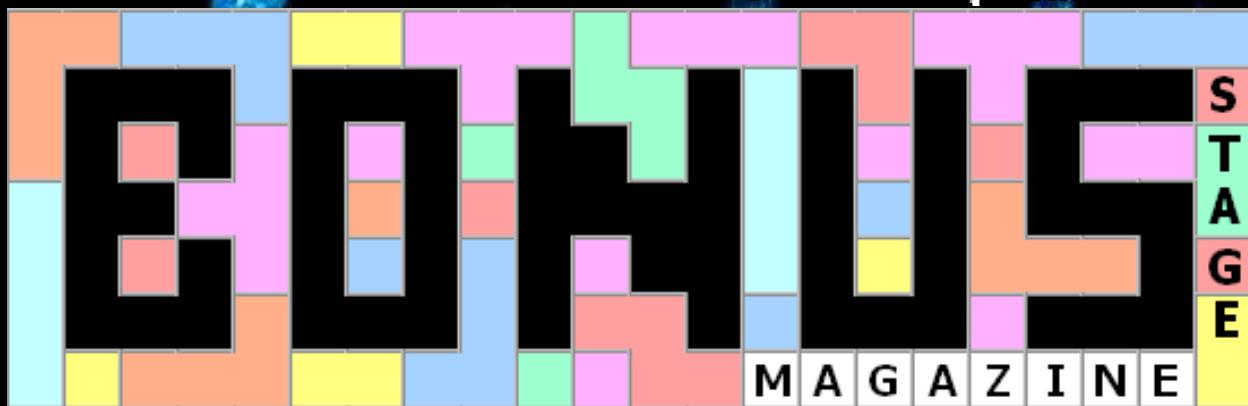


AÑO 10

NÚMERO 44

Septiembre 2021



REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS

MÁS DE 100 PÁGINAS!

## ANÁLISIS

Asteroids  
Street Fighter III  
League Bowling  
King of Fighters 96  
Tetris Battle Gaiden  
Alex Kidd The Lost Stars  
TMNT Tournament Fighters  
3-D World Runner

## ESPECIAL

# COLUMNS

## REVISIÓN



## PERSONAJE



## PERIFÉRICO



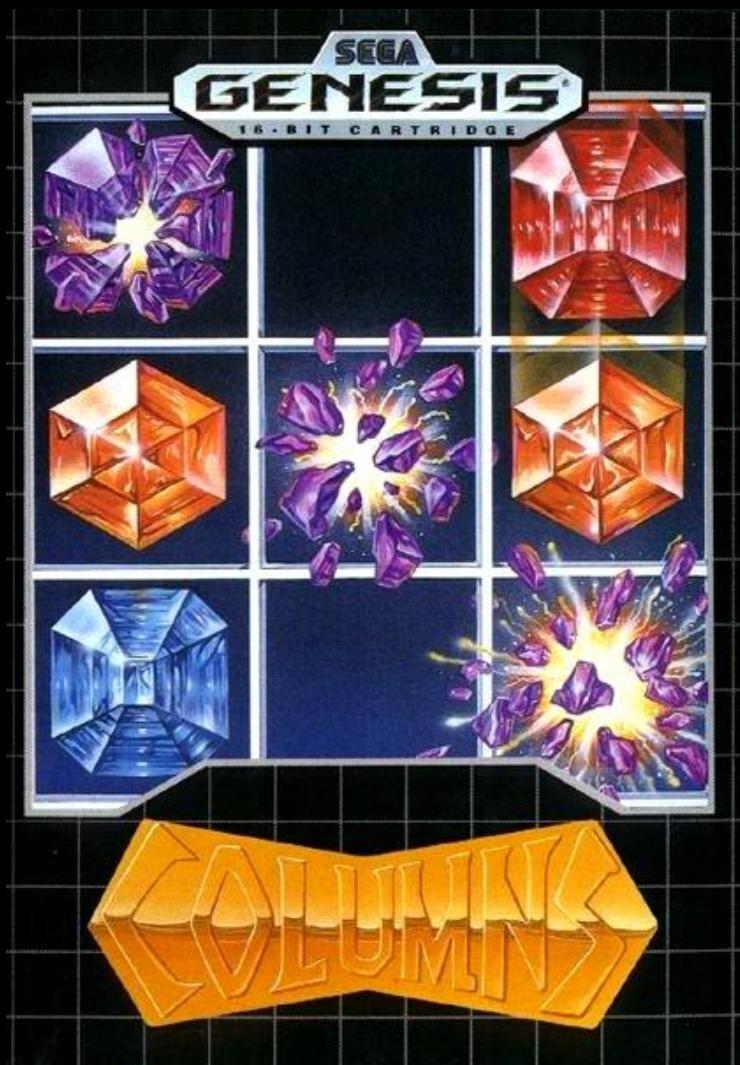
## CURIOSITY



# Número 44 – Septiembre 2021



## ÍNDICE



### Editorial por Skullo ..... 03

### Análisis

- Asteroids por Skullo ..... 04
- Circus por Skullo ..... 06
- 3-D World Runner por Skullo ..... 08
- Quartet por Skullo ..... 11
- Alex Kidd The Lost Stars por Skullo ..... 14
- Palamedes por Skullo ..... 17
- Nam-1975 por Skullo ..... 20
- Magical Puzzle Popils por Skullo ..... 23
- League Bowling por Skullo ..... 26
- Pac-Attack por Skullo ..... 28
- Tetris Battle Gaiden por Skullo ..... 31
- TMNT Tournament Fighters por Skullo ..... 35
- King of Fighters 96 por Skullo ..... 39
- Street Fighter III: New Generation por Skullo ..... 42
- Bust-a-Move Pocket por Skullo ..... 46
- Sabre Wulf por Skullo ..... 48
- Pausatiempos** por Skullo ..... 51

### Periférico

- Paddle Controller (Atari 2600) por Skullo ..... 52

### Revisión

- Mortal Kombat (2021) por Skullo ..... 56

### Personaje

- Princesa Peach por Skullo ..... 63

### Curiosidad

- Cambios Regionales por Skullo ..... 69

### Especial

- Columns por Skullo ..... 80

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

Empiezo este número 44 con la triste noticia de la muerte de Sir Clive Sinclair, máximo responsable de la creación del mítico Spectrum, ordenador que sirvió para millones de personas como primera toma de contacto con la informática.



Dicho esto, solo queda repasar brevemente el contenido de este número, donde hay 16 juegos comentados y artículos decidados a periféricos (el Paddle Controller de Atari), películas (la versión de 2021 de Mortal Kombat), curiosidades (esos cambios regionales tan habituales antaño), personajes (con un artículo dedicado a Peach y a los personajes que se basaron en ella) así como un extenso especial dedicado a Columns, la mítica saga donde teníamos que juntar joyas de diferentes formas y colores.

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>

iNos vemos en el siguiente número!

**Skullo**



# ATARI 7800

## ASTEROIDS

**Plataforma:** Atari 7800

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Disparos

**Desarrollado por:** Atari

**Año:** 1986

En 1979, Lyle Rains y Ed Logg crearon *Asteroids*, un juego donde controlábamos una nave espacial que se encontraba en mitad de un campo de asteroides y cuya única misión era destruir el mayor número de ellos, sin morir en el intento.

*Asteroids* tuvo mucho éxito, llegando a competir en cierto momento con el popularísimo *Space Invaders*, siendo estos juegos dos de los máximos responsables de la moda espacial que dominó el mundo de los videojuegos durante aquellos años.

Este juego ha aparecido en muchos recopilatorios y se ha lanzado en multitud de sistemas, incluyendo algunos de los que no tuvieron éxito comercial, como Atari 7800, cuya versión de este juego se creó en 1984 (2 años antes del lanzamiento de la consola) de manera que fue un juego de lanzamiento cuando esta apareció en 1986 e incluso fue añadido en la consola en algunos países.

### GRÁFICOS

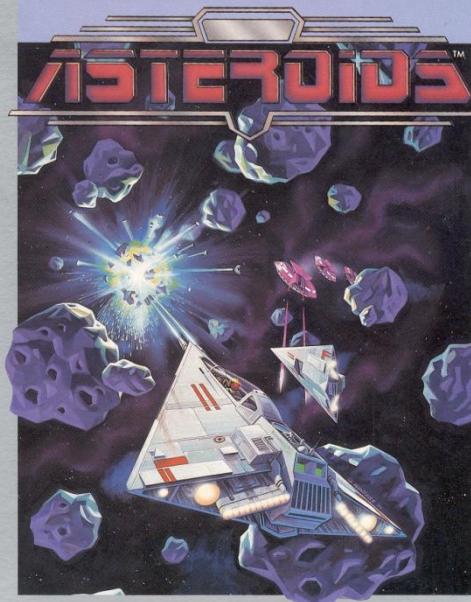
*Asteroids* es un juego de estética simple, muy simple, la nave es un triángulo, los asteroides son esferas y el fondo es negro. Sin embargo, en esta versión decidieron darle un pequeño repaso al apartado gráfico para hacerlo más llamativo, sin salirse de la simplicidad original.

Así que los asteroides siguen siendo esferas, pero tienen diferentes colores y sombras, que les dan un aspecto más redondeado y tridimensional, nuestra nave también mantiene su particular forma, pero al menos es de color y el fondo... bueno el fondo sigue siendo negro, pero ahora tiene puntitos blancos a modo de estrellas.

Está claro que este juego no es el techo gráfico de Atari 7800 y no va a sorprender a nadie en ese apartado debido a que mantiene la simplicidad del clásico de 1979, pero los pequeños cambios añadidos hacen que sea algo más agradable a la vista.

ATARI<sup>®</sup> 7800 VIDEO GAME CARTRIDGE

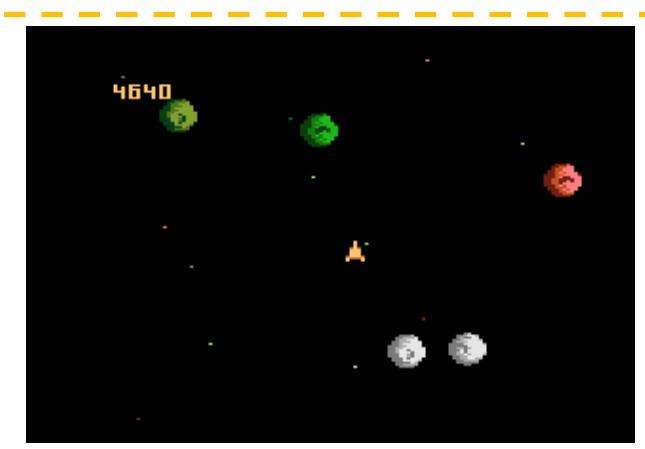
The Ultimate Astral Classic



Los gráficos siguen siendo muy sencillos

## SONIDO

El apartado más flojo del juego, ya que solo escucharemos un pequeño y repetitivo ritmo durante la partida (que no aporta demasiado), pero este en ocasiones ni será perceptible, pues el constante sonido de los disparos, las explosiones y el particular ruido que hace el platillo volante al pasar lo taparán durante la partida, afortunadamente esos sonidos no se hacen pesados.

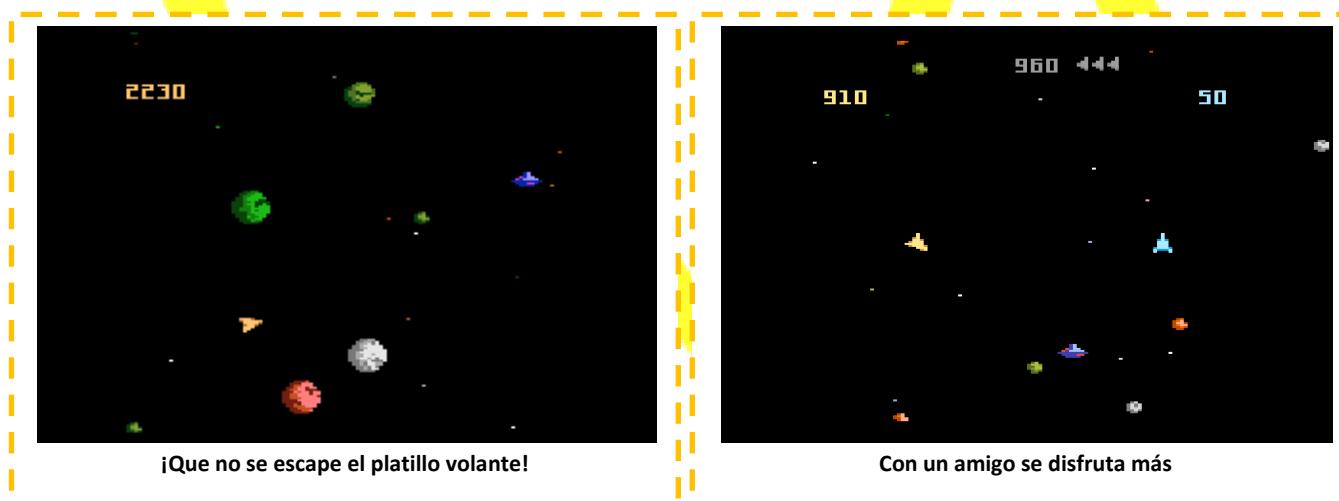


## JUGABILIDAD

Rotaremos la nave con las direcciones izquierda y derecha, si presionamos arriba, esta avanzará hacia la dirección hacia la cual mira (vamos, lo que hoy en día se conoce como “controles tipo tanque”). Para sobrevivir al campo de asteroides nuestra nave podrá disparar y teletransportarse hacia otra zona de la pantalla (algo que solo recomiendo en momentos desesperados, porque si lo usamos a lo loco, podemos perder una vida tontamente).

Nuestra misión será eliminar a las constantes oleadas de asteroides, disparándoles (lo cual provocará que se dividan en asteroides más pequeños), también tendremos que tener cuidado con las naves extraterrestres que pasan de vez en cuando.

Su jugabilidad es extremadamente simple, y los controles responden bien a nuestras órdenes, es cierto que adaptarse al movimiento de la nave requiere un tiempo, pero ese tipo de control es parte de la identidad de esta saga y parte de su encanto.



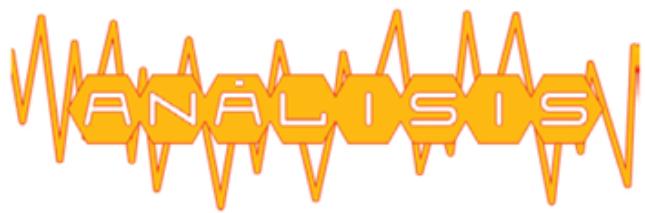
## DURACIÓN

Al ser un juego cuyo objetivo es superar nuestros récords, su duración va ligada a nuestras ganas de superarnos, pero incluso aunque no nos interese superarnos, su sencilla jugabilidad hace que valga la pena echarle unas partidas de vez en cuando. El hecho de disponer diferentes niveles de dificultad facilita mucho que disfrutemos de la partida incluso si no somos demasiado hábiles en este tipo de juegos.

Si tenemos la fortuna de poder jugar con algún amigo, este juego aumenta notablemente su valor, pues sus modos para dos jugadores (competitivo y cooperativo) son un grandísimo añadido que puede dar muchas horas de diversión.

## CONCLUSIÓN

*Asteroids* para Atari 7800 mantiene la fórmula del juego original y añade mejoras en su apartado gráfico, así como diferentes modos multijugador que lo hacen mucho más interesante de lo que pueda parecer de primeras.



## CIRCUS

**Plataforma:** ZX Spectrum

**Jugadores:** 1

**Género:** Acción, Habilidad

**Desarrollado por:** D. Felaco, M. Felaco

**Año:** 1987

*Circus* es un juego donde tomamos el papel de un hombre que ha de sobrevivir en un circo romano y además ha de salvar a su amada. En Spectrum existen varios juegos con el mismo nombre o uno similar, así que puede ser algo escurridizo dar con él, de manera que os recomiendo que lo busqueis por el apellido de sus creadores.

Descubrí este juego de casualidad y decidí darle una oportunidad, ya que nunca había oido hablar de él y me pareció que su temática de circo romano era muy original.

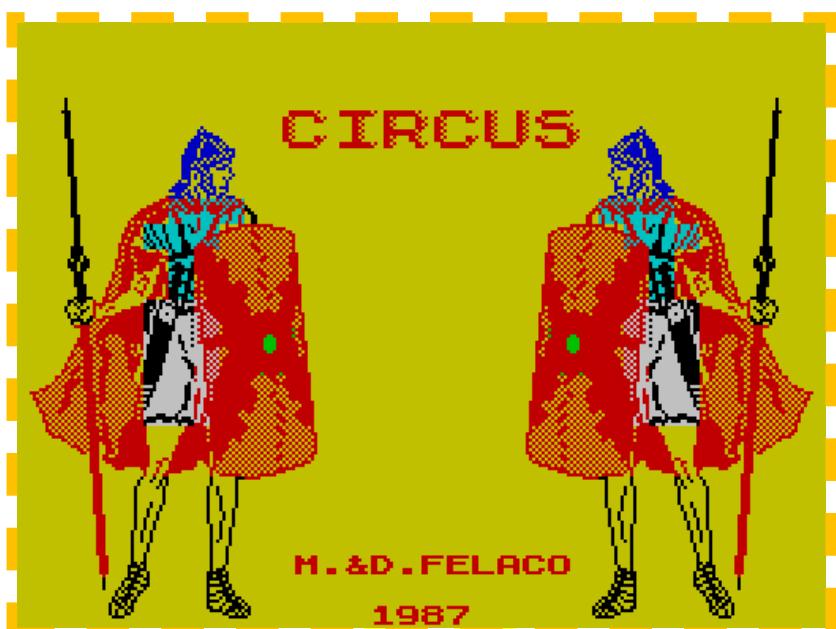
### GRÁFICOS

Tras la pantalla de carga, donde vemos dos soldados bastante detallados, pasaremos al juego que está dividido en dos partes donde los gráficos contrastan radicalmente. En la primera parte veremos unos gráficos detallados, con una cuadriga (un carro de 4 caballos) bien animado y colorido en primer plano y nuestro personaje de un solo color huyendo de él. En la segunda parte los gráficos no lucen demasiado, los personajes pasan a ser muy esquemáticos y el fondo de colores planos.

### SONIDO

*Circus* tiene un apartado musical muy completo, ya que tiene variedad de músicas y todas tienen su encanto.

La música que suena en la primera parte del juego encaja perfectamente con la persecución de nuestro personaje, la segunda nos transmite una sensación de peligro que casa muy bien con el tener que evitar al toro, la que suena al completar el juego es muy alegre y la que suena en la pantalla de Game Over es triste.

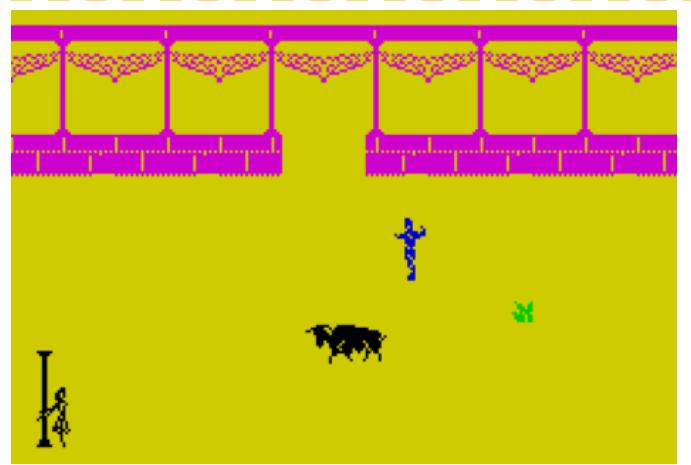


Primer nivel: Huye del carro del carro de caballos

## JUGABILIDAD

El juego está dividido en dos niveles: en el primero huiremos de un carro de caballos y en el segundo tendremos que salvar a nuestra amada, que está custodiada por un salvaje toro.

En el primer nivel solo tendremos que movernos hacia los lados para tratar de evitar los objetos que hay en el suelo, ya que si tocamos alguno, nuestro personaje tropezará y quedará a merced del carro de caballos. Mientras más avancemos sin tocar ningún objeto, mas lejos estará nuestro personaje del carro, pero en cuanto toquemos alguno, retrocederá.



Segundo nivel: Evita al toro y salva a la chica

El juego es algo tráxico en este nivel, pues nunca sabremos exactamente cuánto nos hará retroceder el objeto que toquemos sin querer, en ocasiones será muy poco y en otras nos fastidiará la partida. Si a eso le sumamos que los objetos se mueven de manera errante, nos damos cuenta que este nivel puede ser algo frustrante.

El segundo nivel nos permite mover con libertad, algo que necesitaremos para poder ir a liberar a nuestra mujer y luego huir por la puerta mientras evitamos al peligroso toro. En este nivel se puede hacer algo de trampa ya que el toro a veces se queda atascado en el hierbajo que hay, de manera que podemos provocarle hacia él y luego (si tenemos suerte) tendremos el tiempo suficiente para cumplir la misión. Si el toro nos alcanza (o decide atacar a la chica atada) habremos perdido.

## DURACIÓN

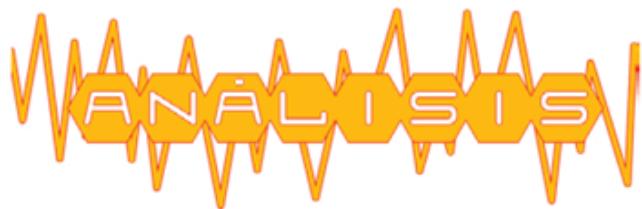
Completar las dos fases nos puede llevar menos de 5 minutos y el juego volverá a reiniciarse, sin embargo para conseguir hacer eso tendremos que jugar mucho rato (y morir un número incontable de veces) ya que la dificultad del juego es bastante alta.

## CONCLUSIÓN

*Circus* es un juego muy interesante, su dificultad inicial y su interesante propuesta lo hacen ideal para partidas cortas, aunque una vez superado pierde bastante encanto.

Skullo





# 3-D WORLDRUNNER

**Plataforma:** NES

**Nombres:** *The 3-D Battles of WorldRunner* (América), *Tobidase Daisakusen* (Japón)

**Jugadores:** 1

**Género:** Acción, Disparos

**Desarrollado por:** Square

**Año:** 1987

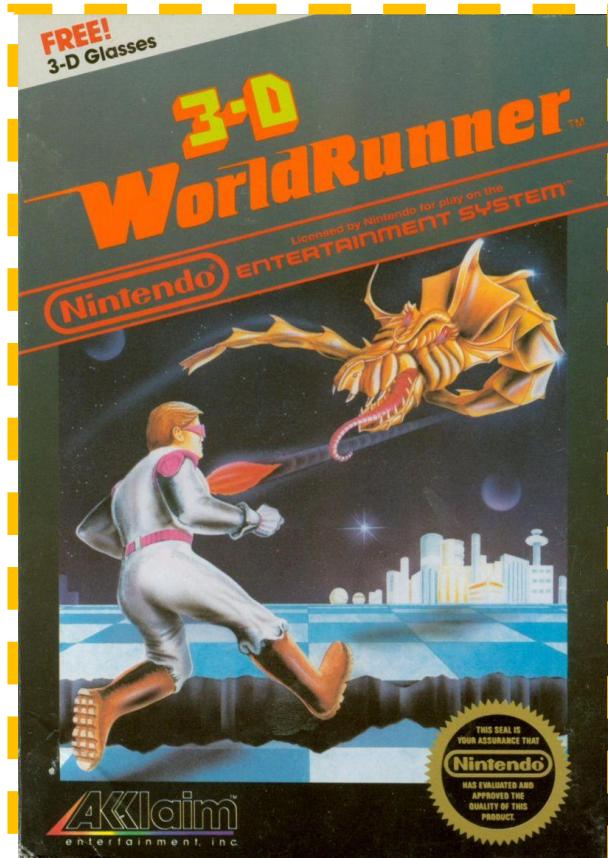
Hironobu Sakaguchi, Nasir Gebelli y Nobuo Uematsu son recordados por ser parte del equipo creador de la saga *Final Fantasy*, sin embargo en la época de NES también contribuyeron en otro tipo de juegos, como el popular juego de carreras *Rad Racer* o el casi desconocido *3-D Battles of WorldRunner* (o *3-D WorldRunner* para abreviar), que es el que comentaré a continuación.

## GRÁFICOS

Nuestro personaje es bastante grande y está bien animado, los enemigos sin embargo, pecan de ser bastante simples e incluso los jefes son serpientes formadas por esferas, lo cual no impresiona mucho, pero les da un movimiento tridimensional bastante curioso.

Los escenarios recurren al típico recurso de usar rallas o cuadros de colores en el suelo, para transmitir sensación de tridimensionalidad (igual que en otros juegos, como *Space Harrier*) y la verdad es que funciona bastante bien. Más allá del diseño del suelo, nos encontramos con elementos decorativos como un fondo propio para cada nivel, y elementos que afectan a la jugabilidad, como columnas, ítems y precipicios, todo con un estilo colorido y sencillo, que encaja con la estética general del juego.

La verdad es que gráficamente el juego es muy llamativo, los vivos colores, la temática de cada mundo y la sensación de tridimensionalidad, compensan notablemente los puntos más flojos (el diseño de los enemigos). Este juego estaba preparado para jugarse con las gafas 3-D, de manera que si presionamos SELECT se activará el modo visual que logra ese efecto, pero sin las gafas no sirve para nada.



Gráficos coloridos y “tridimensionalidad”

## SONIDO

El tema principal del juego es muy pegadizo y animado, casi se podría decir que nos incita a correr más, la única pega que le puedo poner es que se repite en cada nivel, sin embargo, si entramos en un nivel de bonificación, cambiará por una música más tranquila y cuando nos enfrentemos a un jefe, sonará un tema mucho más amenazante y si conseguimos determinados ítems, sonará una música distinta mientras dure el efecto, lo cual aumenta la variedad musical lo suficiente, como para que el tema principal no se nos haga pesado.

Los efectos son escasos y sencillos, pero creo que son adecuados para las situaciones que representan.



## JUGABILIDAD

Movemos a nuestro personaje con la cruceta y saltaremos con un botón. La idea del juego es evitar a los enemigos y calcular bien los saltos para evitar perder vidas a lo tonto. Si llegamos al final del mundo aparecerá un jefe y nuestro personaje se controlará de manera distinta, pues podrá volar (lo movemos con la cruceta) y disparar (con el botón).

Durante los niveles veremos que hay algunos ítems como estrellas (puntos) o globos (nos llevan a una zona de bonus), pero también podemos obtener más ítems ocultos si nos chocamos con las columnas de piedra.

Este juego es muy sencillo en concepto, se puede disfrutar desde el primer minuto, los controles responden bien y en general diría que es bastante adictivo.



## DURACIÓN

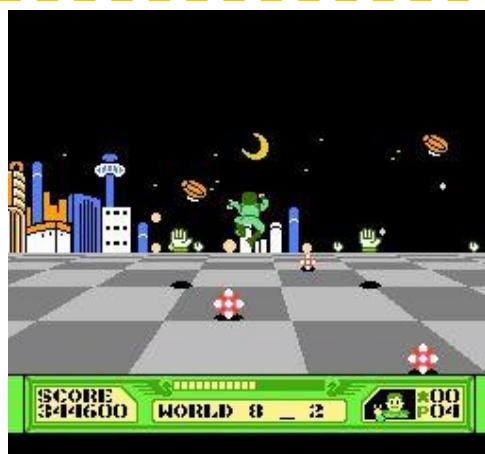
Movemos a nuestro personaje con la cruceta y saltaremos con un botón. La idea del juego es evitar a los enemigos y calcular bien los saltos para evitar perder vidas a lo tonto. Si llegamos al final del mundo aparecerá un jefe y nuestro personaje se controlará de manera distinta, pues podrá volar (lo movemos con la cruceta) y disparar (con el botón).

Durante los niveles veremos que hay algunos ítems como estrellas (puntos) o globos (nos llevan a una zona de bonus), pero también podemos obtener más ítems ocultos si nos chocamos con las columnas de piedra.

Este juego es muy sencillo en concepto, se puede disfrutar desde el primer minuto, los controles responden bien y en general diría que es bastante adictivo.



Consiguiendo estrellas en un nivel de bonificación



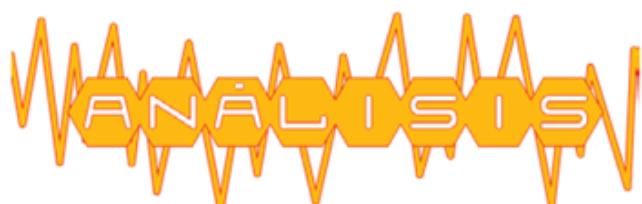
La dificultad sube notablemente

## CONCLUSIÓN

*The 3-D Battles of Worldrunner* es un juego divertido, con gráficos agradables y música pegadiza que creo que todo el mundo debería probar, es suficientemente sencillo como para atraer a los que busquen partidas rápidas sin complicaciones y suficientemente difícil como para gustar a los veteranos.

Skullo





SEGA  
Master System™

# QUARTET

**Plataforma:** Master System

**Nombres:** Quartet (América y Europa) Double

Target: Cynthia no Nemuri (Japón)

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Disparos, Plataformas

**Desarrollado por:** Sega

**Año:** 1987

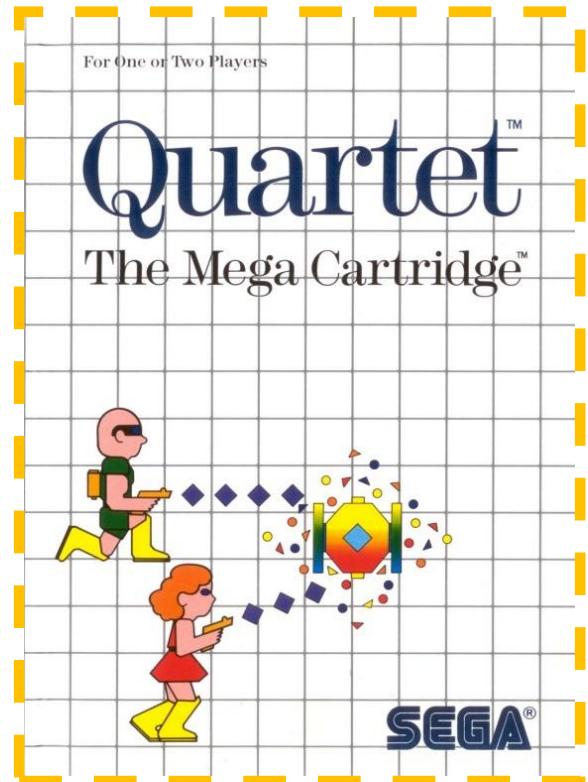
Quartet es un juego de acción y disparos que apareció para Arcades en 1986, la gracia del juego era que podían participar hasta cuatro jugadores (de ahí que se llame *Quartet*). Al año siguiente se recortó y adaptó el juego para poder lanzarlo en otras plataformas como ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC y Master System.

En esta ocasión voy a comentar la versión de Master System, que mantuvo el nombre del arcade en occidente, pero en Japón se renombró como *Double Target: Cynthia no Nemuri*, título que posiblemente le pusieron para recalcar que en esta versión solo pueden participar dos jugadores, en lugar de los cuatro de la versión original.

## GRÁFICOS

El juego tiene unos gráficos muy buenos para su época, los personajes son distintos y con detalles curiosos (como el movimiento del pelo de Mary), los escenarios van variando de nivel en nivel, lo cual les da cierta personalidad (empezamos en el espacio, luego pasamos a cuevas y finalmente a una base enemiga) los colores son muy vivos y algunos enemigos tienen diseños curiosos, aunque en general son muy sencillos y se repiten bastante.

También vale la pena mencionar las ilustraciones, tanto la de la pantalla de título, como la del final, que muestran a ambos personajes con bastante nivel de detalle y a gran tamaño. Al completar cada nivel veremos la cara de nuestro personaje (y si somos buenos jugando veremos que incluso hacen ciertas animaciones). Como curiosidad decir que el diseño de Mary cambia tanto en cara como en pelo, dependiendo de si jugáis a la versión japonesa (pelo negro y liso) o a la occidental (pero marrón ondulado).



Gráficos sencillos, pero coloridos y muy llamativos



Pantalla de título



Los escenarios cambian entre nivel y nivel

## SONIDO

*Quartet* tiene una gran banda sonora, algunas de sus canciones son muy pegadizas y todas animan a seguir jugando (hasta me atrevería a decir que tienen un estilo similar a lo que podríamos esperar de un juego de *Megaman*).

Los sonidos no son tan llamativos, pero tampoco molestan y con eso me vale, ya que algunos los escucharemos de manera constante.

## JUGABILIDAD

Tenemos un botón para saltar y otro para disparar, movemos al personaje con la cruceta y si presionamos arriba entraremos por puertas. En caso de obtener el Jetpack el control del personaje cambiará ligeramente, ya que podremos moverlo libremente por la pantalla y tendremos que usar el botón de salto para entrar por puertas.

Los controles son muy sencillos, y me alegra que sea así, porque este juego puede ser muy duro, debido a lo pesados que son los enemigos y a que para completar el juego hay que encontrar llaves para las puertas y una estrella en cada nivel, que aparece si cumplimos objetivos concretos (como matar determinados enemigos).

Así que tenemos un control aceptable, pero también nos encontramos de frente con enemigos que reaparecen a gran velocidad y un toque de cripticismo en algunas fases para obtener la estrella que nos permita continuar, lo cual puede restarle cierto encanto.



El jetpack nos facilitará mucho la vida



Conseguir algunas estrellas puede ser complicado

## DURACIÓN

Estamos ante un juego corto, pero duro. Tenemos 6 niveles para superar, pero a partir del segundo veremos que la cosa se pone fea rápidamente. El hecho de que nuestra vida vaya bajando automáticamente, unido a la constante reaparición de enemigos, hace que sea bastante fácil perder vidas, de manera que es casi obligatorio buscar los ítems ocultos que aumentan mucho nuestra vida. Evitar a los enemigos al mismo tiempo que investigamos los escenarios buscando llaves, puertas y tratando de encontrar la estrella es una tarea bastante dura.

Vamos, que pese a ser un juego que se puede completar en menos de 20 minutos, nos puede costar bastantes horas llegar a lograrlo, aunque lo que realmente puede aumentar su duración es el modo para dos jugadores simultáneos.



## CONCLUSIÓN

*Quartet* es un juego corto pero intenso, su dificultad es notable, pero debido a sus pocos niveles, incita a rejugarlo para tratar de llegar un poco más lejos. El hecho de tener un modo cooperativo hace que gane muchos puntos y lo vuelve mucho más interesante.

Skullo

A promotional image for the magazine 'BONUS STAGE'. It features two special editions: 'ESPECIAL ALEX KIDD' and 'ESPECIAL ECCO THE DOLPHIN'. The background shows a scene from a video game with characters like Mario and Luigi. The magazine covers are overlaid on this background. The text '¡NO TE PIERDAS ESTOS ESPECIALES!' is prominently displayed at the top.

¡NO TE PIERDAS ESTOS ESPECIALES!

BONUS STAGE

ESPECIAL ALEX KIDD

ESPECIAL ECCO THE DOLPHIN



SEGA  
Master System™

# ALEX KIDD THE LOST STARS

**Plataforma:** Master System

**Jugadores:** 1

**Género:** Plataformas, Acción

**Desarrollado por:** Sega

**Año:** 1987 (Europa y América) 1988 (Japón)

A finales de 1986 apareció *Alex Kidd The Lost Stars*, un juego de plataformas y acción donde podíamos controlar a la (por entonces) mascota de Sega, Alex Kidd y su novia Stella, en su aventura por recuperar los signos del zodiaco.

