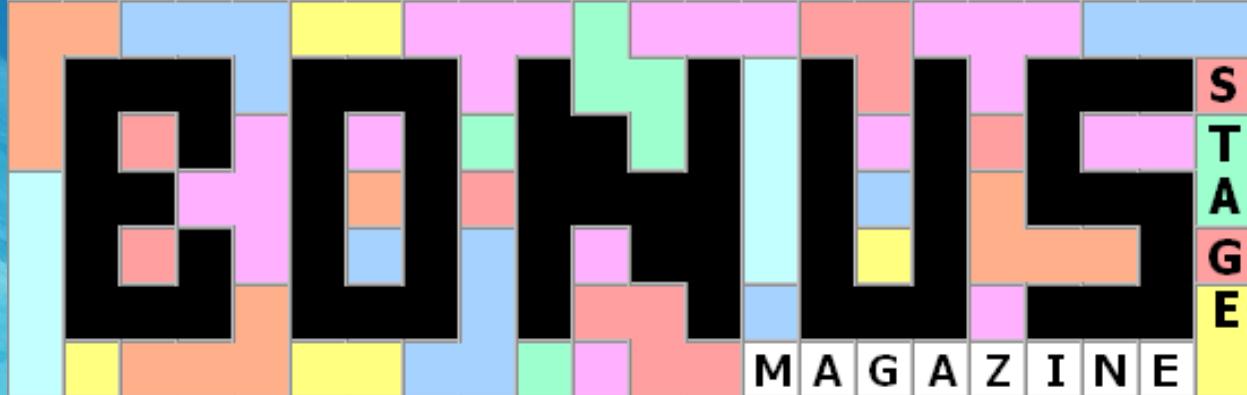


AÑO 9

NÚMERO 35

ENERO 2020



REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS



ESPECIAL JOE & MAC CAVEMAN NINJA

ANÁLISIS

REVISIÓN

PERIFÉRICO

PERSONAJE

Dino Rex

The Real Ghostbusters

Prehistoric Isle in 1930

Tumblepop

Marvel Super Heroes

Kung Fu Kid

Jurassic Park

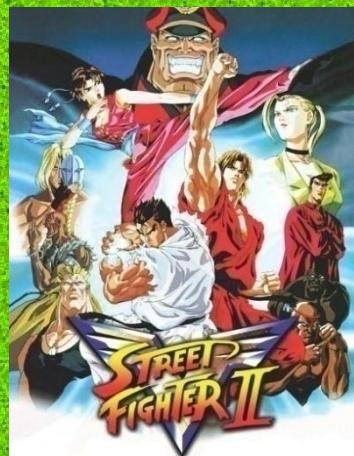
Over Top

Burning Fight

Disney Dinosaurio

Baseball Stars Color

Street Fighter II V



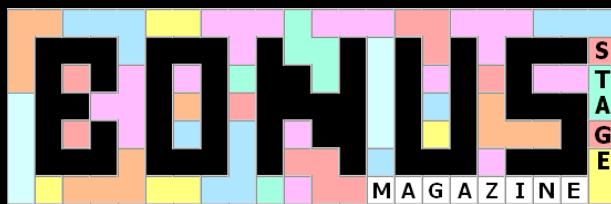
Voice Recognition Unit



Yuri Sakazaki



Número 35 – Enero 2020



ÍNDICE



Editorial por Skullo 03

Análisis

The Real Ghostbusters por Skullo 04

Kung Fu Kid por Skullo 07

Prehistorik Isle in 1930 por Skullo 10

Tumblepop por Skullo 13

Burning Fight por Skullo 16

Dino Rex por Skullo 19

Jurassic Park por Skullo 22

Marvel Super Heroes por Skullo 25

Over Top por Skullo 28

Baseball Stars Color por Skullo 31

Disney Dinosaurio por Skullo 34

Pausatiempos por Skullo 38

Periféricos

Voice Recognition Unit (VRU) por Skullo 39

Revisión

Street Fighter II V por Skullo 41

Personaje

Yuri Sakazaki por Skullo 48

Especial

Caveman Ninja: Joe and Mac por Skullo 52

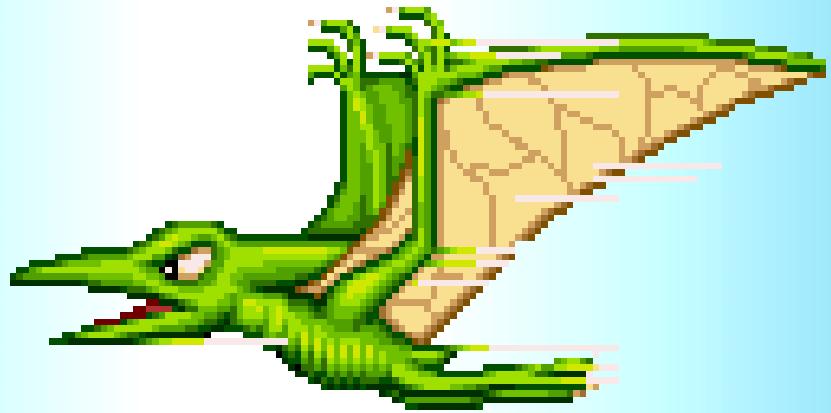
Maquetación: Skullo

EDITORIAL

Empieza el 2020 y tenemos nuevo número de la revista Bonus, esta vez dedicado a los saga Caveman Ninja, protagonizada por los trogloditas Joe y Mac (bueno, y Congo...). Elegí esa saga para el especial por dos motivos: El primero es porque creo que mucha gente conoce el juego original pero no está familiarizada con sus secuelas y el segundo es porque siempre me han gustado los juegos de Joe and Mac.

Para aumentar el sabor prehistórico del especial, decidí que algunos de los once juegos analizados en este número estuviesen relacionados con esa época, de manera que juegos como *Prehistoric Isle in 1930*, *Disney's Dinosaur*, *Dino Rex* y la versión de Mega Drive/Genesis de *Jurassic Park* fueron los elegidos.

De las secciones habituales nos encontramos con la Revisión de la serie Street Fighter II V y artículos sobre el micrófono de Nintendo 64 y la trayectoria de Yuri Sakazaki, que pasó de ser una damisela en apuros a convertirse en una de las luchadoras de *King of Fighters* más queridas. Los Pausatiempos siguen ocupando su página de rigor y bueno... en este número no hay sección de curiosidades, pero intentaré que regrese para el siguiente número.



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

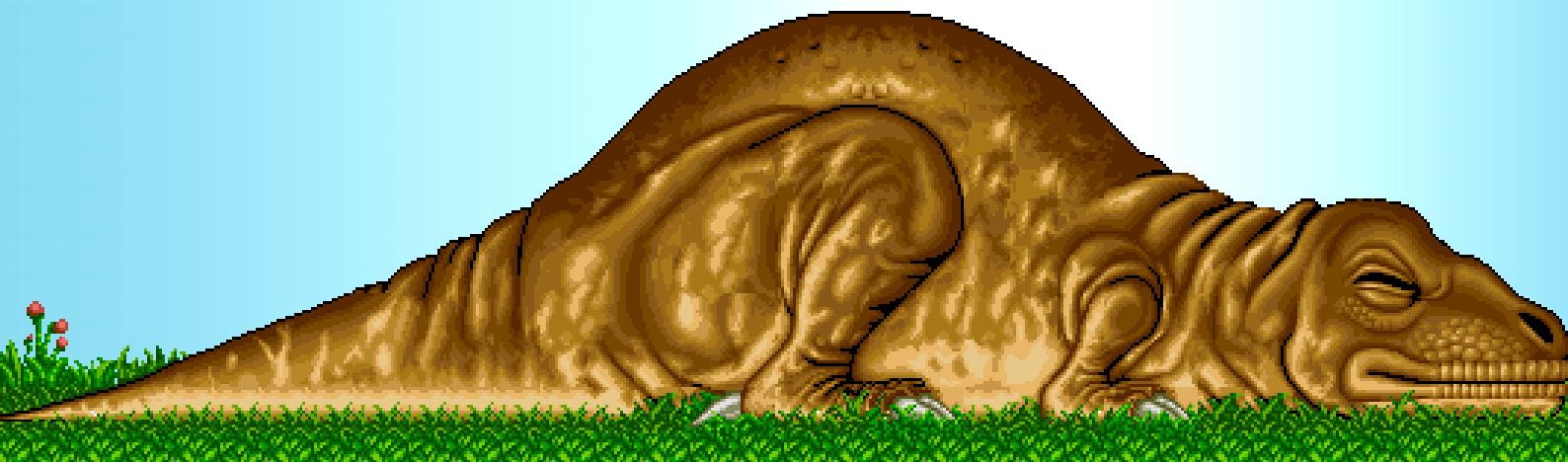
<http://bonusstagemagazine.wordpress.com/>

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

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

Espero que disfrutéis de este número y empecéis el 2020 con buen pie.

Skullo





THE REAL GHOSTBUSTERS

Plataforma: Arcade

Otros nombres: *Meikyuu Hunter G* (Japón)

Jugadores: 1 a 3

Género: Acción, Disparos

Desarrollado por: Data East

Año: 1987

Los Cazafantasmas tuvieron bastantes juegos durante los 80, aunque la mayoría de ellos eran bastante mejorables o incluso confusos. Afortunadamente existía una versión de Arcade que apostaba por una jugabilidad directa, un desarrollo sencillo y nos daba la oportunidad de jugar a dos o tres jugadores a la vez (dependiendo del modelo de la máquina).

Originariamente este juego se llamaba *Meikyuu Hunter G* y no tenía relación con los Cazafantasmas, aunque obviamente estaba basado en ellos, de manera que no sorprende que en occidente el juego se convirtiese en *The Real Ghostbusters* y se añadiesen algunos cambios más.

GRÁFICOS

La introducción está muy bien, vemos el logo en el título, luego el Ecto-1 y finalmente nuestro protagonista (que no parece querer representar a ningún personaje concreto de los Cazafantasmas) rodeado de multitud de enemigos, que irán ganando en variedad durante los primeros niveles, pero que posteriormente se repetirán sin descanso. Al final de cada nivel nos encontraremos a uno o varios jefes finales o a un grupo de enemigos comunes, entre ellos tampoco esperéis encontrar ninguno conocido.

El juego nos muestra la acción desde una perspectiva aérea y aunque en la mayoría de situaciones se interpreta correctamente todo, hay otras donde no puede costar interpretar que es pared, que es suelo y por donde podemos pasar, especialmente en la primera partida. Los niveles van variando de estilo (ciudad, cueva, ruinas...) pero enseguida se repiten, lo cual unido a la repetición de los enemigos comunes (que encima aparecen en gran número) y de los jefes de nivel (ni siquiera el jefe final es diferente), hace que su apartado gráfico desmerezca mucho.

WHO YA GONNA CALL?



**THE REAL
GHOSTBUSTERS™**

DATA EAST



Nuestro Cazafantasmas rodeado de enemigos

Así que gráficamente este juego cumple bien en cuanto a calidad gráfica general, pero peca de repetitivo y de no querer mostrar a los personajes o enemigos que vimos en las películas o la serie de animación (Slimer es la excepción, pero aparece muy brevemente).



