario All Stars* para Super Nintendo (que recopilaba *Super Mario Bros*, *Super Mario Bros 3* y las dos versiones de *Super Mario Bros 2*, pero con un lavado de cara para lucirse en la consola de 16 bits) se añadió a Donkey Kong Jr como uno de los Reyes a los cuales hay que ayudar en *Super Mario Bros 3*.

En ese momento todo parecía mejorar para el grandote Donkey Kong Junior, estaba demostrado que no se habían olvidado completamente de él ¿tendría la oportunidad de protagonizar algún juego? ¿Aparecería en algún juego de Mario donde tuviese relativa importancia?

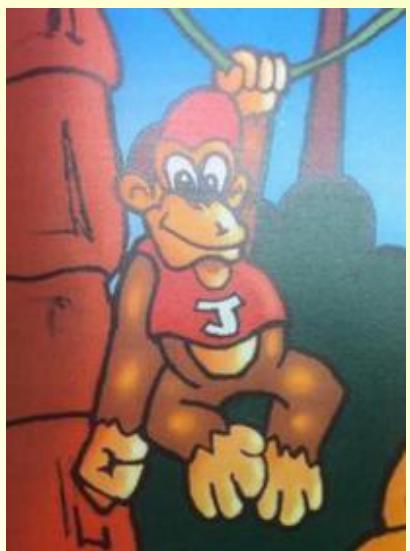
En 1994, la saga clásica tuvo un nuevo juego, pero lamentablemente no estaba protagonizado por Donkey Kong Junior, si no por Mario, ya que se trataba de una especie de reinención del juego original (que era homenajeado en los primeros niveles).

Este juego trajo de vuelta al Donkey Kong original (ahora con corbata), Mario, Pauline y Donkey Kong Junior. *Donkey Kong 1994* (o *Donkey Kong Game Boy*) fue el juego elegido para presentar el periférico Super Game Boy, de manera que tuvo cierta fama y la verdad es que la merece porque es un juego largo y divertido, donde Mario ha de superar cientos de puzzles para poder llegar hasta Kong, que le esperará al final de cada mundo para enfrentarse a él. La participación de Donkey Kong Junior en este juego es secundaria, pero lo más curioso es que, al haber vuelto a poner a su padre de antagonista, Junior perdió su diseño "grandote" para volver a ser un bebé.



Esta nueva entrada en la saga clásica prometía revivirla, pero el éxito de *Donkey Kong Country* provocó que todo el ecosistema Kong cambiase y se actualizase. El nuevo Donkey Kong era el nieto de Cranky Kong (el Kong original) por lo tanto era hijo de Donkey Kong Junior (¿o sería Donkey Kong Senior en ese momento?) pero este personaje no tuvo aparición en esa serie. Entiendo que buscarle continuidad a la saga clásica de Kong en la saga Country es algo absurdo, pero al haber posicionado a Cranky como Kong original y abuelo del nuevo, es normal que uno se pregunte donde estaba el padre del nuevo Donkey Kong (lo fácil habría sido decir que DK Jr era el Donkey Kong actual y Cranky era su padre).

Lo cierto es que Donkey Kong Junior iba a ser incluido en el juego, tras haber sido rediseñado para parecer más molón (ya sabéis, los 90 son así) pero el cambio era tan grande que terminó convirtiéndose en Diddy Kong.



La saga *Donkey Kong Country* fue el final para Donkey Kong Junior, que volvería a abrazar el olvido por segunda vez, aunque debido a su importancia en la historia de la compañía siempre suele ser recuperado de manera puntual por pura nostalgia. Por ejemplo, en *Mario Tennis* (2000) de Nintendo 64 se incluyó a Donkey Kong Junior (quizás como homenaje al *Mario Tennis* de Virtual Boy). Junior aparecía con su diseño de bebé, y coincidía con el nuevo Donkey Kong, lo cual nos daba una imagen un tanto curiosa de ver a un hijo más mayor que su padre.



Junior y DK en *Mario Tennis* de N64



Trofeo de Junior en *Smash Bros Melee*

En Gamecube las cosas empeoraron para Donkey Kong Junior, que solo tuvo aparición como trofeo en *Super Smash Bros Melee* de Gamecube y aunque aparecía en la beta de *Mario Kart Double Dash* (acompañando de nuevo a su hijo) fue sustituido por Diddy Kong, ya que era un personaje más actual y conocido, de manera que Donkey Kong Junior quedó relegado a formar parte del público de Waluigi Stadium en ese juego.



Personajes beta de *Mario Kart Double Dash* (arriba) el público de Waluigi Stadium (abajo)



Este personaje se convirtió en vieja gloria y por lo tanto solo aparecía cuando se lanzaba una versión nueva de su juego clásico, como por ejemplo en los juegos *Game and Watch Gallery*, donde se recreaba *Donkey Kong Junior*.



Game and Watch Gallery 3



Game and Watch Gallery 4

Actualmente este personaje solo se usa para algún cameo puntual, como por ejemplo en el nivel 6-3 de *Donkey Kong Tropical Freeze* (2014), donde aparece dentro del gamepad de Wii U que sostiene una estatua del DK clásico o en *Super Mario Maker* (2015) donde es uno de los muchos disfraces que puede usar Mario en el juego. A día de hoy es bastante difícil que este personaje tenga una actualización y sea incluido en el universo de Mario o del Donkey Kong actual, pero también es cierto que si Pauline regresó con *Super Mario Odyssey* (2017), hay una pequeña posibilidad de que alguien se acuerde de Junior algún día.

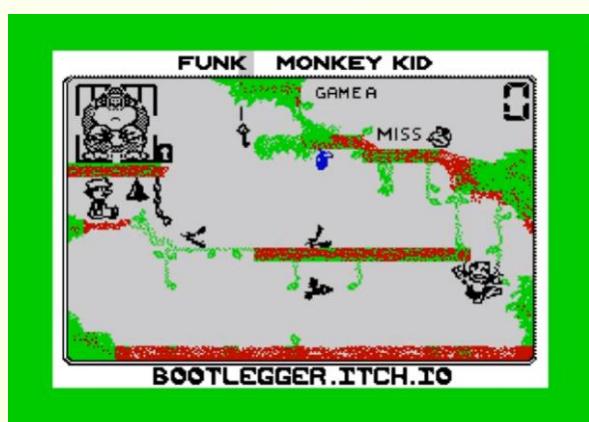


Cameo en *Tropical Freeze*



Donkey Kong Jr como personaje en *Mario Maker*

Y si nadie en Nintendo quiere darle una nueva oportunidad a Junior, siempre podemos confiar en los fans, tal y como demuestra el juego *Funky Monkey Kid* de Spectrum, que intenta recrear la Game and Watch de Donkey Kong Jr.



Skullo



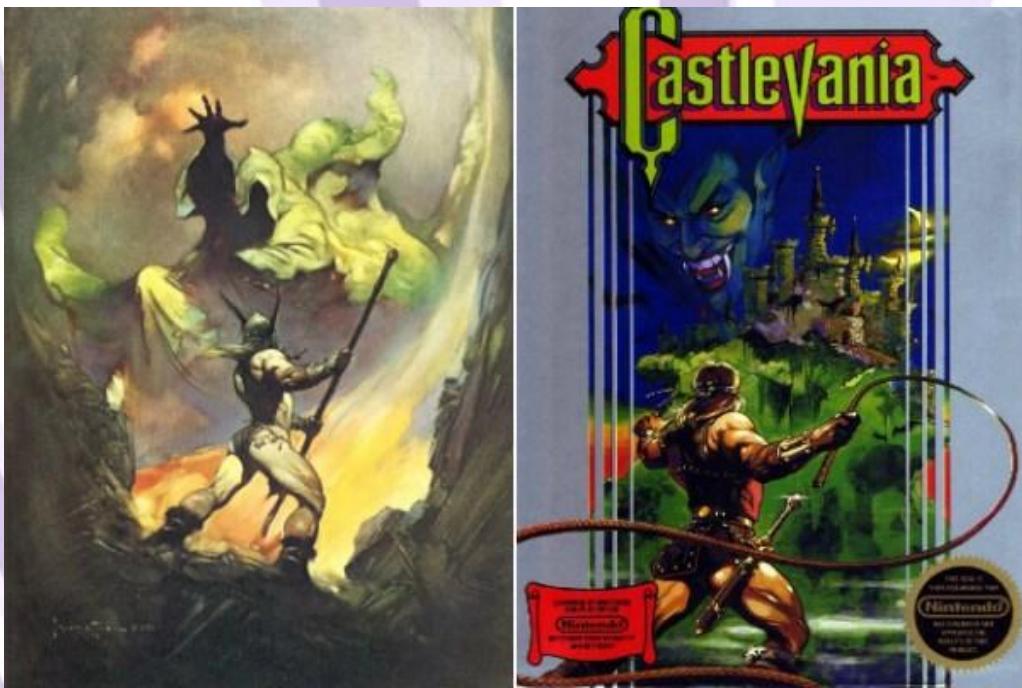
# CURIOSITY

## CURIOSIDADES EN PORTADAS (Parte 12)

### Especial Frank Frazetta

En algunas ocasiones he hablado de ilustradores cuyas increíbles obras inspiraron muchas portadas de videojuegos, así que en esta ocasión voy a dedicar el artículo al arte de Frank Frazetta, comentando algunos de los juegos que sacaron sus ilustraciones de sus obras.

Uno de los casos más conocidos es la inspiración que tuvo la saga *Castlevania* en la ilustración de Frank Frazetta conocida con el nombre de Norseman.



La influencia de Norseman continuó en otros juegos como *Rastan Saga II*, *Dragon Slayer* o *Black Tiger*.



Aunque Norseman sea una de las influencias más conocidas, el arte de Frank Frazetta ha dado para muchas portadas “homenajeadoras”, así que vamos a ver unas cuantas a continuación.

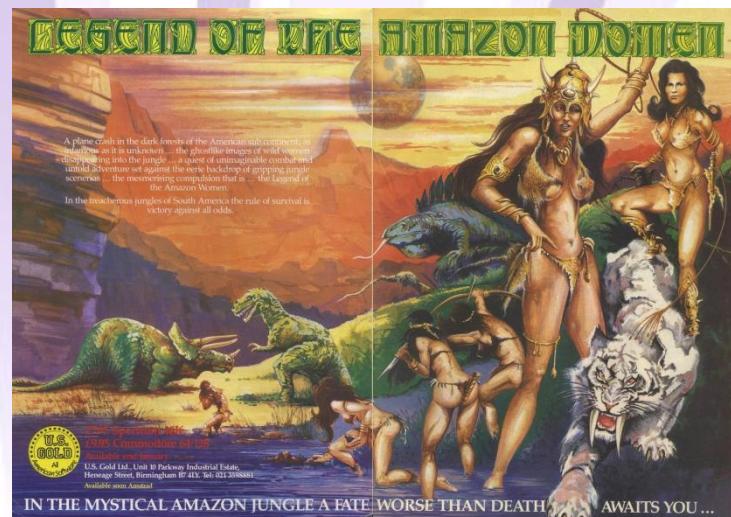
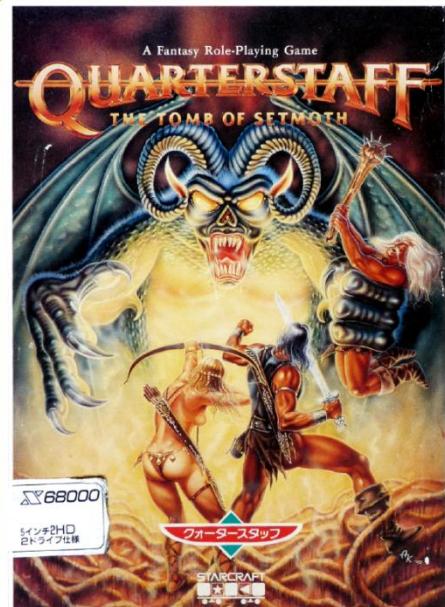
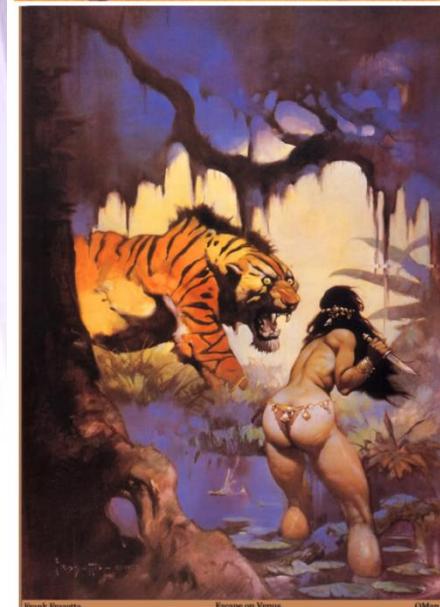
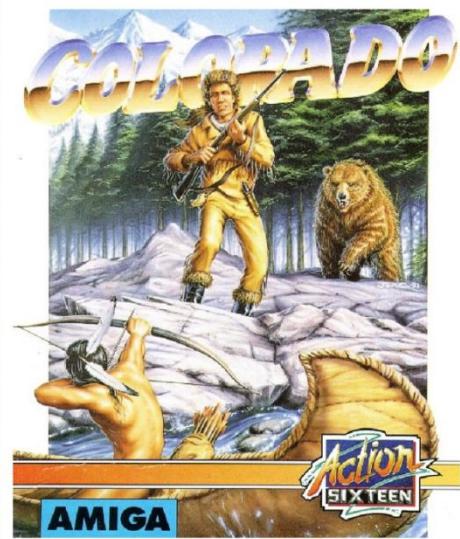
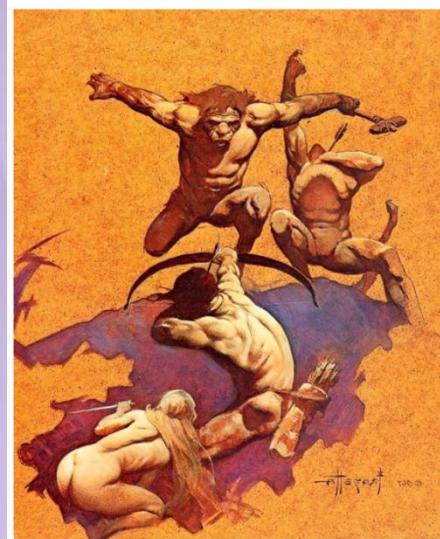
Si tomamos al arquero de la ilustración Land of Terror y lo espejamos, nos damos cuenta de que es idéntico al que se usó en la portada del juego Colorado (como veis el recurso de espejar la imagen era muy usado a la hora de hacer las portadas de los videojuegos).

Pero la cosa no acaba ahí, ya que esa ilustración del arquero (sin espejar) se usó de base para la chica con arco de la portada de Quarterstaff, pero el cuerpo proviene de la ilustración Escape on Venus de Frazetta.

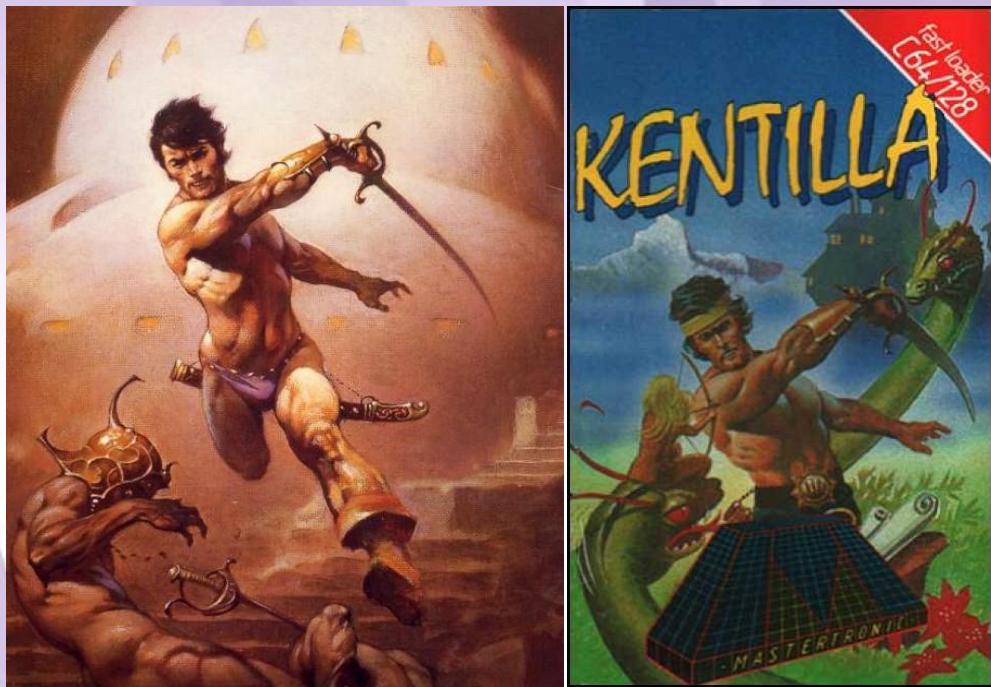
La cosa no acaba ahí, ya que la ilustración de Escape on Venus también fue la inspiración para las mujeres del juego *Legend of the Amazon Women*, (podemos ver como la que está agachándose con un puñal es idéntica a la de Frazetta, pero espejada).