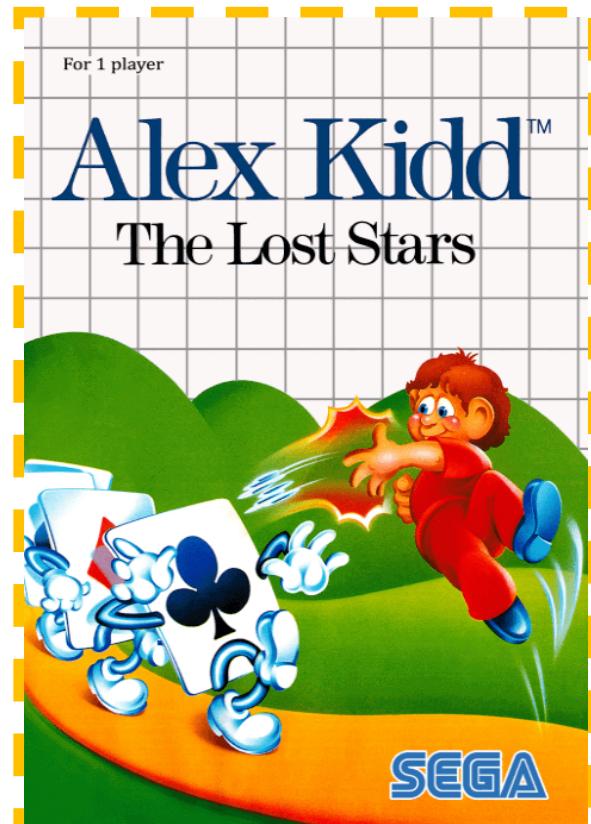
Poco después apareció una versión para Master System, donde el personaje fue notablemente popular gracias a la inclusión de su juego anterior *Alex Kidd in Miracle World*, en la memoria de la consola. Como no podía ser de otro modo, esa versión sufrió recortes, siendo el más drástico de todos la pérdida del modo a dos jugadores.

## GRÁFICOS

El mejor apartado del juego, sin ninguna duda. Nuestro personaje es enorme y aunque sus animaciones no son gran cosa, tiene algunos detalles muy llamativos (cuando vamos en globo se le mueve la ropa, cuando buceamos lleva gafas). También veremos unas sencillas pero efectivas escenas entre niveles donde Alex encuentra el signo del zodiaco cautivo en algún objeto, siendo uno de ellos Opa-Opa, la nave protagonista de *Fantasy Zone*.

Los escenarios son muy variados entre sí (un mundo de juguetes, una especie de base enemiga, el espacio exterior, un nivel bajo el mar...) y todos gozan de un gran colorido y bastante detalles.

Los enemigos varían según el nivel (aunque algunos solo cambian a nivel estético y se comportan de la misma manera entre si), lo cual le da cierto encanto a cada fase, pese a que en algunas ocasiones los cambios entre ellos son estéticos y en otras, vemos enemigos que no pintan nada con la temática del nivel (en el de Halloween, entre zombies y fantasmas vemos a un Punk moviendo el culo...).



Personajes grandes y colores llamativos

Lamentablemente también hay algunas cosas negativas, como que el nivel de detalle en algunos escenarios provoque confusiones sobre que está en primer plano o no, además de los habituales parpadeos en juegos de la época. Esto puede fastidiar un poco, pero creo que no empaña el buen trabajo que hicieron con el apartado gráfico.



No faltarán las zonas acuáticas



El globo nos llevará volando durante unos segundos

## SONIDO

Las músicas son llamativas y aunque se repiten, no se hacen pesadas. Los sonidos no son nada sorprendentes, pero a cambio nos encontramos con que hay un par de voces en el juego, una que suena al empezar cada nivel y los gritos de Alex cuando recibe daño (que pueden llegar a molestar un poco, pero oye, es un detalle que le pusiesen voz).

## JUGABILIDAD

Tenemos un botón para saltar y otro para disparar, lamentablemente Alex no tiene un ataque básico por defecto (como el puñetazo en *Alex Kidd in Miracle World*), de manera que para atacar, tendremos que conseguir el ítem adecuado e ir con cuidado porque los disparos se gastan (podemos ver cuántos nos quedan en la parte superior izquierda de la pantalla).

Los ítems especiales nos darán mejoras como disparar, saltar más o llenar la barra, aparecerán de vez en cuando por la pantalla, aunque algunos de ellos solo lo harán si saltamos o nos movemos por zonas concretas del juego. Debido a que nuestra barra de vida se va vaciando automáticamente (ya que también es la barra de tiempo) puede haber momentos en los cuales si no encontramos el ítem de vida adecuado, perdamos una vida tontamente.

Si nos caemos por un precipicio, empezaremos desde el último checkpoint, pero si nos golpea un enemigo, podemos continuar desde el sitio donde hemos recibido daño, esto facilita bastante algunas partes del juego. La única excepción a esto la encontramos al final de cada nivel, donde nos esperará algún enemigo molesto y en caso de que nos toque, apareceremos en la parte más alejada de la pantalla, forzándonos a hacer ese último trozo sin ser golpeados (y evitando que nos dejemos golpear para llegar a la meta sin esfuerzo).

La jugabilidad es sencilla y pese a que hay algunas cosas que nos pueden fastidiar bastante (ralentizaciones, la barra de vida se vacía y no encontramos vida por ningún lado o que los saltos se sientan raros, sobretodo si los hacemos desde una plataforma que se mueve), creo que el juego es bastante permisivo con el jugador y tiene algún que otro detalle muy agradable, como que en las fases del espacio, la gravedad sea distinta y podamos saltar más alto.



Cuidado con los "ladridos" del perro



## DURACIÓN

Si jugamos lo suficiente, este juego se puede completar en media hora. Los niveles son cortos y la dificultad general no es muy alta, aunque tampoco creo que esté bien medida ya que el primer nivel del juego es notablemente más molesto que algunos de los que vienen después. Cuando llevemos medio juego comprobaremos que se repiten los niveles ya superados pero con una dificultad mayor, lo cual le quita cierto encanto y puede desmotivarnos a seguir jugando.

El hecho de que algunos ítems no aparezcan si no saltamos o andamos por sitios concretos, puede provocar que nos quedemos sin disparos o sin vida/tiempo, pero en general, el juego no es demasiado difícil y además nos permite continuar las veces que queramos.



## CONCLUSIÓN

Los juegos de Alex Kidd suelen ser muy distintos entre sí y este caso no es la excepción, ya que pese a mantener el género de las plataformas, *Alex Kidd the Lost Stars* es muy distinto de *Alex Kidd in Miracle World*, lo cual puede provocar que más de un fan de ese juego se decepcione con este.

Sin embargo, si tratamos de disfrutar del juego en sí, nos encontramos con un plataformas entretenido, con un genial apartado gráfico y músicas agradables. Vale la pena darle una oportunidad.

# PALAMEDES

**Plataforma:** NES

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Puzzle, Habilidad

**Desarrollado por:** Natsume/Taito

**Año:** 1990

Según la mitología griega, Palamedes es el inventor del dado, de manera que no es de extrañar que hayan elegido ese nombre para este juego de puzzle, donde tenemos que intentar eliminar dados y dependiendo del orden en el cual eliminemos las piezas, podremos obtener ventajas contra nuestro rival.

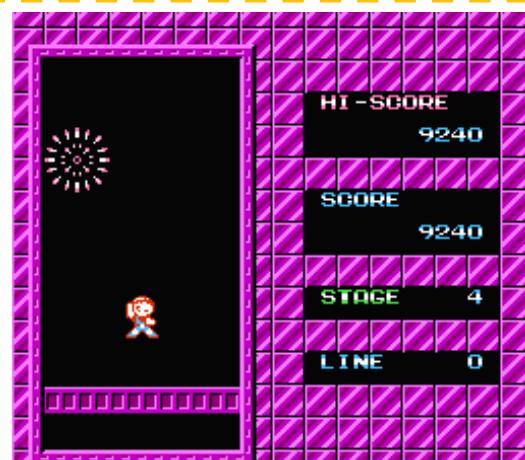
*Palamedes* apareció para Arcade, pero fue llevado a MSX, FM Towns, Game Boy y NES, siendo esta última versión la que voy a comentar.

## GRÁFICOS

Nuestra zona de la pantalla es bastante clara, hay un marco colorido, el fondo de un color plano y las diferentes piezas usan colores distintos para no confundir, los personajes que están en la parte inferior están bien, no son muy imaginativos, pero es gracioso verlos moverse por la pantalla. No es un juego que tenga muchos alardes a nivel gráfico, se mantiene simple y claro, algo que para mí, es una buena decisión en base al tipo de juego que es.



Las piezas se diferencian fácilmente gracias al color



¡Nivel completado!

## SONIDO

La música es alegre y amena, puede que no sea extremadamente pegadiza, pero es más que correcta, con los sonidos pasa algo parecido, no son nada sorprendentes, pero no molestan.

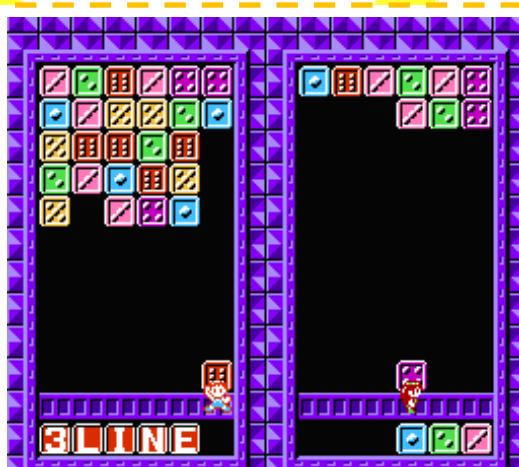
## JUGABILIDAD

El control es muy sencillo, movemos a nuestro personaje con la cruceta, cambiamos el número de del dado con el botón B (del 1 al 6) y lo lanzamos con el botón A. El objetivo del juego es hacer desaparecer los dados que hay en la parte superior antes de que lleguen abajo, y la manera de hacerlo es juntar parejas de dados iguales, de manera que tendremos que ir cambiando el número de nuestro dado y lanzarlo contra otro que sea igual en la parte superior.

Los dados que borramos, aparecerán en la parte inferior de la pantalla. Cuando haya 6 dados en la parte inferior, podemos presionar abajo en el control para provocar efectos que nos ayuden durante la partida (básicamente, quitarnos piezas y mandárselas al rival). Sin embargo, esto no se puede usar siempre, para logar este efecto necesitamos eliminar combinaciones concretas de dados, como por ejemplo eliminar varios números consecutivos seguidos (por ejemplo del 1 al 6) o el mismo número un par de veces seguidas. El juego reconoce diferentes combinaciones de este estilo, de manera que podemos eliminar diferentes números varias veces (por ejemplo dos 1, dos 3, dos 6) y nos contará como triple pareja y también podemos hacer algo como eliminar los números 1, 2,3 (números consecutivos) y luego una pareja de números. Dependiendo de lo que tengamos en la parte inferior de la pantalla, borraremos 1, 2 o 3 líneas (y se las mandaremos al rival).



Los dados borrados aparecerán en la parte inferior

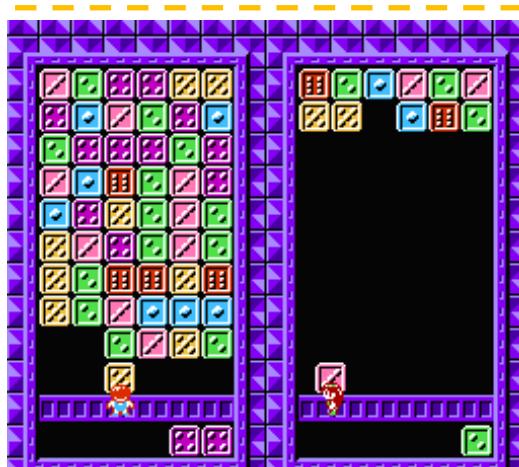


Le vamos a lanzar 3 líneas al rival

El control es fiable y el juego, pese a ser simple en planteamiento, tiene más profundidad de la que parece, debido a dos factores. El primero es que solo podemos cambiar el número de nuestro dado hacia arriba (del 1 al 6 y luego empezar de 1) lo cual nos fuerza a pensar el orden en el cual eliminamos piezas. Y el segundo es que para obtener el mayor rendimiento de nuestras piezas eliminadas (y sobrevivir más tiempo conviene pensarse una estrategia para eliminar de la manera más rápida posible combinaciones que nos ayuden (parejas o números consecutivos).



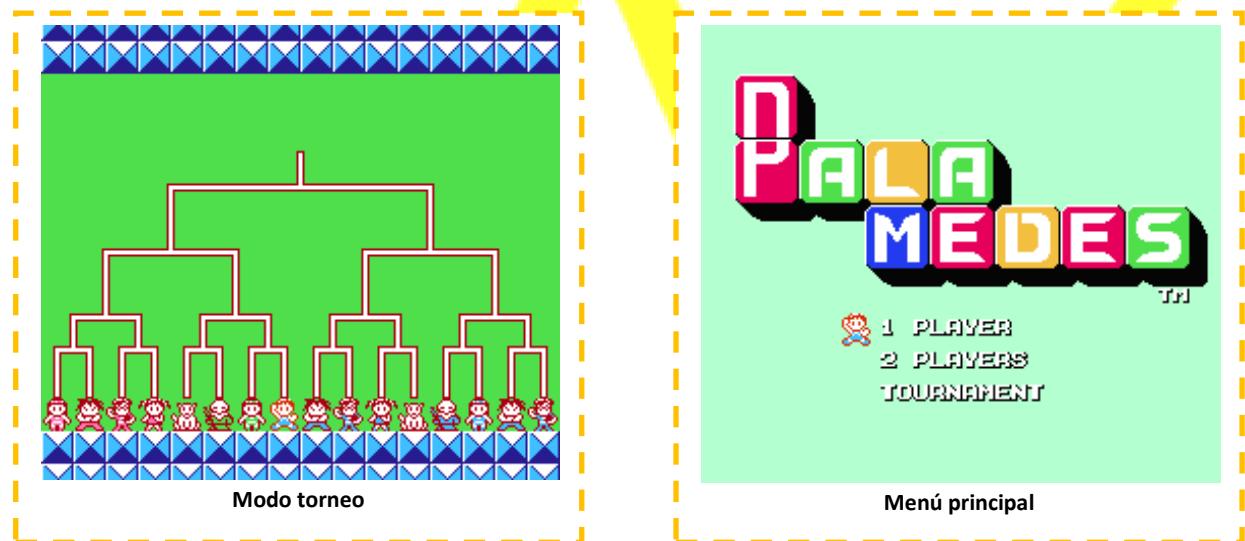
Eliminando líneas en el modo para un jugador



A punto de perder la partida

## DURACIÓN

Tenemos tres modos de juego: el modo para un jugador en solitario, el versus (para dos jugadores) y un modo torneo (que es un modo versus para un jugador contra la consola). Es difícil valorar la duración de un juego de puzzle, ya que si os engancha, os durará mucho, de lo contrario, no creo que le dediquéis bastante tiempo.

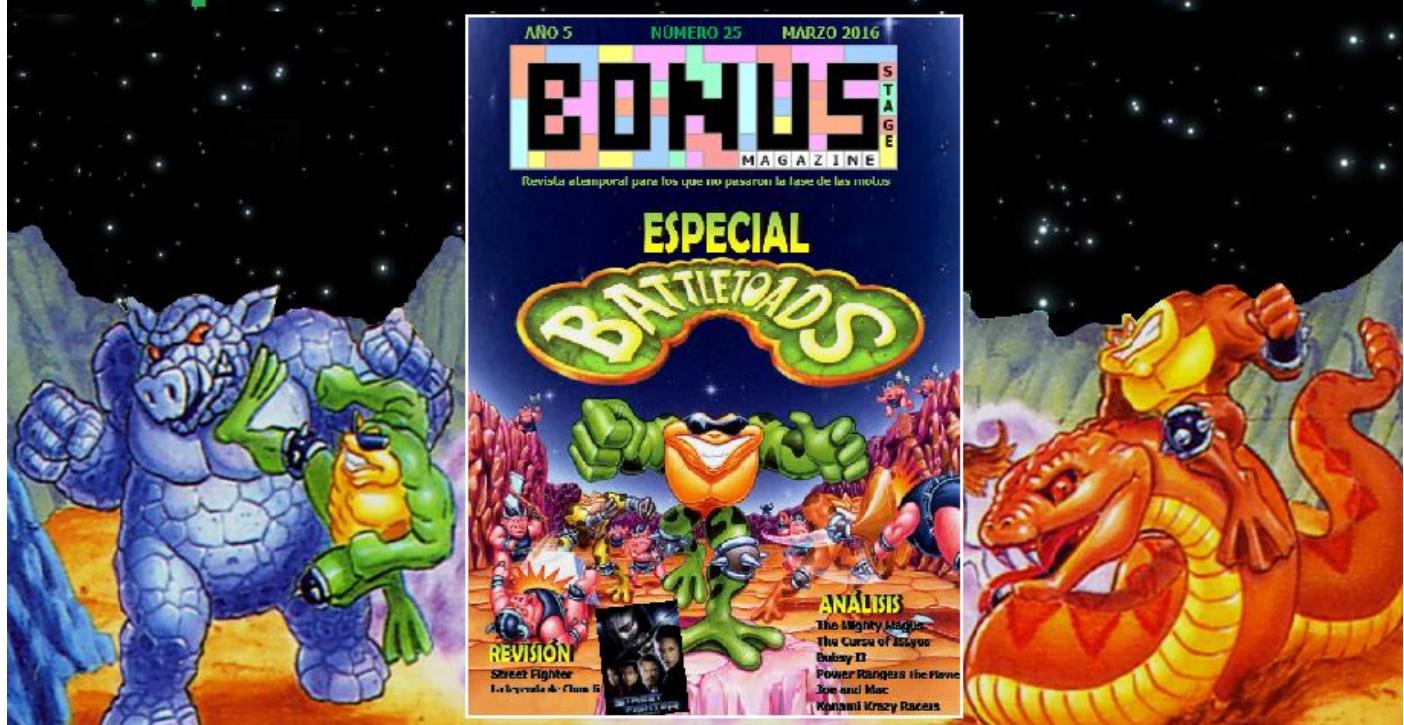


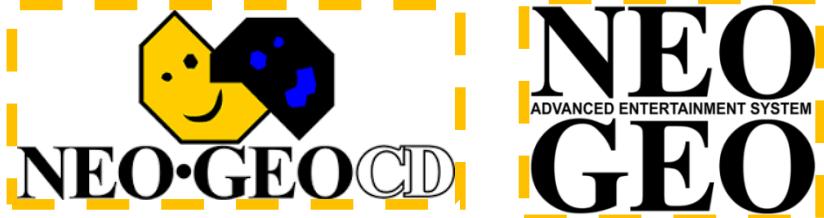
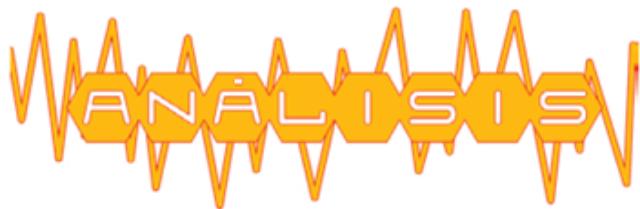
## CONCLUSIÓN

*Palamedes* es un juego bastante original, ideal para partidas rápidas y para piques con los amigos. Si os gustan los juegos de puzzle y los de habilidad, probadlo, quizás os llevéis una sorpresa.

Skullo

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





## NAM-1975

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

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Disparos

**Desarrollado por:** SNK

**Año:** 1990 (Neo Geo) 1994-96 (Neo Geo CD)

La guerra del Vietnam fue la temática elegida para este juego, que fue de la primera hornada de Neo Geo, cuando SNK trató de ofrecer el máximo de variedad en cuanto a catálogo de su flamante consola, años antes de que los juegos de lucha fuesen el género predilecto para ella.

La historia de *Nam 1975* nos cuenta como dos soldados (Brown y Silver) han de cumplir una misión suicida para salvar a un científico y su hija, secuestrados por el ejército enemigo. Este juego apareció para arcade en 1990, un año más tarde lo hizo en Neo Geo y finalmente apareció para Neo Geo CD en 1994 (Japón) y 1996 (América).



### GRÁFICOS

La ambientación es muy similar a los cómics bélicos americanos, se intenta dar un estilo serio e incluso realista a la historia, que será narrada por imágenes entre niveles, algunas de las cuales están sacadas de fotogramas de películas sobre la guerra del Vietnam que los cinéfilos veteranos reconocerán enseguida.

Una vez en el juego, todo adquiere un tono algo menos serio, las animaciones de los soldados están bien y los sprites son pequeños pero detallados. Los enemigos son muy numerosos y van desde enemigos esperables como soldados vietnamitas, tanques y helicópteros, hasta extrañas máquinas y robots. Los escenarios intentan ser variados, aunque algunos transmiten cierta sensación de repetición.

Se nota que pusieron mucho esfuerzo en este apartado, no solo por la narración de la historia en forma de cómic, si no porque a la hora de disparar, las balas que fallamos dañan los escenarios y los objetos que los decoran, prácticamente podemos hacer dibujos en el suelo con las balas, lo cual demuestra hasta qué punto se preocuparon por los detalles.



Nuestro soldado contra los numerosos enemigos



Empieza nuestra aventura



Podemos dejar marcas de bala en el suelo

## SONIDO

Se nos narrará la historia con unas voces bastante claras, lo cual es algo poco común y muy agradable, los sonidos durante la partida son bastante buenos en líneas generales, aunque es cierto que algunos podrían sonar mucho mejor. Las músicas son catastrofistas y encajan bien con lo que vemos en pantalla.

## JUGABILIDAD

Moveremos a nuestro soldado por la parte inferior de la pantalla, con un botón dispararemos, con otro lanzaremos la granada y por último tendremos otro botón que combinado con una dirección nos servirá para correr y esquivar.

Mientras vamos jugando encontraremos ítems (puntos, granadas, mejores armas) que saltarán a la parte inferior de la pantalla, para poder usarlos tendremos que andar por encima de ellos primero (y desaparecen rápidamente), de manera que a veces tendremos que correr para tocarlos, lo cual es arriesgado debido al constante fuego enemigo.

La jugabilidad es sencilla, aunque tendremos que ser muy hábiles a la hora de movernos y disparar, porque los enemigos no nos darán tregua.



¡No os dejéis intimidar!



La rehén nos ayudará si la salvamos



El ejército enemigo cuenta con muchos recursos



Dos jugadores contra el jefe final

## DURACIÓN

Tenemos 6 niveles para superar, con una dificultad bastante alta debido al constante ataque enemigo y a que nuestro soldado muere al primer impacto.

Con mucha práctica y paciencia se puede completar el juego en poco más de 30 minutos, pero como digo, es una misión solo apta para soldados curtidos.

El modo para dos jugadores puede darle una segunda vida, ya que es mucho más divertido sufrir el infierno de Vietnam con un amigo a nuestro lado.



Pantalla de título

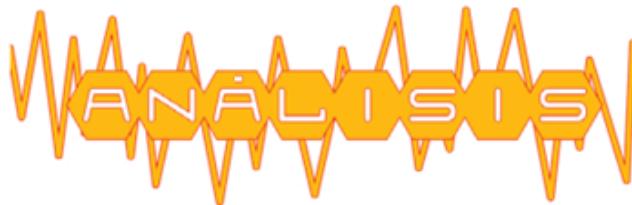


Veremos esta pantalla unas cuantas veces

## CONCLUSIÓN

*Nam-1975* es un juego de acción pura y dura, con una temática realista que poco a poco va yéndose de las manos al incluir enemigos cada vez más peculiares.

Es un juego único en el catálogo de Neo Geo, y aunque es difícil, es muy gratificante para partidas cortas con un amigo.



# MAGICAL PUZZLE POPILS

**Plataforma:** Game Gear

**Nombres:** *Magical Puzzle Popils* (América y Japón)

*Popils: The Blockbusting Challenge* (Europa)

**Jugadores:** 1

**Género:** Puzzle

**Desarrollado por:** Tengen

**Año:** 1991

La historia de este juego nos cuenta como una hermosa princesa se ha enamorado de nosotros, todo parece perfecto porque nosotros también la amamos a ella, sin embargo en el mundo de los videojuegos eso significa que algo malo va a pasar y efectivamente, eso es lo que ocurre, pues un mago secuestra a la princesa y la encierra en su laberinto.

Con esa trillada historia nos encontramos con *Popils*, un juego de puzzle muy interesante, que fue lanzado exclusivamente para Game Gear en 1991.

## GRÁFICOS

El colorido es abundante y aunque es cierto que todo el apartado gráfico es muy simple (sobre todo los personajes), lo importante es que podemos diferenciar con claridad los diferentes bloques y elementos que intervienen en durante el juego, pues eso es lo importante para poder superar cada nivel.

En momentos concretos (como en la pantalla de título y en el final) veremos ilustraciones con un mejor diseño de los personajes, aunque como digo, los gráficos no son lo más llamativo que tiene para ofrecernos este juego.



Rompiendo bloques llegaremos a la princesa



Pantalla de título

## SONIDO

El tema principal del juego es muy alegre y animado, lo estaremos tarareando durante los primeros minutos de partida, lamentablemente, puede que terminemos hartos de escucharlo, pues no varía durante todo el juego. Los sonidos son simples, pero correctos.

## JUGABILIDAD

Al empezar la partida veremos un mapa donde nos indican la posición de nuestro personaje y de la princesa, esto es muy importante ya que la idea del juego es reunir a ambos en el mínimo número de pasos posibles.

Nosotros controlaremos al chico, que tendrá que llegar hacia la princesa a base de romper bloques, subir escaleras y entrar por puertas, sin embargo, no es tan fácil como parece, pues hay peligros y enemigos que nos matarán al primer contacto y elementos que nos obligarán a pensar detenidamente nuestro camino (bloques irrompibles, elementos que caen al romper el bloque que los aguanta...). Si vamos improvisando, lo más seguro es que acabemos atascados en un lugar del cual no podemos salir, de manera que nos tocará presionar los dos botones de la consola para suicidarnos y empezar el nivel de nuevo.



¡Cuidado con los pinchos!



Cada nivel será más complejo que el anterior



Las puertas son parte esencial del juego

## DURACIÓN

Nos encontramos ante un juego que es un desafío constante y su duración es notable, pues tenemos 100 niveles para superar, y una vez superados podremos rejugarlos para tratar de hacerlos en el mínimo número de pasos y en caso de lograrlo podremos jugar el nivel secreto de mayor dificultad. Si nos quedamos con ganas de más, el juego tiene un editor de niveles, de manera que podemos crear y jugar nuestras propias pantallas, lo cual asegura muchas horas de diversión.

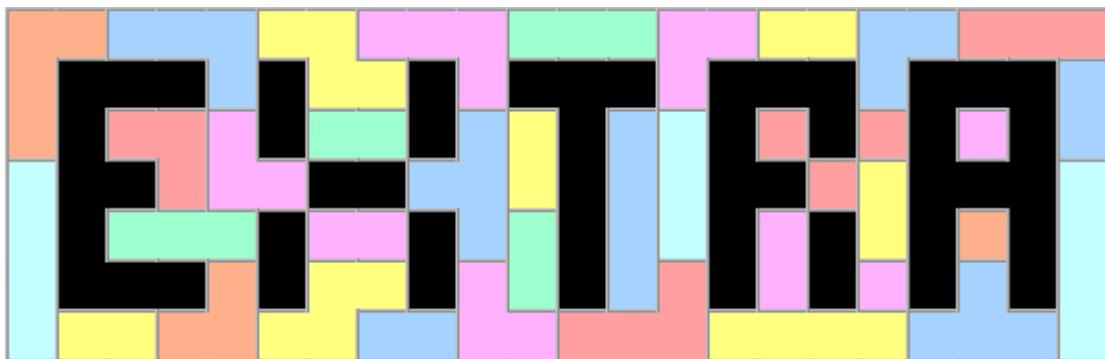
## CONCLUSIÓN

*Magical Puzzle Popils* (o *Popils the Blockbusting Challenge*) es un juego que hará las delicias de los amantes de los rompecabezas, su planteamiento es simple, pero sus niveles nos harán esforzarnos, además es notablemente largo y posee editor de niveles, de manera que si os atrapa con su propuesta, tenéis juego para rato.



Algunos bloques son irrompibles

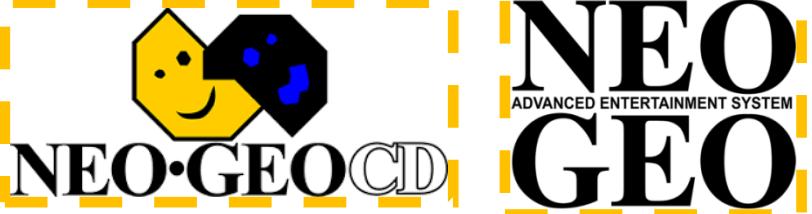
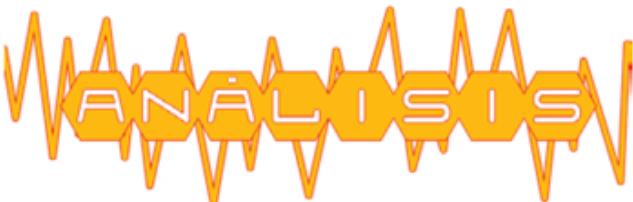
# ¡DESCUBRE CIENTOS DE JUEGOS DE SUPER NINTENDO QUE SE QUEDARON EN JAPÓN!



## 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)





## LEAGUE BOWLING

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

**Jugadores:** 1 a 4

**Género:** Deportes (Bolos)

**Desarrollado por:** SNK

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

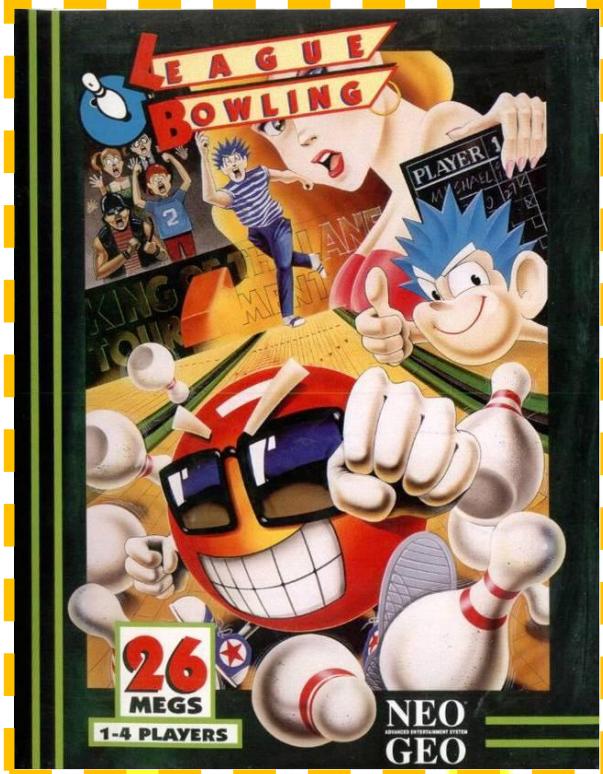
*League Bowling* es un juego de bolos que apareció para Arcades en 1990, un año más tarde se lanzó para Neo Geo y en 1995 tuvo versión para Neo Geo CD.

Actualmente es un juego bastante olvidado (como sucede con otros primeros juegos de Neo Geo, como *Cyber-Lip* o *The Super Spy*) por eso me he decidido a rejugarlo para ver que tal le han sentado los años.

### GRÁFICOS

Gráficos sencillos y coloridos, los jugadores cuentan con un amplio número de animaciones (tanto antes como después de tirar) y podemos ver sus reacciones a nuestro tiro en la parte superior de la pantalla, lo cual le da un toque divertido, porque si fallamos lo veremos sufrir (lo atropellará un camión, caerá al vacío o se quemará...) y si dejamos un resultado poco favorable para el segundo tiro se asustará o deprimirá. Si obtenemos buen resultado veremos a una chica rubia que nos felicitará.

En el modo a dos jugadores, la pantalla está partida para poder ver a ambos a la vez, lo cual es comprensible, pero en el modo a un jugador también nos encontramos con la pantalla partida, quedando la parte derecha totalmente desaprovechada, pues solo veremos las reglas para jugar y la chica rubia de fondo.



Pantalla partida para el modo de un jugador



Las reacciones de los jugadores son muy divertidas

## SONIDO

Las músicas que suenan mientras jugamos son sencillas, pero agradables y entretenidas y los sonidos son simples, pero correctos (el sonido al golpear los bolos es incluso gratificante). Las voces suenan bastante claras y hay cierta variedad.

## JUGABILIDAD

Antes de empezar a jugar elegiremos la bola que mejor nos vaya (tienen diferentes pesos) y si somos diestros o zurdos, tras eso empezará la competición. El control es muy sencillo ya que solo tendremos que darle al botón para ajustar el ángulo de tiro y la potencia, antes de tirar podremos mover a nuestro personaje para colocarlo a un lado u otro de la pista.



Los dos jugadores juegan simultáneamente



¡Strike!



¡Enhorabuena!

## DURACIÓN

Este juego permite participar hasta 4 jugadores a la vez, pero para ello tendremos que usar dos consolas, dos cartuchos, dos televisiones... vamos que es bastante difícil de probar. El modo a dos jugadores entretiene bastante, ya que ambos tiran simultáneamente, (aunque si uno va demasiado deprisa tendrá que esperar al contrario).

Tenemos 3 modos de juego, que varían ligeramente el juego al cambiar el sistema de puntaje, lo cual puede servir para que lo rejuguemos alguna vez, aunque creo que este juego es mejor para partidas cortas que para jugar un rato largo.

## CONCLUSIÓN

*League Bowling* está lejos de ser lo mejor de Neo Geo, es muy sencillo en todos los apartados, pero aun así es bastante entretenido para partidas cortas contra un amigo. Además, es el único juego de bolos de la consola de SNK, de manera que no tiene competencia en su campo.



Pantalla de título

# PAC-ATTACK

**Plataforma:** Mega Drive

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Puzzle

**Desarrollado por:** Namco

**Año:** 1993

En 1992 Namco lanzó *Cosmo Gang: The Puzzle* para Arcade, un juego de puzzle donde el jugador debía colocar bloques y marcianos de manera que al recibir la pieza indicada (una flecha) esta se moviese hacia esa dirección y borrarase el máximo número de marcianos en pantalla sin que los bloques cortasen su camino.

En 1993 ese juego se lanzó para Super Nintendo, pero de manera exclusiva para Japón. Sin embargo, la idea de *CosmoGang the Puzzle* se reutilizó para crear un juego que si llegó a occidente: *Pac-Attack* (también conocido como *Pac-Panic*), donde se cambiaron los marcianos por fantasmas y la flecha que los eliminaba por el mismísimo Pac-Man.

Con esa nueva imagen el juego fue lanzado en 1993 para Super Nintendo y Mega Drive, y poco después tuvo versiones para CD-I, Game Boy y Game Gear. Este juego también se lanzó para Game Boy Color incluido como extra en *Pac-Man Special Color Edition* y se ha incluido en algunos recopilatorios de *Pac-Man* y en juegos como *Pac-Man World 2* como desbloqueable.