Versión japonesa (*Meikyuu Hunter G*)



Tres jugadores contra el jefe del nivel

SONIDO

Inicialmente agradeceremos escuchar el tema principal de los Cazafantasmas, pero en unos minutos nos daremos cuenta que no era necesario incluirlo durante todo el juego, porque se hace muy repetitivo. Afortunadamente hay alguna que otra melodía más en momentos concretos, pero el tema de los Cazafantasmas siempre vuelve en el siguiente nivel. Los sonidos son bastante típicos, nada que destaque.

JUGABILIDAD

Solo usamos dos botones, uno para disparar nuestro cañón de protones y otro para hacer el ataque especial (que es limitado). Empezaremos la partida disparando alegramente nuestro cañón de protones y comprobando que podemos moverlo para arrasar a los fantasmas en grupo, pero conforme vayamos usando descubriremos que se agota su energía y si eso sucede nuestra única arma será una pistola bastante inferior en todos los aspectos.

Para que el cañón de protones no se agote tendremos que ir destruyendo elementos del decorado o eliminando enemigos y absorbiéndolos una vez derrotados, porque es así como aparecen los diferentes ítems (energía para el cañón, potenciación del cañón, barrera protectora para nuestro personaje...) eso sí, cuidado porque también hay ítems que nos perjudicarán. Otra manera de potenciar nuestro disparo es hacer lo más prohibido por los Cazafantasmas ¡cruzar los rayos con otro jugador!



¡Acaba con todos!



Si juntamos los rayos, el disparo será más potente

Mover a nuestro personaje (evitando los pinchos y otras trampas) e ir disparando a las hordas de enemigos es muy satisfactorio y si conseguimos potenciar el cañón de protones el juego se vuelve muy divertido. Eso sí, nuestro personaje muere al primer contacto y al hacerlo perderemos cualquier mejora que tengamos.



DURACIÓN

El juego cuenta con 10 niveles, que nos pueden durar una media hora o quizás un poco más, dependiendo de la prisa que tengamos. Los primeros niveles son bastante asequibles, pero las trampas (sobre todo lo pinchos que salen del suelo) y el alto número de enemigos (algunos, como los tipos azules con guadañas son muy molestos) hacen que los últimos sean muy difíciles.

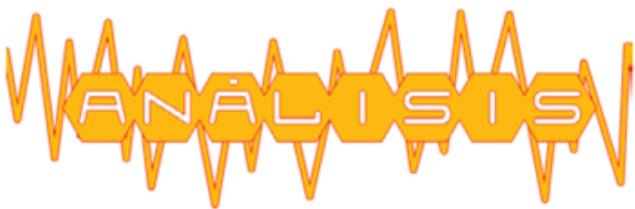
Si queremos completarlo sin continuar, su duración se multiplica notablemente, aunque lo que hace este juego mucho más rejugable es poder hacerlo con amigos.



CONCLUSIÓN

The Real Ghostbusters es un buen juego, es cierto que peca de repetitivo en varios aspectos y que no es excelente en ninguno de ellos, pero aun así sigue siendo divertido para partidas cortas y su jugabilidad es directa y sencilla de aprender.

Skullo



KUNG FU KID

Plataforma: Master System

Otros nombres: *Makai Retsuden G* (Japón)
Sapo Xulé o Mestre do Kung Fu (Brasil)

Jugadores: 1 o 2

Género: Acción

Desarrollado por: Sega

Año: 1987

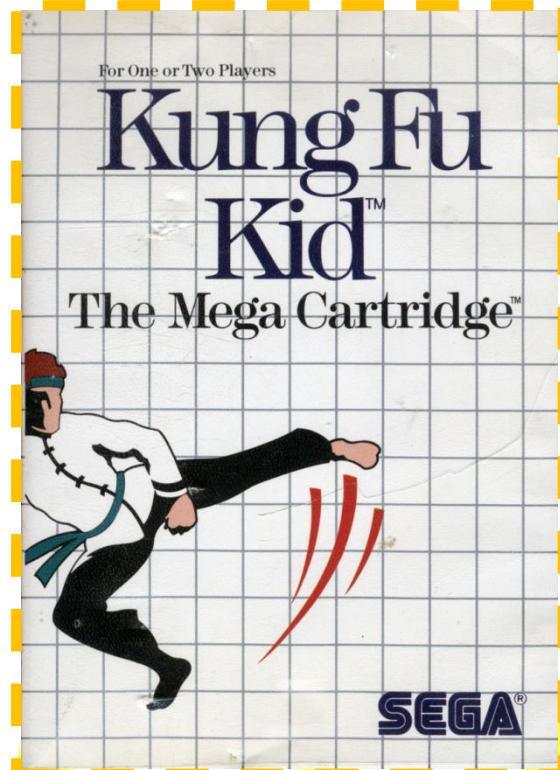
Kung Fu Kid es la secuela de un juego de SG-1000 llamado *Dragon Wang* (que era bastante similar a *Kung Fu Master*) y tal y como suponemos por el título, controlaremos a un niño (Wang) y nuestra misión será superar los niveles a base de patear a todos los enemigos que nos traten de atacar.

El título japonés de este título es *Makai Retsuden*, pero en occidente se tradujo como *Kung Fu Kid* (quizás para no mencionar “Makai” (el infierno) en el título). Al llegar a Brasil este juego sufrió una modificación notable, ya que se sustituyó al protagonista por un personaje de dibujos animados llamado Sapo Xulé y se cambió el título a *Sapo Xulé o Mestre do Kung Fu* (algo que también sucedió con otros juegos de Master System como *Psycho Fox* o *Astro Warrior*).

GRÁFICOS

Gráficamente es un buen juego. Nuestro personaje es bastante grande y algo cabezón (al estilo *Jackie Chan's Action Kung-Fu* de NES) y aunque sus animaciones no sean gran cosa, están bastante bien. Los enemigos comunes son bastante variados, tenemos a tipos cachas, vampiros chinos (esos que van dando saltitos), enemigos con el típico gorro de paja de campesino, unos pequeños robots que disparan, ranas, hombres de piel verde... etcétera.

Los jefes finales también son variados y encajan dentro de la temática de artes marciales + monstruos de este juego, ya que veremos a luchadores de aspecto humano que representan a artistas marciales de diversa índole, una mujer que vuela (entiendo que es un espíritu) e incluso una rana gigante. Algunos jefes resultan bastante intimidantes por su tamaño.



Personajes cabezones y gráficos coloridos

Los escenarios también están muy bien, no es que tengan un nivel de detalle excesivo, pero se nota que pusieron ganas en ellos, ya que hay bastante variedad y algunos de ellos tienen detalles interesantes (como el mosaico de dragón que hay en el enfrentamiento contra el jefe del nivel 5).



SONIDO

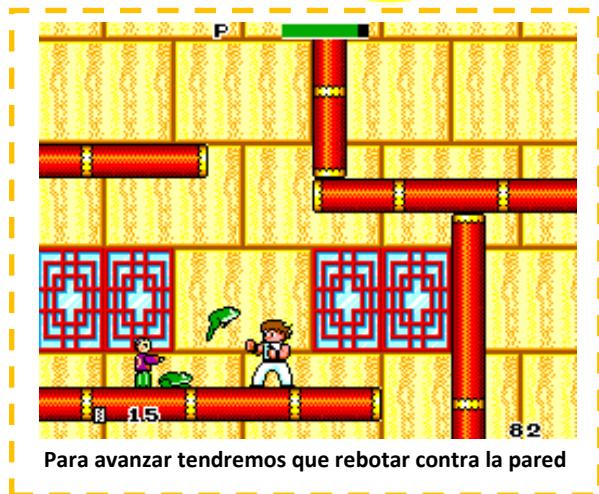
Tenemos músicas rápidas que incitan a la acción y otras más lentas y siniestras que encajan bastante bien con los niveles finales. La música es agradable, pero algunos temas se parecen bastante entre sí y además se repiten, lo cual empaña un poco este apartado.

Los sonidos son muy simples, no hay nada que destacar, ni nada especialmente malo.

JUGABILIDAD

Tenemos un botón para saltar (podemos rebotar contra las paredes presionándolo dos veces) y otro para pegar. Cuando eliminemos algunos enemigos aparecerá un ítem en el aire, si lo tocamos conseguiremos estrellas ninjas (en realidad no se que son, pero voy a llamarles estrellas) que lanzaremos presionando arriba y el botón de pegar.

Los enemigos tienen un patrón muy sencillo (avanzan hacia nosotros y poco más) e incluso pueden chocar entre si y detenerse mutuamente, facilitándonos el juego. Nuestro personaje eliminará a la mayoría de enemigos de un solo golpe, aunque para otros será necesario usar la estrella ninja.



Aunque el planteamiento del juego es divertido, debieron corregir algunos excesos, como que nuestro personaje salte tanto que podemos pasarnos casi todo el juego saltando por encima de los enemigos, que no podrán alcanzarnos de ninguna manera. Al final de cada nivel veremos un jefe, que podemos derrotar con paciencia o picardía y en las últimas fases también tendremos que lidiar con varios jefes seguidos.



Uno de los jefes

En general el juego tiene controles fiables, pero las colisiones para golpear (o incluso para tocar el ítem de las estrellas) son regulares, ya que fallan de vez en cuando. Jugarlo es divertido, pero debieron pulir un poco más la torpeza de los enemigos y corregir el hecho de que podamos saltarnos todo el nivel sin pegar a nadie (salvo al jefe).

DURACIÓN

Es un juego tremadamente corto, y lo podemos completar en menos de media hora.

De primeras veremos que los enemigos son bastante dañinos (los monstruos verdes nos pueden vaciar toda la vida en segundos) y los jefes de nivel solo necesitarán unos pocos golpes para derrotarnos.

Sin embargo, a la práctica no es un juego tan difícil ya que podemos evitar prácticamente a todos los enemigos saltando y la mayoría de los jefes finales se pueden derrotar rápidamente con algunas estrategias fáciles de adivinar, haciendo que algunos de ellos mueran en menos de 1 segundo (como la rana gigante) o no nos puedan golpear si hacemos una rutina concreta.

Solo tenemos unas pocas vidas y no hay continuaciones, así que la duración del juego va a depender de lo hábiles que seamos para saber esquivar a los enemigos dañinos y la paciencia que tengamos contra los enfrentamientos finales. También hay un modo a dos jugadores, pero lamentablemente es por turnos.



Podemos evitar a los enemigos en muchas ocasiones



Peleando contra el jefe final

CONCLUSIÓN

Kung Fu Kid es un juego con buenos gráficos, agradable de jugar, pero con algunos fallos de diseño importantes, sin embargo he de decir que para lo poco que dura, se hace divertido, así que si no sois muy exigentes puede que os entreteenga un rato.