Esa ilustración también nos muestra otros elementos a analizar, como la pareja de dinosaurios que están peleando en la parte izquierda y que provienen de una escena de la película *One Million Years B.C. (Hace un millón de años)*, aunque he tenido que espejar la imagen de la película para que coincidiesen, pues de nuevo el artista que hizo la portada giró la imagen.

Teniendo en cuenta esas dos “coincidencias espejadas” no puedo evitar pensar que el resto de mujeres de la portada, el tigre dientes de sable y posiblemente hasta las montañas y el planeta de fondo provengan de otras ilustraciones o películas, así que si alguien las reconoce, que me lo haga saber para mencionarlo en futuros artículos.



Otra ilustración de Frazetta (*Sword of Mars*) sirvió de inspiración para crear las ilustraciones de juegos como *Galivan*, *Rygar* y *Kentilla*.



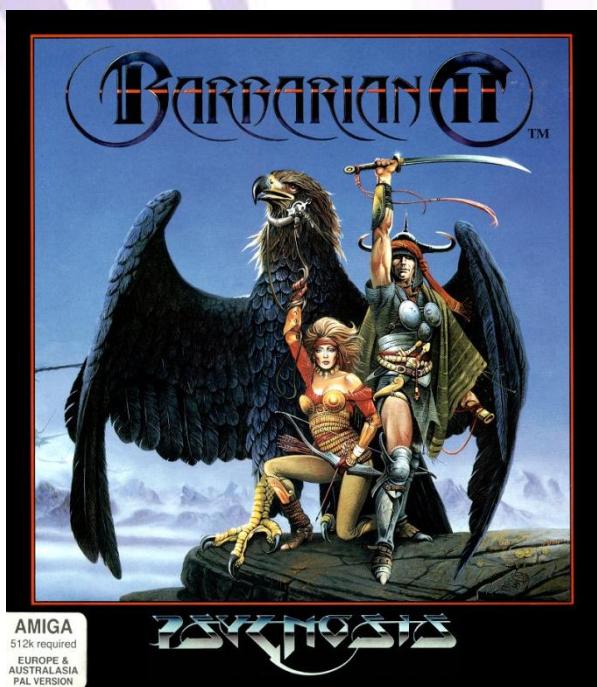
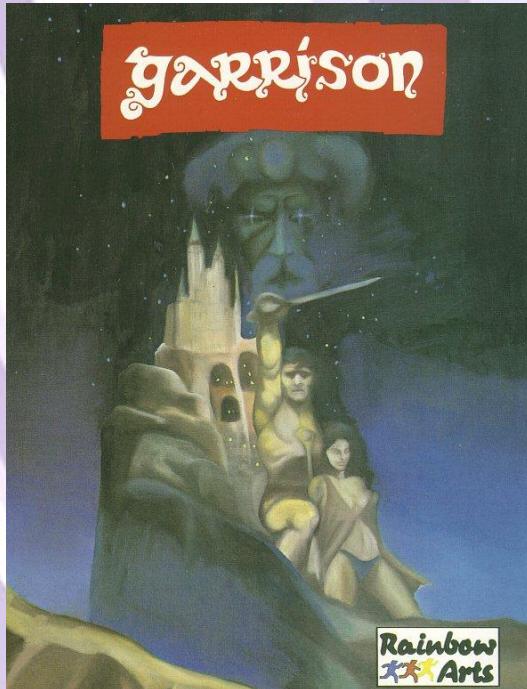
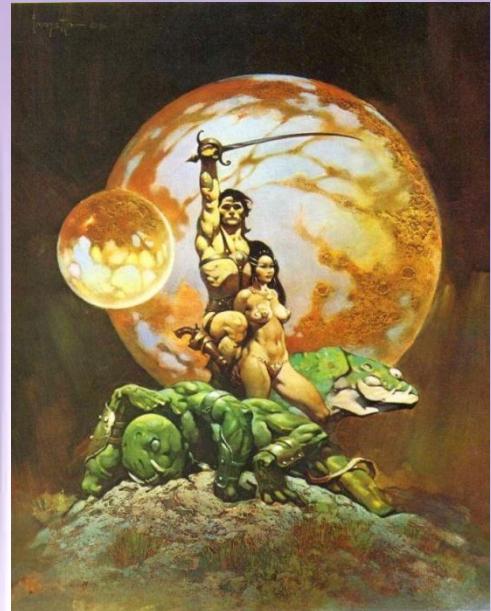
Obviamente en *Galivan* se vuelve a usar el recurso de espejar la imagen, algo que ya hemos visto en muchas ocasiones en esta sección y que puede engañar al primer vistazo, pero que raramente funciona cuando uno se pone a mirar detalles.



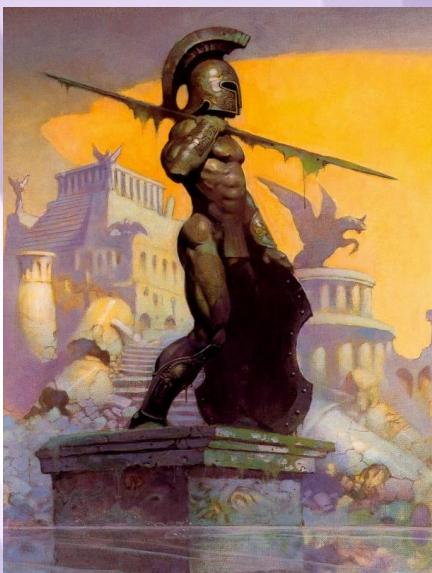
Hace un tiempo hablé de cómo una ilustración de Frazetta (*A Princess of Mars*) fue usada como inspiración para el cartel de las películas *Vacation* (dibujado por Boris Vallejo) y *The Army of Darkness*, que a su vez inspiraron el arte de *Duke Nukem 3D*.

Pues bien, rebuscando un poco más he encontrado más candidatos a homenajear esa misma ilustración (*Lords of the Rising Sun*, *Garrison*, *Barbarian II* y *Suiryuushi*).

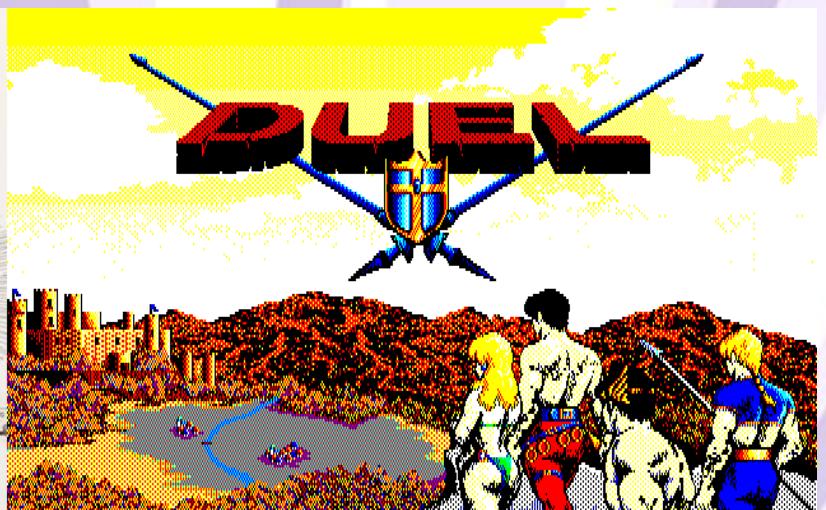
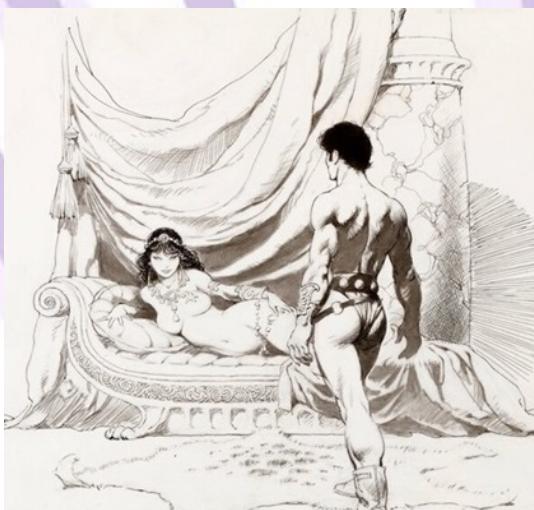
Lo cierto es que a día de hoy la pose de esa ilustración es algo habitual y ni siquiera estoy seguro de si fue Frazetta quien la popularizó o algunas de los artistas que se basaron en el, quien sabe, puede que haya alguna anterior a la de Frazetta que fuese inspiración para él, todo es posible.



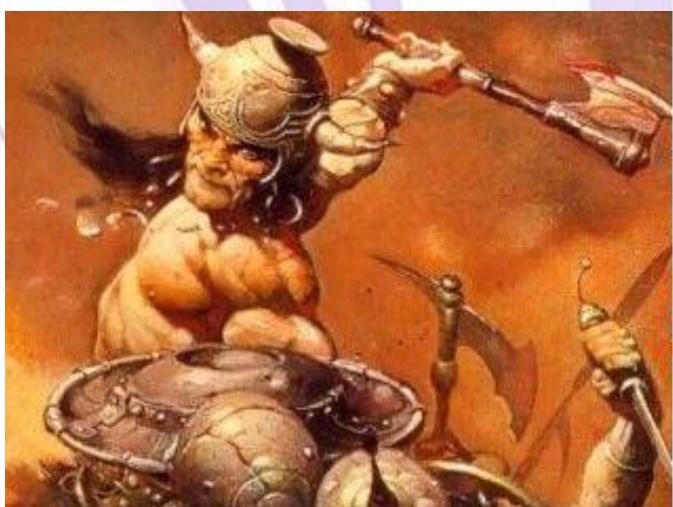
Y si salimos del mundo de las portadas y nos metemos dentro de los propios videojuegos, la influencia de Frazetta es si cabe, más notable, ya que su arte ha inspirado muchas ilustraciones dentro de ellos. Algunos de esos homenajes se centran en personajes concretos, de manera que recortaré las ilustraciones de Frazetta en caso de considerarlo necesario, para que así el parecido se muestre más claramente.



Atlantis como inspiración de *Might and Magic*



Que no os distraigan los otros personajes, el tipo de espaldas es el homenajeado



Homenaje duplicado al Conan the Destroyer de Frazetta en el mítico *Gauntlet*

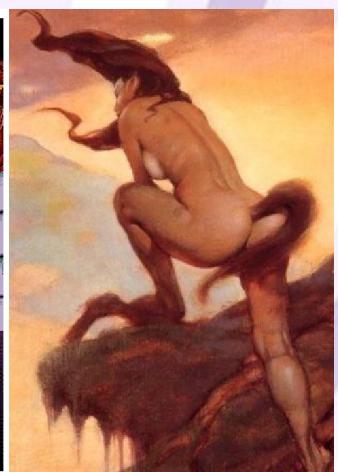
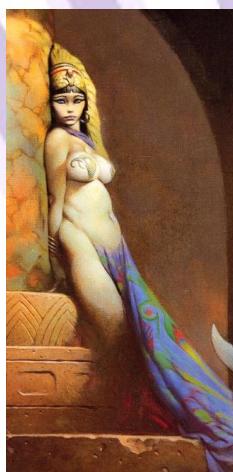


南東には海をへだててアマゾネスの村

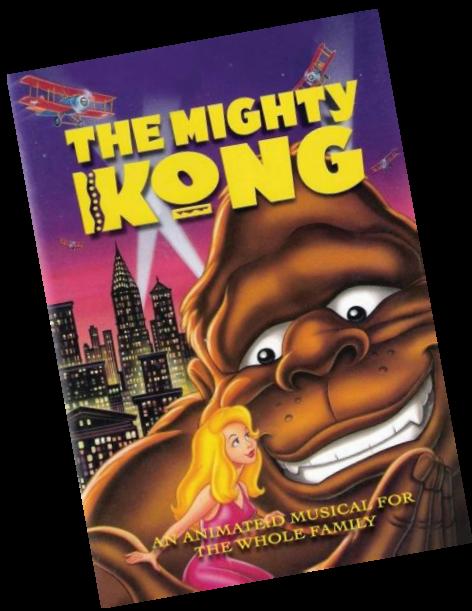


南西のソルズベリーにはケンタウロ

*First Queen* homenajea algunas imágenes de Frazetta, con suficientes cambios para que no lo parezca de primeras

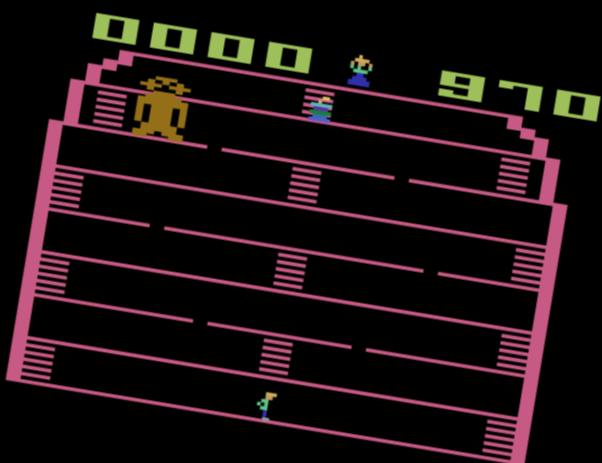


*Dark Seraphim* homenajeando a Frazetta, ¡incluso nos volvemos a encontrar con Norseman!



# ESPECIAL KING KONG

POR SKULLO



## ESPECIAL KING KONG

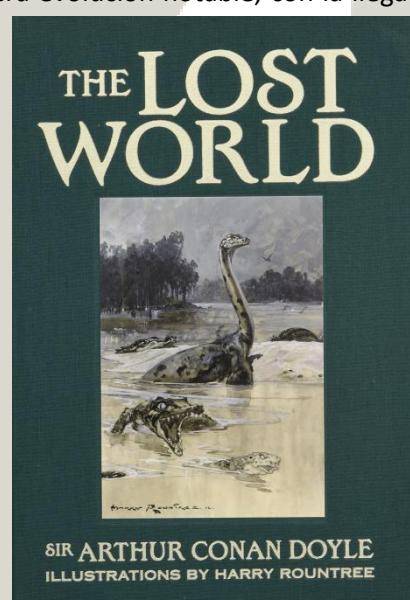
Hablar de *King Kong* (1933) es hablar de algo que cambió el mundo del cine y que se introdujo en la cultura popular hasta tal punto, que sería imposible citar todas las imitaciones, parodias y menciones que hay hacia el personaje y su película. Desde Superman a Los Beatles, pasando por El Planeta de los Simios o por Abbott y Costello, todos, en algún momento se han encontrado con Kong o con algún "primo lejano" suyo.

En este especial trataré de hablar de la manera más resumida posible de Kong en sus diferentes ámbitos, primero comentaré las películas, luego su legado (películas relacionadas, series de televisión, imitaciones) y terminaré con su influencia en el mundo de los cómics y en los videojuegos.

Pero antes de hablar de *King Kong* y todo lo que trajo, creo que estaría bien echar un vistazo a lo que se cocía en los años previos al estreno, una época en la cual el cine estaba sufriendo su primera evolución notable, con la llegada del sonido a las películas.

Durante muchos años se ha jugado con la idea de que en algún lugar del planeta aun quedan seres de otra época, como dinosaurios y otras monstruosidades que el hombre moderno jamás ha visto, tierras sin explorar llenas de recursos donde, como mucho, viven algunas tribus humanas que permanecen ancladas en el mismo tiempo que los animales que las rodean. Son infinitas las aventuras basadas en este tipo de historias, siendo la novela *The Lost World (El Mundo Perdido)* escrita por Arthur Conan Doyle y publicada en 1912, una de las más influyentes en ese campo.

Y precisamente en la adaptación cinematográfica de *The Lost World* de 1925 nos encontramos con algunas de las personas que luego darían vida a Kong, ya que Willis O'Brien y Marcel Delgado fueron los encargados de crear y animar a los dinosaurios de esa película, pocos años antes de hacer lo mismo con Kong y toda la fauna de la Isla Calavera.