## GRÁFICOS

Los marcos y fondos tienen un aspecto detallado para ser un juego de puzzle, con textura de ladrillo y dibujos de Pac-Man y los fantasmas de fondo. Las piezas en sí son muy sencillas en diseño (fantasmas, Pac-Man, bloques y una pequeña hada) pero también son coloridas y fáciles de diferenciar.

La simpleza gráfica permite que no haya confusiones en pantalla (lo cual sería fatal en un juego de puzzle) pero es innegable que pusieron cierto esfuerzo para darle un aspecto más agradable.

## SONIDO

Las músicas no son memorables, pero acompañan bien la partida y no molestan en absoluto, cuando estamos a punto de perder empezará a sonar el tema de Pac-Man seguido de un Can-Can, una canción agradable que no querremos escuchar demasiado por lo que significa. Los sonidos son muy sencillos, no sobresalen, pero cumplen sobradamente su función.



Colocando los fantasmas



Pantalla de título

Los fantasmas se asustan cuando ven a Pac-Man

## JUGABILIDAD

El control es muy sencillo, moveremos las piezas con la cruceta y las rotaremos con los botones. La idea es colocar los fantasmas y los bloques de manera que cuando nos den la pieza con Pac-Man este pueda comerse el máximo número de fantasmas. Si hacemos una línea horizontal de bloques, esta desaparecerá, así que eliminar los fantasmas para dejar solo bloques es vital para evitar tocar la parte de arriba de la pantalla, pues en caso que eso suceda, habremos perdido la partida.

Colocar a los fantasmas y los bloques de manera adecuada para que Pac-Man pueda comérselos requiere más paciencia de lo que parece, pues el comeocos avanzará en línea recta hacia la dirección hacia la que mira y bajará por cada hueco que encuentre, de manera que puede que en las primeras partidas nos cueste bastante preparar correctamente el terreno para Pac-Man. A un lado de la pantalla veremos una barra que se irá llenando conforme eliminemos fantasmas, cuando esté completa nos darán un hada como pieza, la cual podrá eliminar un montón de fantasmas de golpe, lo cual nos permitirá sobrevivir un rato más.

El modo versus es competitivo, de manera que mientras mejor juguemos, más fastidiaremos al rival (le caerán fantasmas a su pantalla).

La jugabilidad del juego es muy buena, aunque admito que las primeras partidas son algo confusas, en cuanto entiendes el comportamiento de Pac-Man es mucho más agradable. Los controles responden muy bien, lo cual es necesario porque la velocidad del juego aumenta rápidamente y tendremos poco tiempo de reacción.



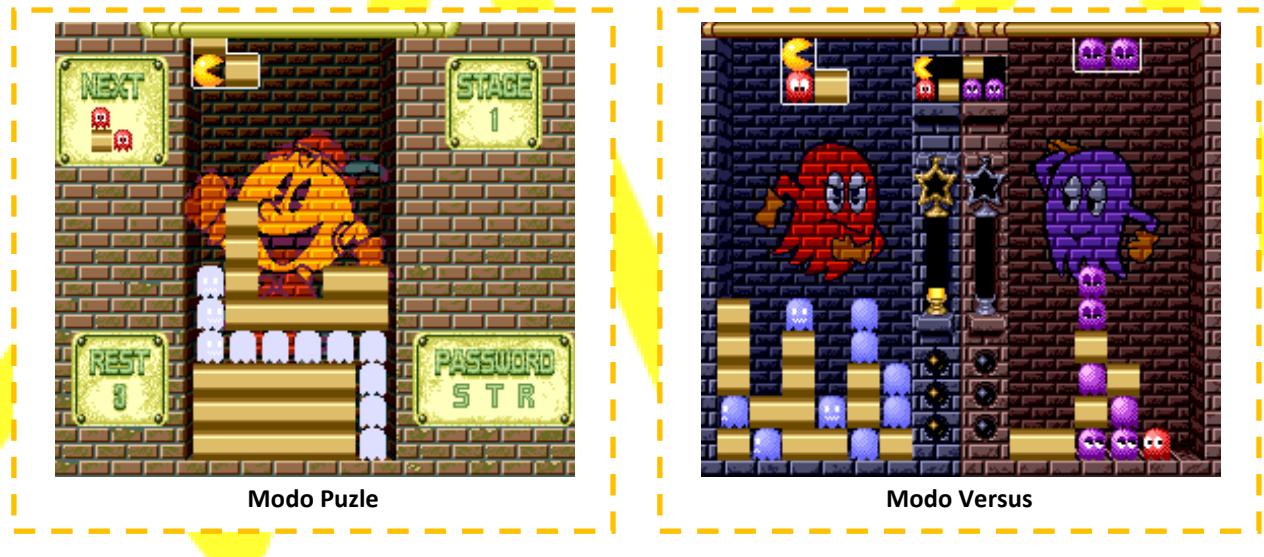
Coloca bien a Pac-Man para quitar los fantasmas

Perderemos si las piezas llegan hasta arriba

## DURACIÓN

Tenemos tres modos de juego: Normal Mode (el típico modo para un jugador, donde tenemos que ir jugando hasta que nos maten), Puzzle Mode (tendremos que ir superando pantallas, eliminando fantasmas con un número limitado de piezas) y Versus Mode (enfrentamiento contra otro jugador).

Si nos gusta su propuesta, tenemos juego para horas, tanto en solitario (el modo puzzle tiene un centenar de niveles) como acompañados. Es una pena que el modo Versus no se pueda jugar contra la consola, porque habría sido la guinda del pastel.

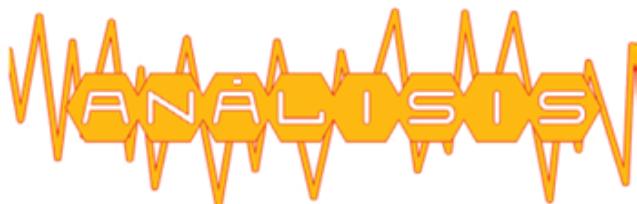


## CONCLUSIÓN

Los fans de Pac-Man quizás se sientan desilusionados con este juego (al fin y al cabo, solo tiene al personaje a modo de reclamo y jugablemente nada tiene que ver con Pac-Man) pero los que adoren los puzzles pueden encontrar en *Pac-Attack* un juego muy divertido y recomendable para cualquiera de las plataformas en las cuales se lanzó.

Skullo

The image features a large, close-up illustration of the Hulk's face on the left, showing his intense green skin and bulging eyes. To the right are two issues of the magazine 'BONUS STAGE'. The left issue is titled 'Especial MARVEL VS CAPCOM' and the right issue is titled 'Especial HULK'. Both magazines have a colorful, comic book-style cover with various characters from their respective franchises.



# TETRIS BATTLE GAIDEN

**Plataforma:** Super Nintendo

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Puzzle

**Desarrollado por:** Bullet Proof Software

**Año:** 1993



Tetris es uno de los juegos más adictivos que hay y muchísimos jugadores quedaron totalmente enganchados a él a principios de la década de los 90 (sobretodo si tenían una Game Boy).

Lamentablemente, con esta clase de juegos suele pasar que las versiones nuevas no alcanzan nunca la popularidad del juego original, lo cual es una pena ya que estas suelen añadir más modos de juego y corregir fallos.

En el caso de Super Nintendo, podemos encontrar el puzzle ruso en *Tetris and Dr Mario* (un cartucho donde venían ambos juegos y un modo extra llamado Mixed Match), pero también aparecieron otras versiones como *Tetris 2* (conocido en Japón como *Tetris Flash*), *Super Tetris 2 and Bombliss* (con bombas y desafíos y cuya versión para Game Boy se llamó *Tetris Blast* en occidente), *Super Bombliss* (que continuó lo visto en el juego anterior) *Super Tetris 3* (con varios modos de juego, incluido uno para 4 jugadores usando multitap) y *Tetris Battle Gaiden*, que al igual que los dos juegos anteriores, se quedó en Japón.

El modo versus de los juegos de puzzle siempre me ha parecido el más interesante (no soy muy fan del modo infinito de jugar hasta morir) y en el caso de *Tetris* en Super Nintendo, siempre se ha cuidado bastante ya que todos sus juegos incluyen como mínimo una modalidad donde podemos fastidiar a la consola o a un amigo en un duelo. *Tetris Battle Gaiden* es un juego que se creó con los duelos en mente, de manera que decidí darle una oportunidad para ver si valía la pena o no.

## GRÁFICOS

El apartado gráfico de este juego está mucho más trabajado de lo habitual en esta clase de juegos. Todos los personajes tienen varias ilustraciones (al ganar, perder, seleccionarlos, pausar el juego) y cada uno de ellos tiene su propio escenario que encaja perfectamente con su diseño (un castillo para la princesa, una mansión encantada para la calabaza de Halloween, una caseta en mitad del bosque para los enanos...).

Cada vez que usamos una magia, veremos la animación de nuestro personaje y luego el efecto que provoque la magia en sí, todo muy correcto y generalmente colorido, es curioso ver que incluso magias que podrían ser simples a nivel visual están hechas con mucho detalle (deformación de la pantalla, o que aparezcan muñecos moviéndose o incluso la muerte desplazándose por la pantalla). Se nota que pusieron mucho esfuerzo en darle personalidad al juego y sus personajes.

Pese a todos los detalles añadidos en escenarios y personajes, la zona de juego permanece simple y clara, las piezas son fácilmente distinguibles de los fondos y las magias son esferas, de manera que se diferencian a simple vista de las piezas de Tetris.

En general, nos encontramos ante un juego de puzzle con un trabajado apartado gráfico lleno de detalles.



## SONIDO

El apartado sonoro ha recibido un trato similar al gráfico: todos los sonidos necesarios (colocar las piezas, hacer línea o hacer Tetris) están ahí y suenan correctamente, pero además se han añadido muchas más cosas, como un sonido que nos avisa si tratamos de hacer una magia cuando no podemos (por ejemplo, cuando hemos hecho otra recientemente y todavía está activa).

Las músicas son geniales, algunas de ellas me parecen muy pegadizas y animadas, además tienen una variedad innegable y encajan muy bien con los personajes y escenarios. A la hora de realizar determinadas magias, sonarán músicas especiales durante unos segundos, dándole más énfasis a la magia en sí.

## JUGABILIDAD

La jugabilidad de *Tetris* se mantiene, nuestra misión es colocar piezas de manera que hagan una línea y desaparezcan, en caso de hacerlo, le subirá una línea a nuestro rival, sin embargo se añaden cosas que lo hacen mucho más profundo de lo esperado, como el robo de pieza, los personajes y las magias.

En otros juegos de *Tetris*, ambos jugadores reciben las mismas piezas, pero en este juego **no** es así, las piezas están en la parte intermedia de la pantalla y le tocan al jugador que haya colocado la suya antes, esto quiere decir que si vemos que vienen piezas que no queremos podemos ir más lentos esperando que se las lleve el contrario y que si vienen dos piezas seguidas que necesitamos, nos conviene colocar la primera lo más rápido posible para que nos toque la siguiente. Parece una tontería, pero el robo de piezas es clave en este juego y puede provocar "carreras" y "parones" en mitad de la partida, lo cual aumenta la tensión entre ambos jugadores.



Al empezar cualquier modo de juego tendremos que elegir un personaje, esto podría parecer algo meramente estético como en otros juegos, sin embargo no lo es. Cada personaje dispone de 4 magias distintas, generalmente dos ofensivas (fastidiar al rival) y dos defensivas (vaciar nuestra pantalla de piezas o darnos alguna ventaja).

Las magias son el gran añadido de este juego, y aunque suene como algo muy complicado, en realidad es muy sencillo aprender a usarlas. Algunas piezas de Tetris tendrán esferas en lugar de cubos, si hacemos una línea que contenga esa esfera, sumaremos un nivel de magia (se marcará al lado de nuestra pantalla), el nivel máximo de magia es de 4. Para usar una magia solo tenemos que presionar arriba en la cruceta y gastaremos todos nuestros niveles de golpe, no podemos elegir la magia usada, siempre se gastará el máximo de niveles acumulados lo cual significa que tendremos que tener cuidado a la hora de acumular magias y previene que un jugador acapare con todas.



Las magias son muy variadas y abarcan todo lo imaginable. Las de primer nivel suelen ser defensivas, vamos que ayudan a quitarnos piezas, aunque sean todas del mismo estilo, lo hacen con efectos distintos, (el samurái corta las piezas de la parte superior de la pantalla, la Princesa hace desaparecer varias columnas, el ninja junta todas las piezas hacia un lado, de manera que si viene un palo haremos Tetris, etc...).

Estas magias son las que nos salvarán la vida en pleno duelo, ya que son las más fáciles de hacer (solo requieren una esfera) y las más prácticas para evitar que nos suba la pantalla cuando el rival haga desaparecer líneas. Es por ello que hay que evitar acumular niveles de magia, ya que si estamos al borde de la derrota y tenemos el nivel 4 de magias, es posible que perdamos igualmente (aunque eso dependerá del personaje elegido).

Las magias de nivel 2 y 3 son variadas, pero cada personaje suele tener una ofensiva y una defensiva entre estos niveles. La variedad de efectos es tal que nos encontramos cosas como modificar los controles del rival (lo hace el conejo rosa) crear un escudo temporal que hace que cualquier magia que nos hagan, rebote hacia quien la ha hecho (la Princesa), repetir varias veces la misma pieza (los enanitos) hacer que las líneas que haga el rival nos bajen a nosotros de nuestra pantalla (el samurái) crear una telaraña que provoque que las piezas del rival se queden pegadas en lugar de caer, cuando se hace una línea (el ninja) o incluso poner la pantalla del rival a oscuras (la cabalaza de Halloween).



El jugador 1 tiene la pantalla a oscuras

Las magias de nivel 4 también pueden ser ofensivas o defensivas, (dependiendo del personaje), de manera que si usamos un personaje que la use para salvar su vida, nos convendrá acumular todas las que podamos si vamos perdiendo, pero si tenemos un personaje que las use para atacar al rival, no nos convendrá tener el nivel 4 si estamos al borde de la muerte. La variedad de efectos es notable, pues nos encontramos con cosas como convertir las piezas de la pantalla del rival en piedra (necesitarás dos líneas para que desaparezcan de la pantalla), intercambiar la pantalla con la del rival (lo cual permite tácticas suicidas, con intercambio en el último segundo), agujerear toda su pantalla con explosiones (adiós a cualquier línea preparada) o activar el modo Rensa para nuestra pantalla (las piezas tendrán gravedad, de manera que si hacemos líneas, caerá todo lo que haya encima y puede provocar varios Tetris seguidos). Mención especial para el Chamán, ya que su nivel 4 es aleatorio, puede activar el de cualquier personaje (incluidos los niveles 4 de los jefes) pero también hay una posibilidad de que nos salga mal el hechizo y se nos petrifique la pantalla.



La telaraña ha atrapado las piezas

Puede que esto que acabo de contar suene excepcionalmente complicado, pero lo cierto es que es tremadamente sencillo, solo hay que jugar al Tetris y cuando tengamos niveles de magia, presionar arriba para usarla. Lo que si requiere este juego es algo de paciencia, ya que cada personaje es distinto y tendremos que buscar el que mejor nos vaya. Esa profundidad en cada personaje, hace que los duelos de este juego sean muy intensos y lo vuelve tremadamente adictivo, pero lo mejor es que en caso que las magias no nos gusten o nos apetezca jugar a algo más sencillo, este juego también nos permite jugar a Tetris normal, sin añadidos. En cualquiera de los casos, el control es fiable y preciso.

## DURACIÓN

En total tenemos 8 personajes de inicio (y los 2 jefes que se pueden seleccionar con un truco), cada uno con sus 4 magias, lo cual nos da entretenimiento para rato, ya que hay que acostumbrarse a jugar con cada uno de ellos.

Además tenemos 2 modos de juego (1 jugador y Versus) y tres estilos diferentes de juego (Battlis – el modo Batalla con magias-, Rensa –como Battlis pero las piezas tienen gravedad- y Tetris – el Tetris clásico, sin magias ni añadidos) lo cual asegura muchas horas de diversión. Si queremos cambiar el estilo de juego debemos ir a opciones (por defecto viene Battlis), donde también podremos cambiar otros elementos, como el número de esferas que consume cada magia o la dificultad (se agradece que las opciones estén en inglés).

Obviamente, al ser un juego competitivo su duración se multiplica si podéis jugar contra algún amigo, porque los piques en este juego pueden ser absolutamente legendarios.

## CONCLUSIÓN

*Tetris Battle Gaiden* pasó de ser un juego desconocido para mí, a convertirse en mi Tetris favorito, lo prefiero incluso a otros grandísimos juegos de la saga como el adictivo *Tetris DS*. El mero hecho de poder jugar a *Tetris* normal o a *Tetris* con magias (con 2 variantes) y de disponer de 10 personajes, cada uno con sus propias magias para atacar y contraatacar, hace que me parezca el mejor *Tetris* que he jugado.



El dragón es uno de los jefes finales



# TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

## TOURNAMENT FIGHTERS

**Plataforma:** Mega Drive

**Nombres:** *Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament*

*Fighters* (América y Japón), *Teenage Mutant Hero*

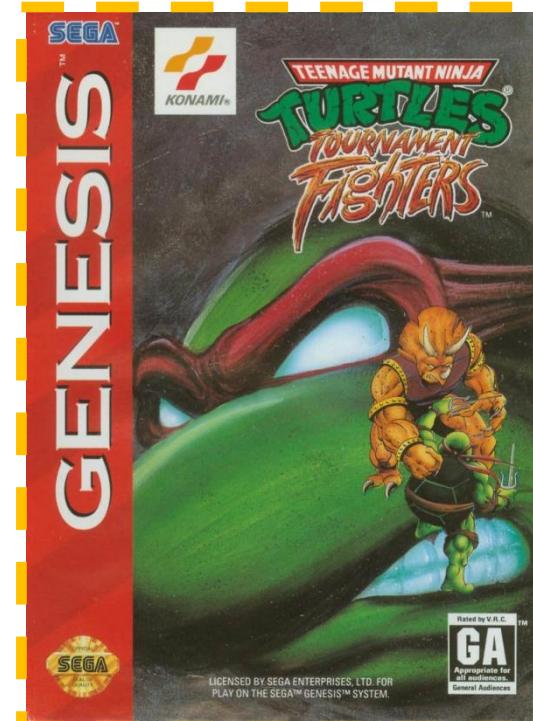
*Turtles: Tournament Fighters* (Europa)

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Lucha

**Desarrollado por:** Konami

**Año:** 1993



Entre 1993 y 1994, aprovechando la popularidad creciente de los juegos de lucha, Konami decidió lanzar 3 juegos de lucha con las *Tortugas Ninja* como protagonistas, uno para la veterana NES y otros dos para las consolas de 16 bits de Nintendo y Sega. En el lejano número 2 de esta revista comenté la versión de Super Nintendo, en el número 32 comenté la de NES y ahora ha llegado el momento de comentar la de Mega Drive/Genesis, que como muchos sabréis nada tiene que ver con la de Super Nintendo, ya que Konami apostó por hacer 2 juegos totalmente distintos para las consolas de 16 bits, en lugar de concentrarse en hacer uno solo y portearlo a ambas.

La historia del juego nos cuenta como Krang ha secuestrado a Splinter y se lo ha llevado a la Dimensión X, las Tortugas, nada más enterarse de su secuestro deciden pedir ayuda a sus amigos y viajar todos de planeta en planeta hasta dar con el malvado dictador, para salvar a su maestro y padre.

### GRÁFICOS

Los personajes no son muy grandes, pero en líneas generales están bien, las Tortugas se llevan la mejor parte, su diseño es genial y aunque obviamente reciclan animaciones de unas a otras (algo totalmente justificable y obvio, teniendo en cuenta que son idénticas físicamente) tienen un acabado muy bueno. Los otros personajes, son algo más debatibles, aunque en líneas generales están bien, sin embargo he de admitir que me choca algo el caso de April, que podría ser cualquier otro personaje ya que su diseño no encaja ni con la versión original (de Mirage Cómics) ni con la versión de la primera serie de televisión, ni con ninguna que haya visto o leído. Cada versión de este juego tiene un personaje exclusivo y en Mega Drive tenemos a Sisyphus, una especie de escarabajo mutante, cuyo diseño me gusta bastante.



Leonardo y su clon en un escenario digno de H.R. Giger

Los escenarios son variados y aunque algunos son algo sosos o no tienen casi movimiento, otros son llamativos y compensan en cierto modo (El del ciclope de lava es genial), además es muy agradable ver que durante la pelea se pueda pasar de una zona del escenario a otra inferior, lo cual dota al nivel de mucho más interés, ya que veremos dos escenarios distintos en un solo combate. Sin embargo, tengo que admitir que parece que algunos los hicieron para otro juego y terminaron en este, ya que aunque es cierto que la historia del juego implica viajar por planetas, la mayoría no pegan en nada con los personajes, (si al menos hubiesen puesto personaje de la dimensión X animando, como los Neutrinos o los soldados de piedra del ejército de Krang...), afortunadamente hay algunos escenarios que si encajan con ellos (como el de Krang o el de Karai).

Las ilustraciones que vemos durante el juego nos cuentan la historia en la introducción y el final y nos presentan a los jefes durante nuestra partida, todas ellas están muy bien y hacen que el juego sea más satisfactorio.



Algunos escenarios son geniales



April tiene un diseño irreconocible

## SONIDO

La música no está nada mal, cada tema intenta encajar con su escenario y diría que en la mayoría de casos lo consiguen sobradamente. Algunas de las melodías de este juego habrían encajado perfectamente en cualquier beat'em up de la época.

Los sonidos de los golpes y los ataques especiales son algo raros, algunos están bien, pero otros no me convencen demasiado. Las voces tienen mejor calidad, además son bastante numerosas (en parte porque muchos personajes hablan cuando se burlan del rival).

## JUGABILIDAD

Los controles son muy sencillos, hay un botón para puñetazos y otro para patadas, si queremos hacer la versión fuerte de esos ataques tendremos que presionar adelante y el botón de ataque, el tercer botón sirve para burlarse del rival, pero en algunos casos también se usa para hacer ataques concretos. Podemos agarrar al rival si nos ponemos a su lado y presionamos adelante y el botón de ataque.

Todos los personajes tienen movimientos especiales, muchos de los cuales se hacen con los comandos que estandarizó *Street Fighter II*, aunque hay algunos que se salen de esa fórmula. Si nos queda poca vida podremos hacer ataques especiales secretos, que normalmente tienen comandos más complejos y pueden arrasar la vida del rival (aunque el daño que hacen varía según el personaje). Mientras tengamos poca vida, podemos repetir estos ataques las veces que queramos, lo cual puede provocar que el combate se limite a abusar de ellos.

Los controles están bien, aunque me parece que se equivocaron al usar solo 2 botones de ataque (en aquella época todo amante de los juegos de lucha ya tenía el mando de 6 botones), aun así la jugabilidad es aceptable y permite echar unas partidas rápidas sin que suponga ningún problema.



Duelo de tortugas



Ray Fillet contra Sisyphus

Sin embargo, si miramos el juego con algo más de detenimiento nos damos cuenta de que hay bastantes cosas raras. Por ejemplo, hay cierta inconsistencia a la hora de recibir o protegernos de los golpes, ya que para protegernos del mismo golpe tendremos que protegernos de pie o agachados dependiendo del personaje que controlamos, dicho de otro modo, si de un mismo ataque nos protegemos de pie con todos los personajes, algunos recibirán el golpe y otros no y lo mismo pasará si lo hacemos estando agachados. Otra inconsistencia es que algunos personajes “ pierden” sus ataques especiales si lanzan un proyectil, y hasta que este no ha desaparecido no pueden volver a hacerlos, mientras que el resto si pueden lanzar un proyectil y hacer sus ataques especiales con él en pantalla.

Otra cosa rara que veremos al jugar, es que los proyectiles tiran al rival al suelo cuando no debería hacerlo, esto se debe a que si lanzamos un proyectil y luego hacemos un golpe fuerte (adelante y botón), el proyectil “ganará la habilidad” de tirar al rival al suelo. Suena bastante bien, pero está claro que es un bug, ya que en el caso de la bomba de Casey Jones, ambos luchadores pueden “potenciarla” para que tire al suelo al otro. Y ya que menciono la bomba de Casey, conviene advertir que puede provocar bugs muy variados en circunstancias concretas (como congelar al rival o al propio Casey).

También hay algunos bugs que pueden “romper” el juego, como la posibilidad de agarrar a nuestro enemigo infinitamente (sin que él pueda hacer nada por evitarlo) si somos avisados y apretamos el botón justo antes de que el personaje se levante del suelo, lo cual nos dará una victoria segura. Lograr esto requiere cierta práctica, pero una vez se domina, el rival no tiene ninguna posibilidad.



Usando a Casey Jones podemos provocar muchos bugs



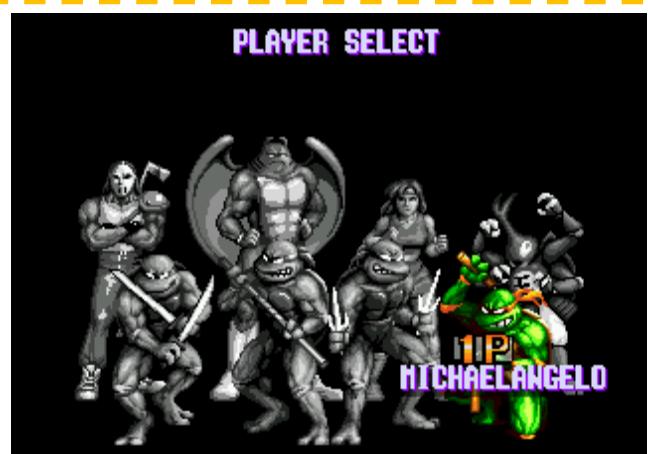
Raphael contra el clon de Leonardo

## DURACIÓN

La plantilla está formada por 8 luchadores, también hay 3 jefes, pero no se pueden elegir (salvo que usemos algún dispositivo para hackear el juego). La dificultad del juego es elevada y puede llegar a injusta, en parte por las inconsistencias que mencioné anteriormente. Sin embargo, también podemos explotar esos errores a nuestro favor y sacar ventaja, lo cual nos facilitará la tarea de ver el final bueno, que solo aparece en el nivel más difícil, aunque no creo que sea tan satisfactorio ganar de esa manera.

En cuanto a modos de juego, tenemos el modo historia para un jugador, el modo versus para dos jugadores, el modo práctica (combate suelto entre un jugador y la consola) y el modo torneo (que en realidad es más bien un modo supervivencia, donde hay que derrotar el máximo número de enemigos sin perder).

Esta clase de juegos siempre son más interesantes si participan dos jugadores, así que tener un amigo contra el que jugar puede multiplicar su duración notablemente.



Selección de luchador



Leonardo contra Krang



Karai dándole una paliza a Leonardo

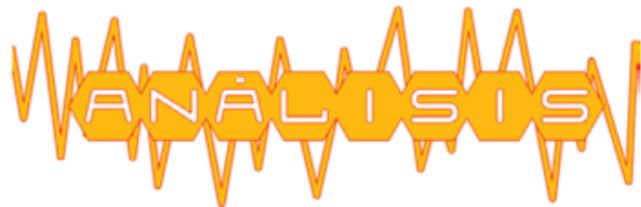
## CONCLUSIÓN

*TMNT Tournament Fighters* para Mega Drive, puede tener cierto encanto como juego de lucha para partidas rápidas sin más pretensiones, y además cuenta con el añadido de tener a las Tortugas Ninja, pero más allá de eso, me parece que es muy difícil de recomendar.

Quien busque un juego de lucha notable, encontrará mejores en el catálogo de Mega Drive, quien busque un buen juego de las *Tortugas Ninja* en esa consola, encontrará en *HyperStone Heist* la respuesta correcta y quien quiera disfrutar de un *TMNT Tournament Fighters*, seguramente lo logre antes con la versión de Super Nintendo.



Las Tortugas malvadas van a secuestrar a Splinter



# KING OF FIGHTERS 96

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

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Lucha

**Desarrollado por:** SNK

**Año:** 1996

En el número 34 de esta revista comenté *King of Fighters 94* y aunque es cierto que *King of Fighters 95* mejoró y pulió muchas cosas de ese juego, siempre he pensado que el verdadero salto cualitativo se produjo en *King of Fighters 96*, que sería la piedra angular sobre la cual se construyeron los siguientes capítulos de la saga.

Este juego nos introduce en lo que es actualmente conocido como “Saga de Orochi”, ya que a partir de aquí empiezan a aparecer de los descendientes de Orochi, entre los que destaca el sacerdote Leopold Goenitz que trata de traer de vuelta a su Dios. Esta historia continuó en *King of Fighters 97* y es posiblemente la más popular dentro de la saga.

## GRÁFICOS

El salto con respecto a *King of Fighters 94-95* es tan notable como satisfactorio, de hecho el estilo y diseño de los luchadores en este juego fue tan acertado, que sus sprites se continuaron reciclando durante años, lo cual demuestra su notable calidad. Todos los luchadores cuentan con buenas animaciones y retratos a la altura del estilo visual del juego.

Los escenarios son geniales, algunos tienen mucho público animando (con algún que otro personaje conocido entre los que animan) y otros están algo más vacíos, pero todos tienen un nivel de detalle excelente. La mayoría de equipos tienen su escenario propio, pero algunos lo comparten, aunque hay que admitir que pusieron esfuerzo en tratar de diferenciarlos, por ejemplo el de Art of Fighting y el de Fatal Fury, se ha cambiado totalmente la tonalidad y el público del combate, ya que suceden a diferentes horas del día, otro ejemplo es el escenario de la batalla final, que podemos disfrutar con público animando y posteriormente veremos arrasado por el viento creado por Goenitz. Como nota curiosa, el escenario del equipo de los jefes, va modificándose durante cada ronda. Las introducciones previas a los combates, y ver a los compañeros de equipo animando y reaccionando al resultado del combate, le dan el broche de oro a los combates.



El apartado gráfico es genial

La introducción del juego, así como las ilustraciones y retratos de los personajes están muy bien, no son mis favoritas de la saga *King of Fighters*, pero siguen siendo muy buenas.



Kasumi atacando a Vice



Mr Big y sus compañeros tras la victoria

## SONIDO

Las melodías de este juego son geniales y pegadizas, algunas son versiones nuevas de temas que ya conocíamos, otras son nuevas. Curiosamente el equipo de los jefes es el único que tiene tres temas musicales (uno por luchador), lo cual nos permitirá disfrutar de grandes melodías como el tema de Geese. He de admitir que cuando jugué a este juego por primera vez pensé que los temas más lentos (el de *Fatal Fury* y el de *Art of Fighting*) no quedaban bien durante los combates, sin embargo al poco tiempo me di cuenta que no solo eran geniales, sino que además aportaban una necesaria variedad, a día de hoy los prefiero a muchos de los otros temas del juego.

Las voces son numerosas, se escuchan bien y animan los combates, los golpes se sienten dolorosos y son muy satisfactorios.



Leona agarrando a Goro ante la mirada de Chang

## JUGABILIDAD

Tenemos dos botones de puñetazo y dos de patada. Si presionamos puñetazo y patada débil a la vez, nuestro personaje podrá rodar (hacia adelante o atrás) para evitar ser golpeado por el enemigo, si presionamos los dos golpes fuertes a la vez haremos un golpe que derribará al rival y si presionamos los dos puñetazos y patada débil a la vez, cargaremos la barra de super ataque.

La jugabilidad del juego ha cambiado, se siente más pulida y acertada. Algunos luchadores veteranos han sufrido cambios notables, ya que muchos han perdido sus proyectos para quedarse con versiones recortadas del mismo ataque, lejos de parecerme algo negativo, creo que esto hace que los combates sean más interesantes. Los comandos de los ataques especiales son relativamente sencillos y una vez hemos echado un par de partidas, el juego se siente tremadamente agradable y muy satisfactorio en cuanto a controles.



¡Kaiser Wave!



Se ha reducido notablemente el alcance de algunos ataques



Kyo contra Goenitz, el jefe final

## DURACIÓN

La plantilla es bastante amplia (casi 30 luchadores) y cada luchador tiene suficientes ataques y combos como para divertirnos un buen rato. Completar el juego con equipos concretos para ver sus finales, ver el final verdadero (con un equipo formado por Iori, Kyo y Chizuru) nos puede llevar un ratito, dependiendo de nuestra habilidad.

Si tenemos la suerte de disponer de alguien contra quien jugar, la duración se multiplica, pues es mucho más divertido que jugar contra la consola.



Selección de personaje

## CONCLUSIÓN

*King of Fighters 96* supuso una auténtica revolución dentro de su saga, su salto cualitativo con respecto a las entregas anteriores es innegable y solo por eso ya vale la pena jugarlo.

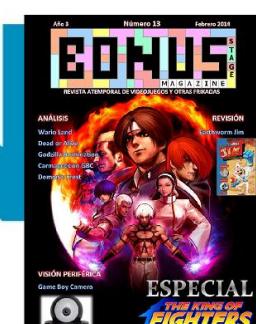
Es cierto que los siguientes juegos, (sobretodo *King of Fighters 98*) mejoraron bastante la fórmula de este juego, pero eso es algo completamente lógico, ya que partieron de la base que ofrece *King of Fighters 96*. Sin embargo, pese a haber sido superado, este juego sigue siendo muy recomendable.

Skullo

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

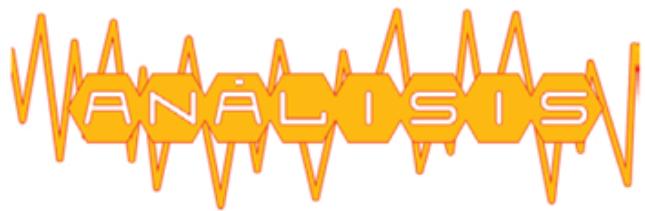


NÚMERO 05  
ESPECIAL FATAL FURY



NÚMERO 12  
ESPECIAL KOF





# STREET FIGHTER III

## New Generation

**Plataforma:** Arcade

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Lucha

**Desarrollado por:** Capcom

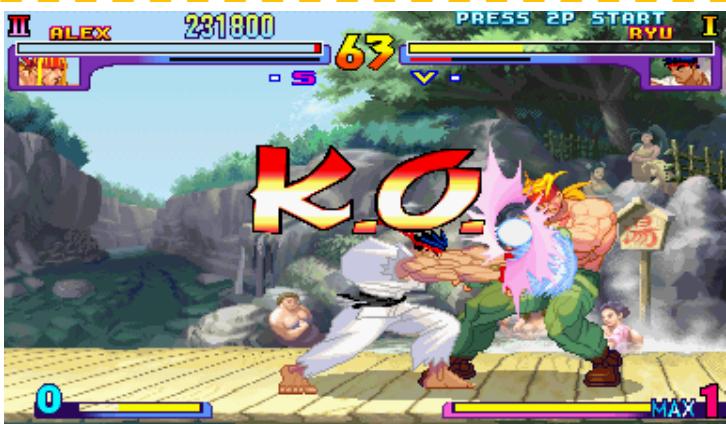
**Año:** 1997

Tras atiborrarnos de versiones de *Street Fighter II*, que supuestamente acababan con *Super Street Fighter II Turbo* y ofrecernos una alternativa con *Street Fighter Alpha*, Capcom decidió dar el paso definitivo y lanzar *Street Fighter III*, un juego tremadamente esperado, que cuando salió quedó tapado rápidamente por otros juegos de lucha del momento (entre los que se incluían juegos de la propia Capcom, de SNK y los llamativos juegos de lucha tridimensionales que cada vez atraían a un público mayor).