Skullo



PREHISTORIK ISLE IN 1930

Plataforma: Arcade

Otros nombres: *Genshi-Tou 1930's* (Japón)

Jugadores: 1 o 2

Género: Disparos

Desarrollado por: SNK

Año: 1989

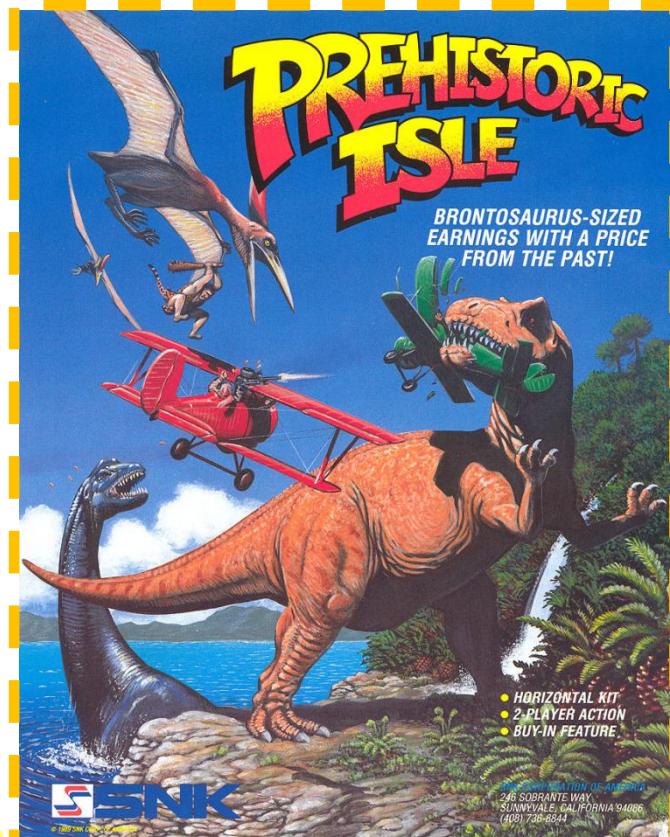
En 1930 dos aviones terminan encontrando una isla donde habitan criaturas prehistóricas y horrendas, que no dudan en defender su territorio de los intrusos. En nuestras manos quedará la misión de sobrevivir a las hordas de enemigos y a los enormes jefes finales en este curioso juego de disparos para uno o dos jugadores.

GRÁFICOS

No están nada mal en líneas generales, el sprite de nuestro avión está muy logrado y tiene una animación muy suave cuando nos movemos hacia arriba o abajo. Los enemigos han tenido una suerte dispar, ya que algunos son incluso graciosos (los trogloditas que se agarran a nuestro avión) mientras que otros son pequeños y extraños, sin personalidad, aunque la mayoría de criaturas que pueblan los niveles están bien hechas (y se repiten bastante).

Los jefes finales son bastante grandes y amenazantes, en su mayoría son los dinosaurios y reptiles prehistóricos más típicos, aunque también hay algunos que son muy originales o curiosos, como el dinosaurio desconocido (que es una masa amorfada de color verde) o el Ammonite (una especie de caracol prehistórico). El jefe final es muy grande y debieron estar muy orgullosos de su aspecto, ya que también lo usaron en la pantalla de título.

Los escenarios intentan aportar variedad dentro de la temática (bosques, cuevas, el fondo del mar) y aunque hay momentos donde los fondos son muy sencillos (se repite una y otra vez el mismo dibujo o incluso el fondo se ve totalmente negro) en términos generales son bastante buenos y tienen detalles curiosos como restos de dinosaurios o barcos hundidos.



Surcando el cielo infestado de criaturas horribles

SONIDO

Las músicas son agradables y nos acompañan durante la incesante acción, los sonidos no sorprenden, pero tampoco molestan. El apartado sonoro es bastante correcto, pero no tiene sorpresas.



2 jugadores contra el Brachiosaurus



Pantalla de título

JUGABILIDAD

Controlamos nuestro avión con el joystick y tenemos dos botones, uno para disparar y otro para mover nuestra arma especial, que obtendremos rompiendo los huevos que aparecen por la pantalla. Nuestro disparo inicial es pequeño y solo va hacia adelante, el arma especial lo potenciará, pero si presionamos el segundo botón veremos que el arma rotará alrededor de nuestro avión (puede destruir enemigos mientras se mueve). Según donde coloquemos el arma especial variará su tipo de disparo de manera que pasaremos a tener las típicas minas que van hacia abajo a disparos que pueden rebotar por el escenario, dependiendo de donde lo coloquemos.

Durante el juego seremos atacados por hordas de enemigos que aparecerán de todos los lados y al mismo tiempo tendremos que evitar elementos del escenario, así que nos puede llevar bastante tiempo dominar el movimiento del arma especial mientras estamos tratando de no morir.

El control es bastante bueno, pero es verdad que el movimiento del arma especial requiere bastante práctica para sacarle todo el partido, ya que es posible que en mitad de la acción fallemos al intentar colocarla en el sitio exacto donde teníamos pensado.



¡Los trogloditas se agarrarán a nuestro avión!



Tendremos que mover el arma especial rápidamente

DURACIÓN

Es un juego que podemos completar en menos de media hora a base de insistir, si tratamos de completarlo sin continuar, podemos tardar mucho más ya que los enemigos aparecen en gran número desde todos los lados y nuestro avión quedará destruido al primer impacto que reciba.

Su temática y su corta duración puede hacer que sea agradable rejugarlo de vez en cuando, pero creo que lo que le puede dar más vida es el modo a dos jugadores.



Nivel bajo el mar



Enfrentando al Stegosaurus

CONCLUSIÓN

Prehistorik Isle in 1930 es un juego de naves que usa la fórmula clásica que hemos visto muchas veces, pero le añade la temática prehistórica y un sistema de armas variables que lo hacen muy entretenido.

Puede que no sea el mejor de su género, pero va pasando de divertido a frenético, lo cual siempre está bien porque mantiene el interés y la incertidumbre.

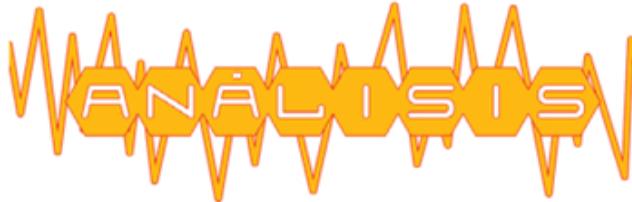
Skullo



A punto de ser comida de Ictiosaurio



Los dos jugadores a punto de ser devorados



TUMBLEPOP



Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 o 2

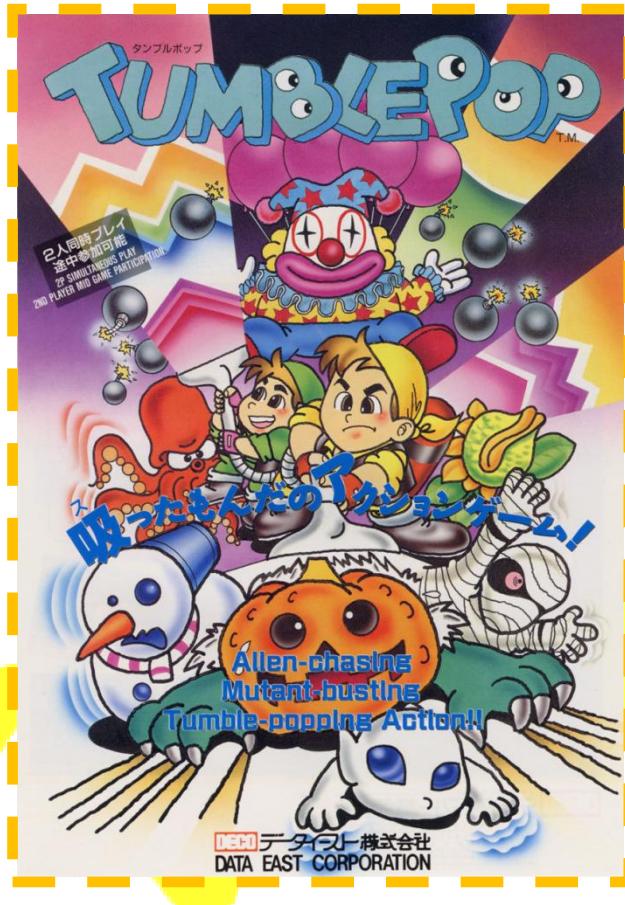
Género: Plataformas

Desarrollado por: Data East

Año: 1991

Dentro del género de plataformas tenemos juegos donde toda la acción sucede en una pantalla fija, de manera que nuestro personaje ha de moverse por el nivel con precisión para tratar de eliminar a los enemigos lo más rápido posible para pasar al siguiente nivel. Quizás los juegos más recordados de este estilo sean *Bubble Bobble* (1986) y *Snow Bros* (1990).

Tumblepop sigue el camino marcado por esos juegos, aunque en esta ocasión los protagonistas son chicos armados con una aspiradora, que podrá absorber uno o varios enemigos y lanzarlos para que estos arrasen con sus compañeros. Este juego tuvo dos secuelas espirituales: *Diet Go Go* y *Joe and Mac Returns* (comentado en el número 18 de esta revista).



GRÁFICOS

El juego es muy colorido y agradable, además al representar diferentes partes del mundo ofrece bastante variedad en cuanto a escenarios y enemigos. Esto significa que si estamos en el nivel del polo sur, los enemigos serán muñecos de nieve y yetis y los escenarios estarán helados y nevados, si estamos en Norteamérica, veremos un fondo con la estatua de la libertad y los enemigos serán calabazas de Halloween (entre otras cosas). Si habéis jugado a otros juegos de Data East seguro que reconocéis a algunos personajes, como los trogloditas de *Joe and Mac*, al protagonista de *Atomic Runner Chelnov* o al mítico *Karnov*.



Dos jugadores en un nivel de Estados Unidos



Contra los trogloditas de *Joe and Mac: Caveman Ninja*

Los jefes finales son bastante grandes y muy variados (un pulpo, un muñeco de nieve, un payaso con globos, un dragón de fuego...) y también están ligados a la temática de sus niveles.

En cuanto a nuestros protagonistas, pues tienen animaciones graciosas y aunque su diseño es bastante genérico y hasta olvidable, no es algo que considere especialmente negativo, además entre nivel y nivel veremos algunas imágenes donde aparecen haciendo el tonto, lo cual les hace ser algo más interesantes.



Jefe final del nivel de Rusia

SONIDO

El tema principal de *Tumblepop* es alegre y muy pegadizo, aunque puede hacerse pesado de escucharlo durante todo el rato. Esto no significa que solo haya una canción en todo el juego, lo que sucede es que existen muchas versiones diferentes del tema principal, cada una de ellas con elementos únicos para que encajen con la temática del nivel que estemos jugando (algo similar a lo que pasaba en *Super Mario Land 2*).

Tengo que admitir que aunque las músicas del juego me gustan, habría preferido que hubiese composiciones totalmente diferentes.