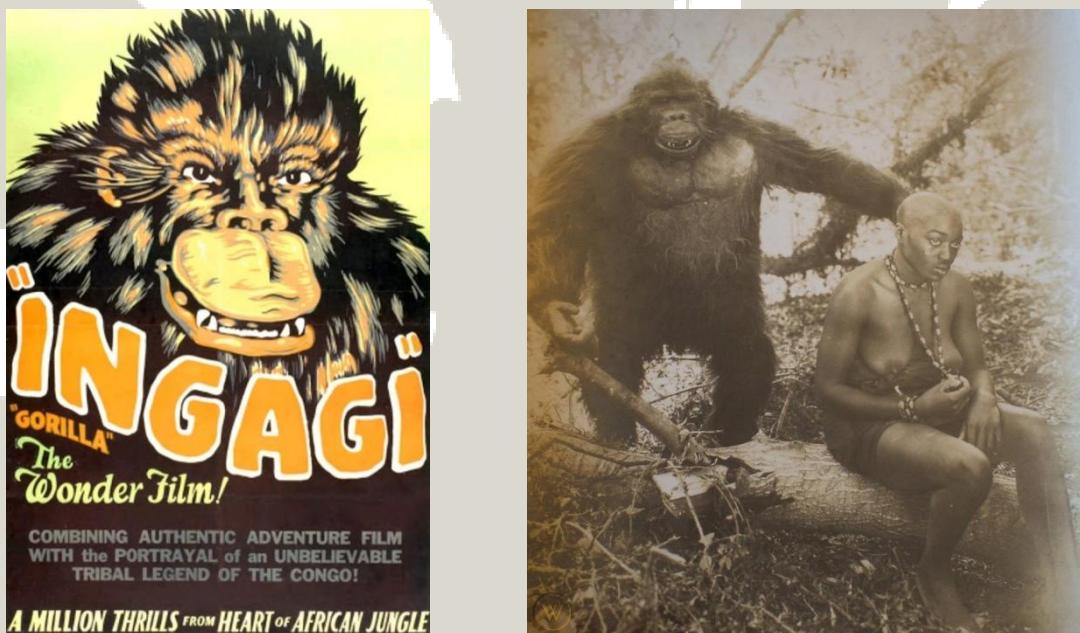


Marcel Delgado y Willis O'Brien dando vida a criaturas prehistóricas

De alguna manera, los dinosaurios siempre han estado ligados a ese tipo de aventuras en mundos donde el tiempo se detuvo hace siglos, lo cual tiene sentido porque son criaturas que el ojo humano nunca ha llegado a ver y eso las rodea de un aura fantástica, sin embargo es muy curioso que justo después de ellos, la criatura predilecta para este tipo de historias sean los simios, animales que el hombre conoce muy bien y que siguen existiendo a día de hoy. Tal vez la fascinación del ser humano hacia esos animales sea por el hecho de que están “hermanados” con nuestra especie y de alguna manera ha calado hondo la idea de que pudiese existir un híbrido o eslabón perdido entre ambas ramas evolutivas (algo que se demuestra con la creencia en criaturas como BigFoot o el Yeti).



Así pues, los simios siempre han estado ligados a las aventuras en tierras desconocidas, como lo demuestra el serial *The King of the Kongo* (1929) donde un agente secreto se traslada a la jungla para buscar a su desaparecido hermano y entre muchos otros peligros se encontrará a un gran gorila vigilando un templo. Otro caso similar sería *Stark Mad* (1929) de Lloyd Bacon, donde se repite la historia (una expedición se interna en una jungla para encontrar a un compañero perdido y encuentran un gran simio viviendo en un templo). Algo parecido pero con un tono más adulto lo encontramos en *Ingagi* (1930) donde un grupo de exploradores encuentran una tribu de simios gigantes que sienten predilección por las hembras humanas (que no dudaron en desnudar para atraer al público masculino).



Como veis, la historia de *King Kong* no es especialmente única, pero al mismo tiempo hay que admitir que de esas historias anteriores a lo que vemos en la película de Kong hay un salto monumental. Para empezar, Kong es notablemente enorme en comparación con los gorilas anteriormente mencionados, y por si eso fuera poco, el gran simio no es un recurso secundario, es la estrella de la película. Además, para la realización de *King Kong*, se tuvieron que crear trucos y efectos especiales, que han acompañado a la historia del cine hasta la actualidad.

Con esto explicado, creo que es buen momento para repasar rápidamente las películas de King Kong.

## PELÍCULAS DE KING KONG

### KING KONG (1933)

**Otros títulos:** *The Eight Wonder of the World* (título original)

**Directores:** Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack

**Año:** 1933

La película original de Kong tiene una historia conocida por prácticamente todo el mundo: Un director de cine llamado Carl Denham está planeando rodar una película en una inhóspita isla tropical, su estrella principal será Ann Darrow, una actriz que debido a la crisis no encontraba empleo y decide apuntarse a la aventura de Carl.

Cuando llegan a la isla y empiezan a rodar, descubren que en ella habita algo llamado Kong que es temido y adorado por los nativos locales, que no dudarán en usar a Ann como sacrificio. Kong secuestra a Ann y Carl, junto a la tripulación del barco, tendrá que rescatarla superando los mil peligros que acechan en la Isla Calavera, un lugar donde parece que el tiempo se detuvo hace miles años, pues está lleno de dinosaurios y otros seres extraños.



Eventualmente lograrán salvar a Ann y capturar a Kong, pues Carl planea explotarlo como atracción en la ciudad, su plan no sale bien, ya que el enorme simio logra escapar, arrasando Nueva York y llevándose a Ann a su paso. Acorralado por los aviones, el simio trepa el Empire State Building, donde será abatido.



Esta película no se alejaba demasiado de las historias de aventuras habituales en libros, revistas e incluso televisión, pero sin duda las llevó a otro nivel en todos los sentidos, sobretodo en lo que refiere a la creación de Kong como eje central de la película. El hecho de que la parte final suceda en la ciudad le pone el broche de oro a esta película, que influyó notablemente en muchos futuros cineastas, sembrando la semilla de lo que sería posteriormente, el género de los monstruos gigantes.



Algunas curiosidades de esta película:

- Los dinosaurios que vemos en la película eran para un proyecto anterior de Willis' O'Brien llamado *Creation*, pero este no se llegó a terminar, de manera que se reutilizaron para *King Kong*.
- Se recortaron muchas escenas donde aparecían más animales de la Isla Calavera, siendo la más famosa una donde los marineros caían en un nido de arañas y eran devorados por ellas, ya que según algunas fuentes, esa escena se quitó porque era demasiado terrorífica. En 2005, Peter Jackson y su equipo recrearon esa escena con los mismos métodos que la película original (y en riguroso blanco y negro) a modo de homenaje.
- La película tuvo un gran éxito y eso provocó varias reposiciones y su exportación, pero cada vez que esto sucedía se iba tocando el metraje original, mayormente por censura. Hay escenas (como la de Kong quitándole la ropa a Ann o atacando a los indígenas) que no pasaron el corte, e incluso en algunas versiones se oscureció la película para que no se viesen las escenas más violentas con tanta claridad.
- El presidente de RKO se negó a dar más dinero para crear una banda sonora original (su intención era usar música de otras películas) de manera que Merian C. Cooper pagó la banda sonora de su propio bolsillo.
- En ningún momento se llama al gran simio King Kong, su nombre es simplemente Kong.
- Algunas imágenes promocionales mostraban a Kong (y Ann) de un tamaño mucho mayor del que tienen en la película, llegando a ser mucho más altos que los edificios de la ciudad.



## EL HIJO DE KONG (1933)

**Título original:** Son of Kong

**Director:** Ernest B. Schoedsack

**Año:** 1933

El éxito de *King Kong* fue tan atronador, que sus creadores debieron pensar que si no sacaban otra película rápidamente, el público perdería el interés, de manera que forzaron una secuela que se debía completar en unos pocos meses, algo totalmente alocado para un proyecto como ese.

Tras lo acontecido en la primera película, Carl Denham está con el agua al cuello, le llueven denuncias de todos lados debido a las muertes y destrozos que provocó Kong cuando escapó por la ciudad. Su situación es tan desesperada que decide huir en barco hacia cualquier otro lugar, acompañado de capitán del barco que trajo a Kong. Finalmente llegan a una zona alejada de la civilización, donde conocerán a Hilda, una chica que tiene un espectáculo con monos, junto con su padre, antaño una respetada eminencia circense, que actualmente solo tiene como amigo a Helstrom, un despreciable hombre que quemó su barco para cobrar el seguro. Una discusión entre ambos terminará con la muerte del padre de Hilda y esta se colará en el barco de Carl, lugar donde también se ha refugiado Helstrom, que convence a Denham de volver a la Isla Calavera, pues en ella hay un tesoro muy valioso.



Denham considera que ese tesoro puede acabar con sus problemas económicos y decide ir hacia la isla, donde volverá a verse en problemas con los indígenas y fauna local. En un momento dado se encuentra con un enorme bebé gorila que está atrapado en unas arenas movedizas, Denham decide ayudarlo a salir de ahí, ya que se siente culpable de lo que pasó con Kong. Ese acto hace que el gorila siga a Denham y Helena durante su travesía por la isla y nos brinde momentos cómicos y peleas contra otras bestias a partes iguales.

Eventualmente la Isla Calavera sufre una fuerte inundación y todos tendrán que correr por su vida, precipitando la parte final de la película.



Esta película es corta y sencilla, no está nada mal (si tenemos en cuenta el tiempo que invirtieron en hacerla) y nos permite ver una cara menos despiadada de Denham y de la raza de Kong. Sin embargo, las prisas por acabarla lo antes posible se notan bastante, sobretodo en los efectos especiales (que están por detrás de lo visto en la película original) y también en su extremadamente apresurado final.

Algunas curiosidades de esta película:

- Ruth Rose (la guionista) dijo que hizo el film más humorístico que el anterior porque “si no eres capaz de hacer algo más grande, al menos que sea más gracioso”.
- Cuando se rodó este film se desconocía la existencia de Gorilas albinos pues el único ejemplar encontrado (Copito de Nieve) fue hallado en 1966.
- El hijo de Kong se nombró como Kiko durante la postproducción, pero ese nombre nunca se menciona en la película.
- El final de esta película iba a incluir una estampida de bestias prehistóricas, pero finalmente esa escena no se incluyó por limitaciones de tiempo.
- Robert Armstrong (Carl Denham en la película) prefiere esta película a la anterior, debido a que su personaje se desarrolla mucho más y muestra su lado más humano.

## KING KONG VS GODZILLA (1962)

**Título original:** Kingu Kongu Tai Gojira

**Director:** Ishiro Honda

**Año:** 1962

Muy lejos quedaban las películas de King Kong cuando 30 años más tarde, el personaje volvió con su tercera película, la japonesa *King Kong Vs Godzilla*, donde el simio gigante tendría que enfrentarse al popular dinosaurio radiactivo de Toho.

El paralelismo de las películas de Godzilla y King Kong era cuanto menos curioso en la década de los 60, los dos monstruos tuvieron un primer largometraje con un tono serio que puso de moda a los monstruos gigantes y una secuela menos adulta y más enfocada al entretenimiento que no llegó a convencer a todo el mundo. En 1962 tanto Kong como Godzilla volvieron al cine por tercera vez para ambos y esta vez con una película rodada a color.

Pese a que puede parecer que la fórmula de tomar dos personajes conocidos y enfrentarlos es suficientemente lucrativa como para planearla con cuidado, la creación de esta película fue un cúmulo de casualidades y proyectos cancelados que se iniciaron con la idea de Kong enfrentándose a un monstruo de Frankenstein hecho de animales africanos, algo que por algún motivo no debió gustar a los diferentes productores y fue mutando ligeramente hasta convertirse en *King Kong Vs Ginko* o *King Kong Vs Prometheus*. Al final fue Toho quien pensó que sería buena idea traer de vuelta a Kong, pero a cambio querían enfrentarlo a Godzilla, que llevaba unos años sin aparecer en películas.

La historia de la *King Kong Vs Godzilla* nos cuenta como una empresa farmacéutica va a la Isla Farou para buscar unas bayas rojas con propiedades somníferas, casualmente en esa isla aparecerá un pulpo gigante que será derrotado por King Kong (que ahora tiene un aspecto horrendo y es mucho más grande que el Kong americano). Tal y como sucedía en la película original, se llevan a Kong a la ciudad y allí termina enfrentándose con Godzilla.





La pelea entre los dos colosos es tremadamente risible, el traje de Kong es horrible, los efectos especiales bajan de calidad notablemente con respecto a las películas anteriores (se nota que no tenían experiencia en películas a color ni en técnicas como Stop-Motion). Pero nada de eso afectó negativamente a *King Kong Vs Godzilla*, que fue un rotundo éxito, lo cual motivó a Toho a interesarse por Kong un poco más y también afectó a las siguientes películas de Godzilla, las cuales tendrían un tono similar a esta, abandonando así la seriedad de la película original.

Algunas curiosidades de esta película:

- Existe una leyenda urbana muy popular sobre esta película, donde se dice que en la versión japonesa gana Godzilla y en la americana King Kong. En realidad ambas versiones tienen el mismo final.
- Eiji Tsurubaya, el encargado de los efectos especiales, tenía muchas ganas de hacer una película con un pulpo gigante como monstruo, motivo por el cual se incluyó la escena del pulpo en esta película. No contento con el resultado, el pulpo volvió a aparecer en *War of the Gargantuas* y también en *Frankenstein Conquers The World*.
- Haruo Nakajima (el actor que interpreta a Godzilla) admitió en una entrevista que algunas escenas de la pelea entre Kong y Godzilla eran improvisadas, ya que nadie del equipo sabía muy bien como coreografiarlas con éxito.
- En un episodio de Ultra Q se reutilizó el disfraz de King Kong de esta película para hacer de otro personaje.



## KING KONG SE ESCAPA (1967)

**Título original:** Kingu Kongu no Gyakushu

**Director:** Ishiro Honda

**Año:** 1967

Tras *King Kong Vs Godzilla*, Toho decidió crear otra película con el simio gigante, donde todo sucedería en una isla tropical y el rival de Kong sería el crustáceo gigante Ebirah. Al final esta película se convirtió en una película de Godzilla (*Gojira*, *Ebirah*, *Mosura Nankai no Daikettō*, conocida en España como *Los monstruos del mar* y en Estados Unidos como *Ebirah Horror from the Deep* o *Godzilla Vs The Sea Monster*). Curiosamente, el hecho de cambiar a Kong por Godzilla no afectó demasiado al guion, pues Godzilla se comporta de una manera muy similar a como lo haría Kong.

Un año más tarde, en 1967, Kong protagonizó *King Kong Escapes* (*King Kong se escapa*) su segunda película japonesa de manos de Toho, la cual parecía basarse (más o menos) en la serie de animación *The King Kong Show* de 1966.

La historia de esta película nos cuenta que el malvado Dr Who (sí, hay un doctor llamado Who, pero no tiene nada que ver con el doctor Who en el cual todos estamos pensando) ha creado un robot gigante con aspecto de simio llamado Mechanikong para poder usarlo como excavadora y así lograr extraer Elemento X (un material poderosísimo que podría ser usado como arma en el control mundial) de zonas subterráneas situadas en el Polo Norte. Lamentablemente, la radiación del material termina provocando un malfuncionamiento en el gigantesco robot y los planes del Dr Who fracasan estrepitosamente, de manera que su principal aliada le convence de usar al King Kong real, que casualmente anda distraído con la chica guapa que va en el grupo de protagonistas de la película.

De nuevo nos encontramos con un Kong sobredimensionado interpretado por un actor en un disfraz horrible (parece que los creadores de trajes de Toho no tenían mucho afecto al personaje o no sabían cómo era un gorila), por otro lado hay que admitir que la idea de enfrentar a Kong y al Mechanikong tiene cierto encanto y que la película, en general, es algo superior a *King Kong Vs Godzilla*, aunque sigue siendo una locura más propia de las películas de Godzilla que de Kong.

Tras esta película Toho no volvió a usar a Kong, aunque si incluyó a Gorosaurus (el dinosaurio que sufre la ira de Kong al principio de la película) en futuras películas de Godzilla.

Según algunas fuentes, Toho tenía pensado hacer alguna película más con el Mechanikong, pero esto no se llegó a materializar, quizás debido a posibles problemas con los derechos de King Kong.



Algunas curiosidades de esta película:

- Pese a que la película está producida y dirigida por los mismos que crearon *King Kong VS Godzilla*, no hay ninguna conexión entre ambas películas. Incluso la isla donde vive Kong es distinta a la de aquella película.
- Uno de los sicarios de Dr Who es Susumu Kurobe, actor que interpretó al primer *Ultraman*. Este curioso hecho no es del todo casualidad, pues el principal encargado de los efectos especiales de las películas de Toho (Eiji Tsuburaya) fue el creador de *Ultraman*.
- En muchas imágenes promocionales se muestra a Kong peleando contra MechaniKong y Gorosaurus a la vez, esto nunca sucede en la película.
- Mie Hama, la mujer que contrata al Dr Who, se convirtió en chica bond el mismo año que se estrenó esta película, con *Solo se vive dos veces*.
- El lamentable traje de Kong fue reutilizado años después para la serie de televisión *Go! Greenman!*



## KING KONG (1976)

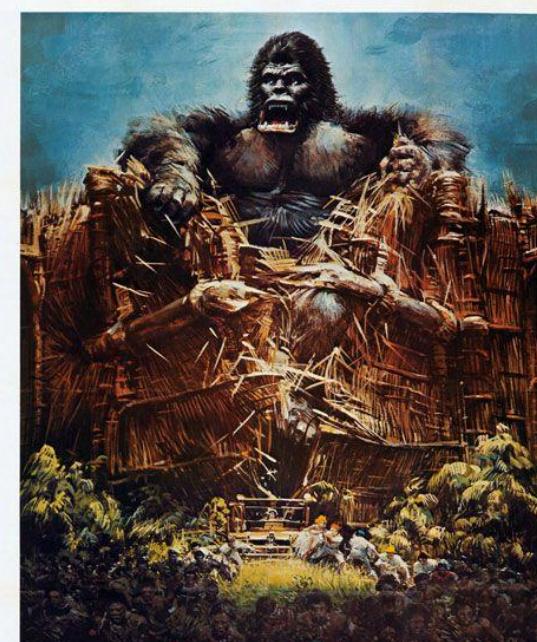
**Título alternativo:** King Kong: The Legend Reborn

**Director:** John Guillerman

**Año:** 1976

Primer remake de *King Kong*, aunque esta vez la historia se situará en los años 70 y el grupo de visitantes de la Isla Calavera no irá con la intención de rodar una película, si no de obtener el petróleo que supuestamente tiene. A la tripulación del barco se les unirá un primatólogo que intentará evitar que exploten los recursos de la Isla y una mujer que encontrarán a la deriva, pues el barco donde viajaba acabó destruido. A partir de aquí, vuelve a suceder lo mismo que en la película original, aparecerá Kong, secuestrará a la chica, lo capturarán y llevarán a la ciudad, donde arrasará con todo hasta caer mortalmente herido, no del Empire State, si no de las Torres Gemelas.