*Street Fighter III*, se sitúa tras los sucesos del segundo juego (algo obvio, pero no tanto, si tenemos en cuenta que cuando lanzaron *Street Fighter IV* lo situaron cronológicamente antes de *Street Fighter III*) y nos muestra un nuevo grupo de luchadores que junto a los veteranos Ryu y Ken tendrán que enfrentarse entre sí, hasta llegar al nuevo jefe final, un tipo llamado Gill que pertenece a una secta que domina el mundo desde las sombras.

### GRÁFICOS

La primera vez que ves este juego te das cuenta que debieron dedicarle muchísimo tiempo al apartado gráfico, pues todos los personajes tienen unas animaciones geniales, muy superiores a lo visto en otros *Street Fighter*. La plantilla de personajes de este juego es algo “polémica”, pues en Capcom decidieron cargarse a todos los personajes que conocíamos (excepto Ryu y Ken) para crear nuevos luchadores, lo cual no gustó demasiado a muchos fans, pero a mí no me molesta en absoluto, pues por mucho que eche de menos a mis personajes favoritos de *Street Fighter II*, me gusta ver que Capcom se arriesgó más de lo esperado y nos ofreció un montón de personajes nuevos para disfrutar, en lugar de ir a lo seguro y darnos los mismos de siempre (algo que terminaría haciendo años más tarde).



Ryu haciendo lo que mejor sabe

Además de los mencionados Ryu y Ken, nos encontramos con Sean, un chico brasileño que es discípulo de Ken, una excusa que valió para que Capcom reutilizase el mismo cuerpo en 3 luchadores, aunque al menos hay que admitir que Sean tiene algunos ataques totalmente distintos de sus compañeros de cuerpo. Otro caso curioso lo encontramos en Yun y Yang, que son un mismo personaje con dos cabezas distintas (están en la misma casilla de selección de luchador, cuentan como uno solo), de manera que según el botón que toquemos controlaremos a uno u otro.

El resto de personajes se sienten únicos tanto a nivel estético, como a la hora de jugar con ellos, las particularidades de algunos de ellos sirven como excusa para ofrecernos unas geniales animaciones. En su día era común escuchar algunas críticas sobre los diseños de ciertos personajes (como Oro o Necro), pero me parece algo totalmente personal e incluso absurdo, porque en *Street Fighter II* ya teníamos personajes raros como Dhalsim y Blanka.

Los escenarios de este juego son geniales, coloridos y muy variados entre sí (un pueblo de Japón, una pelea en un puente en mitad de la jungla, una cueva llena de animales, un escenario urbano, una tienda de antigüedades...). Algunos de ellos tienen la particularidad de que cambian totalmente entre ronda y ronda, lo cual nos permite ver diferentes escenarios en un mismo combate, además algunos de ellos tienen personas animando o elementos destruibles. Cada personaje tiene su propio escenario, excepto Ryu y Ken, que comparten el mismo (o mejor dicho, los mismos, porque es un escenario doble).

Las ilustraciones de los personajes (al seleccionarlos o al terminar el combate) tienen un estilo muy particular y creo que han sufrido una suerte un tanto dispar, algunas son geniales y otras, no tanto, pero en líneas generales me gusta la estética que tienen. Los finales son imágenes fijas, pero están muy bien.

## SONIDO

Todos los temas del juego son completamente nuevos, lo cual agradezco, ya que nos permite disfrutar de melodías muy distintas a las que habíamos escuchado en el juego anterior. Las músicas encajan muy bien con cada escenario y algunas de ellas tienen inspiraciones un tanto particulares, como la de Alex (llena de voces repitiendo "Wow" "Yeah", al estilo de It Takes Two de Rob Base & DJ EZ Rock) o la de Yun-Yang (con un aire similar al tema de James Bond).

Los sonidos de los golpes son muy gratificantes, las voces están bien, hay variedad entre los personajes y son bastante claras.



Yun peleando ante la atenta mirada de Yang



Ilustración posterior al combate



Oro haciendo pasar un mal rato a Elena

## JUGABILIDAD



Yun y Dudley peleando bajo la lluvia

Se mantiene el esquema de botones clásico (3 puñetazos y 3 patadas de diferente fuerza y velocidad), y se añaden algunas cosas interesantes, como la posibilidad de bloquear los ataques del enemigo con un “parry” (presionando adelante o abajo en el momento exacto en el cual nos van a golpear), los desplazamientos rápidos hacia adelante o atrás o los golpes “overhead” que pueden dañar al rival, si está agachado y cubriendose.

Los ataques especiales se hacen con los comandos de siempre, y tras elegir el personaje

nos dejarán elegir un Super Art (el súper ataque de toda la vida) entre los 3 disponibles por personaje. Cada Super Art tiene sus condiciones, pues varía el tamaño y el número de veces que podemos llenar la barra de súper, dependiendo del cual hayamos seleccionado.

El control es muy bueno, se disfruta a la hora de moverse y golpear (además de la curiosa satisfacción que da hacer un parry), los combos exigen cierta práctica, pero poco a poco iremos viendo que son accesibles. La notable diferencia a la hora de pelear entre la mayoría de personajes, hace que cada uno de ellos tenga su encanto y requiera de cierto aprendizaje.

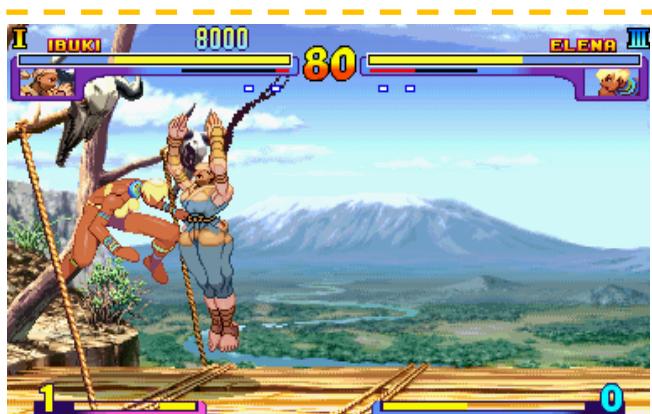
Lamentablemente nos encontramos con que el juego tiene algunas sombras en cuanto a equilibrio entre personajes, pues aunque es habitual que los haya mejores y peores, en este caso nos encontramos con que los que testearon el juego se dejaron un par de cosillas sin mirar, como prueba el combo infinito de Ibuki, que además es bastante sencillo porque es repetir la misma patada una y otra vez.



Ken peleando contra su alumno



Alex haciendo una de sus Super Arts



Ibuki tratando de arrinconar a Elena en la esquina

## DURACIÓN

La plantilla de luchadores se compone de 10 personajes distintos (el jefe final va a parte), un número un tanto escaso para la época en la cual salió el juego. Inicialmente se iba a incluir a Hugo (Andore) como luchador seleccionable, pero este quedó sin terminar (aun así hay sprites suyos dentro del juego), también se pretendía que Yun y Yang fuesen dos personajes distintos, pero finalmente quedaron como uno solo.

Dejando de lado la plantilla, nos encontramos con una jugabilidad muy agradable, que se siente como la evolución natural de lo que vimos en *Street Fighter II*. Los parys, la posibilidad de desplazarse rápidamente para sorprender al rival y los combos, aseguran muchas horas de diversión, especialmente si tenemos algún amigo contra quien jugar.



Selección de luchador



Hugo está incompleto en los datos del juego

## CONCLUSIÓN

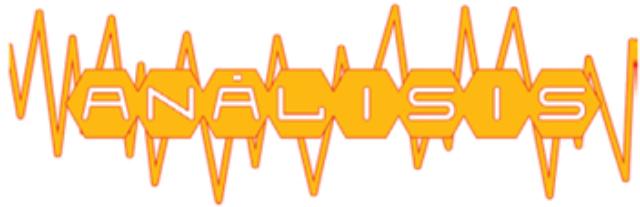
*Street Fighter III New Generation* fue el primer paso hacia una nueva etapa por parte de Capcom, no llegó a la popularidad que si tuvo *Street Fighter Alpha*, pero en líneas generales es un juego muy bueno.

Al ser la primera entrega de una etapa nueva, es obvio que tiene varias cosas por mejorar y eso es exactamente lo que hicieron con sus siguientes entregas, *Street Fighter III 2nd Impact - Giant Attack* (1997) y *Street Fighter III 3rd Strike* (1999).

Skullo

## NO TE PIERDAS NUESTRO ESPECIAL CAPCOM VS SNK





# BUST-A-MOVE POCKET

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

**Nombres:** Bust-a-Move Pocket (América y Europa)

Puzzle Bobble Mini (Japón)

**Jugadores:** 1

**Género:** Puzzle

**Desarrollado por:** Ukiyotei

**Año:** 1999



En 1994, el mundo de *Bubble Bobble* iba a sufrir un drástico cambio, pues lo que los simpáticos dragones que disparaban burbujas estaban a punto de abandonar las plataformas, para pasarse al género de los puzzles con el juego conocido como *Puzzle Bobble* (en Japón) y *Bust-a-Move* (en occidente). El éxito de ese juego fue notable, de manera que no es de extrañar que aparecieran secuelas, imitadores y ports a consolas posteriores, como la versión para Neo Geo Pocket Color que comentaré a continuación.

## GRÁFICOS

La zona de juego es limpia y no hay confusión con las burbujas (al ser de diferentes colores), los marcos son coloridos, los personajes son muy graciosos y traerán buenos recuerdos a los que disfrutaron de *Bubble Bobble* (1986). También podemos ver algunas ilustraciones de los personajes, que mantienen su diseño y simpatía.

Este juego es compatible con la versión original de Neo Geo Pocket en blanco y negro, pero si jugamos en ella, la dificultad aumentará al ser más difícil diferenciar las burbujas (algo similar a lo que pasaba con la versión de *Puyo Puyo 2* de esta misma consola) ya que serán todas blancas o negras con diferentes símbolos dentro.



La zona de juego se mantiene simple y clara



Jugando en la Neo Geo Pocket original

## SONIDO

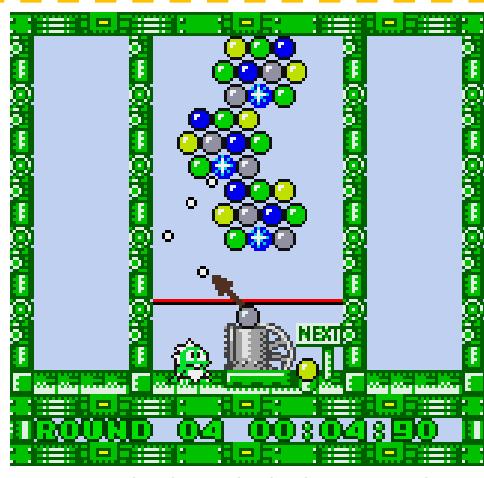
La música es agradable y pegadiza, son temas que ya disfrutamos en los juegos anteriores de *Bust-a-Move*, así que si sois fans de la saga, ya sabéis de qué hablo. Los sonidos son mucho más discretos, pero son suficientemente buenos como para no molestar en absoluto.

## JUGABILIDAD

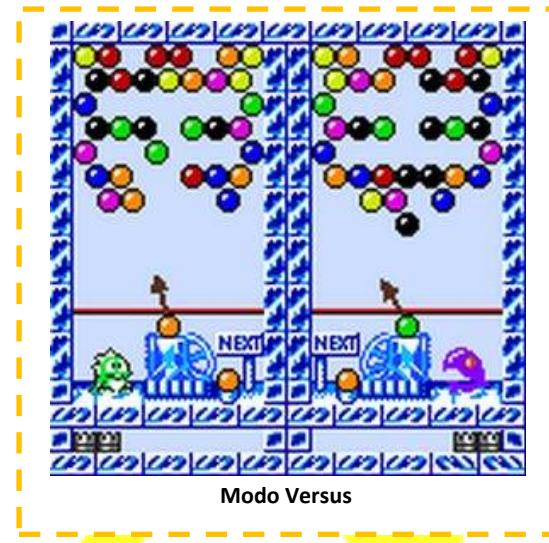
Los controles son muy sencillos, pues solo tenemos que apuntar hacia donde disparar la burbuja y darle al botón.

Nuestra meta es eliminar las burbujas que hay encima de nuestro personaje antes de que toquen la parte inferior de la pantalla (ya que poco a poco van bajando), para ello tenemos que juntar grupos de burbujas de un mismo color, lo cual provocará que exploten, provocando la desaparición del resto de burbujas que estuviesen pegadas exclusivamente con ellas.

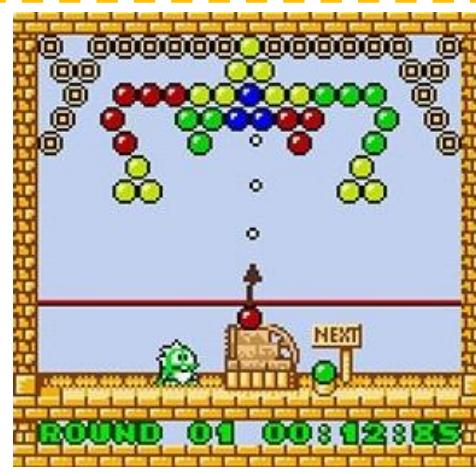
El control es bueno, la idea es muy sencilla, pero para disfrutar de este juego se necesita paciencia, puntería y dominar el tiro con rebote en la pared. La jugabilidad es adictiva y se disfruta mejorando poco a poco.



Hay que saber lanzar las burbujas con rebote



Modo Versus



Modo Puzzle

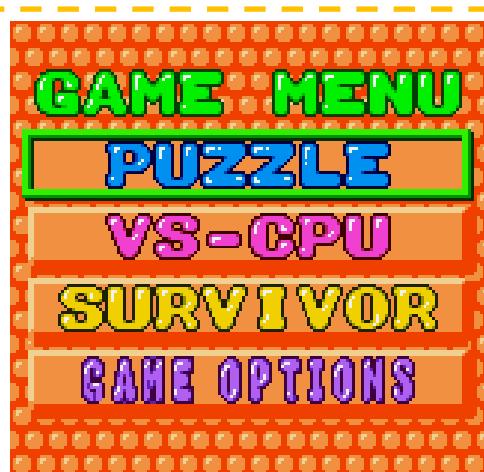
## DURACIÓN

Tenemos tres modos de juego, Puzzle (superar pantallas), Versus (contra la consola) y Survivor (modo infinito). No soy muy fan del modo infinito en esta clase de juegos, pero solo con el modo Versus (con un montón de rivales cuya dificultad podemos modificar en opciones) y el modo Puzle (con un centenar de fases), tenemos para muchísimas horas de diversión.

También existe la posibilidad de jugar contra un amigo que tenga la consola, el juego y un cable link, como es habitual en las portátiles.

## CONCLUSIÓN

*Bust-a-Move Pocket* es un juego ideal para partidas cortas, adictivo y con una calidad general muy alta. Si os gusta este tipo de juego, no lo dejéis escapar.



Menú principal



GAME BOY  
ADVANCE

# SABRE WULF

**Plataforma:** Game Boy Advance

**Jugadores:** 1

**Género:** Plataformas, Puzle

**Desarrollado por:** Rare

**Año:** 2004

En 1984 cuando Rare se llamaba Ultimate Play the Game, lanzó el juego *Sabre Wulf* para ZX Spectrum, donde controlábamos un explorador llamado Sabreman que debía buscar amuletos que estaban escondidos en la jungla para poder progresar. Por si su misión no fuese suficientemente complicada, Sabreman tenía que tener cuidado con un peligroso lobo llamado Sabre Wulf, que aparecería de vez en cuando para amagarle el día.

*Sabre Wulf* tuvo mucho éxito y eso llevó a la creación de nuevas aventuras protagonizadas por Sabreman, como *Underwurld* (1984), *Knight Lore* (1984) y *Pentagram* (1986), también se iba a lanzar otro juego llamado *Mire Mare*, pero se canceló. Y tras ese momento de éxito, Sabreman cayó en un olvido que solo se interrumpió momentáneamente con su cameo en *Banjo-Tooie* para Nintendo 64. Pero en 2004, cuando el primer juego de la saga cumplió 20 años, se lanzó un nuevo *Sabre Wulf* para Game Boy Advance.

## GRÁFICOS

Este juego reutiliza el estilo de gráficos pre-renderizados que tanto popularizó *Donkey Kong Country* de la propia Rare y lo hace con bastante acierto, la verdad.

El mundo principal se nos muestra desde una vista aérea, donde podemos ver diferentes tipos de terrenos (selva, poblados, cuevas, pantanos...) todo con suficientes detalles como para satisfacer al jugador curioso y dotar de cierta vida a cada una de las zonas que visitaremos.

Una vez llegamos a las fases, el juego se convierte en un plataformas bidimensional, pero el estilo gráfico se mantiene e incluso luce muchísimo más, ya que los niveles incluyen efectos de luz, nieve, lluvia o niebla que hacen que este apartado sobresalga bastante. El único punto negativo que se le puede sacar es la repetición de fondos, pero entiendo que es un mal menor, teniendo en cuenta la calidad de cada uno de ellos.



Sabreman tiene otra difícil aventura por delante

Se nota bastante que se esforzaron mucho en este apartado, solo hay que ver el menú principal (que imita una casa de cazador llena de trofeos). Si os gusta el estilo gráfico de este juego, *Sabre Wulf* os parecerá precioso, pero si no, va a ser difícil que os entre por los ojos.



Sabreman recorriendo el mapa general



Usando la criatura lila como muelle para llegar más alto

## SONIDO

Los sonidos son bastante buenos y hay una variedad notable de ellos (incluyendo sonidos ambientales que nos introducen en los diferentes mundos, con ruido de bullicio en los poblados o ranas croando en el pantano), aunque lo que realmente llama la atención es la inclusión de voces, algunas muy graciosas como las que dice Sabreman cuando agarra uno de los tesoros para salir corriendo a toda velocidad. Lamentablemente esas voces solo se escuchan en momentos concretos, el resto de diálogos estarán acompañados de sonidos similares a murmullos.

Las músicas son muy buenas y la variedad es muy alta, además estas intentan representar fielmente el estilo del nivel, por ejemplo si estamos en una fase de nieve se escucharán instrumentos más agudos y cuando nos persiga Sabre Wulf escucharemos unos tambores rápidos de fondo para representar la intensa persecución. En este sentido, algunas músicas me han recordado ligeramente a la trilogía *Donkey Kong Country*.

## JUGABILIDAD

Nuestra misión será movernos por el mundo principal para buscar las entradas a las cuevas donde está oculto Sabre Wulf (generalmente custodiando algún tesoro), en ocasiones tendremos que hablar con los personajes que pueblan el mapa para poder acceder a nuevos niveles.

Cada nivel se compone de dos partes:

La primera es una especie de juego de plataformas donde tendremos que llevar a Sabreman hasta el tesoro, para lograrlo, el veterano explorador tiene dos recursos, sus saltos y sus "criaturas" que le ayudarán a superar las dificultades del nivel. Esas criaturas tienen un número de usos limitados (que podemos aumentar conforme progresamos en el juego) y nos dan habilidades muy concretas que debemos usar sabiamente, por ejemplo hay una de ellas que se puede usar de plataforma, otra de muelle, otra se tragará a todo aquel que se acerque y lo escupirá pasados unos segundos, otra golpeará a todo lo que encuentre, otra explotará a los pocos segundos de colocarla...etcétera. Estas criaturas nos obligan a usar la cabeza para superar los niveles, ya que Sabreman no puede tocar a ningún enemigo y morirá al primer golpe (salvo que encontréis el chaleco verde, entonces durará dos).



En la tienda podemos comprar más criaturas

Una vez nos las hemos ingeniado para llegar hasta el tesoro, Sabre Wulf despertará y con su aullido eliminará a todos los enemigos del nivel, en ese momento empezará la segunda parte del nivel, donde tendremos que recorrer la fase en el sentido contrario, tratando de correr lo máximo posible para evitar que el lobo nos atrape, si llegamos al final, estaremos a salvo y habremos superado el nivel. Mientras más rápidos seamos, más dinero conseguiremos, lo cual nos servirá para comprar más criaturas en la tienda.

También existen algunos niveles distintos (que sirven para finalizar cada mundo) donde tenemos un tiempo limitado para activar tres interruptores y acceder a la parte final del nivel y de vez en cuando conseguiremos llaves que nos permitirán abrir niveles de bonus, donde tenemos que conseguir el máximo número de estrellas mientras evitamos que Sabre Wulf nos atrape.

Los controles funcionan bien y la combinación entre plataformas y puzzle le da a este juego un punto de originalidad. Sin embargo hay que admitir que tiene un par de puntos negativos, como que a veces se note alguna ralentización y que si juegas mucho rato puede resultar un tanto repetitivo.

## DURACIÓN

Sabreman recorrerá unas 8 zonas llenas de niveles, y tal y como he dicho, su supervivencia dependerá de nuestra habilidad con los saltos y nuestro ingenio a la hora de usar a las criaturas. Los niveles empiezan siendo muy cortos y sencillos, pero se van complicando progresivamente y pueden llegar a ser bastante duros, aunque si se nos da bien este tipo de juegos, es posible que lo acabemos antes de lo esperado.

Al número de niveles hay que añadirle el hecho de que el juego nos incita a repetir los niveles superados para batir nuestros récords para conseguir más dinero y la bandera de oro, de hecho incluso existe un modo Challenge para rejugar los niveles. Así que si os gusta retaros a vosotros mismos, este juego aumenta su duración constantemente.

En caso que hayamos completado la aventura, es posible que podamos alargar el juego algo más cumpliendo las misiones secundarias que nos piden algunos personajes. Por suerte, podemos grabar partida para salvar todo nuestro progreso (incluidos los récords de tiempo) y completar el juego poco a poco.

## CONCLUSIÓN

*Sabre Wulf* es un juego muy original en planteamiento, pero también es cierto que puede pecar de repetitivo y cansar rápidamente a los que busquen un juego de plataformas común. Creo que los que más disfrutarán de *Sabre Wulf* son aquellos que adoran los juegos de plataformas que tienen muchos elementos de puzzle, como por ejemplo *Donkey Kong* en Game Boy o la saga *Mario VS Donkey Kong* o a los que disfruten de juegos como *Lemmings*.



Una criatura va a derribar el muro para abrirnos paso



¡Que viene el lobo!



En estos niveles hay que buscar los interruptores

# PAUSATIEMPOS

LAS SOLUCIONES ESTAN EN LA PENÚLTIMA PÁGINA DE ESTA REVISTA



## 1- EL DESCONOCIDO

¿Sabes a que juego pertenece este personaje?

Pista 1: Es un enemigo

Pista 2: El protagonista del juego es un superhéroe

Pista 3: El juego está basado en una película



## 2- LA SOMBRA

¿Reconoces al personaje tras la silueta?

Pista 1: Debutó en la primera parte de un famoso juego de lucha

Pista 2: Su mejor arma son sus puños

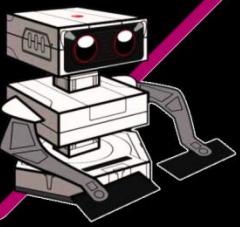
Pista 3: Posiblemente esté basado en un deportista famoso

## 3- EL ERROR

¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?



## PERIFÉRICOS



# PADDLE CONTROLLER (Atari 2600)

Es curioso como algunos tipos de mandos se ponen de moda para luego desaparecer, como por ejemplo el mando al estilo Trackball, (una bola que debíamos girar para mover a nuestro personaje), que actualmente solo se encuentra como complemento para algunos ratones especiales o el Paddle Controller, que consiste en una rueda que giramos para trasladar ese movimiento al juego.

Ese tipo de control fue muy famoso entre los 70 y 80 debido a que en muchas ocasiones era el adoptado para jugar a *Pong*, un juego tremadamente famoso que propició la creación de muchas consolas que lo tenían como reclamo.

En el número 12 de esta revista comenté el Paddle Controller para Master System, así como sus juegos compatibles, así que en esta ocasión he decidido hacer lo mismo con el Paddle Controller para Atari 2600.

Los Paddle Controller de Atari 2600 venían en parejas, de manera que dos mandos de este estilo ocupaban un solo puerto, y si teníamos dos parejas, podíamos darnos el lujo de tener a 4 jugadores participando en la partida, siempre y cuando el juego lo permitiese, claro.

Para Atari 2600 se lanzaron diferentes Paddle Controller, de manera que puede haber algunas incompatibilidades a la hora de jugar a determinados juegos con determinados mandos. También conviene

mencionar que gracias a la moda retro, hay compañías que crean nuevos modelos de Paddle Controller para Atari 2600 aunque desconozco su calidad en comparación con los clásicos.

Actualmente también existen versiones nuevas de Atari 2600 con juegos añadidos, algunos de los cuales son compatibles con los Paddle Controller, pero ojo, porque el rendimiento puede no ser igual al que obtendríamos en una Atari 2600 original, ya que hay juegos donde el control del Paddle Controller está increíblemente destrozado, de manera que puede que con girar la rueda 2 centímetros, ya hayamos hecho el ciclo completo de movimiento en el juego, mientras que en la versión de Atari hacer el ciclo completo nos daba mucha más distancia, lo cual era traducido en una mayor precisión.



Ahora voy a citar algunos de los juegos que nos pueden valer para echar unas partidas con el Paddle Controller, aunque ya os aviso que hay bastantes más en el catálogo de Atari 2600, de manera que si sois poseedores de este tipo de mando, encontraréis algunos más para jugar.

**Kaboom!**: Uno de los juegos más adictivos de Atari 2600 y uno de los mejores para el Paddle Controller. Nuestra misión es atrapar las bombas que lanza un hombre desde la parte superior de la pantalla, si se nos escapa una bomba perdemos una vida, si las atrapamos todas, el hombre aumentará su velocidad. El movimiento preciso del Paddle hace posible que lleguemos a auténticos niveles de locura con este juego.

**Eggomania**: Juego de planteamiento muy similar a *Kaboom!*, ya que estamos en la parte inferior de la pantalla y tenemos que tocar los huevos que tira un extraño ave en la parte superior, sin dejarnos ninguno. Una vez los tenemos todos, podemos disparar al ave para comenzar de nuevo a más velocidad.



Kaboom!



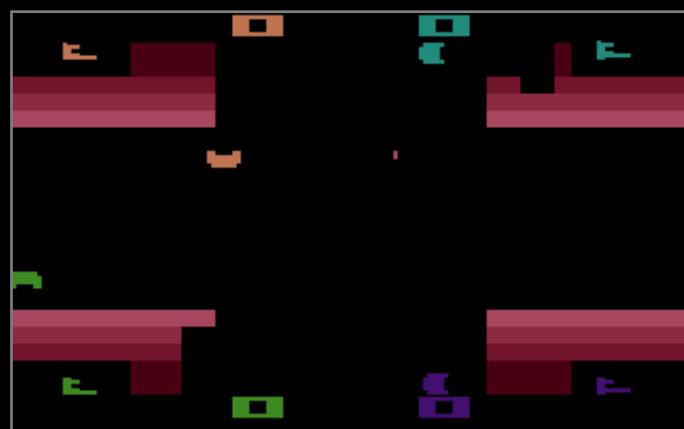
Eggomania

**Super Breakout**: Movemos la plataforma de la parte inferior para hacer rebotar a la pelota y que esta rompa los ladrillos de la parte superior, vamos el típico *Arkanoid* de toda la vida.

**Warlords**: La idea es la misma que la de *Breakout* y *Arkanoid*, pero con 4 jugadores disponibles. Nosotros protegemos nuestra esquina de la bola que viene a destruirla y tenemos que intentar rebotarla con nuestra plataforma para que destruya las murallas de los demás. Una de las novedades más interesantes que aporta este juego con respecto a *Arkanoid*, es que podemos agarrar y lanzar la pelota hacia donde queramos.



Super Breakout



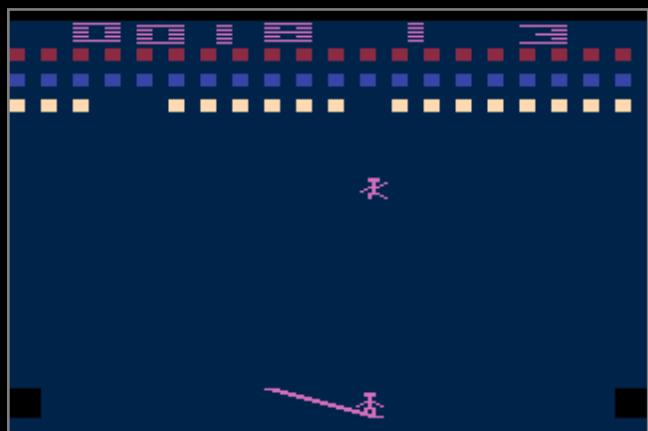
Warlords

**Solar Storm**: En este juego de disparos usamos el Paddle para mover a nuestra nave y posicionarla delante de los enemigos para así poder eliminarlos de un disparo.

**Circus Atari:** En esta ocasión controlamos el movimiento de un balancín, donde hay dos malabaristas que van saltando usando el impulso de la caída del anterior para llegar lo más alto posible y tocar los puntos de colores de la parte superior de la pantalla. Es una especie de *Arkanoid*, pero alternando entre los dos malabaristas que hacen la función de la bola rompeladrillos de ese juego.



Solar Storm



Circus Atari

**Fireball:** Otro juego al estilo *Breakout/Arkanoid*, pero controlando a una persona que hace malabares con bolas, tenemos que romper todos los ladrillos de la parte superior sin que se nos caiga ninguna de ellas y conforme vayamos avanzando conseguiremos mas bolas de malabares, lo cual subirá la dificultad.

**Astroblast:** Controlamos a una nave (o tal vez es un tanque) que intenta evitar que las naves enemigas lleguen a tierra, nuestra misión es destruir el máximo número de naves sin que nos toquen. Eventualmente las naves enemigas serán mucho más numerosas y también aparecerán círculos blancos que tendremos que destruir, ya que si tocan el suelo, perderemos una vida.



Fireball



Astroblast

**Demons To Diamonds:** En este juego tomamos el papel de una nave que dispara a enemigos, los cuales al morir se convierten en esqueleto (que por algún motivo aún pueden atacarnos durante unos segundos antes de desaparecer) o en diamante, dependiendo de su color. La gracia de este juego es que permite dos jugadores, lo cual lo hace mucho más divertido.

**Night Driver:** El Paddle Controller se convierte en nuestro volante a la hora de mover el coche que vemos en pantalla, el título del juego no es casualidad, ya que al conducir de noche, la visibilidad es muy reducida.



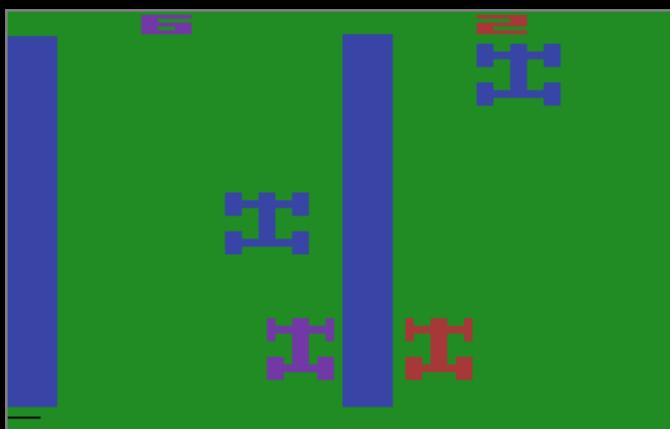
Demons to Diamonds



Night Driver

**Street Race:** Otro juego de conducción donde el Paddle es nuestro volante, aunque en esta ocasión veremos la acción desde una vista aérea que facilitará nuestra reacción ante cualquier enemigo o peligro. El juego dispone de variantes donde se cambia ligeramente el juego y el apartado gráfico.

**Steeplechase:** En esta ocasión nos encontramos con un juego centrado en carreras de caballos, que han de saltar obstáculos para llegar a la meta antes que sus competidores. La gracia de este juego es su adicción y que pueden participar hasta 4 jugadores a la vez.



Street Race



Steeplechase

Y con eso termina este breve repaso a los juegos compatibles con particular Paddle Controller.

Skullo

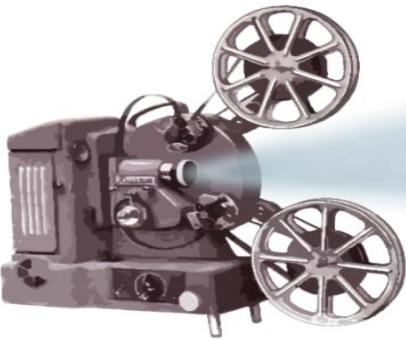
FORO NOTICIAS VIDEOJUEGOS CINE Y ANIMACIÓN

COMBOGAMER



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



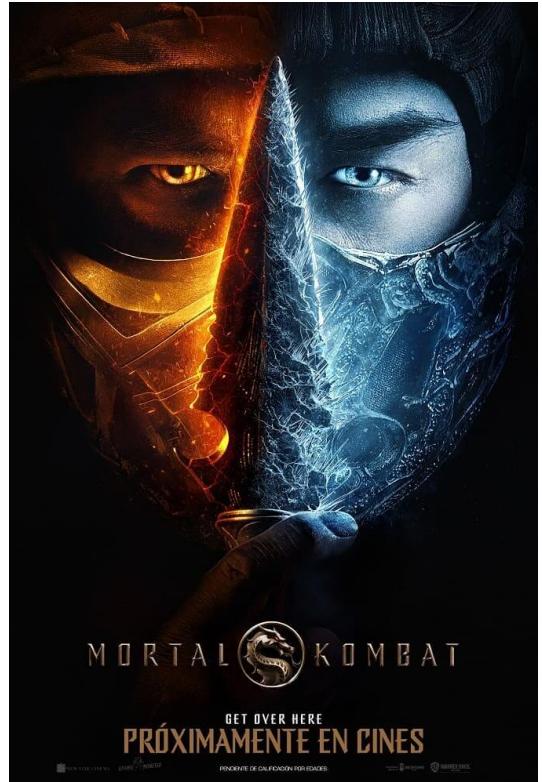


# REVISIÓN

## MORTAL KOMBAT (2021)

*Mortal*

Kombat, la saga creada por Ed Boon y John Tobias, parece tener cierta facilidad para regresar como entretenimiento audiovisual de vez en cuando, tal y como lo demuestran sus series de televisión (*Defensores del Reino*, *Mortal Kombat Conquest*, *Mortal Kombat Legacy*) y sus películas.



Hace ya mucho tiempo comenté la película *Mortal Kombat* de 1995, así como su precuela *Mortal Kombat: El viaje comienza* y su secuela *Mortal Kombat Annihilation*. En 2021 se estrenó una nueva película que reiniciaría la historia, así que he decidido dedicarle esta sección.

**Título:** *Mortal Kombat*

**Director:** Simon McQuoid

**Guion:** Oren Uziel, Greg Russo

**País:** Estados Unidos

**Año:** 2021

**Duración:** 110 minutos

### **Historia del videojuego:**

*Mortal Kombat* es un torneo que se organiza para decidir el futuro de la Tierra (Earthrealm), ya que el mundo exterior (OutWorld) necesita ganar 10 torneos seguidos para poder conquistarla. Raiden es el representante y protector de los guerreros humanos, que tendrán la difícil misión de evitar que el bando de Outworld gane el décimo y último torneo.