Los sonidos son bastante buenos, el de absorber y lanzar enemigos es bastante gratificante, las voces no están mal pero son tremadamente escasas y el ruido que hacen algunos de los jefes al ser heridos es muy gratificante y de nuevo os resultará familiar porque proviene del juego *Joe and Mac: Caveman Ninja*.

JUGABILIDAD

Nuestro personaje puede saltar con un botón (si presionamos abajo y salto, saltaremos hacia la parte inferior) y otro para usar la aspiradora, para absorber enemigos y lanzarlos rodando contra otros o contra los elementos del escenario que los generan.

Podemos absorber varios enemigos para que así al liberarlos sean mucho más destructivos, pero tened en cuenta que si estamos mucho rato con la aspiradora activada y llena de enemigos esta se sobrecargará y explotará, quitándonos una vida.



La aspiradora del jugador 2 está a punto de explotar



Con la aspiradora potenciada

Al lanzar bolas de enemigos también descubriremos ítems que hay en el escenario que nos potenciarán o harán invencibles durante tiempo limitado. También veremos que aparecen letras en el escenario (a veces relacionadas con la temática del mismo, así que en Rusia aparece la palabra CCCP y en el nivel de la prehistoria CAVEMAN). Estas letras sirven para formar la palabra TUMBLEPOP, lo cual nos llevará a un nivel de bonificación donde podremos conseguir vidas.

Durante la partida tendremos que ser muy cuidadosos (nuestro personaje muere al primer golpe) y también rápidos (si tardamos mucho en superar un nivel aparece un enemigo cuya misión es eliminarnos). Afortunadamente el control es tan sencillo como fiable, además creo que la mecánica de aspirar pocos enemigos o tratar de aspirar muchos arriesgándonos a que la aspiradora explote es muy buena.



Lanzando una bola de enemigos absorbidos



Nivel de bonificación



Ese monstruo volador es muy peligroso

DURACIÓN

Al principio del juego nos dejarán elegir en qué mundo queremos empezar nuestra aventura. Cada uno de ellos tiene su temática diferente y suele añadir algún elemento (plataformas móviles, cintas transportadoras, pinchos...) que reaparecerá en los niveles más difíciles de los últimos mundos.

El juego cuenta con 10 mundos, cada uno de ellos formado por 9 fases y 1 jefe, excepto el último que es un boss rush contra los jefes ya derrotados y una batalla contra el jefe final. Pese a esto no llegaremos a ver los 100 niveles en una partida debido a que los primeros mundos no los jugaremos enteros.

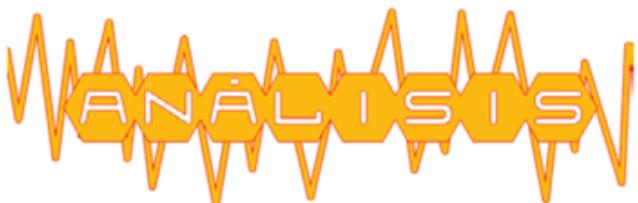


Los últimos niveles serán en el espacio

Una vez dominado, podemos completar *Tumblepop* en menos de 1 hora, y aunque creo que es uno de esos juegos a los que apetece volver a jugar, especialmente si estamos acompañados por otro jugador.

CONCLUSIÓN

Tumblepop es divertido, visualmente agradable y también posee un alto grado de adicción, lo cual lo vuelve muy recomendable para todo aquel que disfrute de juegos de plataformas de pantalla fija.



BURNING FIGHT

Plataforma: Neo Geo y Neo Geo CD

Jugadores: 1 o 2

Género: Beat'em up

Desarrollado por: SNK

Año: 1991 (Neo Geo) 1994-1996 (Neo Geo CD)

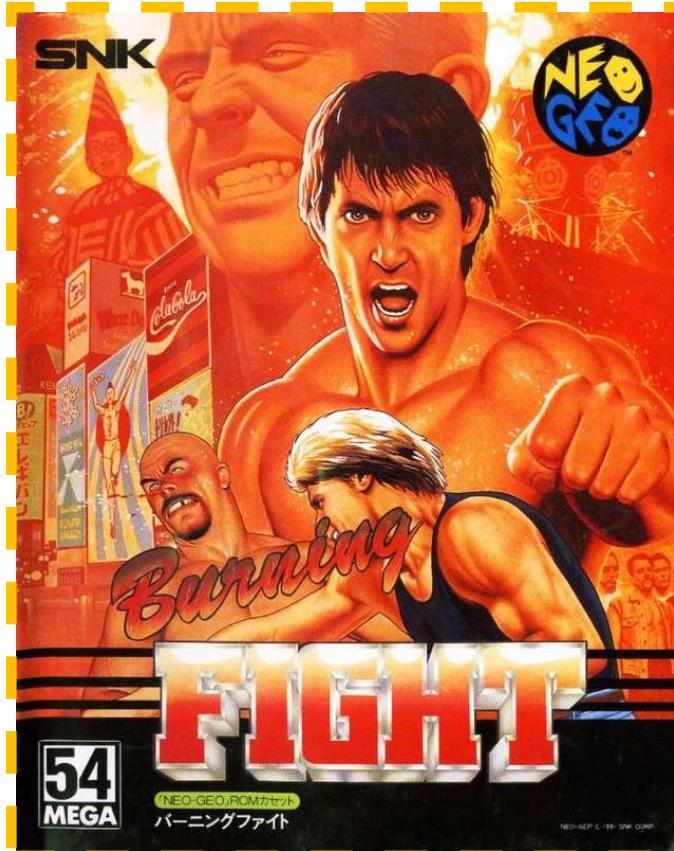
Final Fight (1989) volvió a poner de moda los beat'em up en los salones recreativos, de manera que SNK no dudó en hacer su propia versión del juego para atraer al público que ya había completado el juego de Capcom una infinidad de veces. El resultado fue *Burning Fight*, que tras aparecer en arcades en 1990 llegó a Neo Geo en los primeros años de la consola y a Neo Geo CD unos años más tarde.

En esta ocasión, los encargados de acabar con la delincuencia de la ciudad son Duke, Ryu y Billy, los cuales tendrán que eliminar hordas de enemigos hasta llegar al enemigo final, un mafioso italiano que supongo que es el responsable de controlar a los delincuentes locales. Digo supongo, porque el juego no explica nada de su historia, así que toca usar la imaginación para justificar lo que veremos en *Burning Fight*.

GRÁFICOS

Los escenarios son los típicos que se esperan de un juego de este estilo, así que recorreremos diversos barrios marginales y zonas industriales. Afortunadamente también se incluyen fases más originales como el centro comercial o el yate. Los escenarios están muy bien hechos, además cuentan con bastantes elementos destruibles (cabinas, publicidad, bicicletas...) y eso siempre es motivo de satisfacción.

Los protagonistas son los típicos de este juego, y remarco lo de típico, porque Duke es clavado a Cody de *Final Fight* (y a su hermano Axel de *Streets of Rage*), Ryu es idéntico a Guy en prácticamente todos los sentidos y Billy es el único que aporta algo de variedad, al no parecerse físicamente a Haggar (aunque si que corresponde al personaje grande y fuerte).



Ryu y Duke contra los motoristas

Los enemigos también son lo que esperamos del juego, punkis saltarines molestos, tipos gordos que arrasan con todo, personajes cachas de lucha libre con movimientos de carga y un montón de tipos genéricos que están para hacer bulto y complicarnos la vida. Inicialmente se agradece la variedad, pero tras jugar un poco vemos que (al igual que sucede en juegos similares) los enemigos se repiten constantemente. Los jefes son algo más originales, nos encontramos con un Yakuza, un luchador de lucha libre, un samurái, una mujer con un kimono y el elegante jefe final, lamentablemente los jefes también se repiten (o reutilizan con otro color).

Se nota bastante que el juego fue de principios de los 90, ya que gráficamente no sorprende, sus animaciones son poco más que correctas y tampoco es especialmente original en cuanto a personajes y enemigos. Así que salvo algunos escenarios, no hay demasiadas sorpresas.



Duke haciéndole un Shoryuken al jefe final



Billy rodeado de enemigos

SONIDO

Los sonidos son muy variados, algunos de ellos (como el cristal roto) están muy bien, y los golpes son bastante satisfactorios, quizás lo que peor sensación deja son algunas voces, que suenan bastante mal.

La música es bastante variada, aunque siempre mantiene el ritmo de la acción a buen nivel, me gusta bastante e incluso me recuerda a algunas composiciones de otros juegos de SNK ligeramente. No es especialmente pegadiza, pero está bien.

JUGABILIDAD

Disponemos de tres personajes y podremos elegir uno cada vez que perdamos todas las vidas. Ryu es rápido y no demasiado fuerte, Billy es lento y muy fuerte y Duke es el personaje equilibrado en ambos apartados. Todos los personajes cuentan con un botón de patada, otro de puñetazo y otro de salto, si presionamos puñetazo y salto a la vez, haremos el típico ataque especial que arrasa a los enemigos cercanos y nos quita algo de vida.

A la hora de jugar veremos algunas cosas buenas, como que nuestros personajes son bastante rápidos sacudiendo a los delincuentes (incluso Billy) y que las armas son bastante abundantes y variadas (navajas, dinamita, botellas e incluso armas de fuego, que nos darán una ventaja notable sobre los enemigos). Lamentablemente, también hay algunas cosas que no me han terminado de gustar, como el hecho de que la patada voladora no sea tan fiable como parece y nos deje vendidos si no hemos calculado bien el tiempo del golpe.



Peleando en el centro comercial

Recorriendo los niveles a puñetazo limpio veremos algunas cosas llamativas, como tener que destrozar un vehículo para forzar al jefe a pelear, vernos esquivando los disparos de un helicóptero o que en algunos niveles nos podamos meter en negocios y arrasarlos para ganar dinero y energía (¿nuestros protagonistas también son delincuentes?).

En general el control está bien y no nos defraudará, sin embargo tampoco es perfecto, ya que en algunos momentos sentiremos que algo no ha ido bien (como cuando hacemos la patada en salto y no golpeamos al rival). No es nada increíblemente grave, pero es evidente que se podría haber mejorado.



Destrozando una camioneta a puñetazos



Los dos héroes arrasando una tienda

DURACIÓN

Es un beat'em up bastante clásico y eso también se aplica en este apartado, ya que podemos completar el juego en menos de una hora (y si jugamos a dobles, el tiempo puede reducirse). No obstante hay que aclarar que la dificultad es bastante alta, ya que los enemigos nos superarán en número holgadamente y algunos de ellos son muy molestos y dañinos, especialmente los jefes.

Tras haberlo completado, solo quedar volver a jugar con otro personaje o buscar un compañero de batalla que haga que valga la pena volver a este juego, porque en solitario pierde mucho encanto.