Esta película nunca me ha parecido gran cosa, en parte porque al contar (más o menos) la misma historia que la original, la considero un tanto innecesaria, además se echan en falta algunos elementos que hacían que la original fuese excelente (como la numerosa fauna de la Isla Calavera).



**King Kong**

DINO DE LAURENTIIS présente  
un film de JOHN GUILLERMIN - KING KONG -  
avec JEFF BRIDGES - CHARLES GRODIN et pour la première fois JESSICA LANGE



Sin embargo es bastante interesante ver como adaptaron la historia de Kong en una época distinta, con los correspondientes cambios en los personajes y como se usaron nuevas técnicas para dar vida al enorme simio (en esta ocasión un actor disfrazado, al estilo del Kong japonés), además el cambio de década también cambió el tono de la aventura en algunos sentidos, por ejemplo veremos a Kong sangrar cuando es atacado y la conexión entre Kong y Dwan tiene tintes mucho más sexuales que en la película anterior.

Algunas curiosidades de esta película:

- Gran parte del presupuesto se destinó a la creación de un modelo mecánico de Kong a tamaño real del simio de la película, pero luego solo se usó en una escena.
- La película tiene muchas escenas eliminadas, algunas de ellas se añadieron para sus pases en televisión.
- Para el papel de Dwan se pensó en o Barbra Streisand, Valerie Perrine, Cher, Bo Derek y Melanie Griffith. Al parecer se lo ofrecieron a Britt Ekland, pero esta lo rechazó. También se sabe que Meryl Streep se presentó para el papel, pero la rechazaron diciendo que no era suficientemente guapa. Finalmente el papel de Dwan lo interpretó la modelo Jessica Lange.
- Por algún motivo hay dos versiones distintas del cartel de Kong subido en las Torres Gemelas. Ese cartel fue parodiado por Capcom en *Street Fighter III: 2nd Impact*, donde se usó a Hugo ocupando el lugar de Kong.



## KING KONG 2 – KING KONG VIVE (1986)

Título original: King Kong Lives

DIRECTORES: John Guillermin y Charles McCracken

Año: 1986

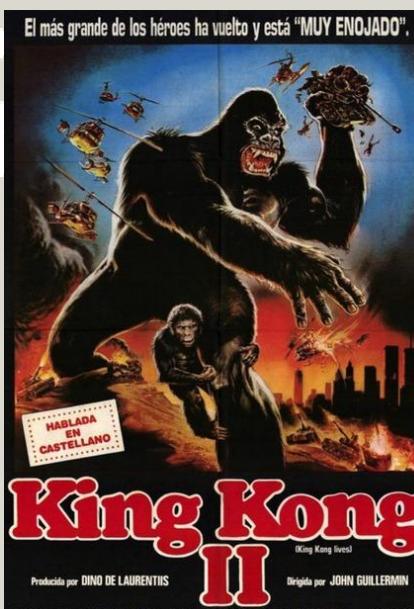
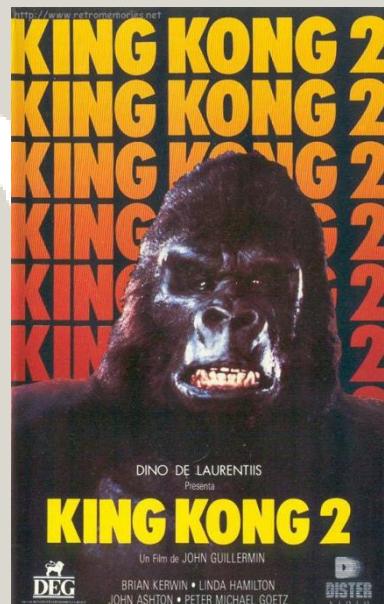
Si *Son of Kong* se rodó con prisas para estrenarse el mismo año que la película original, con la secuela de *King Kong* (1976) pasaría lo contrario, ya que esta terminó apareciendo 10 años más tarde.

La película empieza contándonos que Kong no ha muerto, pero está tremadamente herido, su corazón no ha aguantado y necesita uno artificial para sobrevivir, para lo cual es necesario encontrar sangre compatible, algo complicado al ser Kong un animal único. Sin embargo, la casualidad hace que un explorador encuentre una gorila gigante en Borneo, lo cual brinda la posibilidad de salvar a Kong. Obviamente esto se traduce a que Kong y la hembra gorila (Lady Kong) se escapen juntos y sean perseguidos por los militares.

Aunque esta película es posiblemente de las peores que se han hecho de Kong y es notablemente inferior a la anterior, para mí tiene cierto encanto, ya porque al menos cuenta una historia distinta y la verdad es que no tiene miedo a dejarse llevar por ideas locas.

Algunas curiosidades de esta película:

- *King Kong 2* se llegó a considerar un fracaso, además la crítica fue muy dura con ella, sin embargo con el paso de los años ha adquirido cierto culto.
- John Guillermin declaró tras el estreno de la película, que había sido una mala idea hacerla.
- Hay al menos 3 versiones del dibujo creado para el cartel principal, en una de ellas se ve a Kong tratando de agarrar la mano de Lady Kong, en otra se ve a su hijo agarrado en la pierna y en otra lo lleva en brazos.



## KING KONG (2005)

**Título original:** Peter Jackson's King Kong

**Director:** Peter Jackson

**Año:** 2005

Tras haber ganado fama mundial gracias a la trilogía del *Señor de los anillos*, Peter Jackson decidió cumplir un sueño que tenía desde niño: rodar una película de *King Kong*.

El resultado fue otro remake de *King Kong*, pero en esta ocasión no se ubicaría en la actualidad, si no que estaría ambientado exactamente en la misma época en la cual sucedía la película original de 1933, por supuesto la historia era la misma, con algún que otro añadido para intentar profundizar en los personajes y con nuevas escenas de acción que se encargarían de mostrar al espectador el presupuesto de este largometraje.

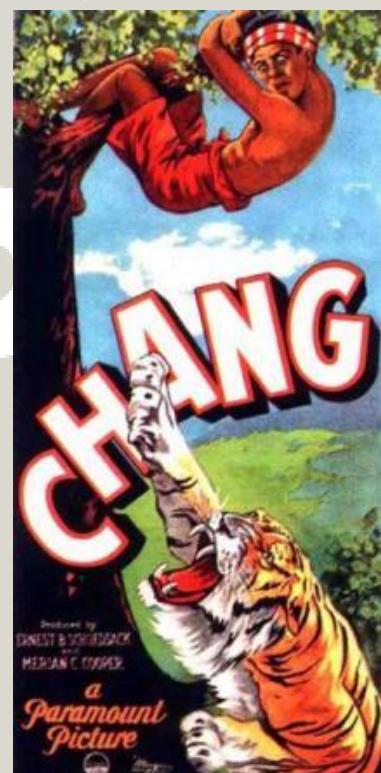
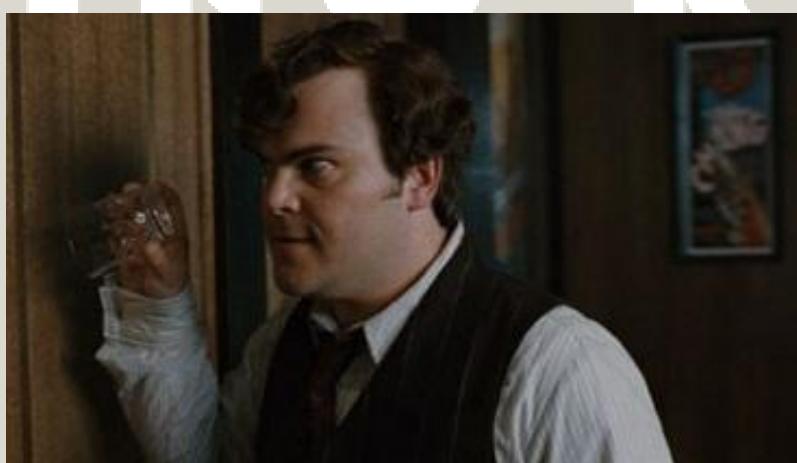
Esta versión de *King Kong* se llevó el aplauso del público y la crítica y seguramente sea la favorita de muchos fans del personaje. En mi caso admito que, aunque es imposible obviar la calidad que tiene en muchos aspectos y

agradezco el tono terrorífico de algunas escenas de la Isla Calavera, también me parece que tiene muchas cosas negativas de las cuales no se habla tanto, como que su duración sea excesiva, el hecho de que Kong parezca un animal domesticado en algunas escenas, que se alarguen innecesariamente muchas escenas de acción (como el combate de Kong contra los dinosaurios) o que al intentar ser un calco de la película original (en historia y época) sea la película que menos aporta al mundo de Kong.



Algunas curiosidades de esta película:

- Peter Jackson iba a hacer su versión de *King Kong* a finales de la década de los 90, pero la aparición de la versión americana de *Godzilla* (1998) cambió sus planes.
- En una escena de la película se puede ver un cartel de *Chang: A Drama of the Wilderness*, una película de Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack previa a *King Kong*.



## KONG: ISLA CALAVERA (2017)

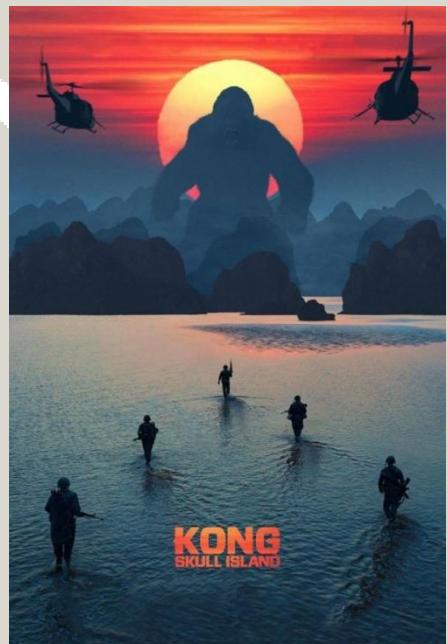
**Título original:** Kong: Skull Island

**Director:** Jordan Vogt-Roberts

**Año:** 2017

Tras lanzar una nueva película americana de *Godzilla* en 2014, Legendary Pictures decidió continuar con los monstruos gigantes trayendo de nuevo a Kong en una película que sucedería íntegramente en la Isla Calavera.

Esta película empieza mostrándonos a dos aviadores de la Segunda Guerra Mundial, que tras sufrir un accidente acaban en la Isla Calavera, donde continúan tratando de matarse mutuamente hasta que aparece Kong. De ahí hay un salto hasta los años 70, donde vemos a Bill Randa, quien está preparando una expedición hacia la Isla Calavera para tratar de investigar y explotar sus propiedades, debido a lo peligroso de la misión y a lo difícil que es acceder a dicha isla (pues está protegida por una potente tormenta y una espesa niebla) un grupo de militares serán los encargados de la seguridad durante la misión.



Nada más llegar a la isla la bombardean, lo cual atrae la atención de un simio gigante que al parecer, protege la isla. Kong destruye los vehículos militares y deja al grupo dividido en varios bandos, que tendrán que sobrevivir en la peligrosa isla por sus propios medios. Al parecer la idea original de Bill Randa era demostrar sus teorías sobre que la tierra tiene zonas huecas en su interior que conectan con un mundo lleno de monstruos gigantes, algo que Legendary explotará en futuras películas de su "Monsterverso".



Aunque esta película no va a cambiar la historia del cine, si que se puede decir que añade bastante al universo de Kong, que además ha sido representado de una manera que me gusta bastante, es tremadamente temible, pero al mismo tiempo protege a los humanos, sin llegar a convertirlo en un animal domesticado, además se le muestra muy inteligente y capaz de usar elementos de su entorno como armas. Las escenas de Kong son todas increíbles y aunque los personajes humanos son mucho más olvidables y genéricos, hay algunas sorpresas como el Coronel Preston Packard (Samuel L. Jackson) o Hank Marlow (John C. Reilly) que me parecen de lo mejor de la película.

Algunas curiosidades de esta película:

- Hay una escena post-creditos donde se pueden ver murales con Godzilla y otros monstruos japoneses, anunciando así la próxima película del Monsterverso: *Godzilla King of The Monsters* (2019)
- El director admitió que se basó en *Apocalypse Now*, *The Host*, *La Princesa Mononoke*, *Platoon*, *Evangelion* y hasta *Pokémon*, para algunas escenas y el diseño de los monstruos.

## GODZILLA VS KONG (2021)

**Título original:** Godzilla Vs Kong

**DIRECTORES:** Adam Wingard

**Año:** 2021

Tras preparar el terreno con dos películas del saurio radiactivo nipón (*Godzilla* de 2014 y *Godzilla Rey de los Monstruos* de 2019) y haber presentado a su versión de Kong con *Isla Calavera*, Legendary Pictures hizo lo que jamás pensé que volvería a suceder en el cine: enfrentar a Kong contra Godzilla.

Esta película se sitúa unos años después de *Godzilla Rey de los Monstruos*, donde el saurio nipón se declaraba el macho alfa de los monstruos que estaban escondidos en los rincones de la Tierra. Kong, por su parte parece estar recluido en un ambiente artificial que simula su isla, pero el gorila es suficientemente inteligente como para saber que no está en libertad y no duda en demostrarlo a sus cuidadores, entre los que destaca una niña pequeña que parece tener algún tipo de vínculo con el gorila.

Contener a Kong empieza a parecer imposible, pero la posibilidad de trasladarlo a otro hábitat se ve dificultada por muchos factores, entre los que destaca el hecho de que tanto Kong como Godzilla son machos alfa y sus especies eran enemigos naturales, de manera que sería casi imposible que ambos animales se lanzasen el uno contra el otro en caso de coincidir. Por su parte Godzilla ha pasado de estar desaparecido durante los últimos años, a atacar sistemáticamente las instalaciones de la empresa Apex Cybernetics, lo cual hace que los científicos se extrañen de una conducta tan sistemática.

Eventualmente, pasará lo que todos esperamos, Kong será trasladado fuera de su hábitat artificial y empezarán los enfrentamientos entre ambos colosos. La subtrama de Apex Cybernetics nos dará una pequeña sorpresa al final de la película (siempre y cuando os hayáis mantenido alejados de los spoilers).

Pese al enorme éxito que tuvo *King Kong Vs Godzilla* (1962) yo siempre consideré a esa película como una oportunidad perdida de hacer algo más digno para ambos personajes, así que el anuncio de *Godzilla Vs Kong* lo tomé con bastante optimismo. Tras ver la película pude afirmar que cumple sobradamente lo que pone en el título, aunque sacrifica totalmente a los personajes humanos (olvidables y molestos) pero eso es algo que a mí no me importa demasiado, ya que en muchas ocasiones, se les dedica tiempo y siguen siendo olvidables y molestos.

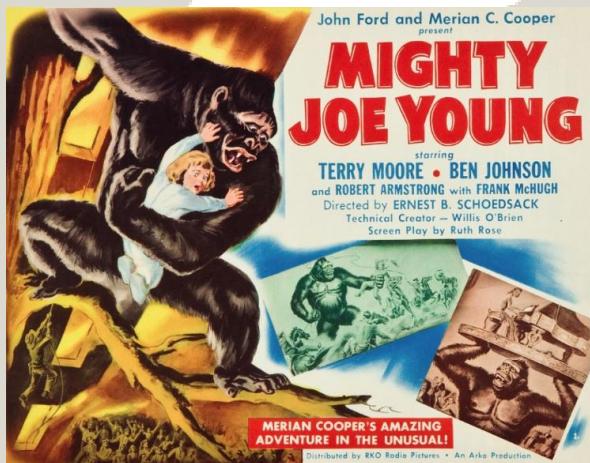
Algunas curiosidades de esta película:

- El director aclaró que la película tendría un ganador definitivo, para acabar así con la dualidad que supuso el final de la película de 1962.
- Los dos trasladados de Kong hacen homenaje a sus diferentes películas donde casi siempre se hacía por mar, pero también se hizo por aire (en *King Kong Vs Godzilla*).
- Esta película no contiene escena post-créditos, esto es debido a que en un principio, esta sería la última película del “Monsterverso” creado por Legendary Pictures. Al parecer se grabó una escena para ese momento, pero se incluyó finalmente en la parte final de la película.