### **Historia de la película:**

*Mortal Kombat* es un torneo que reúne a los guerreros elegidos (poseen una marca de nacimiento particular) para defender el mundo de la Tierra contra el Outworld. Uno de esos elegidos es Coleman Young, un luchador amateur que ve como su vida se complica rápidamente, cuando Shang Tsung envía al asesino Sub-Zero para que mate a los guerreros de la Tierra antes de que empiece *Mortal Kombat*, asegurándose así la victoria del torneo y la dominación de la Tierra.

## Resumen (contiene Spoilers)

La película empieza mostrándonos el combate a muerte entre un ninja del clan del pie llamado Bi-Han (que eventualmente se convertirá en Sub-Zero) y Hanzo Hasahi (que tras morir a manos de su rival, se convertirá en un espectro llamado Scorpion).

Tras esto nos enteraremos de que el mundo Outworld tiene pendiente un torneo a muerte contra Earthrealm (nuestro mundo) como parte de la tradición del Mortal Kombat. Al parecer el bando de Outworld ha vencido 9 veces, y si lo hace una vez más, ganará el derecho a conquistar la Tierra, sin embargo existe una leyenda que vaticina la derrota del actual bando ganador, de manera que Shang Tsung no duda en hacer trampas y enviar a su campeón (Sub-Zero) para que elimine a todos los elegidos para luchar por el bando de la Tierra, antes de que se celebre Mortal Kombat.



Por otro lado tenemos a Cole Young, un luchador amateur que llama la atención a Jax, al tener la marca del dragón que lo sitúa como "elegido" y por lo tanto, como víctima de Sub-Zero, quien no tardará en atacar a Young y su familia, que se salvarán gracias al sacrificio de Jax. Tras eso, Cole Young conoce la historia de Mortal Kombat de la mano de Sonya, quien tiene prisionero a Kano (otro elegido) y tras ser atacados por un lagarto enviado por Shang Tsung, deciden poner rumbo al templo de Raiden, donde conocerán a Liu Kang, Kung Lao y Raiden.

En el templo también encontrarán a Jax, gravemente herido tras el combate contra Sub-Zero e inutilizado para la batalla, al menos temporalmente. Mientras Kung Lao y Liu Kang intentan entrenar a los protagonistas para que desbloqueen su potencial auténtico, Shang Tsung vuelve a enviar a sus secuaces, provocando un combate a muerte entre los presentes. Por su parte Cole Young decide abandonar el entrenamiento para estar con su familia, con la mala suerte que Tsung envía a Goro tras él, al ver en peligro la vida de su familia, Young desbloquea su potencial secreto, que al parecer obtiene por ser descendiente de Hanzo.

Tras ese enfrentamiento, los guerreros de la Tierra deciden que antes de sufrir otra ataque a traición es mejor que Raiden teletransporte a los luchadores de manera que se puedan enfrentar directamente. El bando de la tierra se enfrenta a los guerreros de Tsung, derrotándoles con relativamente facilidad. Finalmente, Sub-Zero aparece y para matar a Young, misión que está a punto de cumplir, hasta que aparece el espectro de Hanzo, ahora convertido en Scorpion, lo cual dará un giro al combate y acabará con la racha de victorias de Sub-Zero definitivamente. La Tierra está salvada, pero Tsung amenaza con invadirla igualmente. **FIN.**



## Personajes:



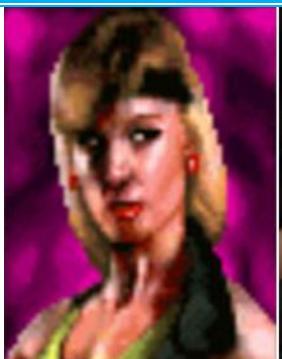
**Cole Young (Lewis Tan):** Es un luchador amateur que malvive con lo que gana combatiendo (o recibiendo palizas, ya que no gana demasiadas veces). Forma parte del linaje de Scorpion, pero obviamente no lo sabe.

Este personaje no existe en los videojuegos, lo crearon para la película.



**Jax Briggs (Mehcad Brooks):** Militar perteneciente a las Fuerzas Especiales, compañero de Sonya Blade y combatiente del bando de la Tierra. Perdió sus brazos y usa unas prótesis mecánicas en su lugar.

En la película cumple el perfil del videojuego y además se le añade la misión de buscar a Young para reclutarlo. Pierde sus brazos contra Sub-Zero.



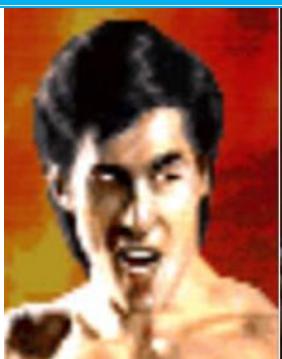
**Sonya Blade (Jessica McNamee):** Miembro de las fuerzas especiales, compañera de Jax y luchadora por parte del bando de la Tierra. Odia a Kano por haber matado a su antiguo compañero.

En la película hace casi el mismo papel, aunque su relación con Kano es más casual, que fruto de una venganza.



**Kano (Josh Lawson):** Mercenario, asesino y miembro del Clan Dragon Negro. Kano es sádico y un experto peleando con cuchillos, tiene un implante en el ojo que le permite disparar rayos.

En la película es muy similar, aunque su implante en el ojo se cambia por "su poder oculto" y se le usa como recurso humorístico soltando comentarios constantemente.



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

En la película está representado con bastante fidelidad, aunque su protagonismo queda muy reducido.



**Kung Lao (Max Huang):** Monje Shaolin, descendiente del antiguo Kung Lao, quien fue campeón de Mortal Kombat, hasta que murió a manos de Goro. Usa un afilado sombrero como arma.

En la película está representado con bastante fidelidad, tanto en historia como aspecto y ataques.



**Raiden (Tadanobu Asano):** Raiden es el Dios del Trueno y también el protector de la Tierra, su misión es evitar que Shao Kahn y sus aliados dominen Earthrealm.

En la película está representado con bastante fidelidad, ya que cumple la misma misión, se parece físicamente y tiene poderes similares a los del juego.



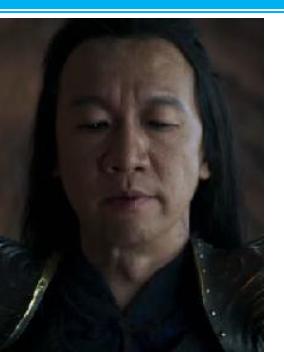
**Sub-Zero (Joe Taslim):** Ninja del clan Lin Kuei con habilidad para crear hielo a su antojo, tiene una fuerte rivalidad con Scorpion, al cual mató en el pasado.

En la película se mantiene todo lo anterior, pero además se dota a Sub-Zero de más protagonismo ya que al parecer él es el campeón vigente de Mortal Kombat.



**Scorpion (Hinoyuki Sanada):** Scorpion murió a manos de Sub-Zero, su eterno rival, tras lo cual se convirtió en un espectro que acecharía sin descanso a su asesino.

En la película vemos su muerte, así como su regreso para vengarse de Sub-Zero. Su aspecto es distinto (más similar al de un samurai que al de un ninja) pero sigue usando sus ataques más característicos.



**Shang Tsung (Chin Han):** Shang Tsung es un hechicero del Outworld, donde sirve al emperador (Shao Khan) hasta que considere que es buen momento para traicionarlo. Puede cambiar de aspecto y absorber el alma de sus rivales.

En la película es el representante del Outworld y muestra su habilidad para quitar el alma a sus rivales. Lamentablemente no le vemos pelear y se utiliza su diseño rejuvenecido, que apareció a partir de *Mortal Kombat II*.



**Mileena (Sisi Stringer):** Mileena es un clon de la princesa Kitana, pero con aspecto de Tarkatano. Es una asesina letal y sádica, que odia a "su hermana".

En la película es uno de los guerreros de Tsung, usa las armas y ataques del juego, pero al no existir Kitana, no tiene ningún tipo de rivalidad, ni sabemos más de ella.



**Goro (Angus Sampson):** Príncipe de la raza Shokan, campeón de Mortal Kombat (hasta que Liu Kang lo derrotó) y uno de los fieles siervos de Tsung y Shao Kahn.

En la película hace un papel similar, pero queda relegado a un puesto de guerrero secundario, en lugar de ser el más fuerte tras Shang Tsung (papel que ocupa Sub-Zero).



**Reiko (Nathan Jones):** General del ejército de Shao Kahn aunque al parecer perdió su puesto en algún momento, lo cual acabó con su sueño de suceder a Khan en el trono. También ha dirigido el ejército de las sombras Shinnok.

Reiko ha tenido varios diseños, y en la película se usa el más similar a Shao Khan. No se explica absolutamente nada de él, solo que sigue a Shang Tsung.



**Nitara (Mel Jarnson):** Es una mujer vampiro que busca la manera de liberar a su reino de la dictadura de Shao Khan, para lo cual usa a otros luchadores como Reptile o Cyrax.

En la película es uno de los luchadores de Shang Tsung, no sabemos absolutamente nada más de ella. Se ha usado como "carne de cañón" para ampliar el bando de villanos.



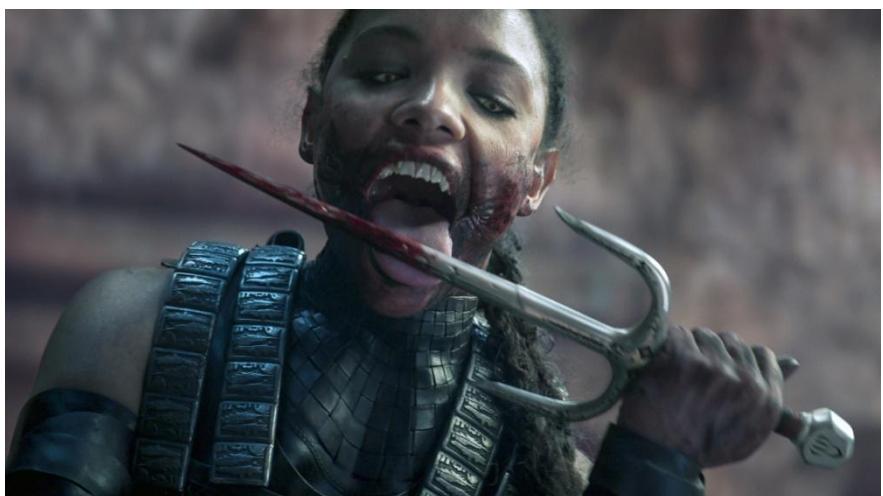
**Kabal (Daniel Nelson/Damon Herriman):** Antiguo asesino del clan Dragón Negro. Cuando Shao Khan invadió la Tierra, Kabal se convirtió en héroe para defender su mundo, lo cual lo situó como rival de su antiguo compañero, Kano.

En la película es otro guerrero de Tsung, no se nos cuenta casi nada de él, salvo que conoce a Kano (quien lo dejó en su estado actual) físicamente se parece y sus ataques también son prácticamente idénticos a los del juego.

En la película también se puede ver un "reptiliano" (vamos un hombre lagarto) que escupe ácido, se hace invisible, lo cual se podría considerar como la inclusión de Reptile. También se muestra de manera breve a otros personajes como Nightwolf o Shao Khan y se hace mención a BoRaCho, pero ninguno de ellos aparece en la película.

## Conclusión:

Admito que esta película me ha gustado más de lo que esperaba, al fin y al cabo mis expectativas eran más bien bajas. No estoy diciendo que sea una gran película, pero al menos es mucho más decente que *Mortal Kombat Annihilation*. Sin embargo, en esta sección intento calificar las películas en base a como han usado el material del videojuego, vamos, que valoro más la fidelidad que el resto de apartados, lo cual hace que esta nueva versión de *Mortal Kombat* tenga tantas luces como sombras.



Por un lado, considero que es evidente que el hecho de añadir sangre y gore, hace que esta película recuerde muchísimo más al videojuego (algunos ataques y Fatalities son geniales) pero por otro, no puedo evitar compararla con la primera película de *Mortal Kombat*, que pese a carecer de esa excesiva violencia, fue mucho más fiel al videojuego en cuanto a planteamiento.

Esta nueva versión, mantiene gran parte de la historia del juego, pero al mismo tiempo decide hacer un poco lo que le da la gana, algo que quizás no debería criticar, porque incluso el videojuego *Mortal Kombat* ha tenido un reinicio y su historia se ha reinterpretado de varias maneras.

Puedo entender que se ceda el peso de la película a Scorpion y Sub-Zero, debido a que son dos personajes muy populares, que además han ido ganando peso juego tras juego (especialmente tras *Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero*) pero creo que quizás se han centrado demasiado en esos dos y han dejado de lado a personajes que deberían tener más peso en la trama (como Liu Kang o Goro).

Además, parte de ese “desplazamiento” viene dado por el hecho de que se ha creado un personaje totalmente nuevo para que protagonice la película y la verdad, es que se lo podían haber ahorrado, porque no aporta absolutamente nada. Young simplemente se incluye para poder usar “el comodín de Scorpion” en el bando de los héroes, pero creo que podrían haber usado esa idea sin crear a este personaje, al fin y al cabo, no se necesitan muchas excusas para que Scorpion ataque a Sub-Zero, especialmente cuando vemos el origen de su rivalidad al principio de la película.

No esperaba que me explicasen demasiado de los personajes secundarios, pero es que de algunos solo sabemos el nombre. Supongo que decidieron no dedicarles tiempo a personajes como Reiko o Nitara porque eran de “usar y tirar” pero al menos podrían haber tratado mejor a Raiden, Shang Tsung y Liu Kang. Me habría gustado que administrasen mejor el tiempo, (si quitamos lo que roba Cole, y las constantes interrupciones de Kano, creo que había suficiente como para mejorar algo otros personajes).



Otra cosa que me choca de la película, es que te pone conceptos, pero no los explica. Por ejemplo, no nos cuentan porque Sub-Zero ha sobrevivido durante siglos (en el videojuego, el campeón de *Mortal Kombat* no envejece para participar en el siguiente torneo), ni que es un Lin Kuei, tampoco se nos explica absolutamente nada de los diferentes Reinos (Earthrealm y Outworld), e incluso se nos muestran escenas que los fans de la saga entenderán, pero que requerían cierta explicación, como por ejemplo ¿Por qué el cadáver de Hanzo arde en llamas y desaparece para luego reaparecer como fantasma? Personalmente, creo que habría estado bien explicar alguno de esos puntos, especialmente el origen de Scorpion (creo que podrían haber incluido una escena en la cual Hanzo hace un pacto en el infierno –con Shinnok o Quan Chi- para poder regresar como espectro y matar a Sub-Zero, por ejemplo).

Entiendo que los guiños a los fans han de estar presentes, pero es mejor que sean cosas no relacionadas con la trama, como por ejemplo cuando aparece el medallón de Shang Tsung de *Mortal Kombat Deadly Alliance* o el abanico de Kitana.



podido ver algo que no sucede como tal en la película... ¡El torneo Mortal Kombat!

Quizás estoy siendo demasiado duro con esta película, pero es bastante triste que hayan hecho un gran trabajo en algunos aspectos y luego hayan tomado decisiones extrañas que han perjudicado a otros. Entiendo que añadan personajes que no estaban originalmente y que cambien eventos y situaciones (algo que se hizo en los videojuegos cuando la saga se reinició), pero me parece absurdo que tomen decisiones como la de centrar la película en un personaje que ni siquiera existe en los videojuegos, para luego dejar de lado a los que si conocemos todos. La calificaré simplemente como “Floja” porque pudo haber sido muchísimo mejor con un par de cambios.

**Skullo**

Es curioso que una película que no explica casi nada, se moleste en explicarnos cosas que no eran necesarias, como que los que participan en Mortal Kombat tienen una marca de nacimiento o que los personajes obtienen sus poderes “en situaciones concretas”. El entrenamiento de los héroes, sirve para ver algunos ataques geniales, pero lo cierto es que es una subtrama que se podían haber ahorrado, y quizás así nos habríamos

**VALORACIÓN:**



**FLOJA**

## PEACH



No hace mucho le dediqué un artículo a Pauline, la mujer secuestrada por Donkey Kong en el primer juego donde controlábamos a Mario (o Jumpman). Un personaje que gracias a *Mario Odyssey* pasó de doncella en apuros a alcaldesa de una ciudad y personaje jugable en los juegos deportivos.

Pues bien, en esta ocasión voy a hablar de la doncella en apuros del Reino Champiñón, la Princesa Peach (o Princesa Toadstool como se llamó en occidente durante muchos años). De primeras hay muy poco que decir de este personaje en cuanto a historia, simplemente es la princesa del mundo de los Toads, algo que es visualmente raro porque tiene aspecto humano, mientras que los habitantes del Reino son hongos, aunque según lo visto en *Super Mario Bros 3* (donde todos los reyes eran de aspecto humano) parece ser lo habitual en ese mundo.



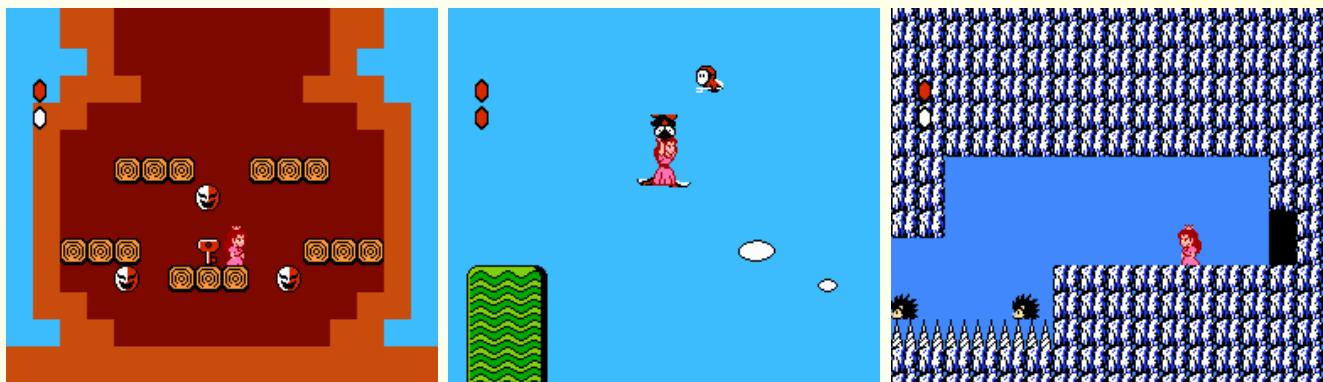
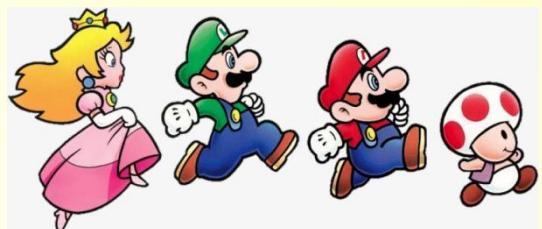
Como nunca se ha explicado cómo se llegó a esa situación (y ni siquiera sabemos si los Toads son hombres seta o simplemente señores bajitos con un sombrero que les da aspecto de seta, algo que ya mencioné en el artículo dedicado a Toad) pues tampoco hay mucho que decir en ese sentido, salvo que a la hora de crear la historia de *Super Mario Bros*, recurrieron al mítico recurso de la princesa en apuros (algo muy habitual en cuentos antiguos, que Disney supo aprovechar como nadie).

Así pues, la Princesa Peach, solo era una excusa para enfrentar a Mario contra el Bowser, el Rey de los Koopas, algo que volvió a suceder en prácticamente todos los juegos principales de la saga *Super Mario*.



La situación de Peach como personaje era bastante triste, ya que pese a ser de los más reconocidos de la franquicia, no tenía un papel activo en ningún momento. Afortunadamente, una carambola del destino provocó que, antes de ser secuestrada mil veces, Peach se convirtiese en un personaje jugable, algo que sucedió en la versión de *Super Mario Bros 2* occidental (donde también tuvo la oportunidad de debutar como héroe su compañero Toad).

Como muchos sabréis, cuando *Super Mario Bros 2* se lanzó en Japón como un juego extremadamente similar al primero, pero con niveles dificilísimos, pensado para los jugadores más expertos del primer juego. Cuando llegó el momento de lanzar ese juego en occidente, en Nintendo América no quedaron muy contentos con el mismo, de manera que optaron por tomar otro juego desarrollado por Nintendo (*Yume Kojo Doki Doki Panic*) y convertirlo en *Super Mario Bros 2* occidental. El hecho de que ese juego tuviese 4 personajes (que eran las mascotas de Fuji TV) forzó la idea de introducir además de los obligatorios Mario y Luigi a dos héroes más, siendo los elegidos Toad y Peach.



Peach obtuvo entonces su primer papel protagonista, y además se diferenciaba de sus competidores porque podía volar durante unos segundos, haciendo el juego notablemente más fácil. Tras su debut jugable, la princesa volvió a ser una damisela en apuros, aunque al menos apareció personaje seleccionable en diversos juegos deportivos (*Mario Kart*, *Mario Party*, *Mario Golf*, *Mario Tennis*...).



Peach en *Super Mario Kart*, *Yoshi's Cookie* y *Mario Golf*



Peach en *Mario Party 2* y *Mario Power Tennis*

Al poco tiempo de aparecer Gamecube, se lanzó *Super Smash Bros Melee* (2001), el juego de lucha que mezclaba personajes estrella de Nintendo, y entre sus luchadores se encontraba la Princesa Peach, que ahora podría partirla la cara a Bowser con sus propias manos. Los ataques de Peach eran cuanto menos curiosos, pues podía usar a Toad como escudo humano, agarrar y lanzar verduras y volar por los aires durante un tiempo limitado, siendo estas dos últimas habilidades, un recuerdo de cuando fue jugable en la versión occidental de *Super Mario Bros 2*.



Peach repetiría en cada juego de la saga *Smash Bros*, pero también volvería a su secuestro obligatorio en casi cada juego nuevo de Mario, demostrando que una evolución en el personaje, no entraba en los planes de la compañía.

Sin embargo en 2005 apareció *Super Princess Peach*, juego donde Mario, Luigi e incluso los Toads habían sido secuestrados, lo cual dejaba a la princesa como único personaje disponible para salvar el mundo. Si bien la historia del juego no es tremadamente original, el hecho de que por fin alguien se decidiese a hacer un juego para la Princesa Peach, es algo que hay que celebrar.

La principal novedad que pudimos ver en este juego es que Peach tiene un medidor de emociones y estas provocan diversos efectos mientras jugamos, como crear un ciclón (Alegría), llorar a mares y obtener más velocidad (Tristeza), provocar un incendio y ganar invulnerabilidad limitada (Rabia) y recuperar vida (Calma). El hecho de que estas habilidades sirvan para varias cosas a la vez, está bien pensado, pero que decidiesen centrar las habilidades de Peach en cambios de humor repentinos, es algo relativamente discutible (especialmente si tenemos en cuenta que nunca ha mostrado ningún tipo de temperamento en los juegos donde aparece), esa idea habría quedado de fábula en otros personajes de Nintendo, como Wario o incluso Luigi, ya que ambos si han mostrado cambiar de "personalidad" de un momento a otro o dependiendo del juego en el cual aparezcan.



Independientemente de la temática de las emociones, *Super Princess Peach* llevó a la princesa al primer plano, que volvió a abandonar a la primera de cambio. Sin embargo, cuando se lanzó *Super Mario 3D World* (2013) se recuperó la idea de tener 4 personajes jugables que vimos en la versión americana de *Super Mario Bros 2* y la selección de personajes fue la misma que en aquel juego: Mario, Luigi, Toad y Peach. Ese juego se relanzó en 2021 como *Super Mario 3D World + Bowser's Fury*, de manera que Peach aun está en ese momento en el que no se sabe si volverá a ser jugable en futuros juegos de la saga o si recuperará su papel pasivo de Princesa.



Peach en *Super Mario 3D World*



Peach y sus "hermanas"

Cuando hice el artículo sobre Amy Rose, (la novia de Sonic) consideré necesario hablar de dos personajes que tenían elementos en común con ella, como Sonia (la hermana de Sonic) y Rosy the Rascal (la rival de Amy), de manera que en esta ocasión voy a hacer lo mismo y hablar de otros dos personajes que se crearon tomando a Peach como base.



El primero y más obvio es la Princesa Daisy, que fue secuestrada en *Super Mario Land* (1989) por el marciano Tatanga, quien pretendía tomar el control del Reino de Sarasaland, al no suceder en el Reino Champiñón, los creadores del juego decidieron usar otra Princesa que hiciese el mismo papel, de manera que Peach y Daisy venían a ser como Mario y Luigi en los primeros juegos, “más de lo mismo, pero en otro color” (o ni siquiera eso, porque Daisy debutó en Game Boy, lo cual no le permitió tener su propio color). Por algún motivo, cuando se hizo la película de imagen real de *Super Mario Bros*, el nombre para la princesa fue Daisy en lugar de Peach, aunque obviamente se seleccionó a la actriz pensando en Peach (era Rubia), el hecho de en esa película fuese Luigi el que se enamoraba de la princesa, tuvo cierta repercusión en el futuro de este personaje.

Con su aparición en *NES Open Tournament Golf* (1991) Daisy dio un paso de gigante, pues compartía juego con Mario, Luigi y Peach, aunque fuese en un papel secundario y con un diseño que no sería el definitivo, ya que básicamente era Peach de color azul, aunque en el arte promocional del juego aparecía con el vestido amarillo y el pelo marrón, colores que permanecieron definitivamente en el personaje.



Daisy en *Super Mario Land*



Daisy en *NES Open Tournament Golf*



Poco a poco este personaje fue incluyéndose en los juegos deportivos de Nintendo, donde se dio a conocer a la mayoría de jugadores y de paso se definió definitivamente su aspecto y su personalidad (entusiasta, valiente, directa y algo bruta), lo cual la convertía en lo opuesto a Peach y en el complemento ideal para Luigi (pues él era tímido y bastante cobarde), formando una pareja opuesta a la que hacían Mario y Peach y encajando con la citada película de *Super Mario Bros*.

Eventualmente Daisy se convirtió en personaje jugable en *Smash Bros Ultimate* (2018), aunque en la práctica, solo es un clon de Peach (vamos que se controlan igual), pero bueno, el hecho de que la hayan tenido en consideración demuestra que hasta cierto punto, el personaje ha ido ganando fans por el hecho de tener personalidad y alejarse de las princesas calladas, tímidas y pusilánimes.



Cuando apareció *Super Mario Galaxy* (2007) Nintendo creó un nuevo personaje femenino con diseño similar al de Peach. Ese personaje era Rosetta (en Japón) Rosalina (en América) y Estela (En España), como podéis ver, Nintendo adoptó la mala costumbre de ponerle diferentes nombres al mismo personaje al traducir el juego a diferentes lenguas, en lugar de dejar un nombre común (o dos, como sucedió en el pasado, donde muchos personajes tienen un nombre para Japón y otro para todo occidente).

Siendo sinceros, hay que admitir que el diseño de Rosalina es algo distinto del de Daisy y Peach, pero aún así, sigue pareciendo el mismo personaje. Sin embargo, cuando empiezas a jugar te das cuenta de que este personaje tiene algo que las otras princesas no han tenido: una historia de origen relativamente elaborada (para los estándares de un juego de Mario).

Inicialmente veremos que Rosalina (o Rosetta o Estela o como la queráis llamar) va explorando el espacio en su Planetarium en compañía de un montón de pequeñas estrellas. Conforme avanzamos en la historia, podemos ir a una sala donde se nos contará su historia: Cuando Rosalina era niña le gustaba observar el espacio con el telescopio de su padre, hasta que encontró a una pequeña estrella (un destello o un Luma) que estaba triste porque no encontraba a su madre. Rosalina decidió ayudar a la pequeña estrella y juntas empezaron un largo viaje que los llevaría a descubrir el espacio, donde fueron encontrando a otras pequeñas estrellas perdidas. Lamentablemente la madre de la pequeña estrella nunca apareció y Rosalina empezó a sentir angustia por haber dejado a su familia atrás para emprender semejante aventura, que no había acabado bien. En ese momento, todas las pequeñas estrellas recogidas durante su viaje le hicieron ver todos formaban una familia, ya que se habían preocupado los unos de los otros y gracias a eso, nunca más se sentirían solas. A partir de ese momento, este personaje decidió dedicar su vida a recorrer el espacio y adoptar a las estrellas huérfanas que encontrase.



Quizás lo más curioso de la historia de Rosalina, es que no tenía nada que ver con la historia principal del juego, era un añadido que podíamos descubrir poco a poco si íbamos leyendo los capítulos del cuento que había en una zona del Plantearium, o lo que es lo mismo, por primera vez, alguien en Nintendo pensó que estaría bien darle un trasfondo a uno de sus personajes, aunque no tuviese nada que ver con la historia principal. Esto no se había visto desde que hicieron algo parecido con Yoshi, en *Yoshi's Island* (1995) y en esa ocasión, la historia de Yoshi si se relacionó con la de Mario, para que tuviese más sentido.

El pequeño detalle de incluir un cuento contando la historia del personaje, hace que Rosalina pase de ser una “princesa de otro color” a ser un personaje independiente, con una personalidad, un pasado y un objetivo, algo que hizo que ganase cierta popularidad entre jugadores. Como no podía ser de otro modo, eso provocó que este personaje fuese jugable en los juegos deportivos de Mario, pero también apareció en *Super Mario 3D World* y debutó como luchadora en *Super Smash Bros 3DS/Wii U*, donde no era un clon de Peach y Daisy, si no que contaba con sus propios ataques especiales e iba acompañada de destello, la pequeña estrella.



Rosalina/Estela en *Super Smash Bros Wii U*



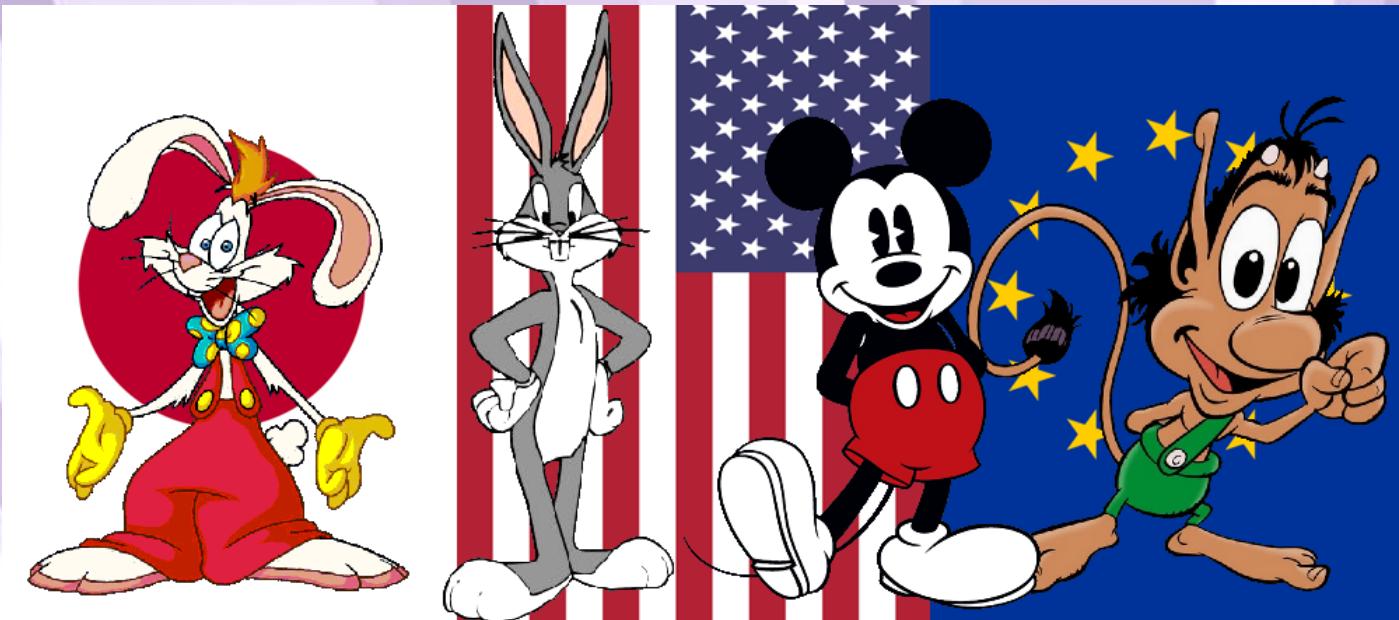
Rosalina/Estela en *Mario Kart 8* para Wii U

Skullo



# CURIOSITY

## CAMBIOS REGIONALES CURIOSOS



Regresan las curiosidades de videojuegos, aunque esta vez voy a dejar de lado las portadas de los mismos, para centrarme en otro tipo de cambios, más profundos y curiosos.

Aunque (afortunadamente) cada vez es menos habitual, durante muchos años era habitual que los videojuegos sufriesen modificaciones al adaptarse a las diferentes regiones: NTSC-USA (para América) NTSC-JAP (para Japón) y PAL (para Europa y otros países como Brasil o Australia).

El principal problema de pasar un juego de una región a otra es la diferencia cultural y legal del país donde va a venderse. Por ejemplo, Alemania es un país muy rígido y muchas de sus leyes afectaron a videojuegos clásicos provocando modificaciones notables en ellos (la saga *Contra* sufrió cambios drásticos, pues tuvieron que sustituirse los soldados por robots y se le cambió el nombre a *Probotector*).

En otras ocasiones es la propia compañía que crea o distribuye el juego la que hace uso de su propio criterio ético para quitar elementos concretos para no sufrir consecuencias nefastas en sus ventas, todo ello para no ofender a un público infantil y muy frágil mentalmente: los padres de los niños que juegan a videojuegos, que durante décadas han culpado a todo (música, cómics, videojuegos, internet) para justificar las malas acciones de sus hijos o los cambios en la sociedad.

Pero a veces los juegos sufrían modificaciones difícilmente explicables y cuanto menos curiosas al pasar de su país de origen (generalmente Japón) a otras regiones.



Es verdad que a veces lo japonés es demasiado extraño o extravagante para los occidentales, tal y como se demuestra en cosas como el humor, el cine o algunas de sus costumbres, de manera que pude llegar a entender porqué se tomaron decisiones lamentables, como occidentalizar juegos de animes japoneses (que no se emitían en Estados Unidos) cambiando todos sus personajes por otros genéricos y cargándose todo el apartado visual del juego.