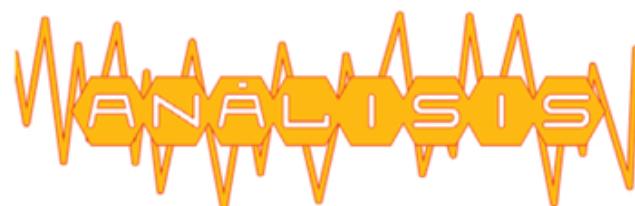
Podemos usar armas de fuego contra los enemigos

CONCLUSIÓN

Burning Fight recuerda bastante a *Final Fight* en muchos aspectos y quizás eso le hace más mal que bien, ya que si comparas ambos juegos, el de Capcom se hace más disfrutable. Eso no significa que este sea un mal juego, ya que es divertido y añade algunas cosas interesantes (como las armas de fuego).

Si a eso le añadimos que Neo Geo tiene beat'em ups mucho más llamativos y mejores que este, *Burning Fight* queda en una posición bastante incómoda y se vuelve difícil de recomendar. Aún así, creo que vale la pena probarlo si podéis jugar con alguien o si sois fans acérrimos de los beat'em ups con temática callejera.

Skullo



DINO REX



Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 o 2

Género: Lucha

Desarrollado por: Taito

Año: 1992

En algún lugar de Sudamérica, un explorador encontró unas antiguas estatuas de arcilla donde aparecía un hombre subido a un dinosaurio, lo cual explicaría que contra toda evidencia científica, los primeros humanos y los dinosaurios convivieron durante un mismo periodo prehistórico.

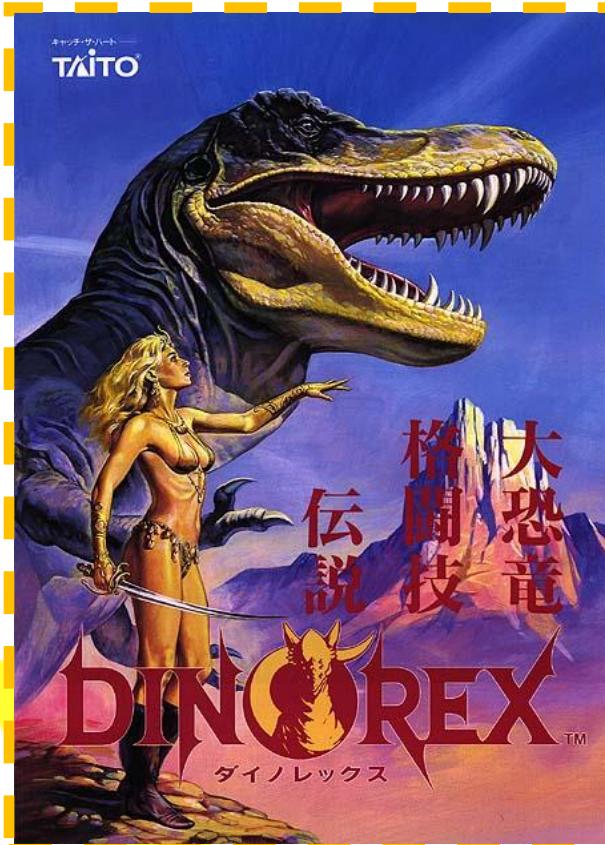
Esa es la historia de *Dino Rex*, un juego de lucha que apareció en 1992, donde controlamos a enormes dinosaurios entrenados por guerreros prehistóricos de diferentes tribus, en lo que parece ser un torneo de lucha para demostrar quién es el mejor y consigue los favores de la Reina amazona.

GRÁFICOS

La introducción y final del juego están bastante bien, nos muestran ilustraciones detalladas y algunas animaciones interesantes. Los sprites de los hombres prehistóricos así como sus animaciones (dándole órdenes a los dinosaurios a base de latigazos) también se ven bien y encima cuentan con algunas animaciones graciosas (el que pierda es devorado por los Pterodáctilos). Los escenarios son poco variados, pero para la temática que tiene el juego, no están nada mal y además de poseer algunos detalles interesantes, son destruibles e incluso podemos salirnos del escenario y llegar a otra zona para continuar el combate. En los niveles de bonus veremos a los dinosaurios en entornos actuales, aportando la necesaria variedad visual.

Sin embargo nada de esto ayuda que visualmente *Dino Rex* sea un buen juego y esto se debe a que los luchadores, los enormes dinosaurios, se ven terriblemente mal. En lugar de estar hechos por sprites dibujados, como el resto del juego, parecen haber sido creados con Claymation (ya sabéis, como *ClayFighter*, usando figuras de arcilla y luego fotografiándolas para crear las animaciones) lo cual les da un aspecto totalmente distinto al resto del juego.

Además, las animaciones son bastante bruscas y los diseños de los dinosaurios (así como la elección de sus colores) son mejorables (mirad al pobre Tiranosaurio, tiene obesidad mórbida y es de color lila). Las estrellas del juego, los dinosaurios, son sin duda los peores parados en cuanto al apartado visual del juego.



Los dinosaurios tienen un aspecto muy mejorable

SONIDO

El ruido que hacen los dinosaurios al cargar su ataque especial y algunos rugidos concretos de los mismos pueden ser molestos, pero el resto de golpes, mordiscos y crujidos están bastante bien y transmiten perfectamente la brutalidad del combate. La música es muy interesante, intenta imitar a lo que serían músicas prehistóricas (con tambores y demás) y el resultado es bastante bueno.



Un enorme dinosaurio hace de límite en este escenario

JUGABILIDAD

Y llegamos al peor apartado del juego, la jugabilidad.

Cada dinosaurio tiene dos tipos de ataque (lo que supondría el botón de puñetazo y patada en un juego de lucha normal, pero en este suelen variar entre patadas, mordiscos y coletazos). Conectar los ataques con el rival es algo bastante difícil, porque las detecciones de colisiones parecen un tanto arbitrarias, además, debido a la enorme torpeza y lentitud de los dinosaurios se hace bastante difícil planear los movimientos y jugar haciendo lo que uno desea hacer. Si a esto le sumamos que los saltos son extraños (hay que presionar abajo y luego arriba para hacerlos) y que en caso que los dinosaurios intercambien lugar (uno pase por encima del otro) no se nos permitirá continuar luchando hasta que vuelvan a su posición inicial, ya os podéis hacer a la idea de los problemas jugables de *Dino Rex*.

Cada luchador posee 3 barras de ataque especial, que se pueden llenar presionando arriba en el control, si presionamos los dos botones a la vez, nuestro dinosaurio hará un súper ataque contra su rival, arrollando todo lo que haya por el medio. Si tenemos más barras de ataque especial podemos enlazarlas tras haber hecho el primero, lo cual da como resultado una impresionante escena en la cual un dinosaurio arrasa al otro, lo echa del escenario y lo vuelve a derribar de nuevo, sin duda esos momentos son lo más llamativo y gratificante del juego.

Al destruir los escenarios podemos encontrar restos de los mismos que nos darán alguna ventaja en combate, por ejemplo, si hay huesos por el suelo, podemos agarrar uno y usarlo como arma para golpear al otro dinosaurio. En algunas ocasiones veremos que aparece un huevo de Pterodáctilo, que algunos dinosaurios podrán comerse y cuyo efecto variará según el color del huevo. También hay algunas mecánicas más para sacar ventaja del combate, como atacar a los rivales cuando estén en el suelo

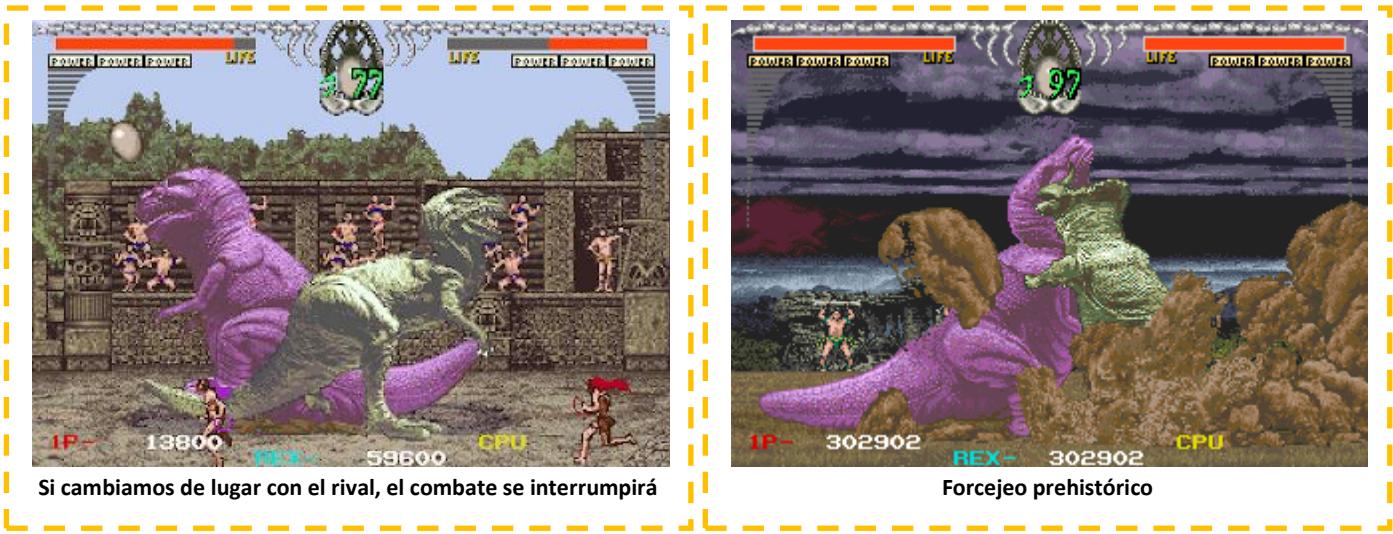
En resumen, sus controles son muy simples, pero poco fiables, su jugabilidad es bastante mala y los combates se cortan cuando un personaje cambia de lado con el contrario, rompiendo así con el ritmo del mismo.



Los súper ataques son lo más impactante del juego



La jugabilidad es extraña y los controles poco fiables



DURACIÓN

El juego cuenta con 6 dinosaurios, cada uno con sus propias reglas (algunos no pueden usar elementos del escenario, como los huevos...) y con ataques especiales que se ejecutan de diferentes maneras (algunos se hacen girando el joystick y dándole un botón, otros son de mantener una dirección y luego la contraria junto con el botón de ataque...). En la parte final del juego se nos permitirá controlar al humano que controla a nuestro dinosaurio.

Así que nos encontramos con una plantilla corta, unos controles extraños y que algunos dinosaurios tengan más limitaciones que otros. A eso hay que sumarle que la dificultad del juego es inicialmente alta, aunque en parte es por su extraña jugabilidad, de manera que puede que antes de empezar a disfrutar de este juego ya os hayáis cansado de él. La única cosa que considero que puede redimir mínimamente a *Dino Rex* en este apartado, son las partidas a dos jugadores machacando botones y riéndose del impacto visual de los ataques especiales.

CONCLUSIÓN

Dino Rex es un juego de lucha cuya única virtud es ver dinosaurios peleando, pero como visualmente tampoco es muy agradable (por culpa de los dinosaurios) incluso en eso se queda corto y a años luz de cosas como *Primal Rage*.