## EL LEGADO DE KONG

Tras hablar de las películas oficiales de Kong, creo que conviene hablar también de otros productos relacionados en cierta medida como él, como la película *Mighty Joe Young* (1949) dirigida por Ernest B. Schoedsack y producida por John Ford y Merian C. Cooper, con Willis O'Brien y Ray Harryhausen como encargados de los efectos especiales, vamos, casi el mismo equipo que se encargó de *King Kong* (1933). *Mighty Joe Young* trata de una niña que tiene un bebé gorila como mascota, con el paso de los años, el gorila se vuelve enorme y acaba siendo usado como atracción de circo, algo que obviamente no acabará bien.



En 1998 se hizo un remake de esa película pero cambiando bastante la trama, ya que en esta ocasión trata el tema de los cazadores furtivos y a causa de ellos el enorme gorila Joe ha de ser trasladado a un hábitat artificial de donde eventualmente escapará para sembrar el caos en la ciudad.



En cuanto a animación, la primera serie animada de Kong fue *The King Kong Show* (1966), donde nuestro enorme gorila se enfrentaba a un científico loco que contaba con una versión robótica de Kong como arma. Esta serie fue la principal inspiración de la película japonesa *King Kong Escapes*, anteriormente mencionada.

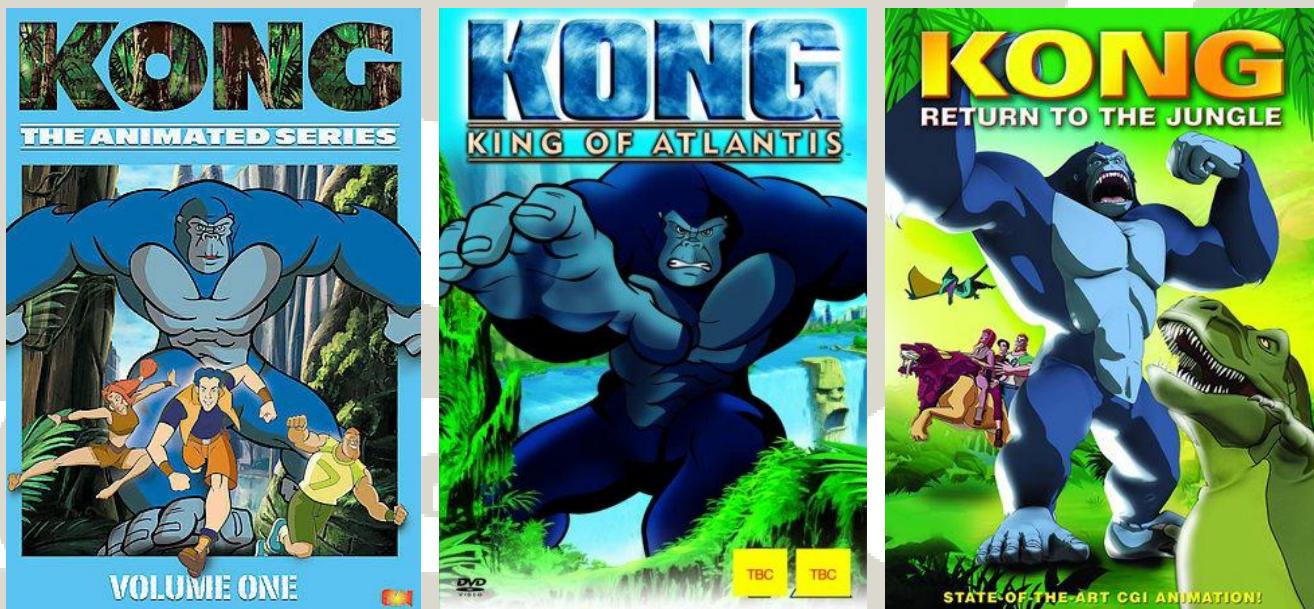


A finales de la década de los 90 apareció para video la película *The Mighty Kong* (1998) donde revivimos la historia original de Kong en clave musical, contando con los Sherman Brothers como compositores (los mismos que se encargaron de muchas canciones de Disney, como las de *Mary Poppins*, *El Libro de la Selva* e incluso la de “It's a Small World”, de las atracciones de Disneyland).



*Kong: The Animated Series* apareció en 2001 y nos contaba como una doctora Jenkins había clonado al fallecido Kong. Este nuevo Kong crecerá con la doctora y se hará amigo de su nieto con quien tiene una conexión “bastante especial” por decirlo de algún modo. Lamentablemente para ellos, el jefe de la doctora es un hombre ambicioso que ansía llegar a la cima científica usando unas piedras especiales que hay en la isla de Kong.

Tras eso apareció *Kong: King of Atlantis* (2005) una película lanzada directamente en DVD que estaba relacionada con la serie anterior y en 2006 se puso a la venta *Kong: Return to the Jungle*, ambas películas se lanzaron para aprovechar el éxito que había tenido *King Kong* de Peter Jackson.

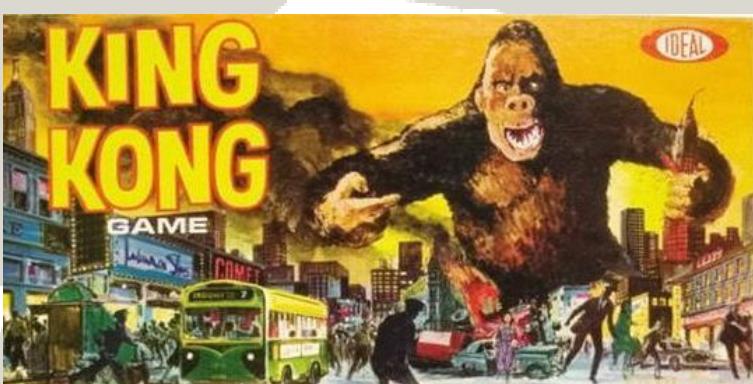
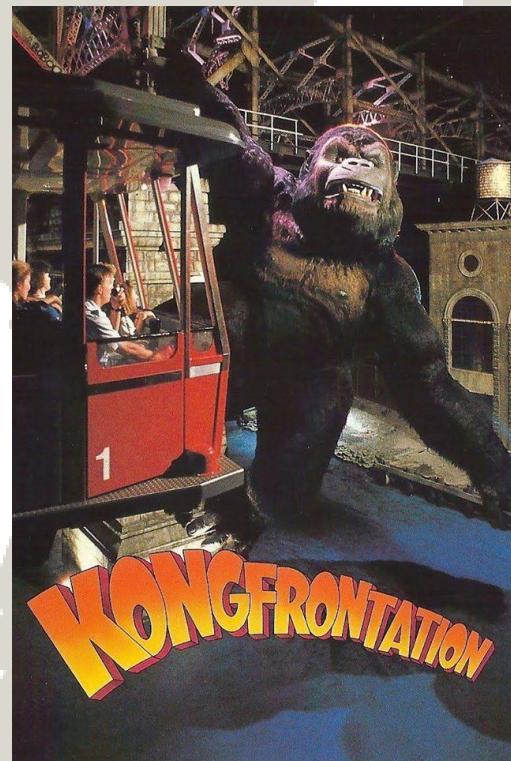


En 2016 apareció *Kong: King of the Apes*, donde un malvado científico trataba de dominar el mundo con sus dinosaurios robóticos, siendo Kong la única esperanza para la humanidad (vamos, algo parecido a lo visto en *The King Kong Show*).

La mayoría de estos productos no tuvieron un éxito notable y algunos de ellos los he descubierto de casualidad, así que no descarto que se me haya dejado alguna serie o película animada de Kong por mencionar.



Como no podía ser de otro modo, la popularidad de Kong lo llevó a protagonizar muchos productos, como muñecos, juegos de mesa o cómics donde podemos encontrar cosas tan curiosas como ver a Kong en el planeta de los simios. También tuvo su propia atracción en los parques de Universal Studios, llamada Kongfrontation.



## TODOS QUIEREN SER EL NUEVO KONG

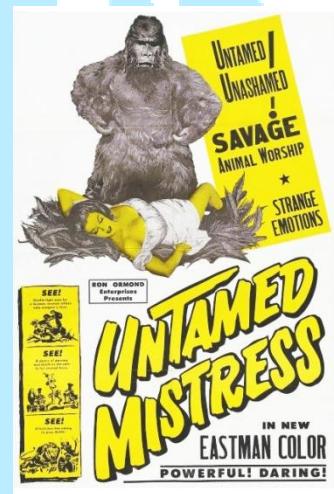
Como dije anteriormente, King Kong es el máximo responsable de que exista el género de películas con monstruos gigantes, dentro del cual podemos encontrar algo que se podría llamar "Kong exploitation" o "KongXplotation", o lo que es lo mismo, películas cuya única intención es imitar a King Kong para tratar de atraer al público fácilmente.

Me gustaría empezar este apartado con la película *Beast of Borneo* (1934) ya que además de tener cierta influencia de Kong, usa algunas ideas que recuerdan mucho a lo que luego se vio en *Mighty Joe Young* (1949). También hay algunas películas extrañas como la japonesas *Wasei Kingu Kondu* (1933) y *Edo ni arawareta Kingu Kongu: henge no maki* (1938) que lamentablemente se consideran perdidas a día de hoy y de las cuales solo quedan unas pocas fotos.



Otras películas del estilo serían *Unknown Island* (1948) donde una expedición encuentra un "mundo perdido" lleno de criaturas increíbles como dinosaurios o un enorme simio regordete que no duda en plantarles cara, también es curiosa la película protagonizada por Abbot y Costello, *Africa Screams* (traducida como *Las minas del Rey Salmonete en España*) donde ambos cómicos se encontrarán con un simio gigante.

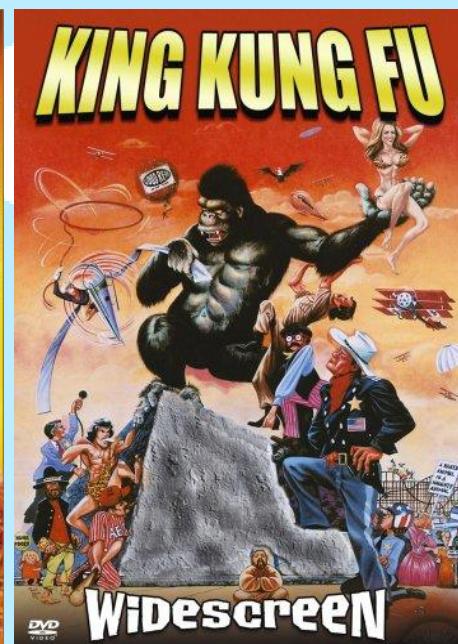
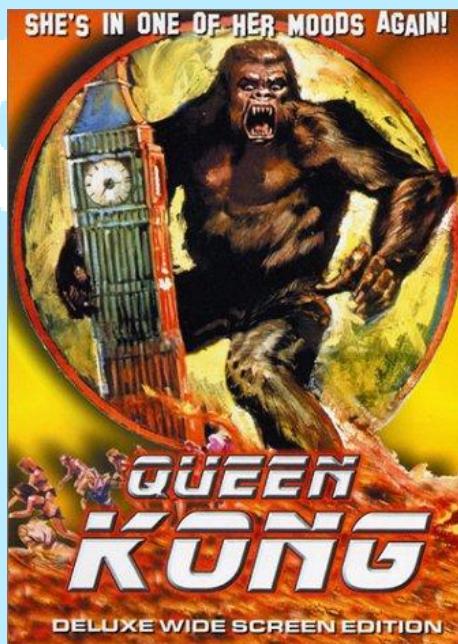
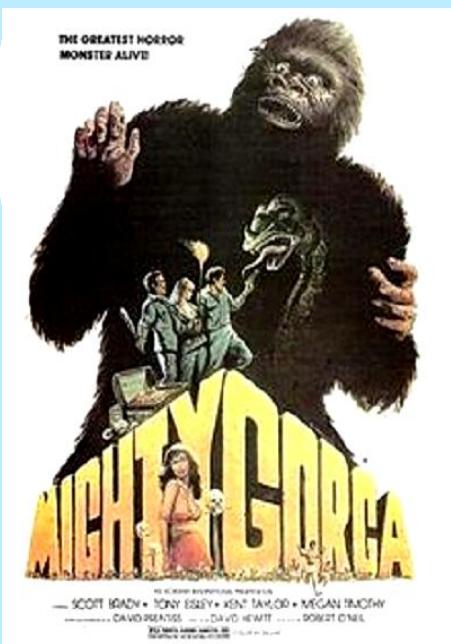
La lista podría seguir eternamente con películas *Gorilla at Large* (1954) donde un gran simio se enamora de una humana o *Untamed Mistress* (1956) cuya historia trata de una expedición que se encuentra con simios gigantes en la selva africana, entre muchas otras.



Luego tenemos algunas películas que tienen cierta popularidad, como *Konga* (1961), una copia británica de *King Kong* con una alocada historia (científico loco incluido) que incluso llegó a tener sus propios cómics. La maravillosamente genial *Furankensutein no Kaijū: Sanda tai Gaira* (1966) más conocida como *The War of the Gargantuas* (renombrada en España como *La batalla de los simios gigantes*) donde dos monstruos de aspecto simiesco siembran el caos en Japón ya que uno es pacífico y el otro extremadamente violento, obviamente terminan siendo atacados por el ejército (escenas que se terminaron reutilizando en películas posteriores de *Godzilla* para ahorrar costes). Esta película hace una particular trilogía junto con *Frankenstein Conquers The World* y *King Kong Vs Godzilla*, ya que hay elementos comunes en las tres y fueron desarrolladas por el mismo equipo.



La lista continúa con *The Mighty Gorra* (1969) donde un grupo de cazadores intenta cazar un simio gigante, pero sufren el ataque de un dinosaurio gigante (que es claramente un juguete y que fue reutilizado en la película erótica *One Million AC/DC* de 1969 escrita por el particular Ed Wood bajo el pseudónimo Akton Telmig) o la británico-alemana *Queen Kong* (1976) que nos cuenta una historia calcada a la original, cambiando el sexo de los protagonistas, pues el gorila es hembra y el actor secuestrado es un varón, aunque obviamente la calidad general y el tono no tienen punto de comparación con la obra maestra de Schoedsack y Cooper, y como olvidar a *King Kung Fu* (1976) donde tenemos un gorila (lamentablemente de tamaño humano) que hace artes marciales.

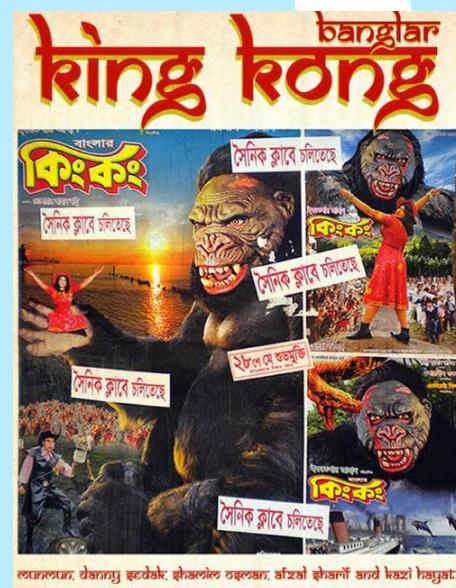
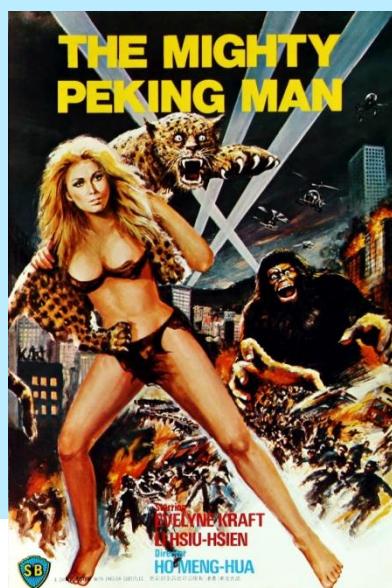
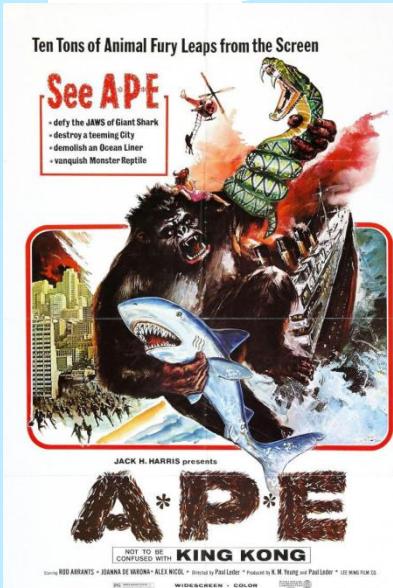


De oriente llegaron algunas "joyas" que buscaron la gloria imitando a Kong como la coreana *APE* (1976) (renombrada en castellano como *El Gorila Ataca*) donde tenemos a un gorila gigante que pelea contra un enorme tiburón blanco y cuya escena más popular la podéis ver al lado de este texto.