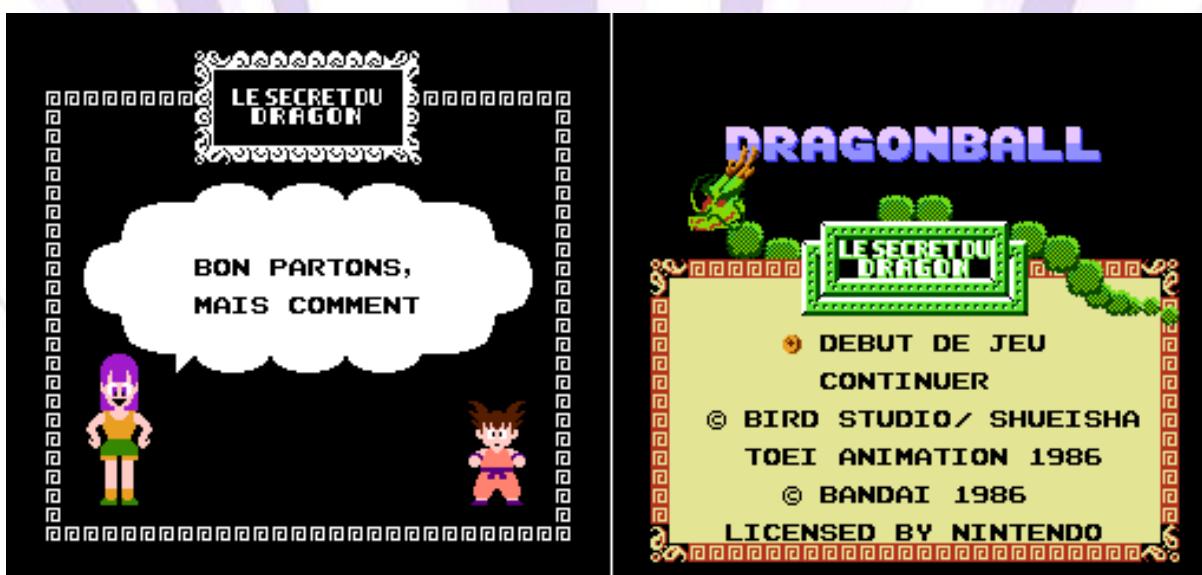
Algunos de esos juegos se salvaban en Europa (donde el anime tenía más éxito) y se conservaban sus personajes originales, pero eso no privó al continente de recibir un montón de juegos modificados a dedo para quitarles su mayor atractivo.

*Captain Tsubasa* (*Oliver y Benji o Campeones*) tuvo muchos juegos que mezclaban el fútbol con elementos de RPGs que lamentablemente se quedaron en Japón. Sin embargo uno de ellos mutó hasta convertirse en *Tecmo Cup Soccer Game* en Estados Unidos y *Tecmo Cup Football Game* en Europa. Lamentablemente la fama de *Captain Tsubasa* en Europa no salvó al juego (aunque como punto curioso, la versión española llegó en castellano, eso sí, sin Oliver ni ninguno de los personajes de la serie).



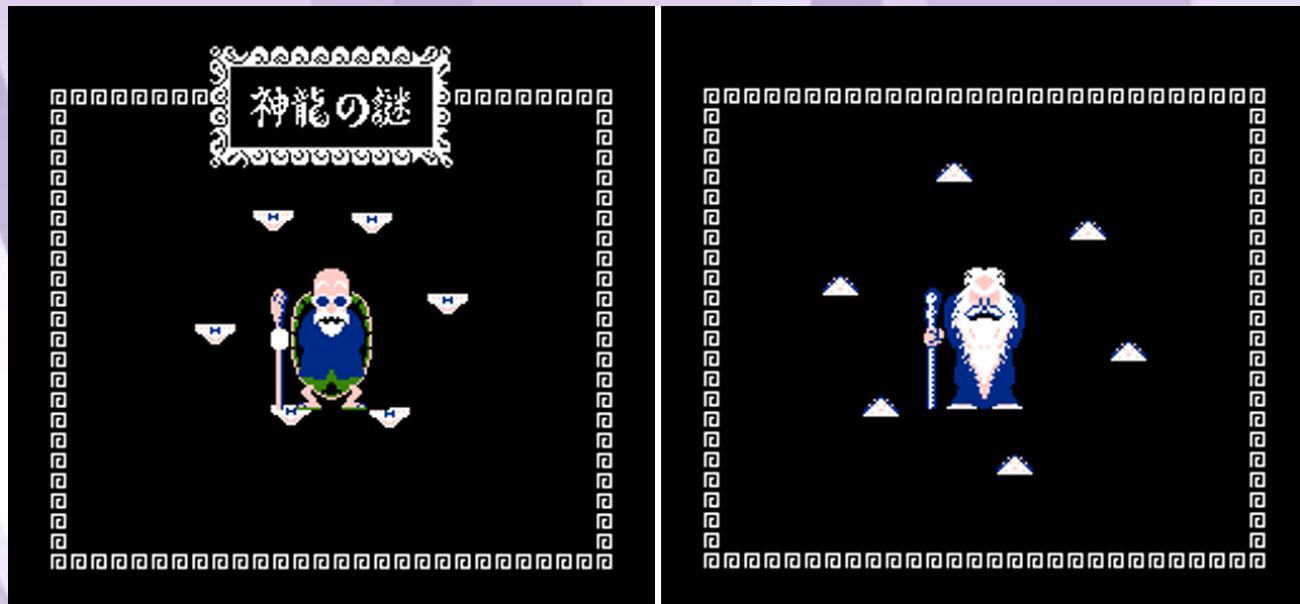
¡Olvidaos de Oliver porque aquí esta Robin Field!

*Dragon Ball* llegó a la vieja NES de dos maneras diferentes. Por un lado tenemos las versiones para Japón y Europa donde Son Goku y sus amigos protagonizan un juego primitivo, pero bastante interesante a la hora de representar las primeras aventuras del popular héroe.



En la versión Europea (lanzada en Francia y España) se respetaron los personajes y la historia

Luego tenemos la versión americana llamada *Dragon Power* donde nos encontramos el mismo juego pero con todos los personajes cambiados y algunas de las escenas más controvertidas (Muten Roshi pidiéndole a Bulma que le enseñe la ropa interior) censuradas (en su lugar el ermitaño de *Dragon Power* le pide un sándwich a la muchacha).



**Muten Roshi el pervertido se ha convertido en un ermitaño muerto de hambre**

*Hokuto no Ken (El puño de la estrella del norte)* es una de las series manga más influyentes dentro de la temática de mundo post-apocalíptico. Debido a que el público de la serie era adolescente y adulto su dosis de violencia y brutalidad era bastante elevada (igual que sucede con mangas similares como *Riki-Oh*) mostrando combates sangrientos no aptos para estómagos sensibles.

Así que los juegos de esta serie se vieron con dos problemas: el primero que la serie no era popular en Estados Unidos, y el segundo que la violencia era excesiva y eso no era aceptable en el mercado occidental.

*Black Belt* (para Master System) sufrió censura y cambios gráficos para convertirlo en un juego de artes marciales sin relación con la serie, pero sin duda el que salió peor parado fue *Last Battle* (para Mega Drive/Genesis) donde además de borrar su relación con la serie, usaron una censura un tanto aleatoria y bastante pintoresca.



**Comparación entre *Hokuto no Ken* de Master System y su versión occidental, *Black Belt***

Por ejemplo, en la versión japonesa los enemigos comunes mueren con un chorro de sangre, pero en la versión occidental salen disparados fuera de la pantalla sin una gota de sangre. Los enemigos finales sufrieron una suerte distinta pues los cambiaron de color sin demasiada lógica (piel verde, sangre amarilla o azul...).

Visto el panorama, no es de extrañar que la mayoría de juegos de *Hokuto no Ken* de aquella época no se lanzasen en occidente y en caso de haberlo hecho, a saber cómo habrían terminado llegando.



*Hokuto no Ken* (izquierda) y *Last Battle* (derecha) la censura multicolor llega a Mega Drive/Genesis

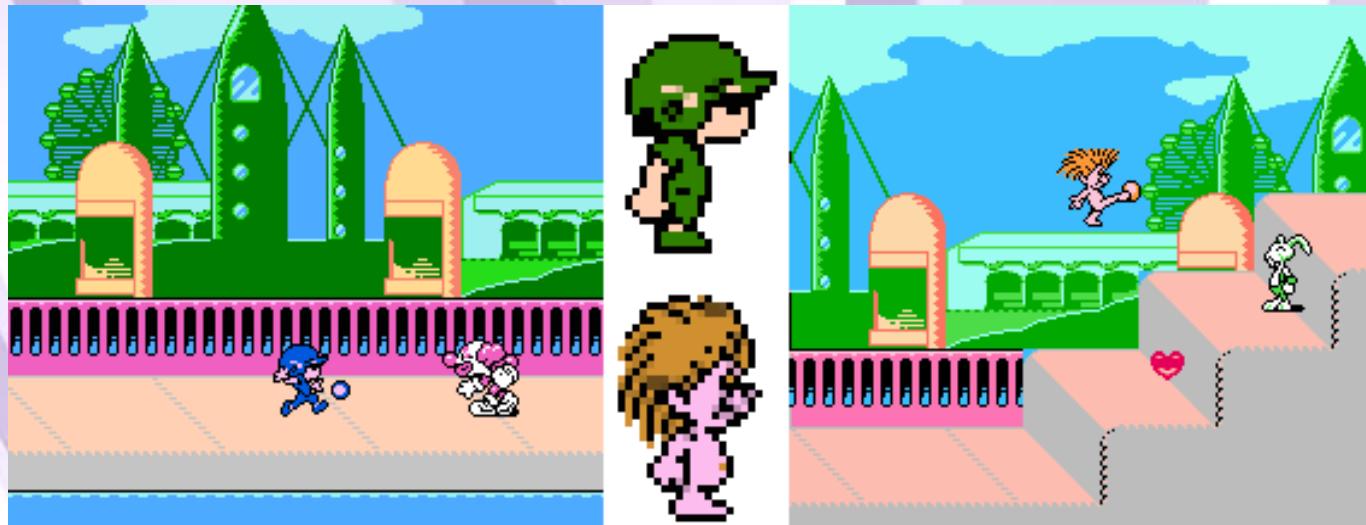
*Ranma ½* era una serie muy popular y no es de extrañar que se lanzasen hasta 5 juegos en Super Nintendo, uno de RPG, uno de puzzle y tres de lucha, el primero de los cuales llegó a Estados Unidos donde sufrió un terrible destino, pues todos los personajes y escenarios fueron redibujados para convertirlo en un juego de lucha de corte futurista que difícilmente se podría relacionar con la serie original. Si el juego original no era una maravilla imaginaos lo que es jugarlo con los personajes modificados por versiones cutres.



No lo parece, pero es el mismo juego

Al modificar esos juegos se les quitó su personalidad y atractivo, pero también existen casos contrarios, donde juegos anónimos se convertían mágicamente en juegos basados en personajes famosos, pese a que eso no tuviese mucho sentido.

Ahí tenemos el caso de *Doki! Doki! Yūenchi: Crazy Land Daisakusen* donde un chico recorría un parque de atracciones para salvar a su novia. Al parecer eso no era suficientemente llamativo así que cuando se lanzó el juego en Europa se cambió al protagonista por un Troll del Tesoro (los famosos muñecos creados por Thomas Dam) transformándose así en *Trolls in Crazy Land*.

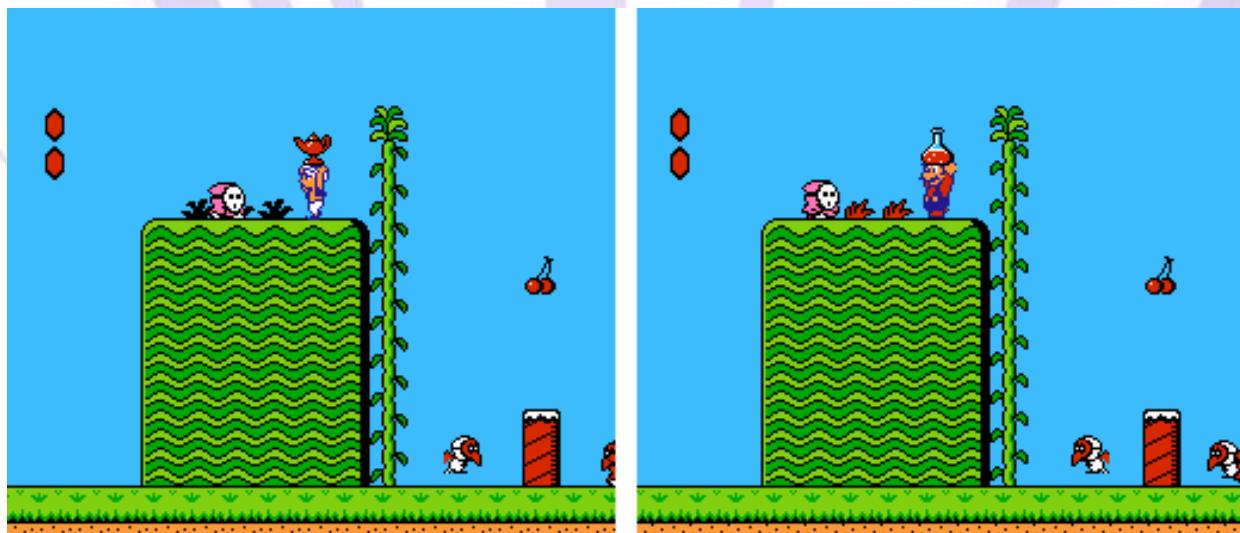


¿Mejor un Troll que un niño?

Uno de los casos más famosos fue la conversión del juego de Famicom *Yume Kojo: Doki Doki Panic* (protagonizado por las mascotas del canal japonés Fuji Television) en la versión occidental de *Super Mario Bros 2*. Curiosamente el juego no solo cambió a los personajes por Mario, Luigi, Toad y Peach sino que se añadieron mejoras jugables que hacen que la versión occidental sea mejor que la original, quizás por eso el juego modificado también fue lanzado en Japón bajo el nombre *Super Mario Bros USA*.

El difícilísimo *Super Mario Bros 2* original no llegó a occidente hasta la aparición de *Super Mario All Stars* en Super Nintendo y *Super Mario Bros DX* en Game Boy Color, momento en el cual muchos de nosotros comprendimos porque *Super Mario Bros 2* para NES, era un juego tan raro. Con ese juego Nintendo hizo lo mismo que los piratas chinos que usaban juegos aleatorios añadiendo a Mario para venderlo como secuelas.

Lo más curioso es que muchos elementos y personajes de ese “falso Mario” siguen usándose en sus juegos a día de hoy, como Bob-Omb, los Shy-Guys, Birdo, los Ninjis o que la princesa Peach tenga la habilidad de flotar en el aire.



*Doki Doki Panic* se convirtió en *Super Mario Bros 2* en occidente

En algunos casos se cambiaba un personaje famoso por otro, quizás con la idea de que el segundo lo era más que el primero en el país donde se iba a lanzar el juego. Uno de estos casos es TAZ de Atari 2600, protagonizado por el famoso diablo de Tasmania, que en Europa se convirtió mágicamente en Astérix, usando al famoso galo como protagonista. Puede que la decisión tuviese cierto sentido, pero lo que no lo tiene es que fueron unos perezosos a la hora de cambiar el sprite de Taz por el de Astérix, ya que en lugar de incluir al galo de cuerpo entero, se limitaron a dibujar su cabeza.



Taz convertido en Asterix, los cambios regionales también afectaron a Atari 2600

Otro caso curioso es el juego *Mc Donald Land* de Game Boy que es un juego publicitario de Mc Donalds en su versión europea, pero en América y Japón hace publicidad de 7Up al convertirse en *Spot: The Cool Adventure*.



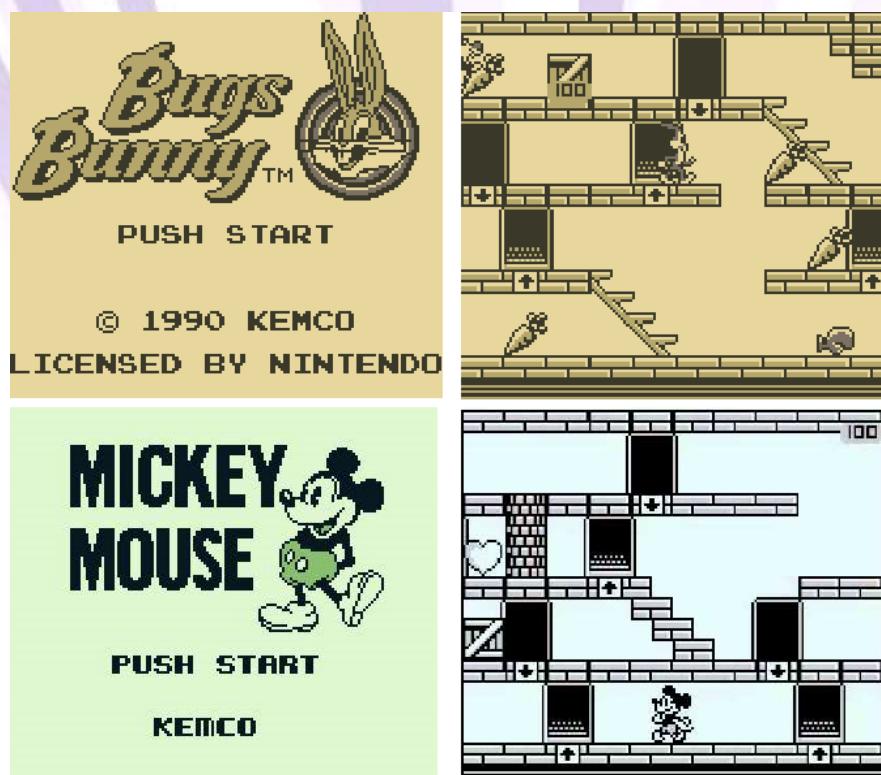
Existen muchos casos similares, pero luego llegamos a casos extraños donde un personaje muy famoso es cambiado por otro de igual o menor fama, algo que por extraño que parezca sucedió en multitud de ocasiones tal y como explicaré a continuación.

*Crazy Castle* y otros juegos similares de Kemco son el mejor ejemplo para terminar este artículo pues sufrieron una enorme cantidad de cambios que a día de hoy incluso cuesta creer que se llevasen a cabo. La saga *Crazy Castle* es conocida por proponernos juegos donde tenemos que usar nuestro ingenio para sortear enemigos, descifrar puzzles y obtener llaves para avanzar.

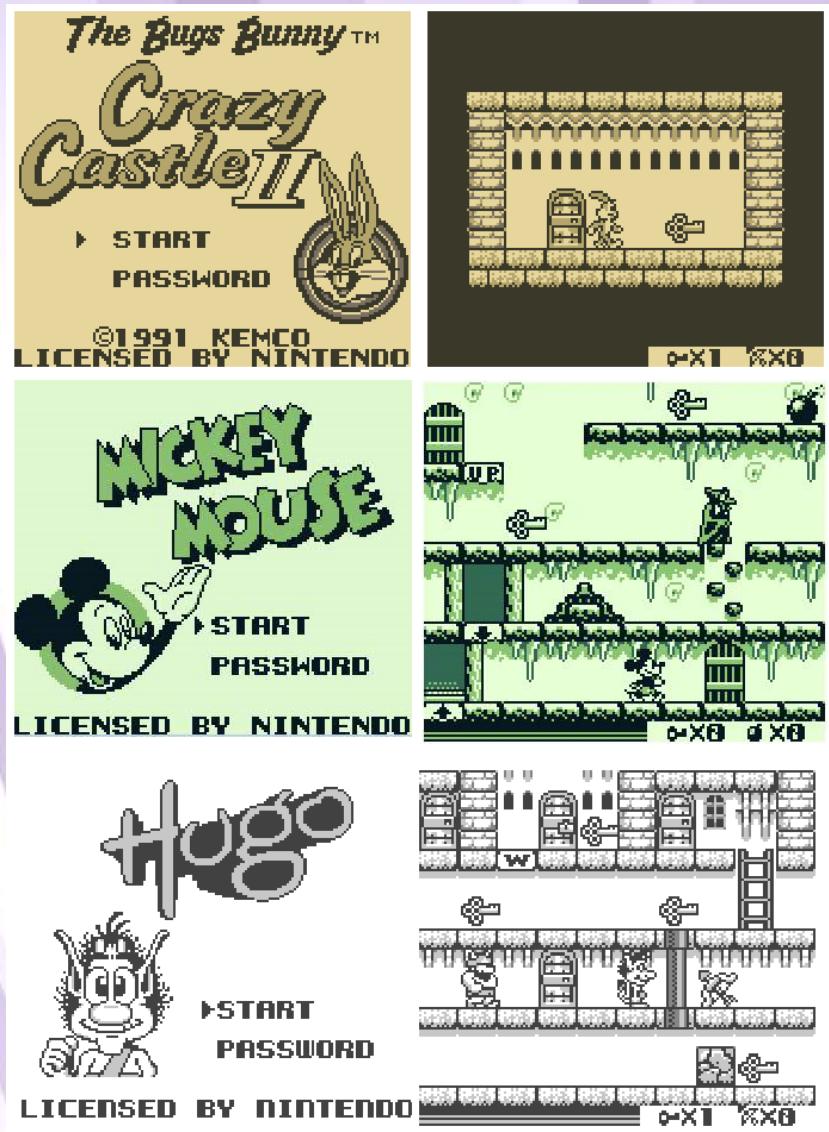
Uno de los reclamos de esta saga era tener a Bugs Bunny como protagonista, sin embargo, si comparamos los juegos con las versiones de otros países nos llevamos la sorpresa de que Bugs Bunny no es lo que parece ser, ya que en realidad la mayoría de la saga *Crazy Castle* tuvo otros protagonistas en sus versiones originales japonesas, que posteriormente cambiaban en occidente por otros personajes como el conejo de Warner Bros.

El primer *Crazy Castle* apareció por primera vez en Japón para Famicom Disk System (la disquetera de la Nintendo Famicom) y luego llegó a occidente en cartucho de NES. Pues bien, si echamos un vistazo al juego original nos damos cuenta de que el protagonista es Roger Rabbit, pero en la versión americana es Bugs Bunny. Desconozco porqué sucedió ese cambio, ya que Roger Rabbit también era muy famoso en Estados Unidos.

La versión de Game Boy corrió una suerte similar, pues en Japón tampoco fue Bugs Bunny quien protagonizó el juego. ¿Sabéis quién era el protagonista? Nada más y nada menos que Mickey Mouse. Bugs Bunny fue elegido para sustituir a Mickey en la versión occidental, algo bastante extraño, pues si Bugs es famoso, Mickey lo es más.



Pasamos a *Crazy Castle 2* de Game Boy, donde Bugs Bunny vuelve a ser la estrella protagonista, siempre y cuando solo miréis la versión americana porque en Japón y Europa, Mickey Mouse se queda con el papel protagonista. Uno podría pensar que la sustitución del ratón de Disney pudiese tener que ver con algún tipo de lucha de licencias pero si nos informamos un poco más nos daremos cuenta que en Europa existe otra versión diferente sin Mickey Mouse, donde el protagonista es el troll Hugo, lo cual parece mostrar que no se trataba de un pulso entre Disney y Warner.



Posteriormente (y para rizar el rizo) en Japón se lanzó un recopilatorio de *Crazy Castle 1* y *2* de Game Boy, pero en lugar de dejar a Mickey, lo cambiaron por Bugs Bunny. Una locura, vaya.



La cosa se complica aún más cuando resulta que existe un *Mickey Mouse 3* para Famicom que pese a no pertenecer a la saga *Crazy Castle*, también es de Kemco.

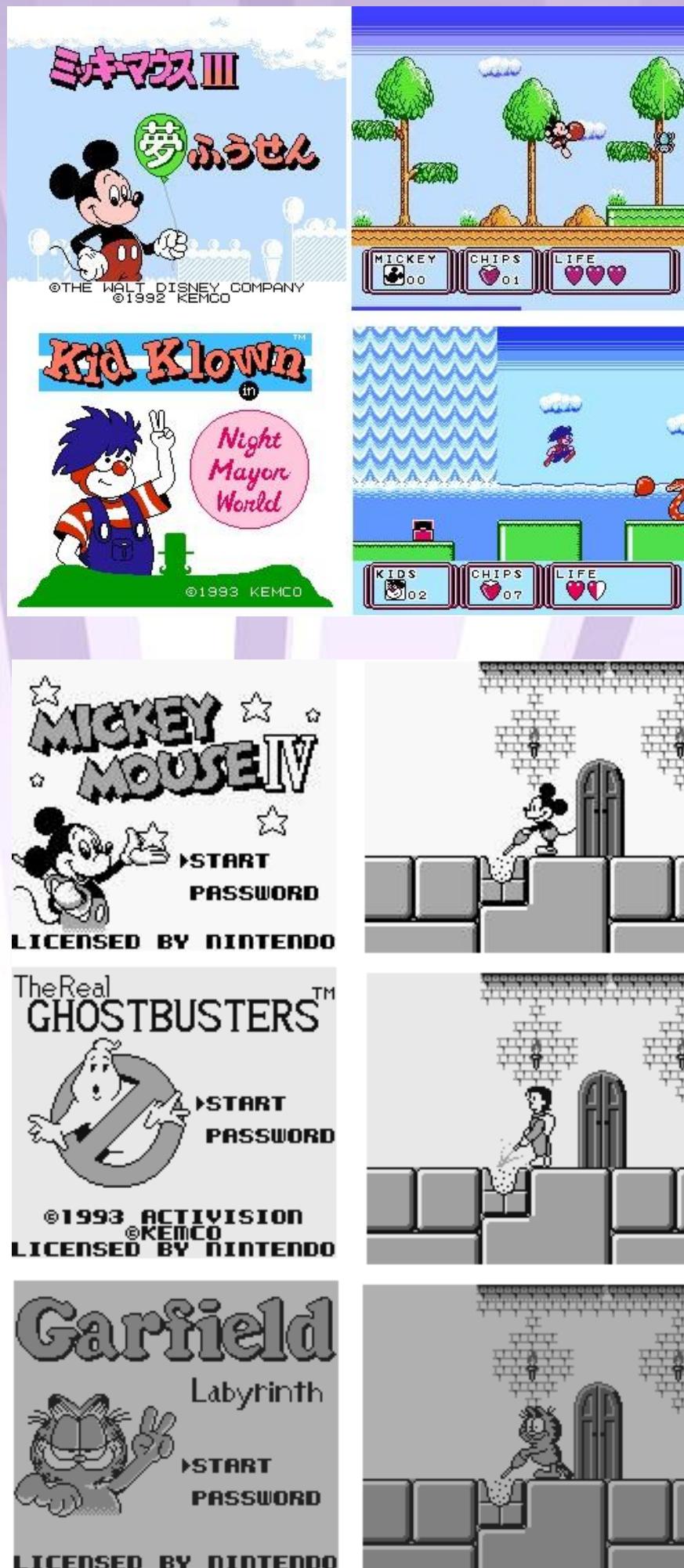
Dicho juego sufrió modificación al llegar a Estados Unidos, donde inexplicablemente se quitó al ratón para introducir de personaje a Kid Klown ¿Qué sentido tiene quitar un personaje tan famoso para meter uno desconocido? No tengo ni idea, pero no es nada comparado con lo que estaba por venir en juegos posteriores.

Llegado a este punto ya nos podemos esperar absolutamente cualquier cosa de estos cambios, pero de alguna manera Kemco estaba siempre un paso por delante y nos logra sorprender con una nueva jugada maestra en el siguiente juego protagonizado por el ratón de Disney.

En *Mickey Mouse IV* tenemos un juego similar a los *Crazy Castle* en Japón, pero a la hora de lanzarlo fuera del país nipón se decide hacer un cambio ¿Quién sustituirá a Mickey en América? ¿Bugs Bunny? ¿Roger Rabbit? ¿Kid Klown? La respuesta correcta es... ¡Los Cazafantasmas! (increíble pero cierto).

Si, quitaron a Mickey Mouse para poner a los Cazafantasmas (concretamente a los de la serie de animación). Aun a día de hoy no logro comprender qué motivó hacer un cambio tan extravagante que además no encaja nada con el estilo de juego, puesto que los Cazafantasmas no usan sus rayos para acabar con los enemigos, en su lugar han de hacer lo mismo que Mickey Mouse, usar objetos (como bombas) para eliminarlos y eso no tiene demasiado sentido.

¿Y qué pasó al llegar a Europa? Pues que hicieron otro cambio de protagonista, añadiendo así otro personaje famoso a este artículo, nada más y nada menos que Garfield, convirtiéndose así en *Garfield Labyrinth*.



Tras todas estas locuras, la cosa se calmó bastante, pero aun así faltaban un par de sorpresas inesperadas y extrañas. La saga *Crazy Castle* estaba a punto de hacer historia, pues por primera vez se iba a mantener al mismo protagonista en todas las versiones del siguiente capítulo, *Crazy Castle 3* de Game Boy Color, y el elegido fue Bugs Bunny.

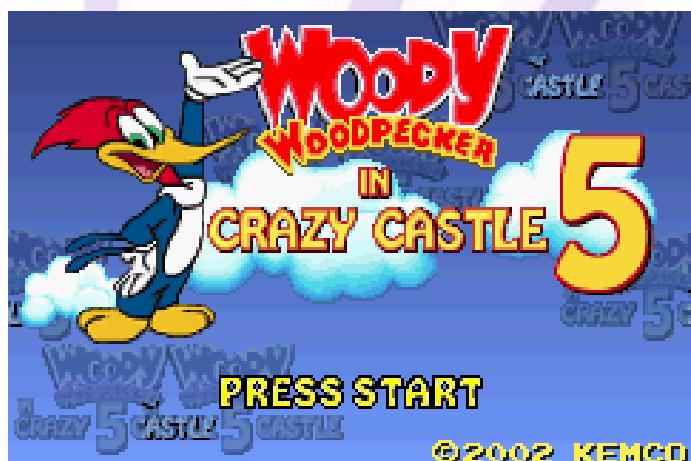
Sin embargo tampoco fue exactamente así, ya que aunque es cierto que Bugs Bunny protagonizó las 3 versiones, en realidad ese juego era la versión coloreada de uno lanzado por Kemco años atrás que estaba protagonizado por Kid Klown, lo cual significa que existen dos versiones del juego para Japón, cada una con un personaje diferente.

De manera que tuvimos que esperar a *Crazy Castle 4* donde por fin, se mantuvo solo a un protagonista (Bugs Bunny) en todas las versiones. Y no hubo cambios, ni versiones anteriores ni nada que pudiese arrebatarle a Bugs su indiscutible puesto de protagonista (pese a haberse iniciado en esta saga siendo un cambio regional para los americanos). Pero a estas alturas ya sabéis que no podemos fiarnos demasiado de Kemco, así que ¿Quién creéis que protagonizó *Crazy Castle 5*? Quien iba a ser sino... pues Woody Woodpecker (el pájaro loco) ¡por supuesto! ¿Cómo? ¿No lo habíais deducido?... obviamente yo tampoco, pero es que a estas alturas del artículo ya deberíais saber que con Kemco no existe un patrón ni una lógica a la hora de hacer estos cambios.

En realidad es muy curioso pensar en todos los personajes famosos que han pasado por sus juegos y como de una manera u otra no tienen ningún sentido a la hora de aparecer en los juegos ya que no se han mantenido los cambios basándose en ninguna lógica aparente ni en el país de destino del juego. Por ejemplo, Kid Klown apareció en una versión americana, pero luego apareció en una japonesa, Mickey Mouse y Bugs Bunny han aparecido en las tres regiones, Roger Rabbit solo en Japón (pese a ser un personaje americano) y Hugo solo en Europa. Los cambios en los juegos de Mickey añadiendo a Garfield y a los Cazafantasmas también son extremadamente curiosos, sobre todo porque Garfield también es un personaje americano y sin embargo su aparición fue para la versión Europea.

Supongo que nunca llegaré a saber cuál fue el motivo de esos cambios, pero ahora cuando veo que a un juego le han cambiado el título y los nombres de los protagonistas pienso "podría ser peor, podría ser un juego de Kemco".

**Skullo**

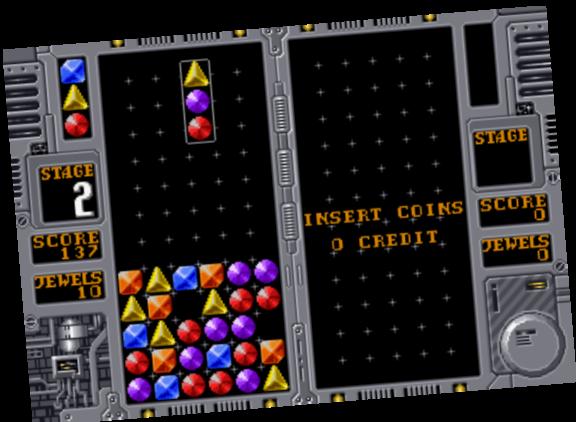


**¡No te pierdas los números anteriores de  
BONUS STAGE MAGAZINE!**





# ESPECIAL COLUMNS POR SKULLO



## ESPECIAL COLUMNS

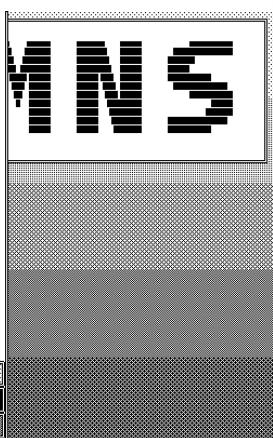
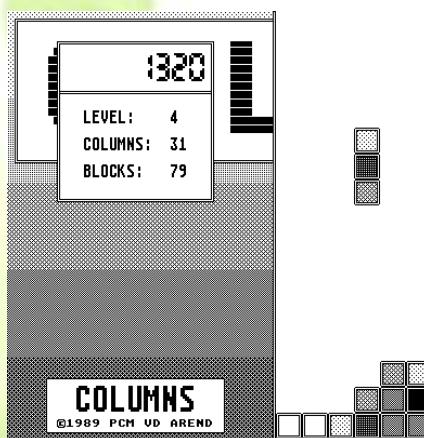
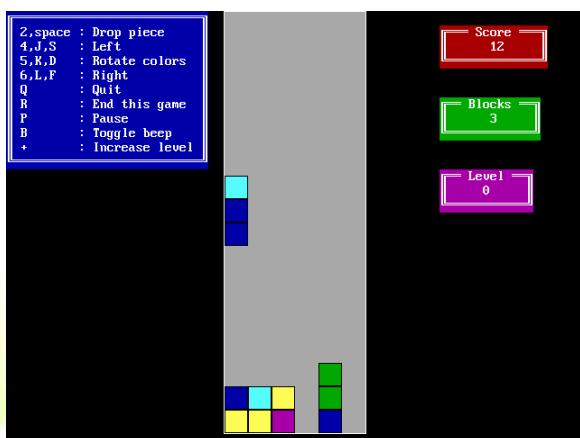
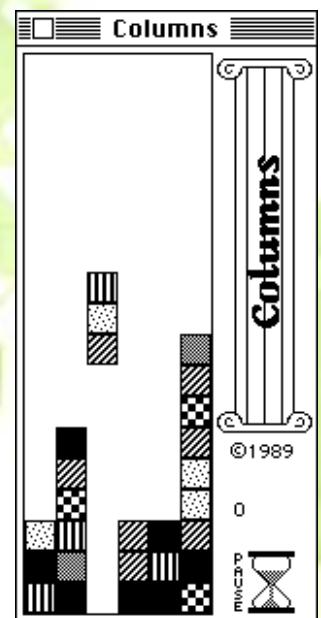
Tetris (1984), el juego de puzzle creado por el ruso Alexei Pajitnov fue un éxito en cuanto a jugabilidad y adicción, además también impulsó fuertemente las ventas de algunas consolas que lo tenían entre su catálogo (Game Boy es el mejor ejemplo). Y si un juego tiene éxito, lo que suele pasar es que empiezan a aparecer más juegos similares con la idea de atraer a su público, lo cual nos llevó a un auténtico estallido de juegos de puzzle.

Uno de esos juegos fue *Columns* (1989) donde colocamos columnas de 3 joyas con la intención de que hacer líneas rectas (horizontales, verticales o diagonales) del mismo tipo de joya para que desaparezcan y así continuar jugando sin llegar a la parte superior de la pantalla.