No creo que los veteranos en juegos de lucha vean nada interesante en este juego debido a su lisiada jugabilidad, pero puede que los amantes de los dinosaurios si lleguen a disfrutar de uno o dos combates con algún amigo o arrasando la ciudad en los niveles de bonus.

Skullo





JURASSIC PARK

Plataforma: Mega Drive

Jugadores: 1

Género: Plataformas, Acción

Desarrollado por: BlueSky Software

Año: 1993

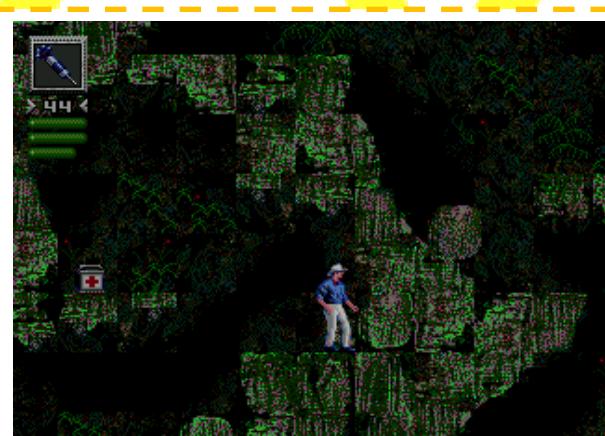
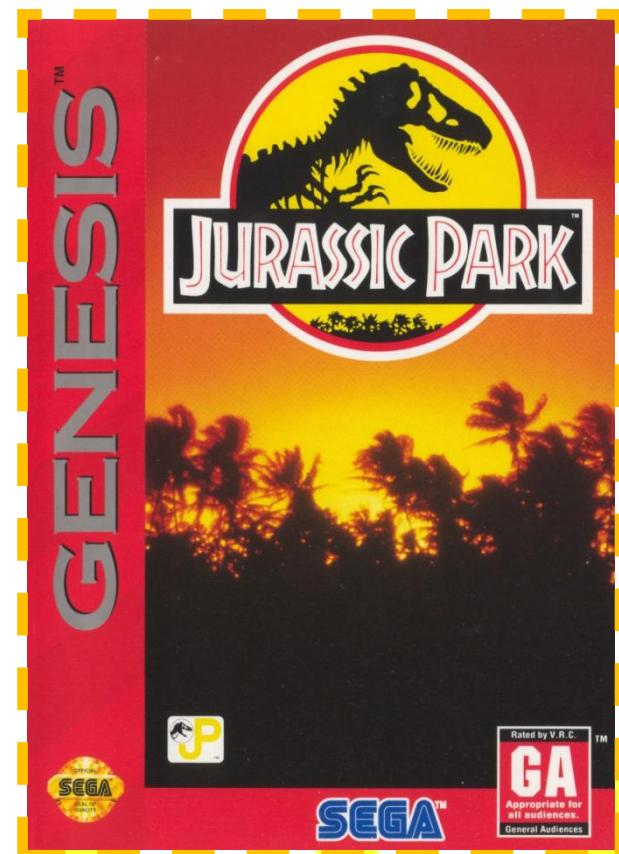
Tras el éxito de *Jurassic Park* en los cines de todo el mundo, no tardaron en aparecer productos de la película, entre los cuales se encuentran los videojuegos.

En revistas anteriores ya analicé la versión de Super Nintendo (número 05) y Master System (número 15), así que ahora le toca a la versión lanzada para Mega Drive/Genesis, donde nos encontramos un juego de plataformas y acción en el cual podemos controlar a dos protagonistas totalmente diferentes en aspecto y control: El doctor Alan Grant (que intenta huir de la isla) y un velociraptor (que quiere comerse a Alan Grant).

GRÁFICOS

El estilo de los niveles es bastante oscuro, lo cual nos ayuda a entrar en situación y conforme vamos avanzando en el juego descubriremos que hay más variedad de la que esperamos. Lamentablemente algunos niveles son un tanto rebuscados y no sabremos ni donde tenemos que ir hasta que hayamos probado las alternativas (y muerto un par de veces), y no me refiero a que un nivel se pueda completar de varias maneras distintas, me refiero a que en muchas ocasiones veremos varios caminos y solo uno de ellos será practicable, o que en algunas situaciones, directamente no veremos por donde hay que ir. Esto no afecta a todos los niveles, pero es bastante tedioso cuando sucede.

Los sprites del juego están muy bien, Grant y el resto de humanos se ven bastante bien, pero es innegable que los dinosaurios llaman mucho más la atención, tanto los que son enemigos (Raptors, Dilophosaurus) como los que están más cerca de ser plataformas (Triceratops, Brachiosaurus). Se tomaron la molestia de hacer las animaciones usando captura de movimiento y eso se nota en muchas de las animaciones de Grant, sin embargo hay otras tantas animaciones donde el personaje se mueve de manera muy brusca (subiendo escaleras, resbalando por los precipicios...) lo cual afea bastante el resultado final.

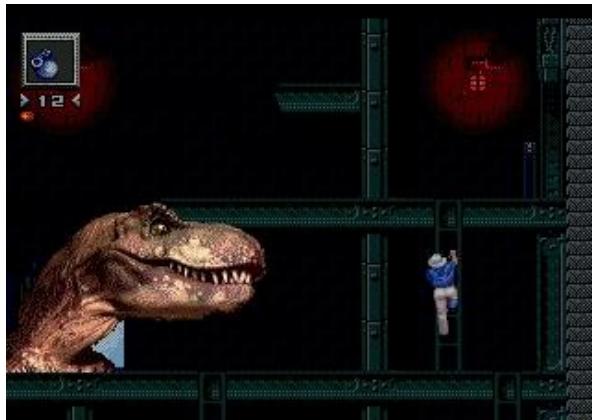


Escenarios oscuros y algo confusos

El juego cuenta con ilustraciones bastante buenas para las introducciones (la de Grant es genial) y los finales. Tampoco se puede obviar el Tiranosaurio de la introducción de "SEGA" que creo que a todos nos encantó la primera vez que vimos el juego (es cierto que luego se reutiliza ese mismo sprite varias veces en el juego y eso lo desluce bastante, pero no hay que negar que es una genialidad lo de incluirlo en el logo).



El Tiranosaurio con el coche de Alan Grant



Se reutiliza bastante al Rex de la introducción

SONIDO

Los efectos de sonido del juego están bastante bien, (y no lo digo solo por el Rex de la introducción) los enemigos y las armas suenan como podríamos esperar y en general, cumple con lo esperado.

Las músicas por otro lado, empiezan bastante bien, aportan cierto toque de misterio, pero conforme vamos avanzando nos damos cuenta de lo monótonas que son casi todas, (excepto la del último nivel). Esto hace que la banda sonora pase de ser intrigante a sonar repetitiva e incluso aburrida.

JUGABILIDAD

Tenemos dos personajes con los que jugar: Alan Grant y el Raptor.

Grant puede saltar y disparar armas (tenemos varias, como granadas, dardos tranquilizantes, pistola eléctrica...). Controlando a Alan Grant sentimos que el juego fue desarrollado con él en mente, ya que los niveles tienen algo más de sentido y se tarda más en completarlos. Lamentablemente el control de los saltos es tremadamente mejorable y requerirá bastante paciencia hacerse a él, a eso habrá que sumarle que algunos de los niveles son muy confusos y eso nos puede llevar a sufrir muertes tontísimas, además, una de las constantes de este juego son los saltos a ciegas, esperando caer en algún sitio con suelo (podemos jugar algo con la cámara, pero no siempre nos salvará de esta situación).



Alan Grant pasando un mal rato en el río



El Raptor iniciando su aventura

Con el Raptor podemos saltar y atacar (al saltar, atacará automáticamente). A la hora de jugar, veremos algunos de los niveles de Grant, pero jugablemente se siente como si el raptor no hubiese sido testeado demasiado, ya que hace unos saltos increíblemente altos y largos que hacen que algunos niveles se vuelvan un chiste (aunque otros se atragantarán más). Lamentablemente, el control de los saltos en el raptor me ha parecido incluso peor que el de Alan Grant y por supuesto, los saltos a ciegas son una constante controlando al raptor.

Así que, jugablemente nos encontramos un juego de plataformas y acción con Grant, y uno de saltos locos con el raptor. El hecho de que los dos personajes sean tan diferentes es un enorme punto a favor, nos hace disfrutar los mismos niveles con dos perspectivas opuestas. Sin embargo, también nos encontramos con ralentizaciones, niveles de diseño confuso y control mejorable, que convierten a este juego en una prueba de paciencia.



Jugar con el Raptor es tan divertido como impreciso



Empujando cajas para poder avanzar

DURACIÓN

En total tenemos 7 niveles con Grant y 5 con el raptor, además contamos con la ayuda de Passwords para retomar la partida cuando se nos antoje. El juego en sí no es demasiado largo pero sus saltos a ciegas y la confusión que pueden provocar algunos niveles, harán que las primeras partidas sean bastante más duras de lo que deberían ser, ya que cada vez que morimos, hemos de volver a hacer el nivel entero. Una vez familiarizados con los niveles, podremos completarlo en poco más de media hora.

Si tenemos en cuenta los dos personajes, la cantidad de niveles y la dificultad, creo que en este apartado cumple bastante bien.

CONCLUSIÓN

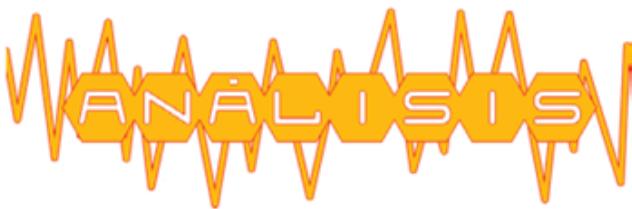
He de reconocer que siento cierto favoritismo por los juegos de *Jurassic Park*, su temática hace que me gusten más de lo que me gustarían si tratasen de otra cosa y eso hace que no me importen tanto sus fallos, pese a ser consciente de que están ahí y sufrirlos durante la partida.

Es por eso que creo que este juego puede pasar de bueno a olvidable dependiendo de si el jugador es fan o no de la saga o los dinosaurios, ya que tiene algunas pegas importantes y pertenece a un género que cuenta con muchos juegos mejores en la consola de 16 bits de SEGA.



Grant perdido en el enorme bosque

Skullo



MARVEL SUPER HEROES

Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 o 2

Género: Lucha

Desarrollado por: Capcom

Año: 1995

Tras el exitoso *Street Fighter II*, Capcom decidió lanzar unos cuantos juegos de lucha con personajes de Marvel Comics, creando *X-Men: Children of the Atom* y *Marvel Super Heroes*. Estos dos juegos son el inicio de lo que luego sería la saga *Marvel Vs Capcom* (a la cual ya dediqué un especial en el número 26) ya que muchas de las mecánicas jugables (así como los sprites de la mayoría de los personajes) provienen de aquí.