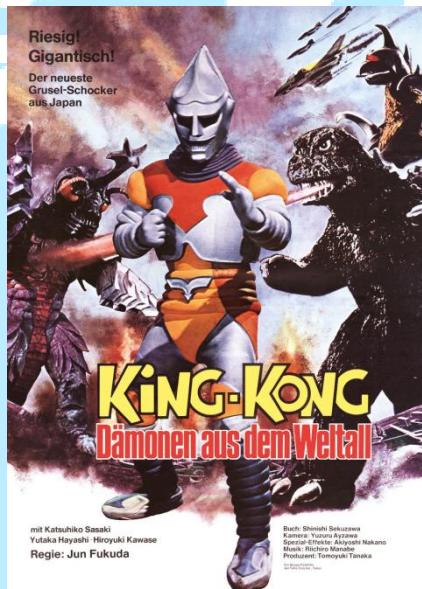
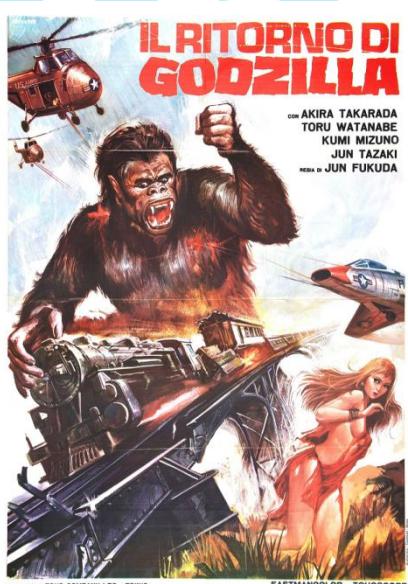
Continuamos con *Hsing Hsing Wang* (1977) conocida popularmente como *The Mighty Peking Man*, una película rodada en Hong Kong como respuesta al remake de 1976 de *King Kong*, que cuenta la historia que todos imaginamos, un gorila gigante aparece y secuestra a la chica (una especie de versión femenina de Tarzán), se sube a un edificio alto y... lo paga caro, muy caro.



Hay muchísimas películas que intentaron aprovechar el éxito de Kong y es imposible nombrarlas a todas, pero creo que con estas os hacéis una idea de hasta donde llegó la locura por imitar al simio gigante. Puede que la "KongXplotation" parezca cosa del pasado y tal vez sea así, pero de vez en cuando siguen apareciendo películas de este estilo como *Banglar King Kong* (2010).



Si os habéis fijado en los carteles de películas como *ape* o *Konga*, veréis que mencionan a King Kong para atraer la atención del público, puede que sea un recurso cutre, pero al menos las películas tratan de simios gigantes. Sin embargo hay otras películas que usan la imagen o el nombre de Kong sin que haya ninguna relación, generalmente debido a que los distribuidores hacen de las suyas para que la película "venda más", como prueba de ello aquí os dejo tres carteles de películas de Godzilla donde se menciona o muestra a Kong, pese a que él no aparece en ellas.



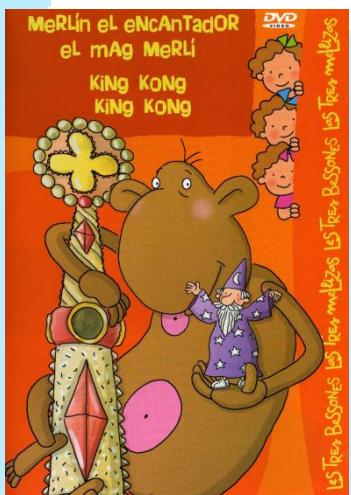
## PARODIAS Y REFERENCIAS

El tremendo éxito de *King Kong* (1933) hizo que las parodias y referencias no tardasen en llegar. Una de las primeras fue el corto *King Klunk* (1933) obra de Walter Lantz (el creador del Pájaro Loco), del mismo año también tenemos *The Pet Store*, un corto protagonizado por Mickey Mouse donde aparece un gorila gigante que secuestra a Minnie Mouse, a finales de ese año en *Parade of the Wooden Soldiers*, protagonizado por Betty Boop, los juguetes cobraban vida, y uno de ellos era un gorila que secuestraba a la protagonista, más tarde, en 1941 podíamos ver otro simio gigante en *Goofy Groceries* de Warner Bros.



Desde entonces Kong no ha dejado de ser copiado, referenciado o parodiado en un sinfín de series de animación entre las que se incluyen algunas tan famosas como *Dragon Ball*, *Las Tortugas Ninja*, *Los Simpsons*, *Scooby Doo*, *Las tres mellizas*, *Futurama*, *Dr. Slump*, *Rugrats*, *Cazafantasmas*, *Superman*, *Tom y Jerry* entre muchas otras.





Por supuesto esa situación se repitió en cada medio de entretenimiento, como los tebeos, donde encontramos gorilas gigantes en cómics de todo tipo, desde superhéroes a *Mortadelo y Filemón* o revistas de humor, mostrando así lo amplio que es el público que puede disfrutar de una buena referencia o parodia de King Kong.

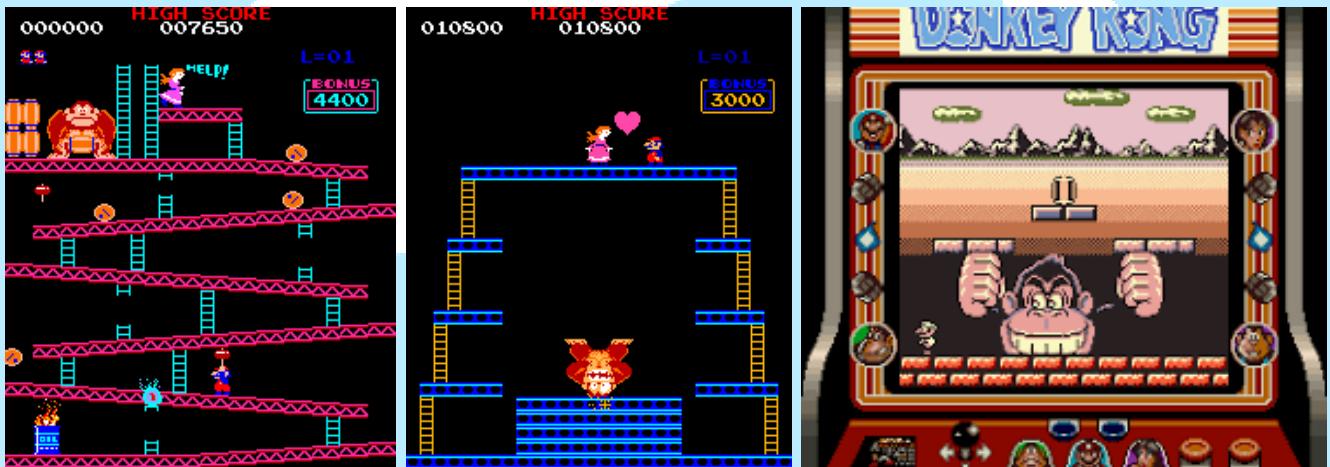


Con los juegos de mesa sucede algo similar, es muy difícil encontrar un juego de mesa que trate sobre monstruos gigantes y no haya un simio para homenajear a Kong.

Por ejemplo en el juego *King of Tokyo* tiene un simio gigante y una expansión de King Kong, otro caso interesante es *MonsterPocalypse*, donde cada jugador controla a uno (o varios) monstruos gigantes y un ejército de pequeños seguidores, pues bien una de las facciones se llama Empire of the Apes y está formada por simios, entre los que destaca un gigantesco simio llamado King Kondo. Por si esto fuera poco, otro de los ejércitos está formado por versiones robóticas de los monstruos y es ahí donde encontramos a Robo Kondo, la versión "marca blanca" del MechaniKong.



Obviamente las referencias en los videojuegos no iban a tardar en aparecer, siendo la más notable *Donkey Kong* (1981) de Nintendo, donde un gorila gigante secuestra a una chica, que ha de ser rescatada por Jumpman (o Mario), curiosamente en la versión de *Donkey Kong* lanzada para Game Boy en 1994, podíamos ver al simio de Nintendo aumentar de tamaño hasta volverse gigante, al más puro estilo King Kong. El éxito de *Donkey Kong* fue enorme y no tardó en generar secuelas directas (como *Donkey Kong Jr* o *Donkey Kong 3*) para luego actualizarse a partir de la saga *Donkey Kong Country*, que le devolvió la fama que había perdido debido a la popularidad creciente de Mario.



Los derechos de *King Kong* siempre han sido un quebradero de cabeza que ha contado con muchas batallas legales (Merian C. Cooper insistía que era su personaje que solo lo cedió para unas películas, pero RKO insistía que era suyo y posteriormente Universal consiguió los derechos para hacer el remake de 1976), de manera que no es de extrañar que Universal decidiese demandar a Nintendo, al mismo tiempo que se encargaba de crear una copia del juego *Donkey Kong* con otros personajes para lanzarlo como *King Kong*. Curiosamente Universal perdió el juicio ya que no eran poseedores de los derechos de Kong y además habían copiado el juego de Nintendo.

Copiar a *Donkey Kong* era relativamente común y fueron muchos los juegos que se basaron en él, como *Kong's Revenge* (1991), *Congo Bongo* (1983), *Killer Gorilla* (1983) *Crazy Kong* (1981), *Kong* (1983), *Dunkey Munkey* (1982), *Beauty and the Beast* (1982), *Donkey King* (1982) o *Skyscraper* (1981) por mencionar algunos.



Sin embargo la relación entre Kong y Nintendo va un poco más allá, pues en unos cómics de Mario, el fontanero trepaba el Empire State Building en busca del Dr Light (el creador de Megaman) al más puro estilo King Kong, también es curioso mencionar el juego educativo *Mario is Missing* (1992) donde el jugador debe recorrer el mundo recuperando elementos que han sido robados por los Koopas. Pues bien, en Nueva York nos piden recuperar a King Kong (que es representado de un tamaño exageradísimo, porque es más grande que el rascacielos).



Otros juegos donde el espíritu de Kong está muy presente son los de la saga *Rampage*, donde un gorila, un lobo y un lagarto gigante (a los cuales se les sumarian más monstruos en futuras entregas) destruyen ciudades sin piedad. George es el nombre del simio que nos permitirá jugar a ser King Kong.

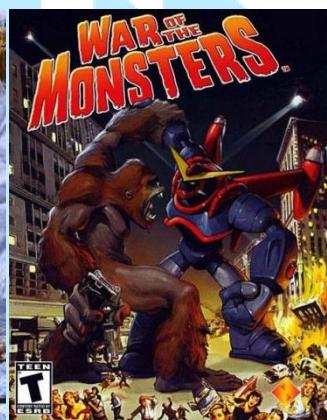
Cuando se lanzó la película *Rampage* (2018) se eligió a George como monstruo principal (es la mascota del protagonista) aunque se le cambió el origen y su clásico pelaje marrón por uno albino (quizás trataban de que no se pareciese a King Kong, pero al final lo convirtieron en algo parecido al hijo de Kong).



Los juegos *Crazy Climber* tratan de un tipo que va escalando un edificio y adivinad que enemigo suele esperar en la parte superior... pues un gorila gigante, por supuesto. Ese mismo juego se parodió en *Bart's Nightmare* donde un Bart Simpson similar a Godzilla tenía que trepar por un edificio donde le esperaba Homer Simpson a lo King Kong.



Y por supuesto tenemos los juegos de monstruos gigantes que pelean entre ellos donde habitualmente hay algún simio, como en *King of the Monsters* (donde aparece Woo), *King of the Monsters 2* (con la versión robótica de Wu, Cyber-Woo, la cual recuerda al Mechanikong), *Primal Rage* (con dos simios gigantes entre sus luchadores, Blizzard y Chaos) o *War of the Monsters* (donde podíamos seleccionar a Congar, el simio gigante).



## VIDEOJUEGOS DE KING KONG

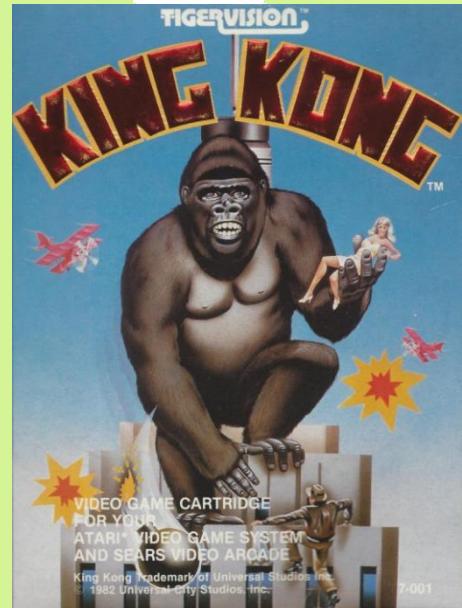
Y ahora por fin voy a comentar los juegos basados en *King Kong* y sus diferentes películas, aunque existen algunas máquinas portátiles simples dedicadas a este personaje (las típicas al estilo Game and Watch), las ignoraré y me centraré en los videojuegos publicados para consolas y ordenadores.

### KING KONG (1982)

El primer juego de Kong que voy a comentar apareció para Atari 2600, fue desarrollado por Karl T. Oringer de TigerVision (la rama de videojuegos de Tiger Electronics).

El juego en sí nos pone en la piel de un hombre que ha de evitar los peligros que le lanza Kong para llegar a la parte superior de la pantalla y rescatar a la chica en apuros. Lamentablemente solo hay un tipo de nivel, lo cual hace que se vuelva repetitivo y gráficamente es muy simple incluso para Atari 2600, lo cual se nota especialmente en Kong, que tiene un aspecto ridículo.

Tal y como se puede ver en las fotos, este juego copia directamente el arcade de *Donkey Kong*, pero no aporta novedades ni elementos divertidos que lo hagan diferenciarse o sobresalir en comparación con este, lo cual hace que incluso el port para Atari 2600 de *Donkey Kong*, sea más recomendable y divertido que este *King Kong*.



## KING KONG 2 IKARI NO MEGATON PUNCH (1986)

Cuando apareció la película *King Kong Lives* (*King Kong 2* en Japón) Konami lanzó este juego exclusivamente en Japón para la consola de 8 bits de Nintendo, la Famicom. El porqué no tuvo una adaptación a las NES occidentales es algo que no entiendo, ya que la película era muy conocida fuera de Japón.

Este juego toma lo básico de la película (Kong ha sido operado del corazón y existe una hembra gorila gigante) y lo demás es una locura detrás de otra para justificar un juego. Nosotros controlaremos a Kong, al cual veremos desde una vista aérea que nos facilitará la navegación por cada mundo, ya que hay muchos elementos en pantalla (enemigos comunes, elementos de escenario destruibles...), nuestro simio gigante tiene la misión de conseguir las llaves para salvar a su amada Lady Kong, que está encerrada en el último nivel.

Nuestro personaje puede saltar y atacar golpeando o lanzando rocas, a base de destruir enemigos y partes del escenario aparecerán ítems que potenciarán a Kong como el logo de Konami (aparecerá Konami Man y nos llenará la vida si lo tocamos), Moais (una vida extra) mejoras de corazón (aumentará en 100 puntos nuestra vida) mejora de piedras (aumentará el máximo de piedras que podemos llevar) pociones (harán más ágil a Kong) entre muchos otros.

En total hay 9 niveles que llevan a Kong a escenarios muy variados (ciudad, montaña, laberintos, espacio exterior...), pero no pasamos de uno a otro al eliminar al jefe de nivel, si no que tendremos que buscar la manera de pasar de uno a otro a base de encontrar puertas ocultas que los entrelazan. En un mundo puede haber más de una puerta de salida y en algunas ocasiones están te permiten saltar varios niveles o retrocederlos. Esto es algo confuso, ya que puede pasar que entres por una puerta y no sepas si has avanzado un nivel o varios de golpe, de manera que te puedes encontrar con un cambio brusco de dificultad, pero también puedes retroceder en el juego y buscar las mejoras de corazón para que Kong aguante los niveles más duros.



## KING KONG 2 YOMIGAERU DENSETSU (1986)

Este es el segundo juego de Kong basado en *King Kong Lives*, fue lanzado para MSX en 1986 y al igual que sucedió con el juego de Famicom, no salió de Japón por motivos que desconozco.

En esta ocasión nuestro protagonista no será Kong, sino Hank Mitchell, quien tendrá que encontrar a la gorila gigante que puede salvar la vida de Kong (que necesita una transfusión de sangre, igual que sucedía en la película).

Este juego nos propone una aventura con elementos de RPG donde tendremos que explorar el mapa, resolver puzzles, conseguir objetos y eliminar enemigos. Conforme avanzamos en la aventura, nuestro personaje irá subiendo de nivel y mejorando sus atributos y dependiendo de lo rápidos y eficientes que seamos en completar el juego, veremos un final u otro, ya que estos varían del tiempo de juego y de las continuaciones usadas.



K

G

## KONAMI WAI WAI WORLD (1988)

Konami nunca ha dudado en parodiarse a si misma o mezclar a sus personajes tal y como demuestran juegos como *Parodius* o *Konami Krazy Racers*.