*Columns* es un juego que está ligado a Sega (debido a que fue esa compañía quien publicó y desarrolló los principales juegos de la saga) pero su origen nada tiene que ver con la compañía del erizo azul, ya que fue creado por Jay Geertsen, de la empresa Hewlett-Packard, con el X Window System como plataforma, al parecer Geertsen tenía que desarrollar una aplicación gráfica, pero terminó haciendo algo distinto con tal de ganar algo de experiencia y salir del aburrimiento, ese “algo” era *Columns*, cuya idea principal se basaba en el tres en raya. Esta versión inicial del juego trataba de unir colores y conforme más tiempo jugásemos sin morir, más colores se añadirían, sin embargo la velocidad no aumentaría por mucho que jugásemos ya que a su creador no le gustaba que aumentase la dificultad tan drásticamente (como sucedía en *Tetris*).

Geertsen compartió el juego con sus colegas y tuvo mucho éxito, de manera que fue llevado a otras plataformas por diferentes personas que añadieron algunos cambios (entre ellos, variar el aspecto de las piezas y aumentar la velocidad conforme ibas jugando), así pues Nathan Meyers lo llevó a DOS, Chris Christensen a Apple Macintosh y John Rotestein a Windows, también apareció una versión para Atari ST.

Algunas de esas versiones se volvieron muy populares y fue entonces cuando Sega se interesó por comprar *Columns*, pero Geertsen (que nunca había pensado en ofrecerlo como producto comercial) no estaba seguro si podía tomar esa decisión unilateralmente, (había usado el ordenador del trabajo para crearlo) y finalmente todo quedó en manos de sus jefes, que tras meses deliberando decidieron aceptar la venta de los derechos a Sega. Lamentablemente, Geertsen quedó en segundo plano y no obtuvo ni el dinero, ni la gloria de *Columns*, y tampoco tuvo nada que ver con las versiones de Sega.



Versión para DOS (izquierda) Versión para Atari ST (derecha), versión para Mac (arriba)

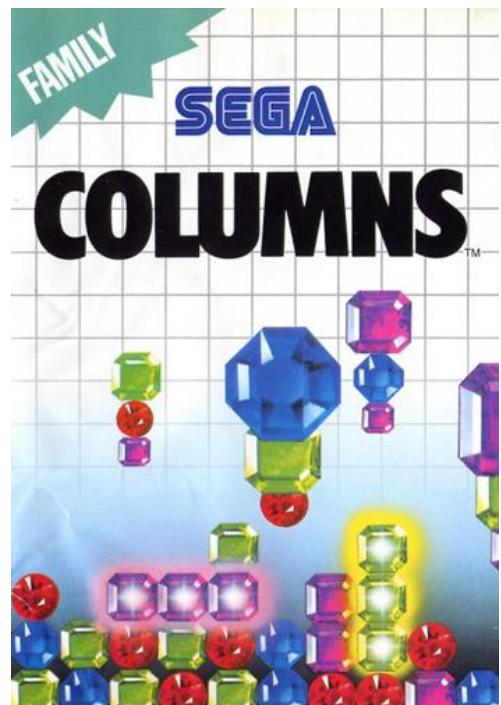
## COLUMNS (1990)

Tras la compra de los derechos del juego, Sega no tardó en lanzar *Columns* para Arcades y posteriormente para sus consolas del momento (Game Gear, Master System y Mega Drive), además de tener versiones para otras plataformas (incluidas las de la competencia).

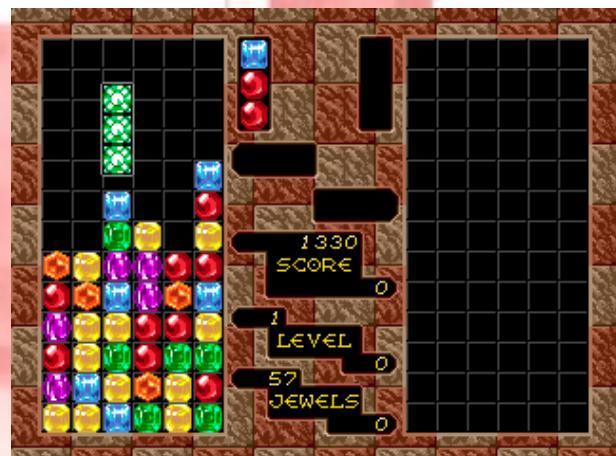
Aunque el juego conservó la mecánica de los *Columns* basados en el de Jay Geertsen, se hicieron algunos cambios que a día de hoy están ligados fuertemente al nombre de *Columns*, como la estética del juego (usar gema o joyas como piezas y añadirle un toque aventurero y misterioso con su estética centrada en tesoros y ruinas) así como la selección de melodías y los modos alternativos.

El juego de Sega llegó a un montón de plataformas (Arcade, Master System, Game Gear, Mega Drive, Macintosh, MSX, PC-88, PC-98, Sharp X68000, FM Towns, Turbografx o Windows).

Fueron tantos los ports de *Columns* que salieron en su momento que es posible que se me haya escapado alguno y eso hablando de los ports oficiales, porque de los "no-oficiales" sería imposible llevar la cuenta (aunque al final de este especial, veremos unos cuantos). Esta versión de *Columns* también ha llegado a muchas consolas modernas y ha sido incluida en numerosos recopilatorios de Sega.



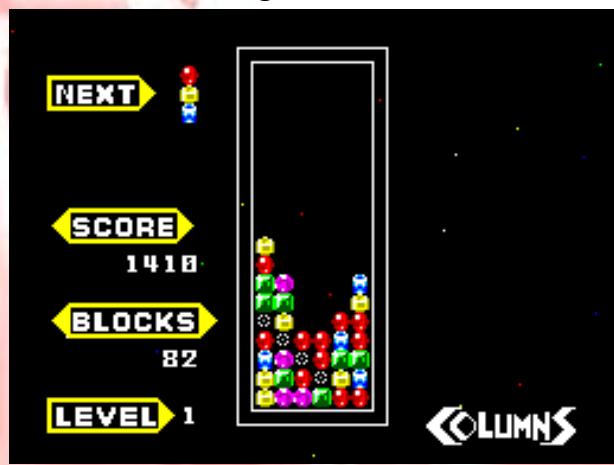
Arcade



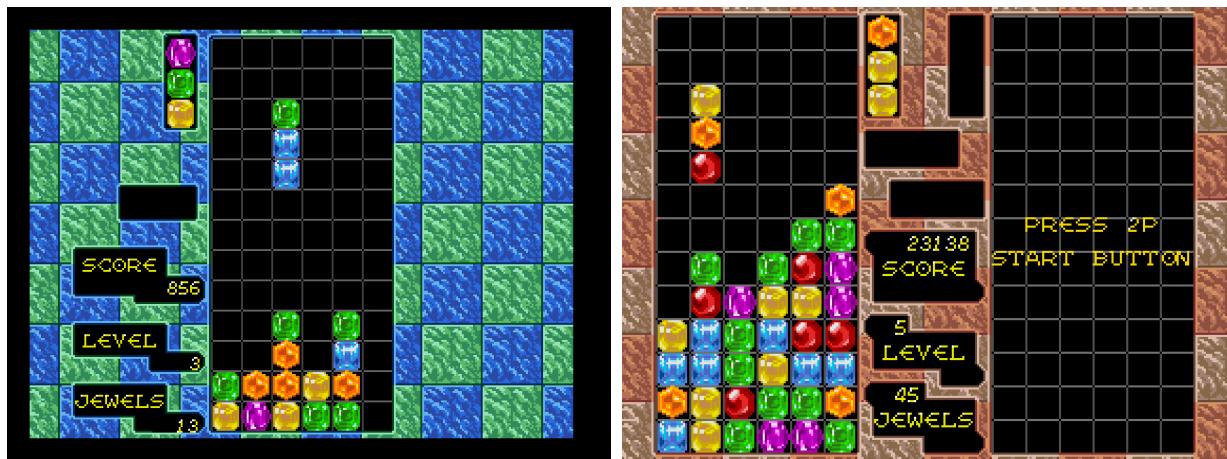
Mega Drive/Genesis



Game Gear



Master System

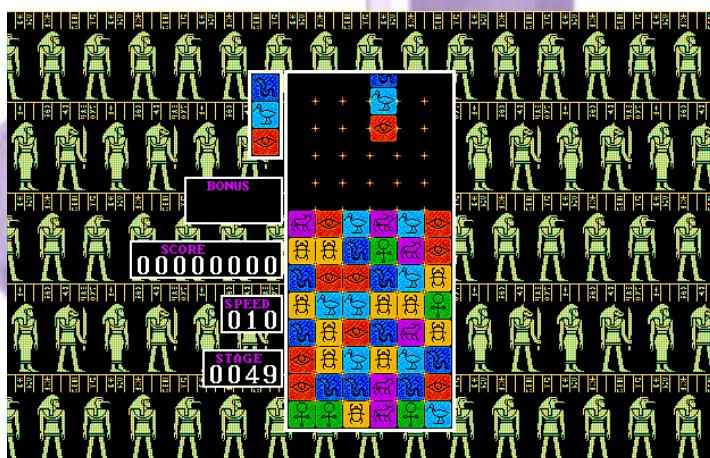


FM Towns



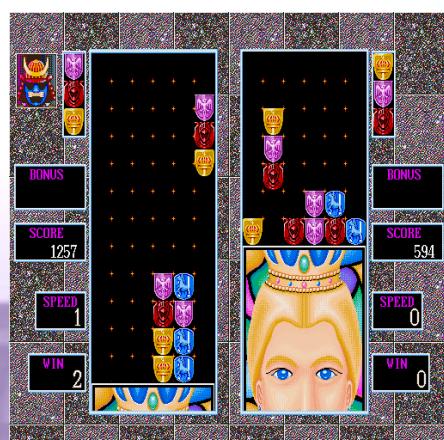
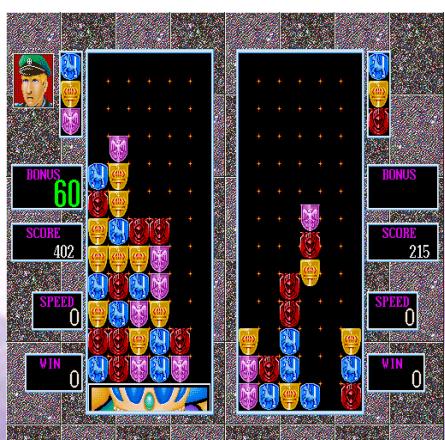
Turbografx-16

PC-88



MSX

PC-98



Sharp X68000

## COLUMNS II: THE VOYAGE THROUGH TIME (1990)

El enorme éxito de *Columns* provocó que apareciese para muchas plataformas distintas y con el tiempo era inevitable que se lanzase una secuela, que no tardó en aparecer bajo el nombre de *Columns II: The Voyage Through Time*.

El hecho de que este juego apareciese exclusivamente para Arcade y no tuviese ni siquiera versiones para las consolas de Sega que había en aquel momento, provocó que *Columns II* pasase un tanto desapercibido. Años más tarde ese error fue corregido, al incluirlo en el recopilatorio *Columns Arcade Collection* y posteriormente también apareció para consolas más modernas como Nintendo Switch.

La temática de viajes en el tiempo afecta al apartado artístico del juego, pues todo lo que vemos en pantalla (piezas, ilustraciones de fondo, marcos) van variando para representar diferentes épocas, por su parte el apartado jugable mantiene las reglas básicas de *Columns*, pero añade variaciones, ya que el modo principal consiste en eliminar las piezas que brillan (igual que el modo Flash del *Columns* original) y también se añade un modo Versus donde dos jugadores pueden jugar a la vez y perjudicar al rival a base de eliminar piezas (se le subirá la pantalla al rival).

*Columns II* es una buena secuela, ya que añade novedades interesantes como el modo Versus donde podemos atacar al rival, idea que será reciclada y mejorada en futuros juegos de la saga.



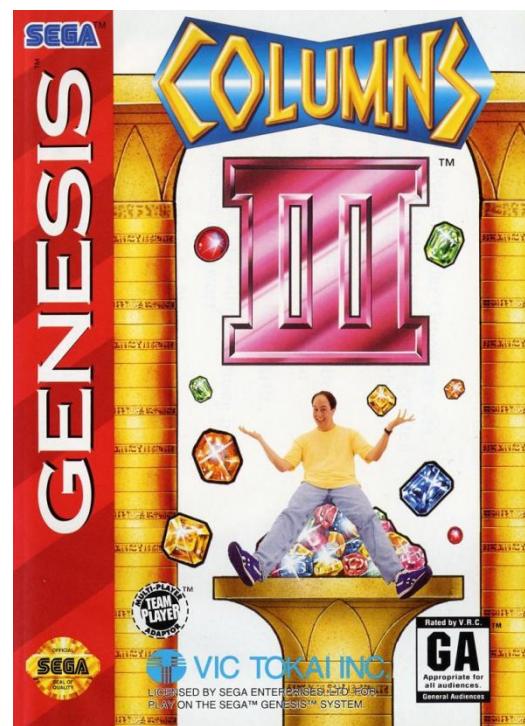
## COLUMNS III: REVENGE OF COLUMNS (1993)

*Columns III: Revenge of Columns* apareció en 1993 para Arcade, Linux, Macintosh, Windows y regresó a las consolas de Sega con una genial versión para Mega Drive/Genesis.

En esta ocasión nos encontramos con que el jugador es un explorador que está recorriendo una pirámide en busca de tesoros, pero obviamente eso no será fácil ya que muchos enemigos saldrán a su encuentro, provocando un enfrentamiento en forma de partida de *Columns*, por lo tanto este juego se centra en un modo Versus donde a base de eliminar piezas, podemos fastidiar al rival subiéndole la pantalla (algo parecido a lo que sucedía en *Columns II*), lo cual hace que cada partida se convierta en un tira y afloja entre ambos personajes.

Además del modo principal, podemos disfrutar de un modo versus y un multijugador para hasta 5 personajes, algunas versiones del juego incluso incluyen un modo para equipos (2 contra 2), donde un jugador de cada bando juega a *Columns* y el otro juega a piedra papel tijera contra el rival, siendo estos dos últimos jugadores representados por gallinas, que por algún motivo parecen ser los protagonistas del juego, pese a que nada parecen tener que ver con la temática egipcia del modo principal.

*Columns III* es desde mi punto de vista uno de los mejores juegos de la saga, pero lamentablemente nunca alcanzó la popularidad del juego original.



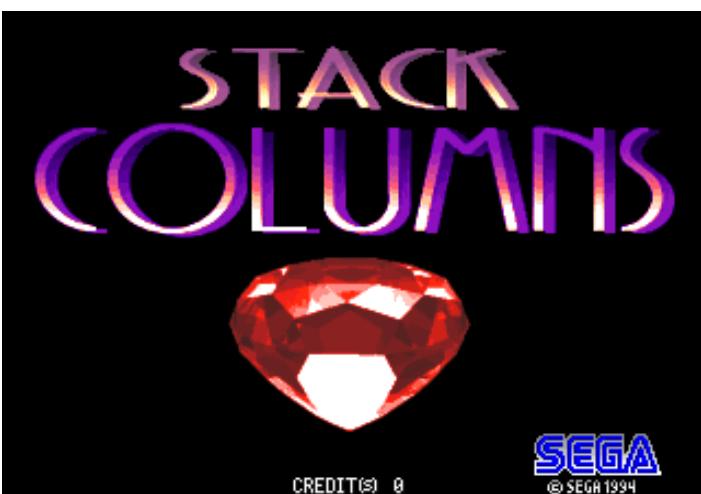
## STACK COLUMNS (1994)

En 1994 apareció *Stack Columns*, una nueva versión del juego que, al igual que *Columns II*, quedó como exclusiva para Arcade y no tuvo versión para las consolas de Sega del momento.

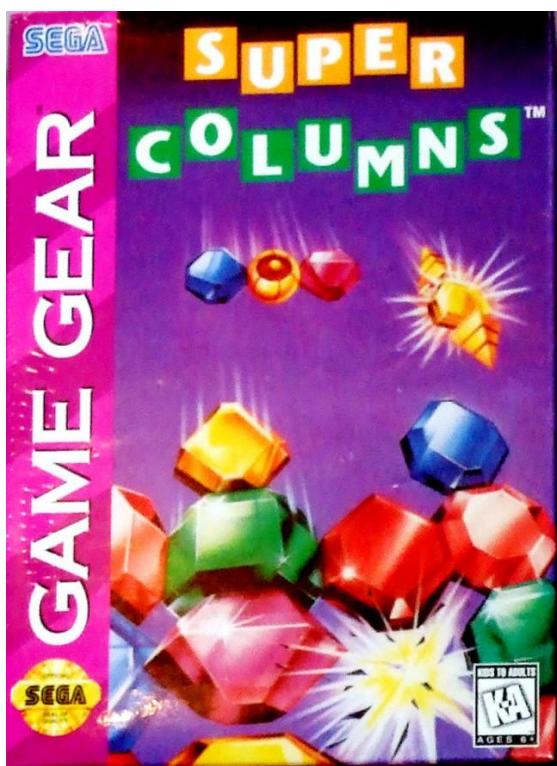
Si los *Columns* anteriores tenían temáticas centradas en viajes en el tiempo o recorrer antiguas ruinas, este juego da un paso más allá y nos cuenta una extravagante historia donde el protagonista se introduce en torneos de Columns que suceden por el mundo (Las Vegas, Macau, Londres y Mónaco), para investigar la muerte de su padre, por si eso fuera poco, la parte final del juego tendrá un corte catastrofista y épico donde el destino del mundo depende de una partida de Columns.

Este juego también se centra en combates entre dos personajes, mientras más piezas hagamos desaparecer más monedas ganaremos, estas se acumularán a un lado de la pantalla hasta que las usemos para atacar al rival. Los personajes que nos encontraremos en este juego son muy pintorescos, ya que veremos cosas como un simio llamado Pazhitnov (clara referencia al Alexei Pajitnov, el creador de Tetris), un personaje dibujado estilo anime, una especie de Cyborg y un niño disfrazado de animal, que además es el enemigo final.

En términos generales *Stack Columns* es bastante entretenido y puede hacernos pasar un buen rato, pero creo que *Columns III* es mucho más divertido y completo.



## SUPER COLUMNS (1995)



*Super Columns* apareció exclusivamente para Game Gear en 1995, siendo el tercer juego de la saga en aparecer en consolas de Sega.

La historia de este juego nos cuenta como una malvada mercader quiere usar los poderes de un amuleto mágico para conquistar Fenicia y nuestro papel será arruinar sus planes.

De primeras vemos que la jugabilidad es la de siempre, tenemos que hacer desaparecer piezas juntando varias del mismo color en línea recta o diagonal y con un botón provocaremos que las piezas de nuestra columna varíen de orden. Sin embargo *Super Columns* añade una novedad que lo diferencia del resto de juegos de la saga, ya que en esta ocasión podemos rotar la pieza al estilo *Tetris*, de manera que podemos poner las piezas de manera horizontal o vertical, lo cual provocará que las piezas que queden volando caigan hacia abajo. Parece un cambio pequeño, pero modifica mucho la jugabilidad clásica de *Columns*.

Este juego tiene tres modos de juego, el infinito (jugar hasta morir) el modo Flash (tenemos que hacer desaparecer las piezas que brillan) y el modo historia, donde tendremos que derrotar a los rivales para llegar hasta la malvada mercader. Este modo nos permite atacar al rival con magias, para usarlas hay que eliminar suficientes piezas de *Columns* y luego presionar arriba y un botón.

*Super Columns* es uno de los juegos más interesantes de la saga, no perdáis la oportunidad de jugarlo, vale mucho la pena.

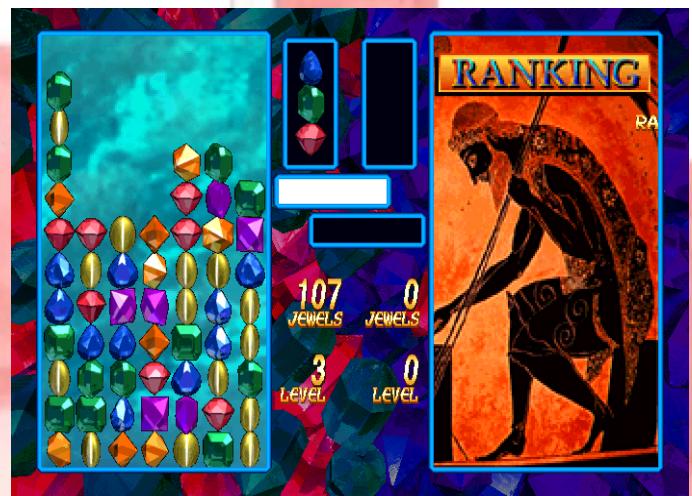
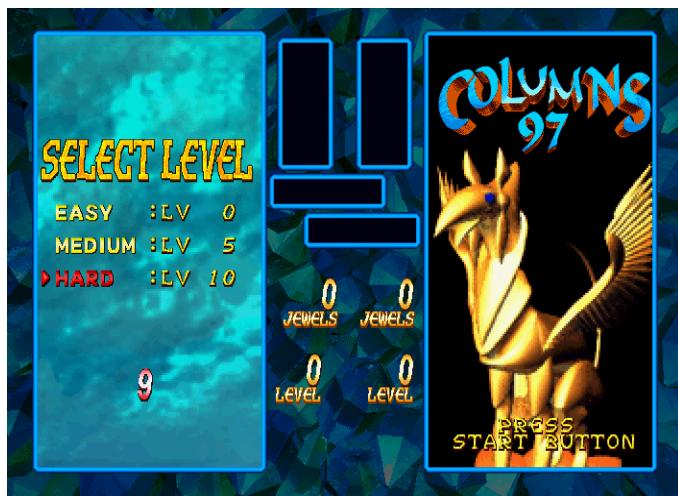
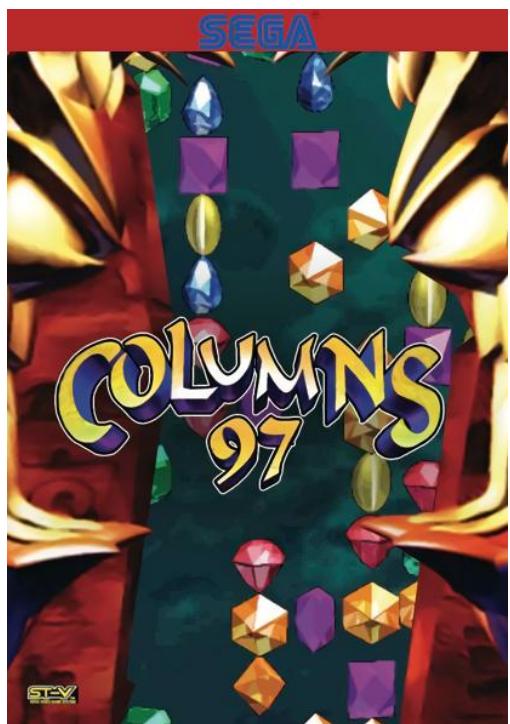


## COLUMNS 97 (1997)

En 1997 Columns volvió a los salones recreativos con *Columns 97*, que siguiendo la tradición de algunos juegos anteriores, no apareció para ninguna de las consolas del momento.

En juegos anteriores de esta saga hemos visto como se introducían nuevas ideas, modos de juego e incluso cambios notables en la jugabilidad, pero *Columns 97* decide hacer lo contrario y volver a las raíces, ya que es una actualización del *Columns* original, algo que se nota especialmente a nivel gráfico, pues ahora las piezas rotarán y tendrán un estilo prerenderizado (que era muy habitual a mediados de la década de los 90).

Debido a que ninguna de las secuelas tuvo tanto éxito como el juego original, entiendo que con *Columns 97* buscaron atraer al público veterano que disfrutó del mismo, quitando así cualquier añadido que hayamos visto en juegos anteriores, para que la jugabilidad fuese familiar desde el primer minuto.



## HANAGUMI TAISEN COLUMNS (1997)

En 1997 apareció para Arcade y Sega Saturn otro juego de la saga: *Hanagumi Taisen Columns*, que lamentablemente se quedó en territorio nipón.

En esta ocasión tenemos una mezcla entre los personajes de la saga *Sakura Wars* (o *Sakura Taisen*) y la jugabilidad de *Columns*. Aunque este juego posee un modo *Columns* clásico, lo más interesante es que sigue con las ideas vistas en *Columns II*, *Columns III* y *Stack Columns*, pues está orientado al modo competitivo entre dos personajes, o lo que es lo mismo, nuestra función no es solo jugar bien a *Columns*, sino que también tendremos que perjudicar a nuestro rival para que este pierda la partida. La manera de hacerlo es hacer desaparecer las piezas de *Columns* para llenar la barra de poder que hay en medio de la pantalla (si hacemos combos y cadenas se llenará antes) y una vez llena, podremos elegir como usarla (podemos quitarnos piezas de nuestra pantalla o perjudicar al rival, pero también podemos acumular más piezas para subir de nivel el próximo ataque).

La jugabilidad centrada en la barra de poder hace que este juego sea muy intenso y divertido, aunque supongo que quienes lo disfrutarán más serán los fans de *Sakura Wars*.



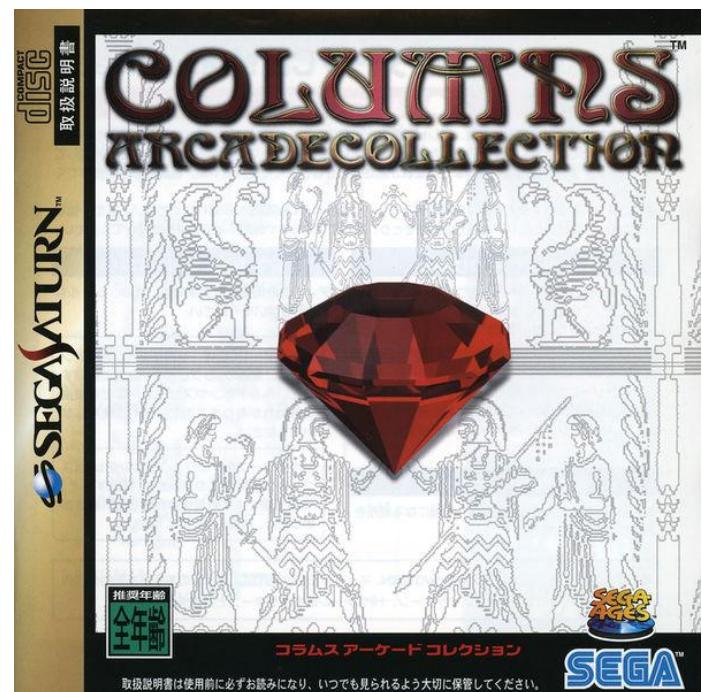
## SEGA AGES: COLUMNS ARCADE COLLECTION (1997)

Es posible que muchos de vosotros descubrierais esta saga en Mega Drive con el recopilatorio *Mega Games 1* donde se incluía el primer *Columns*, junto con *Hang on* y *World Cup Italia 90* y es que hay que admitir que *Columns* es ideal como juego complementario en recopilatorios.

Lo que es menos habitual es que se lance un juego recopilatorio basado exclusivamente en *Columns* y eso fue exactamente lo que pasó en 1997 con *Columns Arcade Collection* para Sega Saturn, que lamentablemente nunca salió de Japón.

Este juego nos permitía disfrutar del *Columns* original, *Columns II*, *Columns 97* y *Stack Columns*, siendo esta la primera vez que se podía disfrutar de los exclusivos de arcade en una consola, algo que seguro que los fans de la saga sabrán apreciar.

Las horas de diversión que puede darnos este recopilatorio son incontables, aunque me parece que es una pena que dejasen fuera del recopilatorio a *Columns III*.



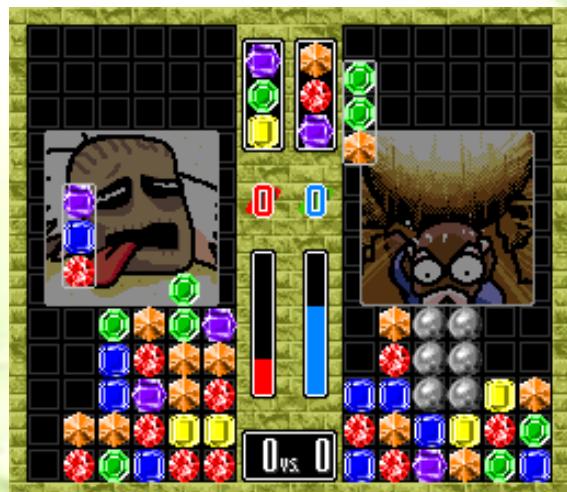
## COLUMNS (1999)

En 1999 el *Columns* original llegó a Super Nintendo, o mejor dicho a Super Famicom, ya que solo apareció en Japón. En lugar de lanzarse en formato cartucho, este juego apareció exclusivamente en formato Nintendo Power, un sistema que permitía a los usuarios comprar cartuchos vacíos de Super Famicom e ir a una tienda donde les grababan juegos hasta llenarlo.

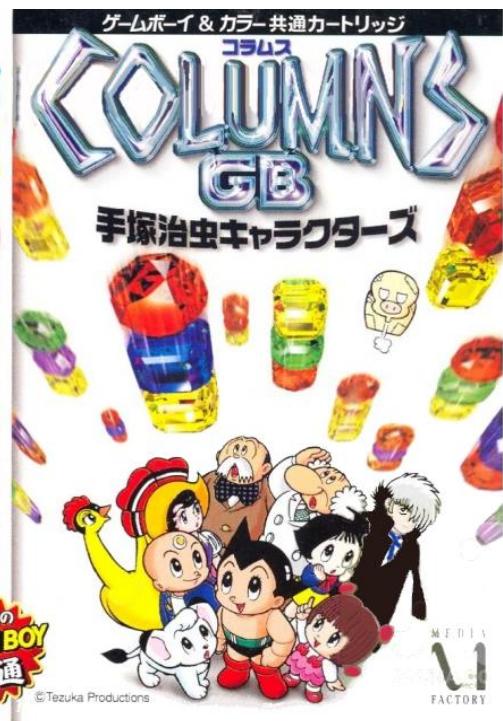
A primera vista este juego parece exactamente el mismo *Columns* que vimos en 1990 y básicamente lo es, aunque tiene un añadido que hace que esta versión destaque notablemente y es la inclusión de un modo Versus especial, donde podemos elegir a uno de los buscadores de tesoros disponibles y jugar partidas de *Columns* competitivas contra un amigo o contra la consola (donde tendremos que derrotar a todos los competidores hasta llegar al jefe final).

Para derrotar al rival tendremos que atacarle, lo cual se hace eliminando piezas para llenar la barra de poder y una vez eso suceda, le caerán piedras al rival. La gracia del juego está en que cada personaje lanza las piedras de una forma distinta, lo cual nos obliga a variar nuestra manera de jugar dependiendo de quién sea nuestro rival. Por ejemplo si el rival lanza piedras de manera horizontal y nos bloquea las piezas de la parte superior, tendremos que hacer columnas en diagonal y si el rival nos lanza columnas de piedras con la mala idea de que una de ellas toque la parte superior de la pantalla (lo cual nos haría perder la partida) tendremos que jugar manteniendo nuestras piezas al mismo nivel, evitando acumularlas en una misma columna. Las piedras lanzadas se convierten en piezas pasados un rato, de manera que se pueden usar para vengarnos de nuestro atacante.

*Columns* para Super Famicom me parece uno de los mejores de la saga gracias a su modo Versus, que nos puede dar horas infinitas contra algún amigo o contra la consola.



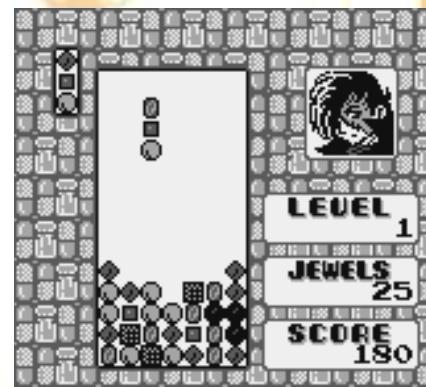
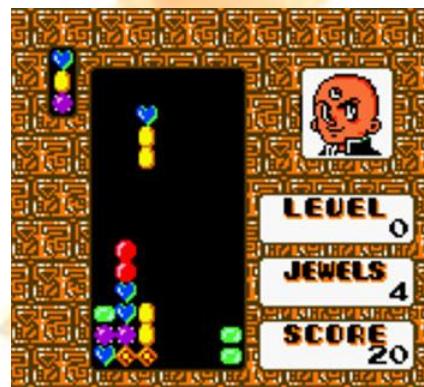
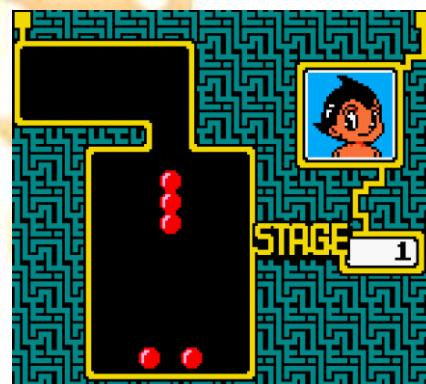
## COLUMNS GB TEZUKA OSAMU (1999)



En 1999 *Columns* llegó a Game Boy Color, pero de manera exclusiva para Japón. En esta ocasión también se recurrió a personajes ajenos para atraer al público, siendo los elegidos algunos de los creados por Osamu Tezuka, el Dios del manga, de manera que podremos ver a Black Jack, Astro Boy, Kimba el león blanco, Sapphire (la princesa caballero), Sharaku y Melmo.

*Columns GB* nos ofrece tres modos de juego, el modo clásico de Columns para 1 jugador, el modo Puzzle (donde tenemos que eliminar las piezas que hay en la pantalla con un número máximo de piezas) y el siempre necesario modo Versus para dos jugadores (mediante cable Link, claro).

Pese a aparecer en 1999 este juego es compatible con el modelo en blanco y negro de Game Boy e incluso tiene un marco especial creado para el Super Game Boy de Super Nintendo.



## HANAGUMI TAISEN COLUMNS 2 (2000)

En el año 2000 se lanzó *Hanagumi Taisen Columns 2* para Dreamcast, exclusivamente en Japón.

Tal y como veis por el título es la secuela del juego lanzado para Arcade y Saturn en 1997. Así pues, además del atractivo de poder ver y jugar con personajes de *Sakura Wars*, nos encontramos con un *Columns* competitivo donde tenemos que jugar bien para acumular poder, que podremos usar contra nuestro rival o usar para eliminarnos piezas.

También existen otros modos de juego (algunos desbloqueables) que ofrecen variedad (lo cual se agradece si jugamos solos).

Este juego tenía la particularidad de que era compatible con el juego en línea de Dreamcast, permitiéndonos jugar contra rivales de otras partes del mundo (o de Japón, al ser un juego exclusivo de allí). Dicho servicio estuvo activo desde Enero del año 2000 hasta Agosto del 2001.

Actualmente existe una traducción de este juego al inglés, lo cual facilitará mucho jugarlo para aquellos que quieran enterarse de la historia del mismo.



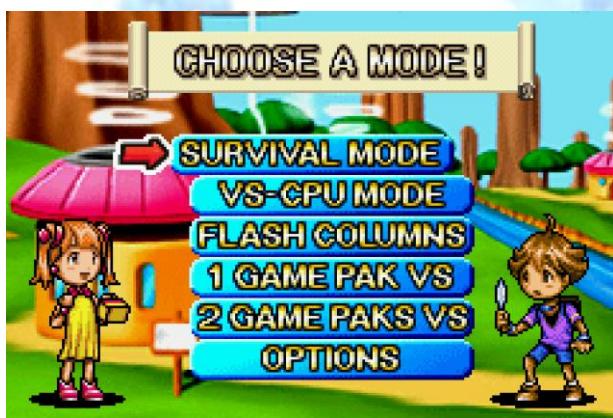
El mismo año que salió *Hanagumi Taisen Columns 2* se creó Sakura Wars Mobile Club, un servicio de pago para fans de dicha serie que incluía tonos de llamada, ilustraciones y videojuegos de los personajes para teléfonos móviles, uno de los cuales fue *Hanagumi Taisen Columns*.