En esta ocasión comentaré *Marvel Super Heroes*, un juego donde Spider-man, Wolverine, Hulk, Iron Man y otros personajes se pelean por conseguir las Gemas del Infinito, que se pueden usar durante la partida, otorgando ciertas ventajas durante tiempo limitado a quien las posea.

GRÁFICOS

Los sprites de los personajes son geniales, tienen animaciones muy buenas y sus ataques se ven increíbles, curiosamente el que peor aspecto tiene es Thanos, el enemigo final.

Cada personaje tiene su propio escenario y aunque algunos son más simples, en su mayoría son bastante complejos y están formados por muchos elementos animados o incluso sufren modificaciones durante el combate cambiando así el escenario donde peleamos (el de Wolverine es un puente que al romperse cae en un río convirtiéndose en una balsa improvisada donde se continua el combate). También hay que agradecer detalles como que cuando Hulk arranca un trozo del suelo para atacar al rival, este varía dependiendo del escenario donde nos encontramos.

Las ilustraciones de los personajes también están muy bien, algunas de ellas tienen un estilo algo más cercano a lo visto en los cómics que los sprites de los personajes.



Personajes enormes, reconocibles y bien animados

SONIDO

Las voces de los personajes quedan bien y hay bastante variedad y número de ellas (aunque algunos personajes hablan más que otros). Los sonidos de los ataques y especiales son ruidosos y gratificantes en su mayoría.

Las melodías son muy variadas y muchas de ellas os resultarán familiares, porque las continuaron usando durante muchos años en los siguientes juegos de la saga, algunas como la del Capitán América me parecen geniales. Las otras melodías que complementan el juego (selección de personaje, victoria...) están bastante bien.



Spider-man poniendo a prueba su escudo de telaraña



Shuma-Gorath lanzando sus ojos al Capitán América

JUGABILIDAD

Cada personaje tiene tres botones de puñetazo y de patada, los ataques especiales se hacen al estilo *Street Fighter II*, y la mayoría de súper ataques se hacen con el movimiento abajo-adelante y dos puñetazos o patadas. Existen otras mecánicas como el súper salto, desplazarse por el suelo tras caer o librarse de los agarres y por supuesto todos los personajes pueden hacer combos con relativa facilidad.

Durante el combate podremos conseguir (y perder) gemas del infinito (iremos acumulándolas conforme ganemos rivales) que se utilizan haciendo el movimiento abajo-atrás y dos botones de puñetazo. En caso de tener varias gemas se activará la que esté marcada en grande (al filo de nuestro lado de la pantalla) pero podemos cambiar el orden con el botón START. Cada gema tiene efectos diferentes que durarán durante unos segundos, así que algunas harán a nuestro personaje mucho más rápido, otras provocarán efectos raros (como lanzar bolas eléctricas) otras nos permitirán recuperar vida o ganar más resistencia a los golpes, etcétera. Una vez se ha acabado el tiempo, la gema desaparecerá hasta el siguiente combate. Es innegable que las gemas le dan más profundidad a la partida, pero como es bastante fácil perderlas al recibir un golpe fuerte del rival, también nos pueden tentar a gastarlas a lo loco para evitar que el rival las consiga y nos saque ventaja, en cualquiera de los casos, son un elemento importante que tendremos que dominar para tratar de sobrevivir en el juego.

Pese a todos los elementos descritos anteriormente, *Marvel Super Heroes* es un juego bastante accesible, la mayoría de sus personajes se controlan con facilidad y a las gemas nos acostumbraremos en un par de partidas.



El Capitán América ha activado la gema de poder



Si recibimos un golpe fuerte perderemos las gemas



¡Proton Cannon!



Hulk llevándose una paliza de Psylocke

DURACIÓN

Tenemos una decena de personajes, cada uno con sus ataques especiales, súper ataques y la posibilidad de usar las gemas del infinito. Durante la partida descubriremos que hay un par de personajes más, que harán de jefes (Doom y Thanos). En la versión japonesa existe otro personaje oculto (Anita de la saga *DarkStalkers*) que parece estar incluido a modo de broma, ya que no cuenta casi con animaciones ni ilustración para la pantalla de versus.

Controlar bien a los personajes, aprender sus combos y sacarle partido a las gemas es algo que requiere bastante tiempo y la jugabilidad de este juego es tan directa que seguro que volveremos a echar unas partidas de vez en cuando, solos o acompañados.



Anita ha derrotado a Thanos

CONCLUSIÓN

Marvel Super Heroes es un juego divertido, gráficamente genial y con combates muy interesantes gracias a la inclusión de las gemas. Puede que no sorprenda tanto como en su día debido a que Capcom explotó muchos de sus elementos en la saga *Marvel Vs Capcom*, pero al menos el detalle de las gemas sigue haciéndolo único.

Skullo



Selección de personaje



Pantalla de título

ANALÓGOS OVER TOP



Plataforma: Neo Geo y Neo Geo CD

Jugadores: 1

Género: Carreras

Desarrollado por: ADK

Año: 1996

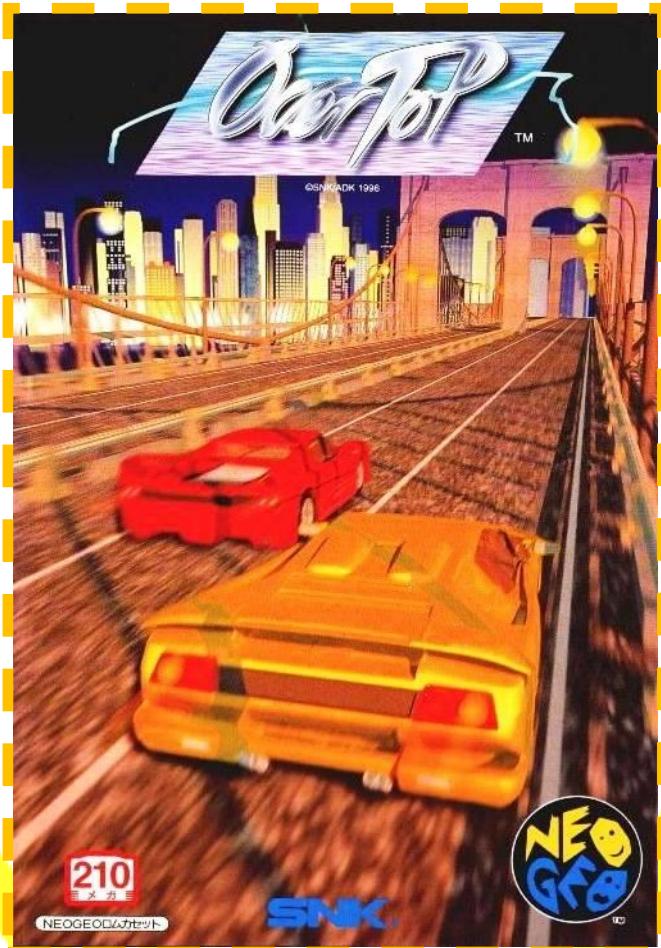
A mediados de los años 90, Neo Geo ya estaba nutrida de muchos juegos de lucha que eran de lo más popular por aquella época, pero otros géneros estaban bastante abandonados por las compañías (y por el público). Eso no impidió que ADK decidiese lanzar un juego de carreras que pudiese aportar algo de variedad al catálogo de Neo Geo y sustituyese a juegos anteriores como *Trash Rally*.

GRÁFICOS

Quizás no parece un juego excesivamente llamativo para ser de Neo Geo, pero si nos paramos a mirarlo detenidamente comprobaremos que este apartado está muy cuidado.

Todos los coches están hechos de manera que den sensación de volumen y tridimensionalidad, (imagino que usando alguna técnica visual similar a la de *Donkey Kong Country*) y en lo que a escenarios se refiere, hay una gran variedad de los mismos (circuito de asfalto, barro y montaña, nieve, túneles, zonas desérticas) y aunque son pequeños y pasan a toda velocidad ante nosotros, cada parte tiene sus propios detalles que le dan algo de vida (personas, muñecos de nieve, conos, barriles) y elementos comunes adaptados a la parte que estemos jugando (por ejemplo, en la parte de bosque, las rampas son troncos apilados). Muchos de esos elementos se pueden destruir si somos malos conductores, otros sin embargo, serán como muros y solo provocarán que nuestro coche vuelque y reaparezca listo para la acción.

La introducción del juego también usa el estilo "tridimensional" para representar a los coches, dandonos un breve espectáculo cinematográfico. En la selección de vehículo podremos apreciar mejor los modelos de los vehículos y elegir el color que más nos guste.



¿Preparados para la carrera?



El terreno irá variando durante la carrera



Los troncos nos servirán de rampa

SONIDO

Hay bastantes músicas que tratarán de amenizar nuestras carreras y algunas de ellas son muy pegadizas. Los sonidos son **bastante** correctos y no tapan a las músicas pese a estar sonando constantemente.

JUGABILIDAD

Tenemos un botón para acelerar, otro para frenar (si le damos dos veces frenaremos rápido, si lo presionamos cuando el coche este quieto iremos marcha atrás) otro para el claxon y el último para hacer luces (que no vale para nada, pero hace gracia).

Los controles son sencillos, pero también requiere cierta habilidad jugar con los frenos para sacarle el máximo provecho a los derrapes, y así tratar de perder el mínimo tiempo posible, ya que nuestra carrera será contrarreloj y solo recibiremos tiempo extra cuando completemos cada uno de los diferentes segmentos.

Cada segmento de la carrera tendrá un tipo de terreno diferente y lo notaremos enseguida en el manejo del coche, es ahí donde conviene probar todos los coches (y la moto) para tratar de ver cual se ajusta mejor a nuestras necesidades.

En general no creo que se pueda decir nada negativo de los controles, sin embargo, he de decir que puede que a veces cuesta ver con antelación determinadas curvas, pero eso nos pasará solo las primeras veces, además también tenemos un pequeño mapa en la parte superior donde podemos ver el recorrido principal para reaccionar a tiempo en los momentos más exigentes.



Las curvas requieren paciencia y buen manejo del freno



Adelantar puede ser complicado en algunas zonas



Los túneles conectan las diferentes partes de la carrera



Los escenarios tienen detalles curiosos que los diferencian

DURACIÓN

Aquí llegamos al que posiblemente sea el punto más flojo del juego. Este juego se hace bastante corto, aunque es cierto que tenemos suficientes coches (8 en total, cada uno con sus propias ventajas y desventajas) que pueden alargar la vida del juego y además, la carrera tiene muchísimos atajos (algunos bastante curiosos, como tirar al coche al mar y conducir por el agua) pero si os engancha (cosa más que probable) y descubrís todos sus atajos, perderá gran parte de su encanto.

Lamentablemente no contamos con modos de juego alternativos, ni con multijugador, pero es un juego sencillo y es ideal para partidas cortas, lo cual puede permitir que volvamos a él con cierta facilidad y tratemos de superar nuestra máxima puntuación.