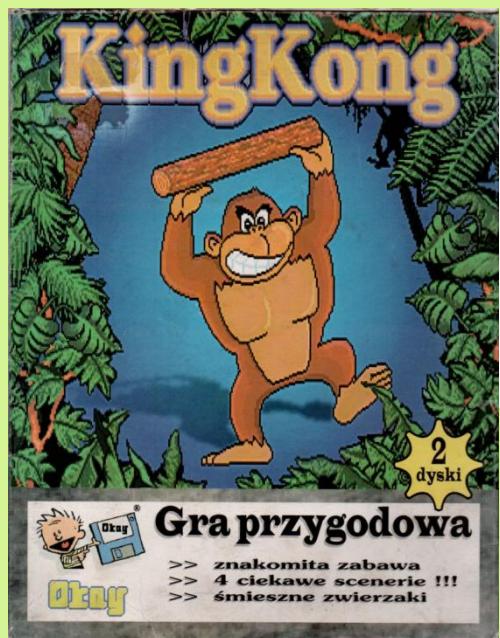
El origen de esta práctica son los juegos *Konami Wai Wai World*, donde además de controlar a Konami Man y Konami Lady, estaban disponibles otros personajes de esta empresa como Goemon (*Mystical Ninja*) o Simon Belmont (*Castlevania*) y también personajes ajenos, pero provenientes de juegos que aparecieron de la mano de Konami, como Mikey (*The Goonies*) o Kong (*King Kong 2 Ikari no Megaton Punch*), lo cual también nos permitió ver como enemigos a Kongs robóticos, dando vida a personajes similares al MechaniKong.



Este juego no es exactamente un juego de Kong, pero el hecho de que este personaje sea jugable hace que valga la pena introducirlo en el especial. Tal y como suponéis, *Konami Wai Wai World* también fue exclusivo de Japón.



## KING KONG (1994)



Justo cuando estaba acabando el especial descubrí que existía un tal *King Kong* para Amiga desarrollado por la compañía Okay y lanzado en 1994.

Al tratar de buscar información de este juego solo encontré clones de *Donkey Kong* para la misma plataforma, que nada tienen que ver con este juego, ya que según las fotos de la caja (que es lo único que he encontrado) es un juego de plataformas donde controlamos a Kong.

Es muy posible que este juego ni siquiera tenga licencia oficial y quizás solo se lanzó en Polonia, pero me ha parecido necesario mencionarlo, por si algún fan de Amiga lo quiere buscar.



## KONG ANIMATED SERIES (2002)

En el año 2002 apareció el juego *Kong: The Animated Series* para acompañar la serie de animación del personaje del mismo nombre. Tal y como comenté unas páginas atrás, en esta serie Kong es clonado y tiene un vínculo especial con un chico llamado Jason, juntos tendrán que salvar el mundo de un científico que quiere apoderarse de unas poderosas piedras mágicas que hay en la Isla de Kong para dominar el mundo.

El juego en sí es una mezcla entre plataformas y acción donde podemos controlar a Kong y a Jason durante una docena de niveles. En términos generales es un juego bastante olvidable, salvo que seáis fans de la serie de televisión, en ese caso quizás podáis disfrutarlo a otro nivel.



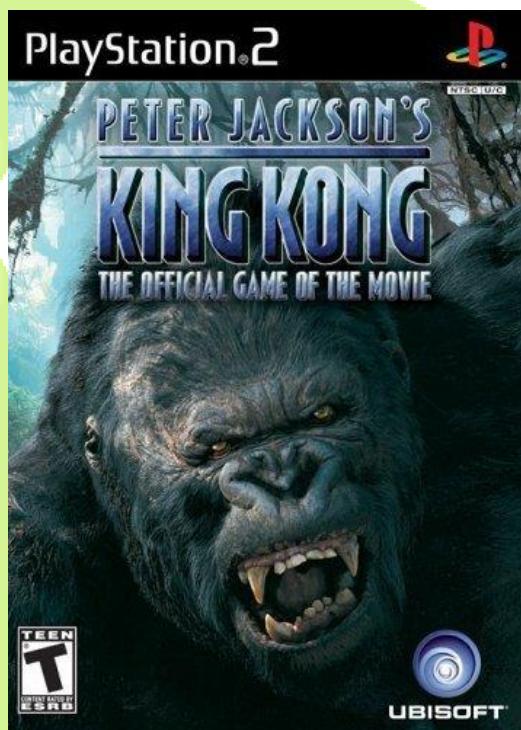
## KONG: KING OF ATLANTIS (2005)

Segundo juego de King Kong basado en la serie de animación, o mejor dicho en la película que se lanzó más tarde que continuaba a esa serie. En esta ocasión la historia trata de una civilización perdida (Atlantis) que traerá ciertos quebraderos de cabeza a los protagonistas.

El estilo de juego es similar al anterior, aunque en esta ocasión tenemos tres personajes jugables, dos de ellos son humanos (Jason y Lua) y el tercero es obviamente Kong.



## PETER JACKSON'S KING KONG (2005)



Tras la película de Peter Jackson llegó su juego oficial, que fue lanzado para muchas plataformas distintas durante el año 2005.

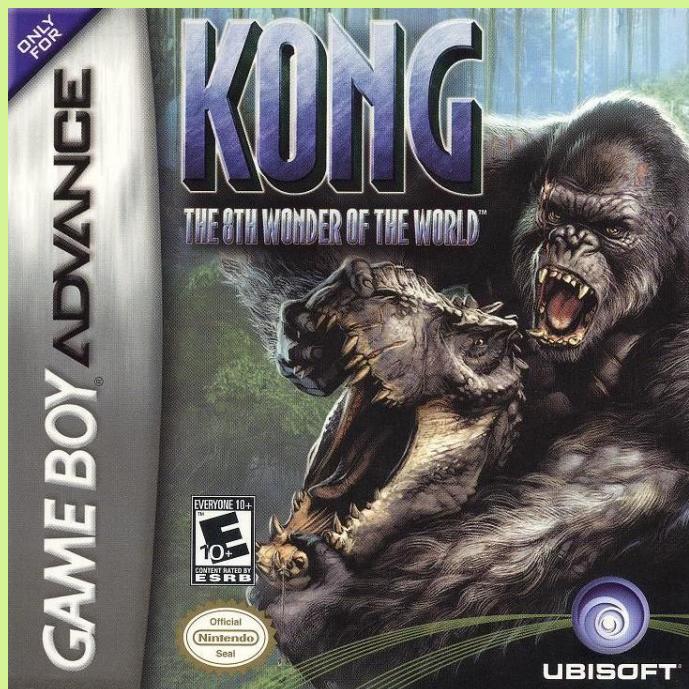
La versión principal se lanzó para PlayStation 2, Gamecube, Xbox, Xbox 360 y Windows y cuando la jugué en su día me supuso una enorme sorpresa, ya que lejos de ser un producto de calidad dudosa para sacar dinero rápido (como otros juegos de Kong) nos encontramos ante un juego realmente interesante, pues vivimos los hechos de la película en primera persona, lo cual ayuda a que la terrorífica atmósfera se meta más y más en nuestra cabeza, ya que las horribles criaturas que habitan la Isla Calavera en la película, también harán acto de aparición en este juego.

En algunos momentos el juego cambia a perspectiva en tercera persona y nos permite controlar a Kong, permitiendo así darnos el gusto de poder pelearnos con los dinosaurios de la manera más brutal posible.



También se lanzaron versiones para consolas portátiles, siendo las de Nintendo DS y PSP un intento de capturar parte de la esencia de la versión principal, lo cual solo se conseguiría con recortes y modificaciones. El resultado fue bastante dispar, pues la versión de PSP salió relativamente bien, pero la de Nintendo DS no tuvo tanta suerte.





También se lanzó una versión para Game Boy Advance, que en América se llamó *Kong: The 8th Wonder of the World*, pero que en Europa mantuvo el nombre del resto de versiones (*Peter Jackson's King Kong*).

En esta ocasión nos encontramos con un juego de aventura donde podemos controlar tres personajes distintos (Ann, Jack y Carl) contando cada uno con habilidades únicas, de manera que la colaboración entre ellos es necesaria para superar los diferentes peligros y puzzles que nos iremos encontrando en la Isla Calavera. La recolección de ítems (y poder mezclarlos para crear ítems nuevos) y la posibilidad de jugar con Kong en momentos concretos (cambiando el juego a una vista lateral al estilo beat'em up) hacen que este juego sea mucho más interesante y recomendable que las otras versiones portátiles.



## KING KONG FURY (2018)

Este juego de King Kong fue desarrollado por NetxGen Gaming, se puede jugar directamente desde el navegador de vuestro PC y es básicamente una máquina tragaperras donde los diferentes dibujos representan a Kong, algunos dinosaurios y otros elementos que encajarían más o menos en la Isla Calavera.

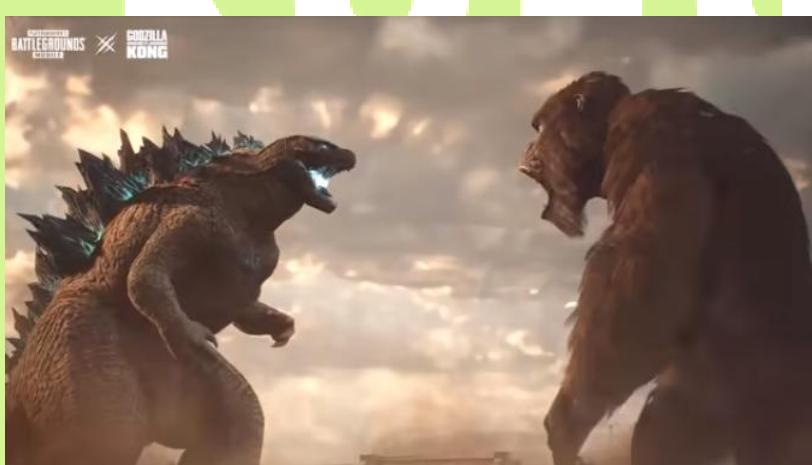
La jugabilidad se limita a darle a un botón y ver qué resultado nos da la ruleta, ya que dependiendo de los dibujos que salgan ganaremos más o menos.

Nunca he sido muy fan de esta clase de juegos, y aunque le pongan la “temática” de Kong, tampoco he visto motivos para jugar más de un minuto, además, aunque podemos jugar sin apostar, existe la posibilidad de jugarnos dinero real, lo cual me parece otro motivo para ignorarlo.



Y para terminar mencionaré que Kong y Godzilla han llegado a los smartphones con *PUBG Mobile: Godzilla VS Kong*, que ha aparecido a raíz del enorme éxito de la película donde se pelean esos dos titanes y que supuestamente finaliza el “Monsterverso” de Legendary Pictures.

No sabemos que le deparará el futuro a la Octava maravilla del mundo, pero pase lo que pase, jamás será posible borrar su enorme huella de la historia del cine y la cultura pop.



Skullo

# STAFF



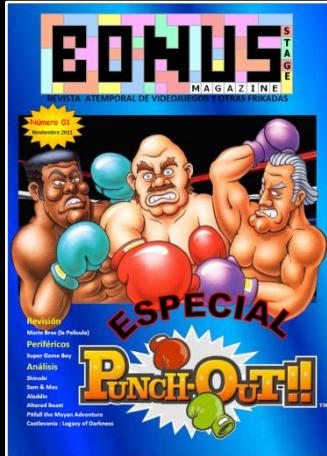
**Skullo (Martín Fernández): Redacción, dirección y maquetación.**

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

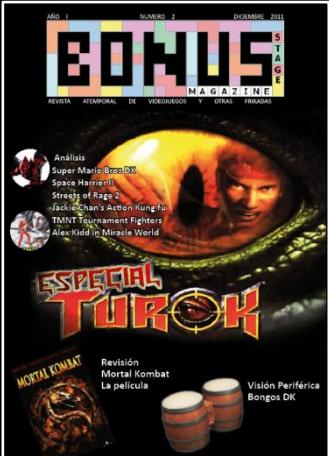
Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo. ¡Es muy sencillo!

The screenshot shows the homepage of the Bonus Stage Magazine website. At the top, there's a large, colorful logo for "BONUS STAGE MAGAZINE". Below the logo, there's a section for "Bonus Stage Magazine N° 9" featuring a thumbnail of the magazine cover. To the right of this, there's a "Suscríbete" (Subscribe) button with a red border, which is highlighted with a red box in the screenshot. Below the subscribe button, there's a "NOTICIAS RECENTES" (Recent News) sidebar listing several magazine issues. At the bottom of the page, there's a "ARCHIVOS" (Archives) sidebar with a list of months from 2011 to 2012.

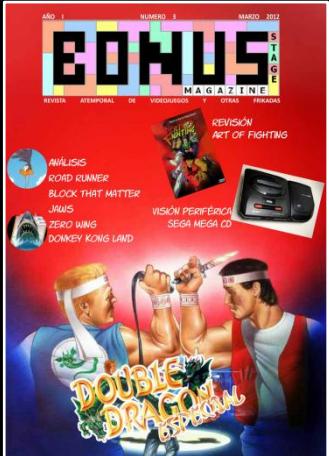
# Y no olvidéis leer los números anteriores:



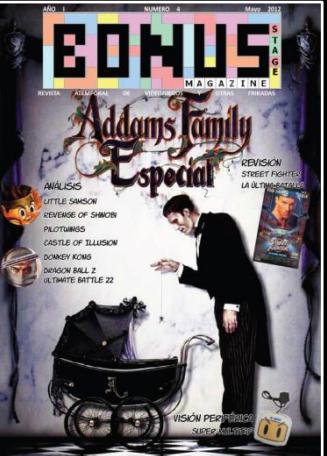
#01 Especial Punch Out!  
Noviembre 2011 (36 págs.)



#02 Especial Turok  
Diciembre 2011 (45 págs.)



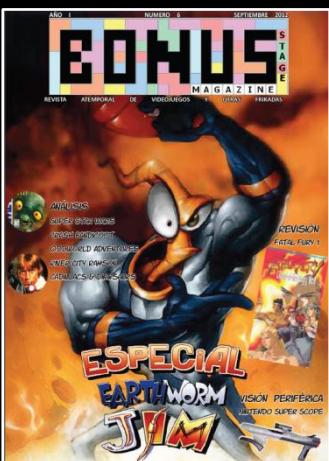
#03 Especial Double Dragon  
Marzo 2012 (39 páginas)



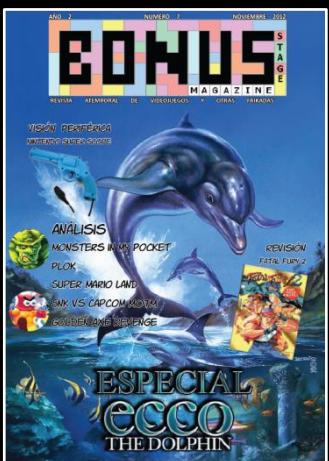
#04 Especial Familia Addams  
Mayo 2012 (42 páginas)



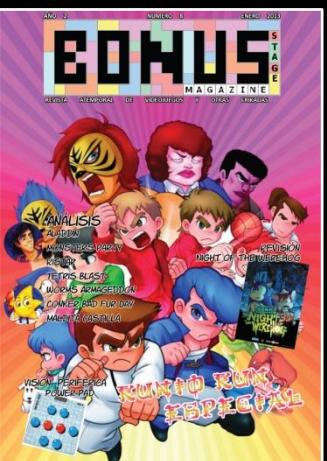
#05 Especial Fatal Fury  
Julio 2012 (39 páginas)



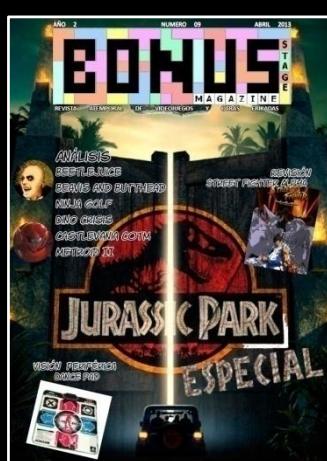
#06 Esp. Earthworm Jim  
Septiembre 2012 (45 págs.)



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



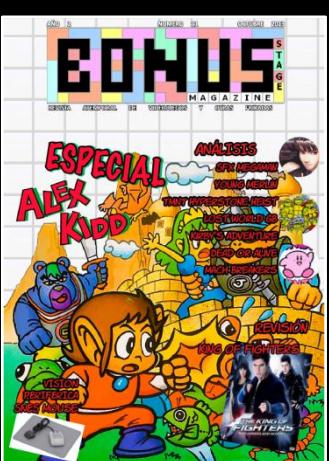
#08 Esp. KunioKun (Renegade)  
Enero 2013 (55 páginas)



#09 Especial Jurassic Park  
Abril 2013 (51 páginas)



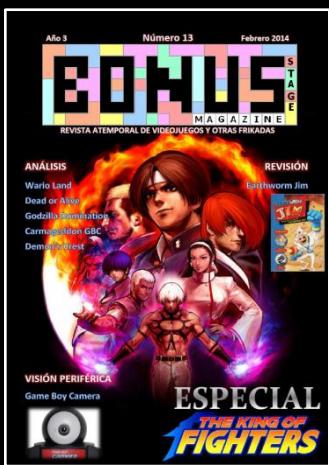
#10 Especial Half-Life  
Julio 2013 (61 págs.)