## COLUMNS CROWN (2001)

En 2001 apareció *Columns Crown* para Game Boy Advance, años más tarde se relanzó en cartucho doble con otros juegos de Sega como el genial *Chu Chu Rocket* o *Sonic Party Pinball*.

La historia de este juego nos cuenta que la futura reina del mundo de Columns necesita las piezas mágicas para decorar su corona, y es tarea del jugador el salir a buscarlas. Con esa excusa tenemos el *Columns* de toda la vida presentado en varios modos de juego que también sonarán a los jugadores veteranos (Flash, Versus, Infinito...). La gracia del modo Versus es que podemos ir coleccionando gemas mágicas, cada una de las cuales afecta a la partida de una manera distinta (pueden hacer que las piezas del rival caigan a gran velocidad o evitar que pueda modificar el orden de las gemas).



## SEGA AGES 2500 VOL 7- COLUMNS (2003)

*Columns* llegó a PlayStation 2 con *Sega Ages 2500 Vol 7 – Columns*, como parte de la línea Sega Ages 2500 que se basaba en remakes de bajo coste de juegos clásicos de la compañía. Estos juegos se quedaron en Japón, pero algunos de ellos se usaron para futuros recopilatorios que si aparecieron en occidente.

En esta ocasión podemos elegir entre jugar al *Columns* original “con estilo clásico” o hacerlo a su versión nueva, con mejores gráficos y algunas novedades. Así que nos encontramos al *Columns* de siempre con algunos modos de juego extra para aportar variedad, entre los cuales encontramos el típico modo Versus contra la consola donde podemos ver las aventuras de nuestro personaje buscando tesoros.



## JEWELPET: THE GLITTERING MAGICAL JEWEL BOX (2009)

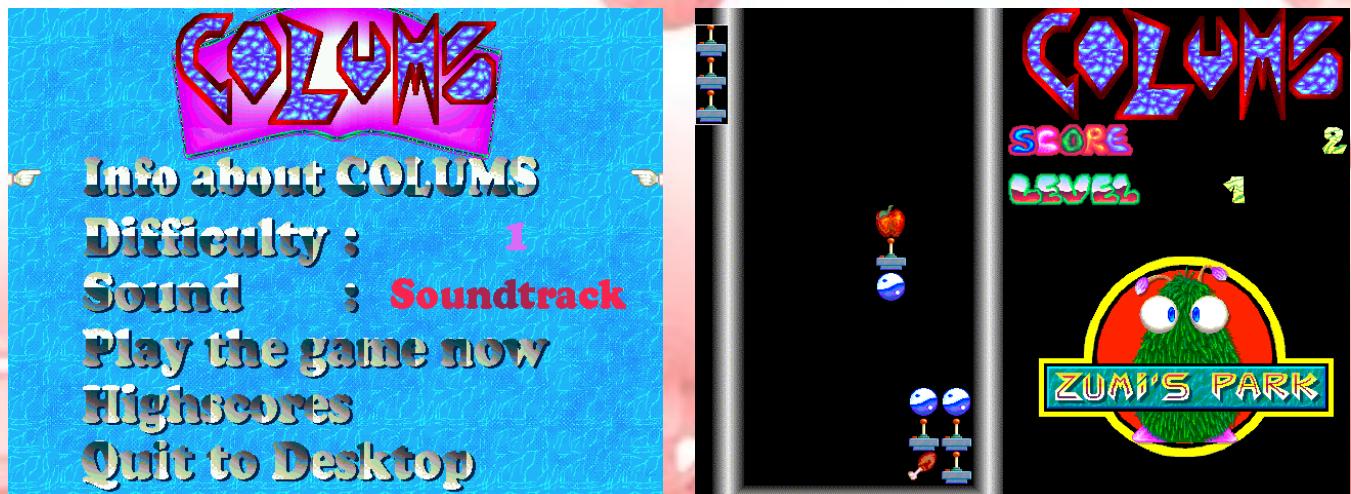
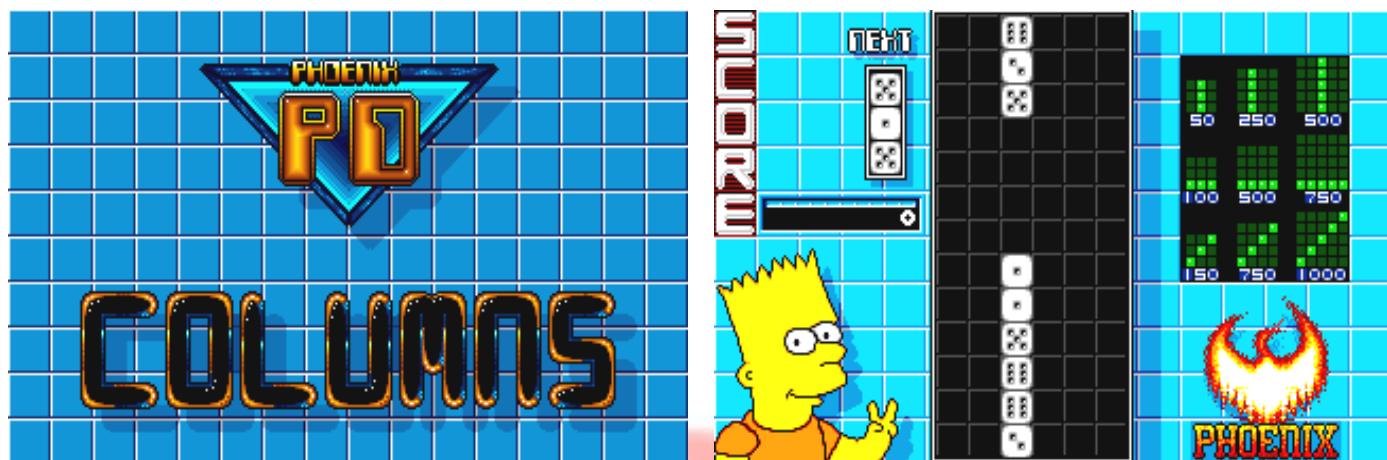
En 2009 apareció para arcades *Jewelpet: The Glittering Magical Jewel Box* o lo que es lo mismo, un *Columns* desarrollado por Sega que incluye personajes de la línea de juguetes *Jewelpet*. Por algún motivo no se le añadió *Columns* en el título. El juego en sí, no deja de tener la mecánica del clásico puzzle de Sega, aunque se le añade la posibilidad de escanear tarjetas de *Jewelpet* para variar la partida.



## LOS OTROS COLUMNS

El éxito de un juego siempre provoca que aparezcan otros parecidos y al igual que sucedió con *Tetris*, *Columns* tuvo una larga lista de juegos similares que se basaron en él, con más o menos descaro.

Voy a empezar hablando de los juegos que copiaron a *Columns* incluso en el nombre, la mayoría de ellos son caseros y sin ningún tipo de licencia ni distribución oficial (aunque alguno si logró llegar a tener distribución). Muchos de estos juegos aparecieron para ordenadores, existiendo para la misma plataforma diferentes versiones del mismo juego, al haber sido creados de manera individual por personas de diferentes países. Por ejemplo Atari ST tiene bastantes juegos distintos llamados *Columns* (de diferentes creadores y con diferente resultado) e incluso un *Columns II* que nada tiene que ver con el oficial.



Algunas de las copias más descaradas de *Columns* son *Magic Jewelry 1* y *2* para NES, que básicamente son un *Columns* sin licencia para la consola de 8 bits de Nintendo. Lejos de quedar en el olvido, la saga *Magic Jewelry* continuó en teléfonos móviles.



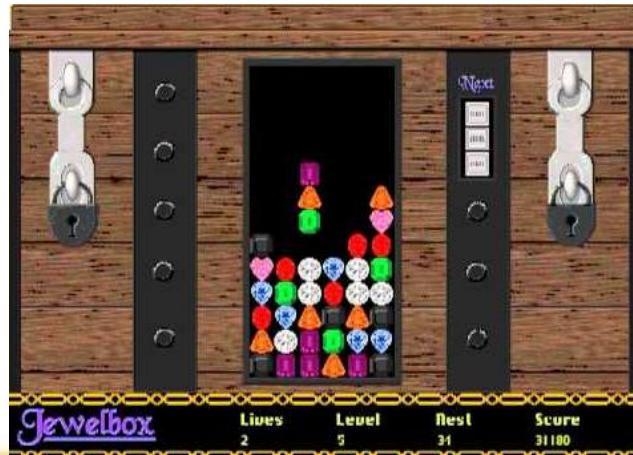
En Super Nintendo podemos encontrar *Dossun! Ganseki Battle*, que se inspira en la jugabilidad de *Columns* pero le añade más complejidad a la partida, ya que podemos elegir entre diferentes personajes (que varían en barra de vida y magia) y la partida consiste en atacar al rival haciendo combos y cadenas, hasta lograr vaciar su barra de vida o que su pantalla toque el techo.



Otro que se inspira en *Columns* es *Blastris B* de Super Nintendo, juego que venía incluido en el *Super Scope 6*, cartucho que venía con el Bazuka de la consola. El juego en sí era una pantalla fija donde iban cayendo cubos y teníamos que dispararles para cambiarlos de color, para hacerlos desaparecer formando líneas rectas y diagonales del mismo color, lo cual hacía que recordase a *Columns*. Curiosamente el juego *Blastris A* incluido en el mismo cartucho, era parecido a *Tetris*, de manera que se nota bastante que los creadores eran fans de los juegos de puzzle y se inspiraron en ellos.



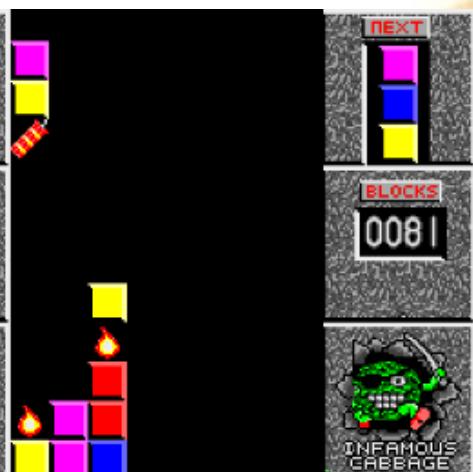
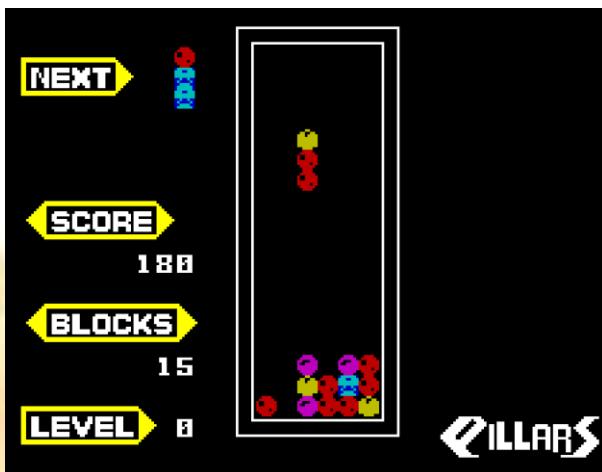
En la lista de clones y juegos inspirados en *Columns* podríamos añadir también a , *Coloris* para Amiga 500, *Vertrix* para Windows, *Squigs* de Commodore Amiga, *Jewelbox* para Macintosh o incluso *Yahoo! Towers*, creado para Java. En Spectrum también podemos encontrar algunos clones de *Columns*, como por ejemplo *Pillars* y también vale la pena mencionar *Blat* de Atari ST, que además de jugarse como un *Columns* se añaden piezas nuevas, como la dinamita y el fuego, que explotan y eliminan las piezas cercanas.



*Vertix* (izquierda) *Jewelbox* (derecha) y *Coloris* (arriba)



*Squigs* (izquierda) y *Yahoo Towers* (derecha)



*Pillars* (izquierda) y *Blat* (derecha)

## EL FUTURO DE COLUMNS

Puede que *Columns* no haya mantenido la popularidad que tuvo a inicios de los años 90, pero aun así sigue en el recuerdo de jugadores (a día de hoy siguen apareciendo versiones homebrew del juego para plataformas como Spectrum o Amstrad).

Pese a no ser un juego tan llamativo como lo fue en su día, el futuro de esta saga parece que está más que asegurado, en parte porque *Columns* siempre ha sido incluido en recopilatorios desde los años 90 (con *Mega Games* o *Game Pack 4 in 1*) costumbre que la compañía no ha perdido con el paso de los años, ya que hay muchos recopilatorios de juegos clásicos de Sega y es muy habitual encontrarse con algún *Columns* en ellos.

En la actualidad algunos juegos de esta saga han llegado a consolas modernas, lo cual permite a muchos jugadores descubrirlos y también es interesante el hecho de que existan un montón de *Columns* para teléfonos móviles (como *Kaito Reinya Columns*, *Columns Super Deluxe* o *Columns Jewel* entre otros), de manera que parece que siempre que tengamos ganas de echar una partida a este juego, habrá una versión esperándonos.



Sega Game Pack 4 in 1 (Game Gear)



Kaito Reinya Columns (móvil)



Sega Columns Deluxe y Columns Jewel para teléfono móvil



Skullo

# STAFF



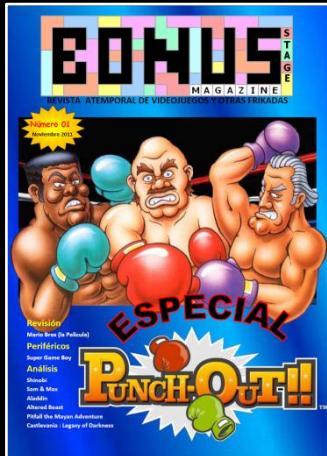
**Skullo (Martín Fernández): Redacción, dirección y maquetación.**

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

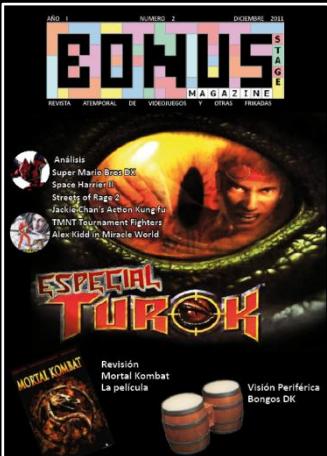
**Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo. ¡Es muy sencillo!**

A screenshot of the Bonus Stage Magazine website. The main header features the word 'BONUS' in large, colorful, blocky letters with 'STAGE MAGAZINE' underneath. To the right, there's a stack of magazine covers. Below the header, there's a sidebar with links to 'Bonus Stage Magazine N° 9' and 'Número 09 de la revista, con un especial sobre los videojuegos basados en Jurassic Park y muchas cosas más'. In the center, there's a large image of a magazine cover for 'BONUS STAGE MAGAZINE' featuring a 'JURASSIC PARK' theme. To the right, there's a red-bordered sign-up form with fields for 'EMAIL' and 'Suscribirse', and a link 'INTRODUCIR TU EMAIL PARA SABER MÁS SOBRE NUESTRA REVISTA'. On the far right, there's a sidebar with 'ÚLTIMAS RESEÑAS' and 'ARCHIVOS' sections.

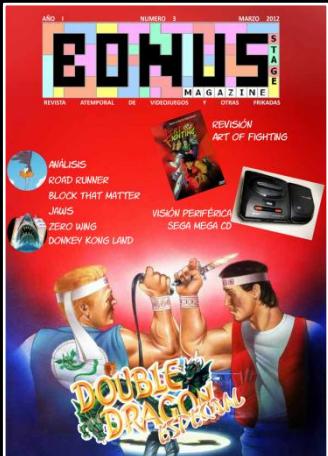
# Y no olvidéis leer los números anteriores:



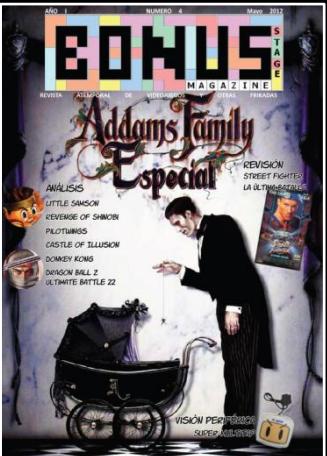
#01 Especial Punch Out!  
Noviembre 2011 (36 págs.)



#02 Especial Turok  
Diciembre 2011 (45 págs.)



#03 Especial Double Dragon  
Marzo 2012 (39 páginas)



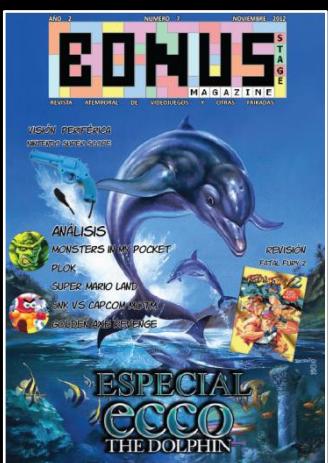
#04 Especial Familia Addams  
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury  
Julio 2012 (39 páginas)



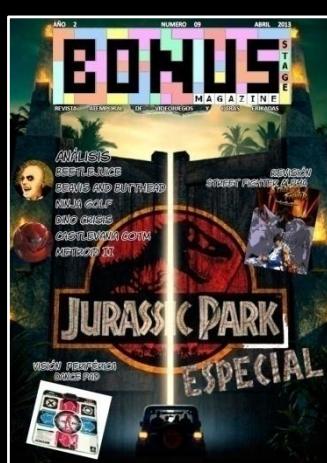
#06 Esp. Earthworm Jim  
Septiembre 2012 (45 págs.)



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



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



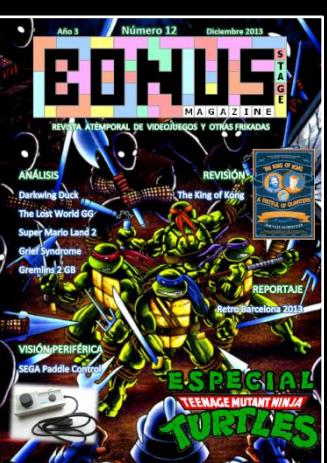
#09 Especial Jurassic Park  
Abril 2013 (51 páginas)



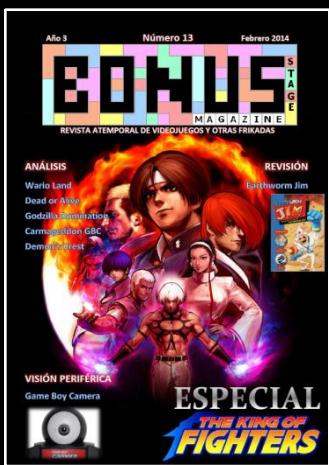
#10 Especial Half-Life  
Julio 2013 (61 págs.)



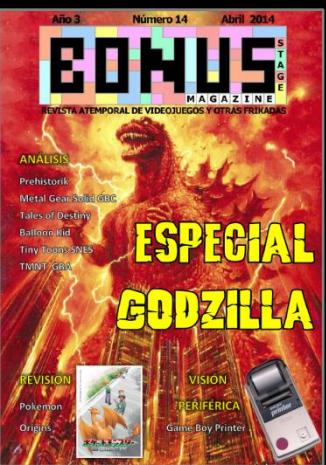
#11 Especial Alex Kidd  
Octubre 2013 (55 págs.)



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



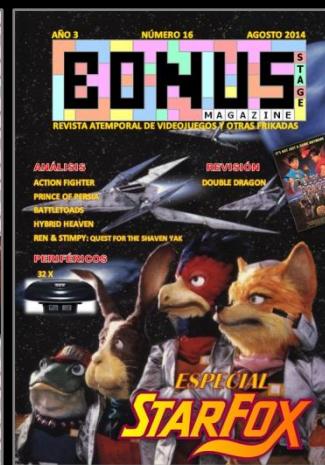
#13 Especial King of Fighters  
Febrero 2014 (60 páginas)



#14 Especial Godzilla  
Abril 2014 (74 páginas)



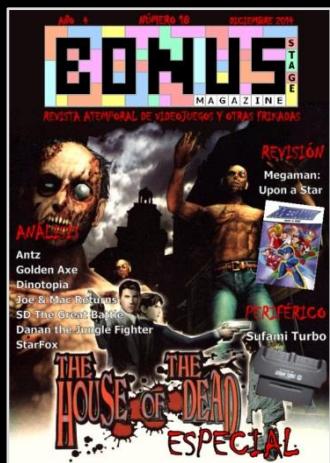
#15 Esp. JoJo's Bizarre Adventure  
Junio 2014 (66 páginas)



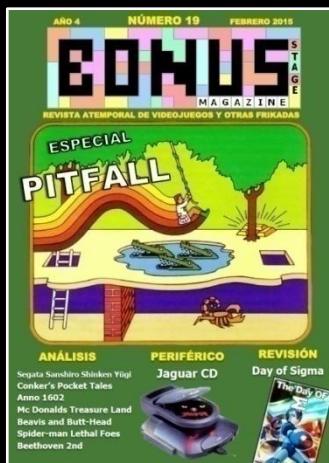
#16 Especial Starfox  
Agosto 2014 (61 páginas)



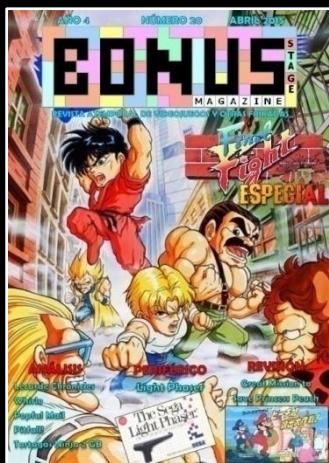
#17 Especial Clayfighter  
Octubre 2014 (60 páginas)



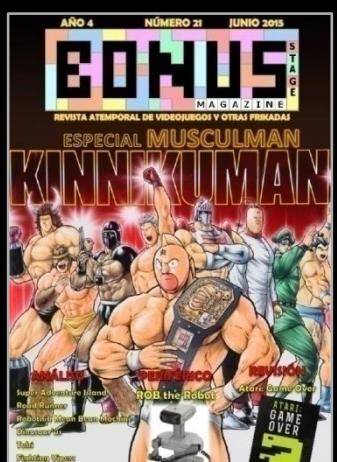
#18 Esp. House of the Dead  
Diciembre 2014 (73 páginas)



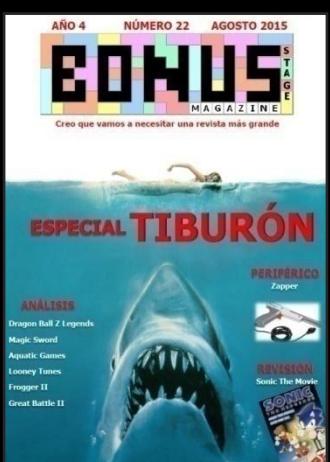
#19 Especial Pitfall  
Febrero 2015 (59 páginas)



#20 Especial Final Fight  
Abril 2015 (58 páginas)



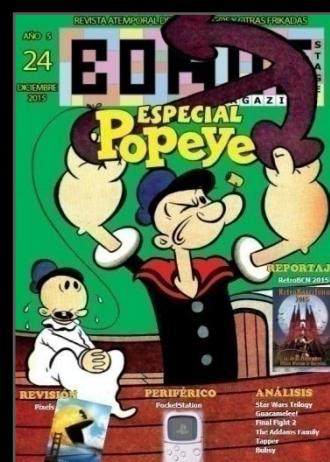
#21 Especial Musculman  
Junio 2015 (61 páginas)



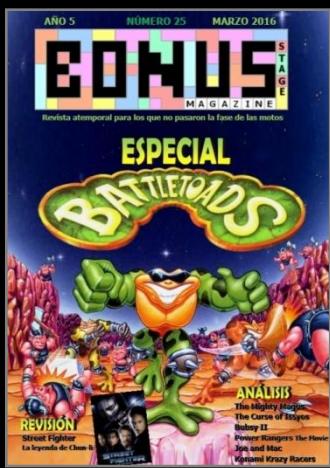
#22 Especial Tiburón (Jaws)  
Agosto 2015 (51 páginas)



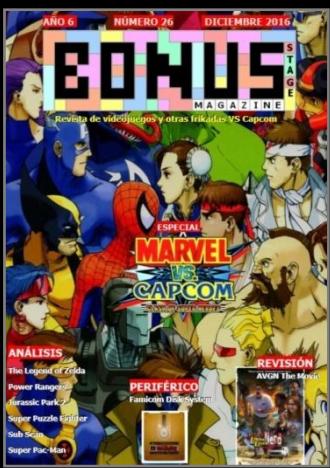
#23 Especial Splatterhouse  
Octubre 2015 (49 páginas)



#24 Especial Popeye  
Diciembre 2015 (58 páginas)



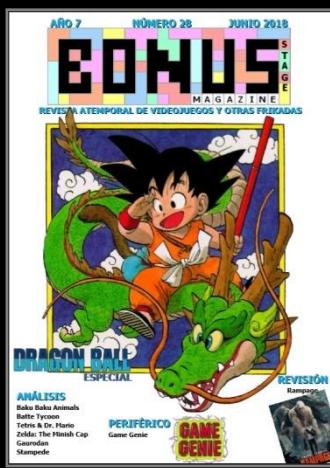
Nº 25 Especial Battletoads  
Marzo 2016 (64 páginas)



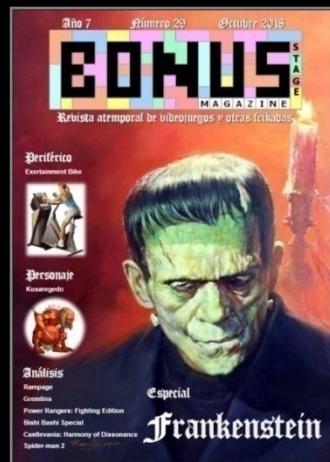
Nº 26 Esp. Marvel VS Capcom  
Diciembre 2016 (55 páginas)



Nº 27 Especial Trolls  
Septiembre 2017 (49 páginas)



Nº 28 Especial Dragon Ball  
Junio 2018 (53 páginas)



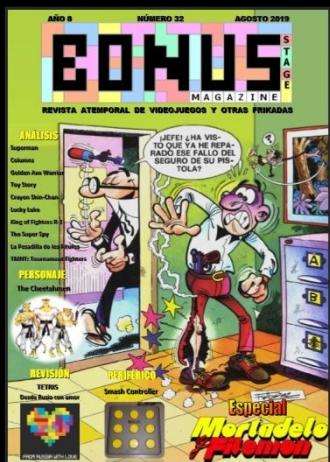
Nº 29 Especial Frankenstein  
Octubre 2018 (81 páginas)



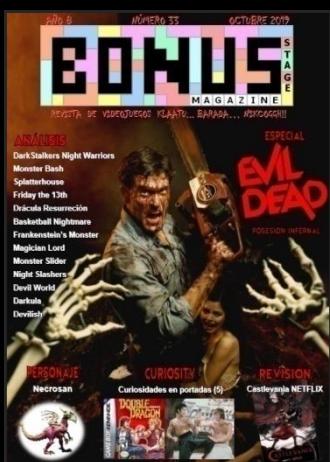
Nº 30 Beavis and Butt-Head  
Marzo 2019 (65 páginas)



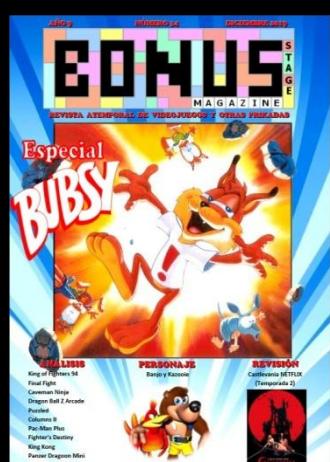
Nº 31 Especial DIE HARD  
Mayo 2019 (69 páginas)



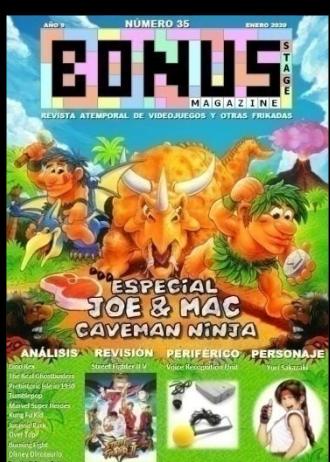
Nº 32 Esp. Mortadelo y Filemón  
Agosto 2019 (83 páginas)



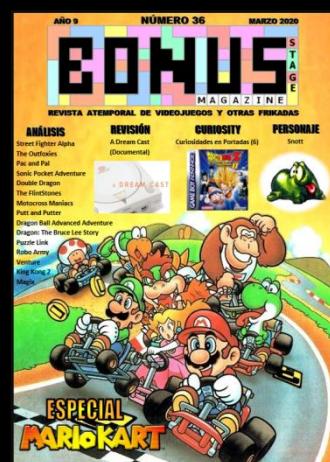
Nº 33 Esp. Evil Dead  
78 páginas – Octubre 2019



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



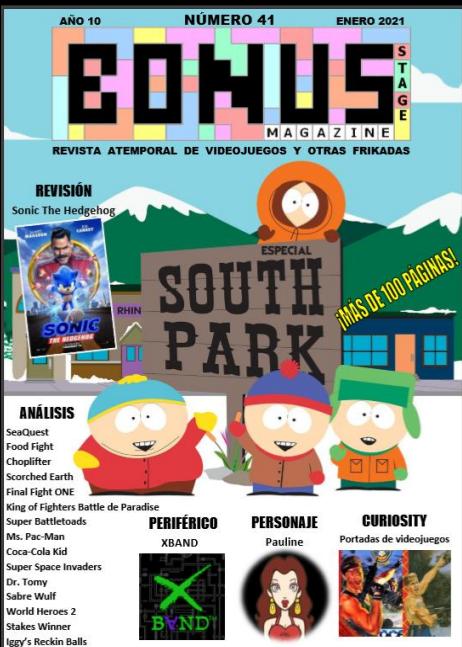
Nº 39 Esp. Prince of Persia

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

104 Páginas

Marzo 2021

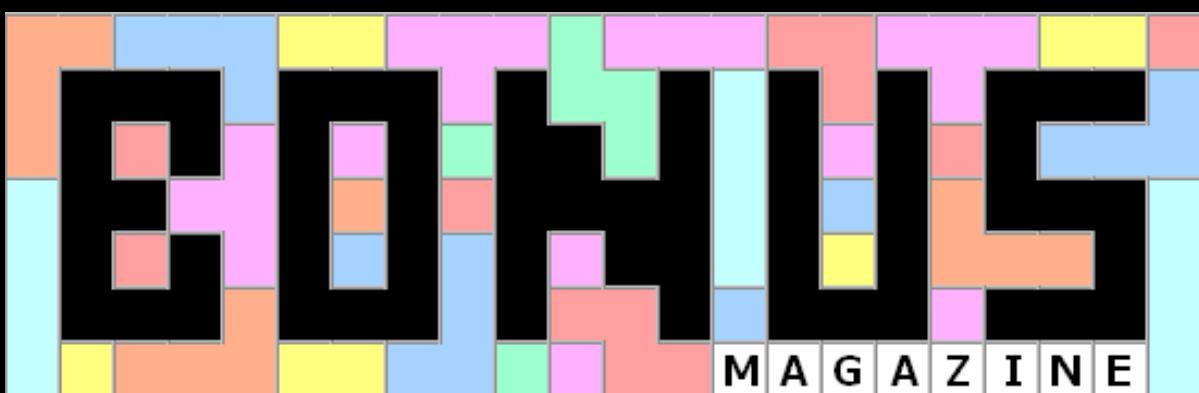


Número 43

## Especial King Kong

111 Páginas

Agosto 2021



# SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS



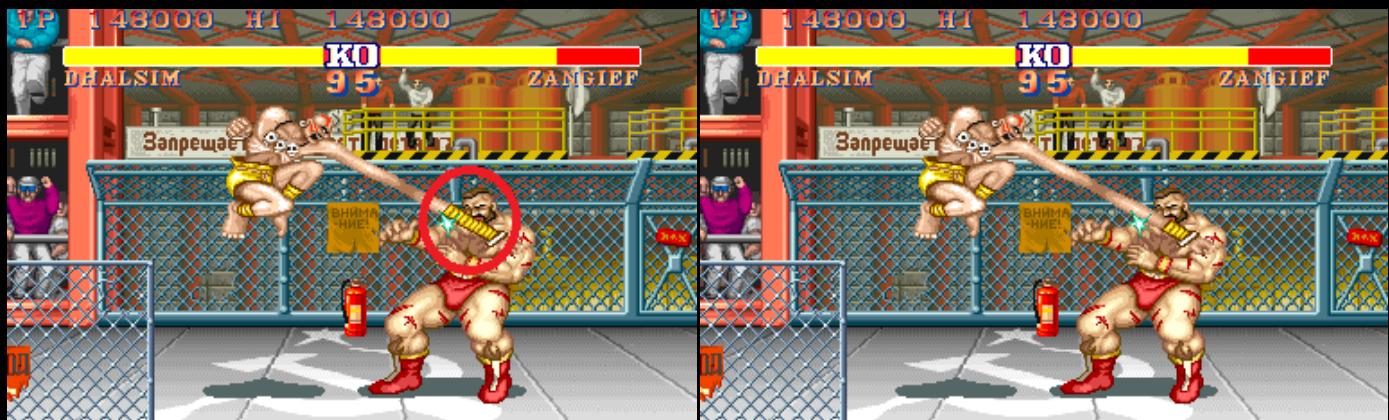
## 1- EL DESCONOCIDO

El desconocido proviene del juego *Batman Returns* de Super Nintendo

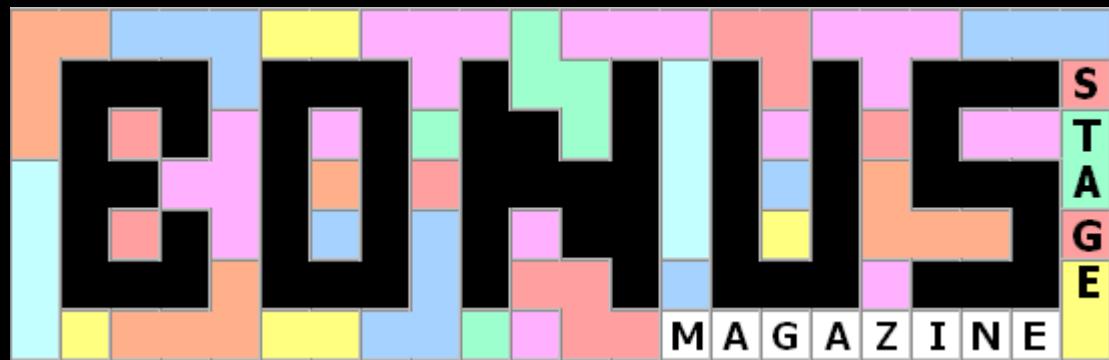


La sombra es Michael Max de *Fatal Fury*

## 3- EL ERROR



El error está en el brazo de Dhalsim



# NÚMERO 44

## Septiembre 2021