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



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



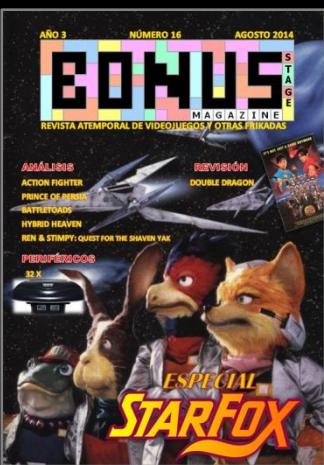
#13 Especial King of Fighters  
Febrero 2014 (60 páginas)



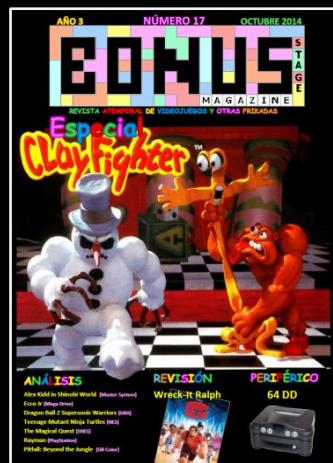
#14 Especial Godzilla  
Abril 2014 (74 páginas)



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



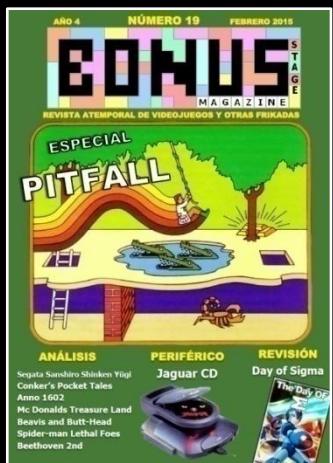
#16 Especial Starfox  
Agosto 2014 (61 páginas)



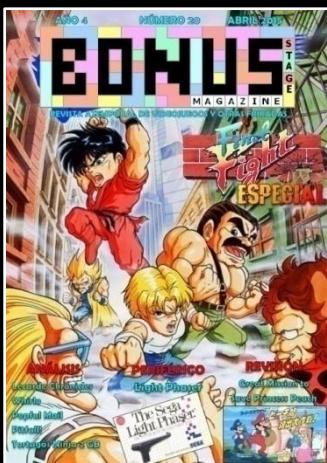
#17 Especial Clayfighter  
Octubre 2014 (60 páginas)



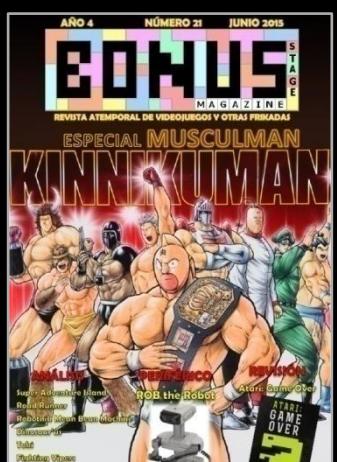
#18 Esp. House of the Dead  
Diciembre 2014 (73 páginas)



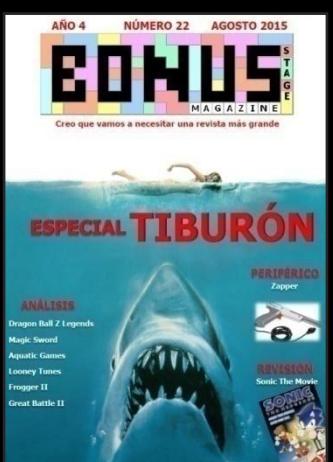
#19 Especial Pitfall  
Febrero 2015 (59 páginas)



#20 Especial Final Fight  
Abril 2015 (58 páginas)



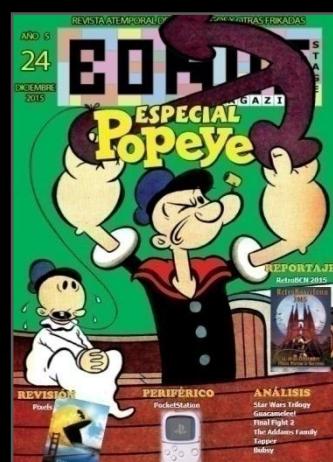
#21 Especial Musculman  
Junio 2015 (61 páginas)



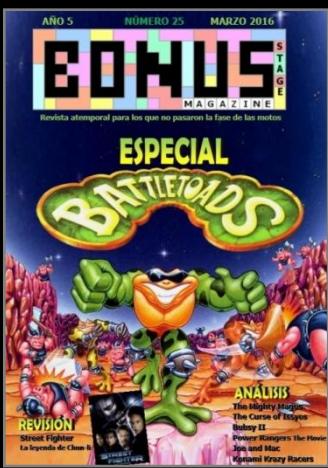
#22 Especial Tiburón (Jaws)  
Agosto 2015 (51 páginas)



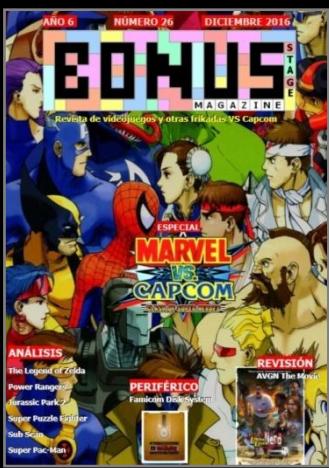
#23 Especial Splatterhouse  
Octubre 2015 (49 páginas)



#24 Especial Popeye  
Diciembre 2015 (58 páginas)



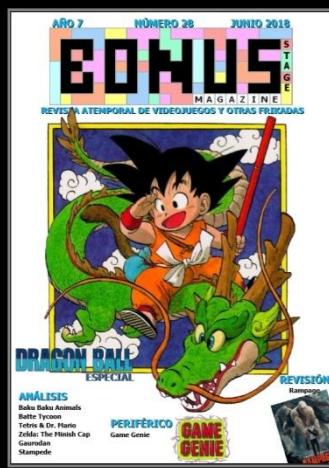
Nº 25 Especial Battletoads  
Marzo 2016 (64 páginas)



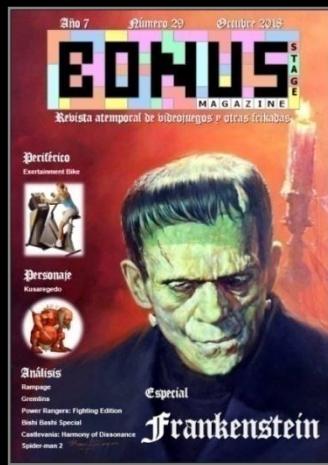
Nº 26 Esp. Marvel VS Capcom  
Diciembre 2016 (55 páginas)



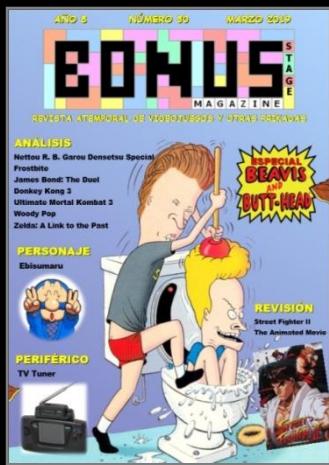
Nº 27 Especial Trolls  
Septiembre 2017 (49 páginas)



Nº 28 Especial Dragon Ball  
Junio 2018 (53 páginas)



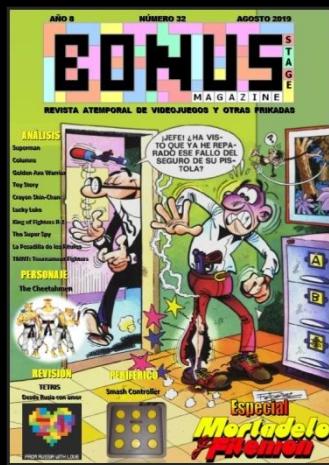
Nº 29 Especial Frankenstein  
Octubre 2018 (81 páginas)



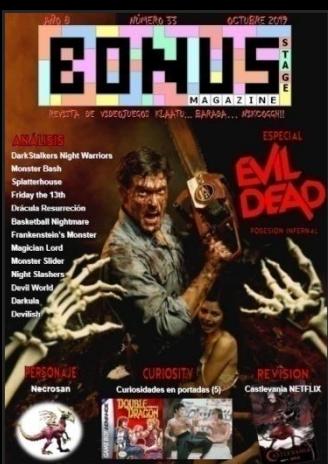
Nº 30 Beavis and Butt-Head  
Marzo 2019 (65 páginas)



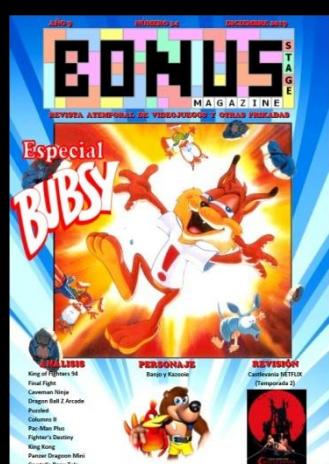
Nº 31 Especial DIE HARD  
Mayo 2019 (69 páginas)



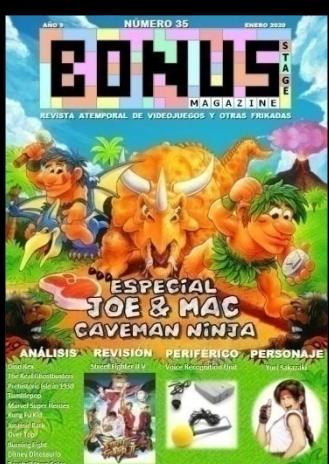
Nº 32 Esp. Mortadelo y Filemón  
Agosto 2019 (83 páginas)



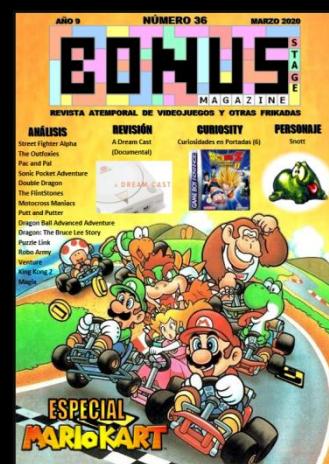
Nº 33 Esp. Evil Dead  
78 páginas – Octubre 2019



Nº 34 Especial Bubsy  
89 páginas – Diciembre 2019



Nº 35 Especial Joe & Mac  
70 páginas – Enero 2020



Nº 36 Especial Mario Kart  
85 páginas – Marzo 2020



Nº 37 Especial Hulk  
94 páginas – Abril 2020



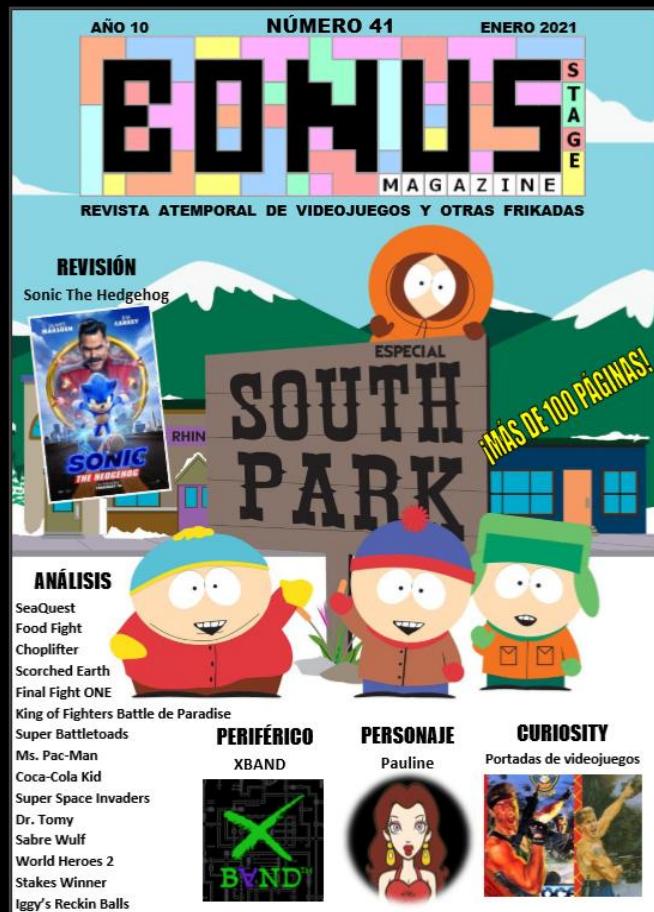
Nº 38 Especial Compati Hero  
102 páginas – Julio 2020



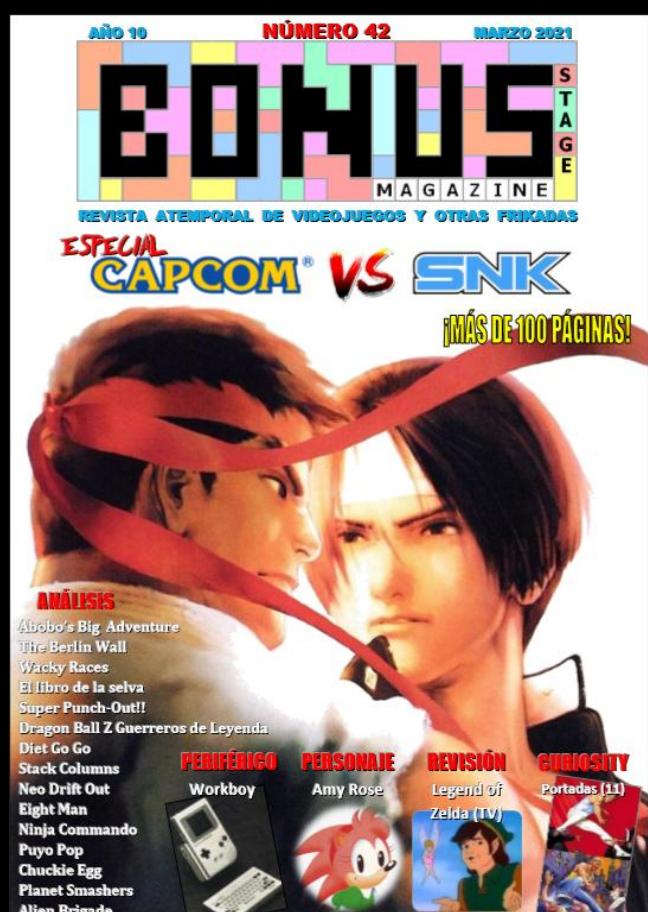
Nº 39 Esp. Prince of Persia  
101 páginas – Agosto 2020



Nº 40 Especial Gremlins  
101 páginas – Noviembre 2020

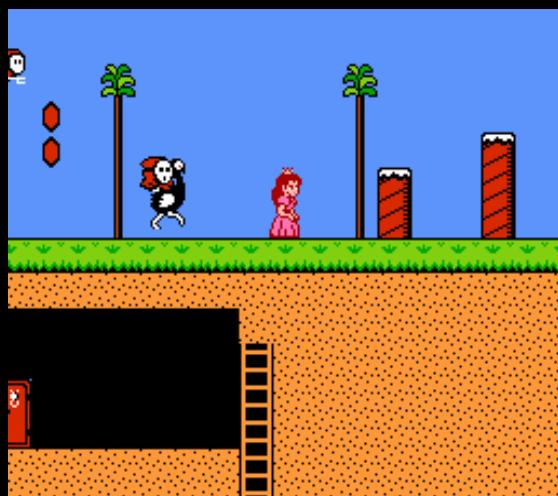


Número 41 Especial South Park  
104 Páginas – Enero 2021



Número 42 Esp. Capcom Vs SNK  
102 Páginas – Marzo 2021

# SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS



## 1- EL DESCONOCIDO

El desconocido es Ostro (llamado por error Birdo en algunas versiones), y apareció en *Super Mario Bros 2* y *Yume Koujou Doki Doki Panic*.

## 2- LA SOMBRA

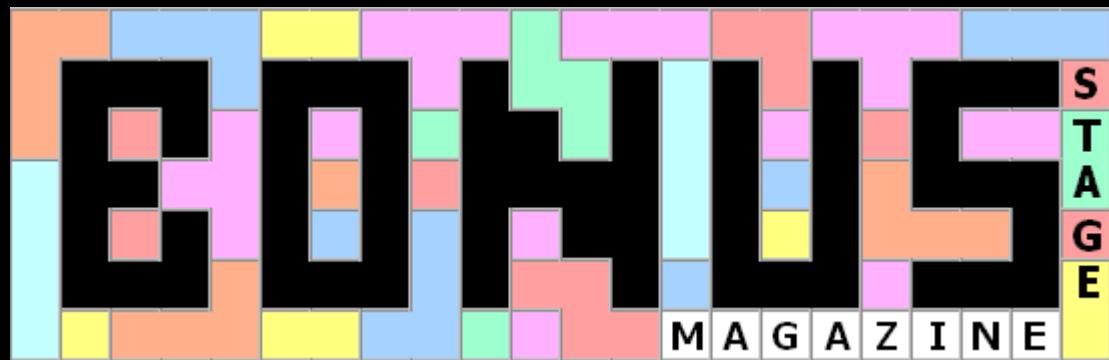


La sombra es Blanka de *Street Fighter II*

## 3- EL ERROR



El error está en el color del pelo de Joe



**NÚMERO 43**  
**Agosto 2021**