A punto de tomar un atajo por el mar



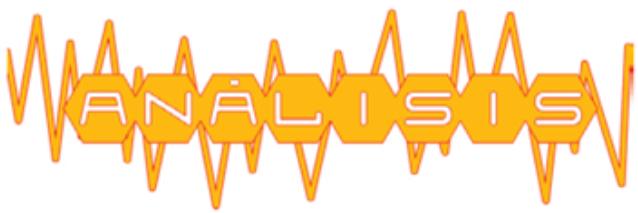
Consultar el mapa nos ayudará a no cometer errores

CONCLUSIÓN

Over Top es un juego de planteamiento sencillo, pero muy divertido. El hecho de que esté enfocado a correr sin preocuparnos del realismo y que haya variedad de terrenos, de coches y un alto número de atajos, lo hacen muy interesante, aunque si le pillamos el gusto, lo completaremos antes de lo deseado.

Creo que vale la pena probar este juego, además dentro del catálogo de Neo Geo tampoco hay muchos juegos de carreras, lo cual la da un valor añadido.

Skullo



BASEBALL STARS COLOR

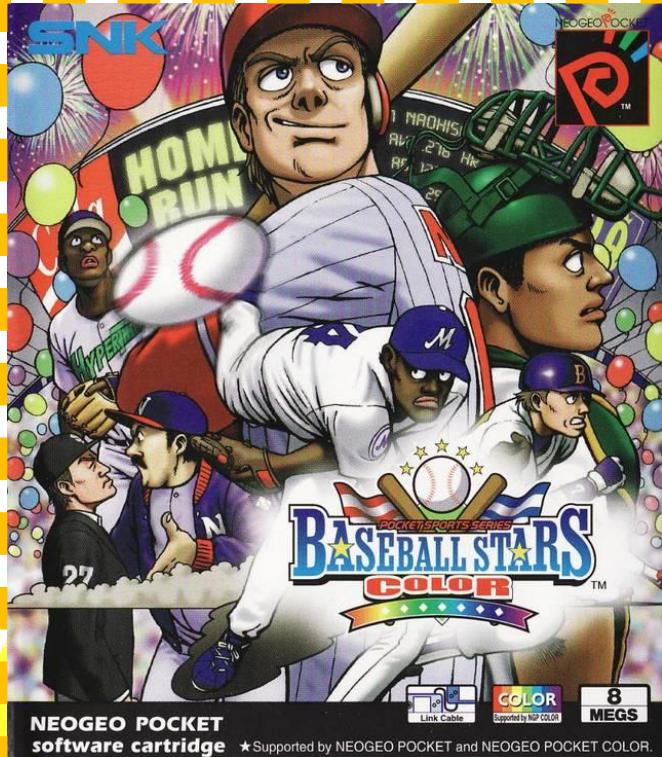
Plataforma: Neo Geo Pocket Color (compatible)

Jugadores: 1 o 2

Género: Deportes (Béisbol)

Desarrollado por: Saurus

Año: 1999



Baseball Stars es una saga veterana dentro de los deportes en consolas de SNK, así que no es extraño pensar que para Neo Geo Pocket lanzasen su propio *Baseball Stars* en 1998. Tal y como sucedió con otros juegos de esta consola, al lanzarse Neo Geo Pocket Color, se decidió crear una versión a color del juego, que fue renombrado como *Baseball Stars Color*.

GRÁFICOS

A la hora de lanzar la pelota y batear comprobaremos lo sencillos que son los gráficos, sin embargo hay que admitir que pese a que los jugadores sean pequeños y todos tengan el mismo aspecto mientras jugamos, hay algunos detalles graciosos que los diferencian y nos dan pistas sobre su estado (podemos ver que mueven el bate de manera diferente, que están sudando, o que parecen estar intimidados...) y eso es un detalle a agradecer.

En el momento en el cual bateemos la bola y veamos el campo de lejos, nos veremos trasladados a los antiguos juegos de béisbol de NES, ya que la simplicidad gráfica se vuelve la norma. Se entiende que recurrieron a ella para que todo quedase claro (hemos de ver nuestros jugadores y los del rival claramente) sin embargo podían haber dotado de más variedad a los estadios (hay dos y solo varía ligeramente el color).

Las ilustraciones que aparecen por todo el juego, como los logos de los equipos, las imágenes que aparecen cuando hacemos un Homerun, las caras de los jugadores y las noticias donde nos explican el resultado del combate tienen un gran acabado y se ven muy bien, contrastan con el simple diseño de los jugadores y el campo.

Si jugamos en una Neo Geo Pocket monocroma la mayoría del apartado gráfico seguirá siendo bastante bueno, aunque claro, los jugadores serán todavía más parecidos y la sensación de repetición será una constante.



SONIDO

Los sonidos están bastante bien aunque no sean sorprendentes y las músicas que suenan mientras jugamos van alternando entre nuestro turno y el del rival, para tratar de no machacarnos con la misma melodía todo el rato. Sin embargo he de decir que ninguna de las músicas me parece pegadiza o memorable.

JUGABILIDAD

Los juegos de béisbol dividen su jugabilidad en dos partes: la de lanzar/batear y la de tomar/evitar que tomen las bases. Antes del partido podremos ver las estadísticas de los jugadores de nuestro equipo así como su estado anímico, según la habilidad y estado de cada jugador, nos podrá dar mejor o peor resultado.

A la hora de lanzar y batear, los controles son sencillos y funcionan bien, podemos lanzar dando efecto a las bolas y batear no es demasiado complicado (según como presionemos el botón podemos incluso dejar el bate quieto para que la bola rebote).

Una vez la bola sea bateada, el juego cambiará a una vista aérea del campo y nuestra misión será correr por las bases para tratar de avanzar lo máximo, algo que saldrá con bastante naturalidad. Sin embargo, como seamos nosotros los que tengamos que detener a los correderos de la consola recuperando la bola y lanzándola para que los eliminén entre dos bases, vamos a pasar algún que otro mal rato ya que nuestros jugadores no son especialmente rápidos y los pases ofrecen cierta dificultad de primeras, ya que en ocasiones nos dará la sensación de que han hecho lo que les ha dado la real gana, lo cual puede provocar que perdamos partidos tontamente.

Resumiendo, a la hora de batear y lanzar, los controles son buenos, a la hora de atrapar la bola y pasársela a las bases necesitaremos mucha paciencia para familiarizarnos con los controles y para saber situar a nuestros jugadores en el campo de manera correcta.



Jugando en la Neo Geo Pocket original



¡HOMERUN!



Vista aérea del campo



Comprobando el estado de los jugadores

DURACIÓN

Solo tenemos 2 modos de juego: contra la consola y contra el jugador 2 (mediante cable link).

En el modo contra la consola podremos elegir entre 12 equipos iniciales, cada uno de ellos tendrá sus puntos débiles y fuertes (marcados con letras). La dificultad inicial del juego es bastante alta y los jugadores de la consola no van a tener piedad con vosotros, así que posiblemente veáis la pantalla de Game Over más de una vez en el primer partido.

En el modo de opciones podemos variar las condiciones del partido para personalizarlos a nuestro gusto y adaptar las partidas al tiempo que podamos dedicarle.

Debido a la falta de modos de juego alternativos, la duración del juego dependerá de si nos ha conseguido enganchar, si eso no sucede, no me extrañaría que lo dejaseis del lado rápidamente. Obviamente, si tenéis la fortuna de poder jugar con un amigo, la duración aumentará fácilmente.



CONCLUSIÓN

Baseball Stars Color es un juego de béisbol decente, al principio puede dar bastantes problemas con los controles, pero luego se deja jugar bastante bien. Sin embargo creo que no es suficientemente bueno como para enganchar a personas que no disfruten de esta clase de juegos, así que solo se lo recomendaría a los fans de juegos de béisbol y a aquellos que quieran añadir variedad a su colección de juegos de Neo Geo Pocket.

Skullo

FORO NOTICIAS VIDEOJUEGOS CINE Y ANIMACIÓN

COMBOGAMER

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

G f t YouTube

DINOSAURIO

Plataforma: Game Boy Color (Exclusivo)

Jugadores: 1

Género: Plataformas, Acción

Desarrollado por: Digital Eclipse

Año: 2000

Dinosaurio (o *Disney's Dinosaur*) es un juego basado en la película de Disney del mismo nombre, que quedó olvidada rápidamente, pero aún así, tuvo videojuegos para PlayStation, PlayStation 2, Windows, Dreamcast y Game Boy Color.

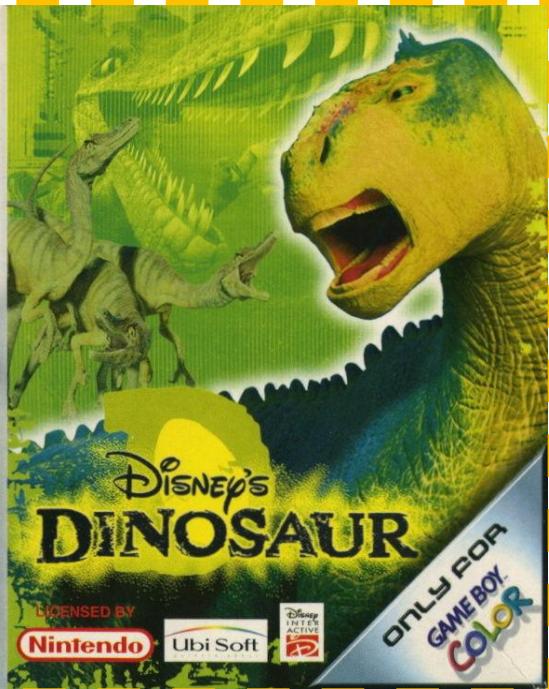
Hace algún tiempo (en el número 21) comenté un juego llamado *Dinosaur'us* de Game Boy Color donde controlábamos a un grupo de dinosaurios que tendríamos que intercambiar para acceder a diferentes zonas del juego. Poco después me compré este juego, que mantiene la idea de controlar a un grupo de animales e irlos intercambiando para prosperar, lo cual me hace bastante gracia, ya que ambos juegos se parecen en nombre e idea, pero son muy diferentes en cuanto al apartado jugable.

GRÁFICOS

La introducción del juego tiene un acabado muy logrado, intenta imitar escenas de la película mezclando imágenes fijas con objetos animados (el huevo) y aunque obviamente no queda como en la película, está muy bien para ser Game Boy Color, el final es cortísimo, pero también incluye una animación similar.

También son destacables las ilustraciones que aparecen durante el juego, algunas de ellas están muy trabajadas y la mayoría de ellas se pueden imprimir usando una Game Boy Printer. Durante los primeros niveles veremos algunas imágenes con algo de texto (que puede estar en español, al menos en la versión europea del juego) que nos irán diciendo las habilidades de cada personaje a modo de tutorial.

Salvo Aladar, el resto de personajes son bastante pequeños y poco detallados, así que no sorprenden demasiado, aunque es cierto que algunos tienen animaciones bastante decentes para su escaso tamaño.



Las flores rojas sirven para curar al equipo



Las ilustraciones están muy bien

Los enemigos se repiten constantemente, y la mayoría de ellos son tan pequeños como los lémures (y con peores animaciones), así que no aportan demasiado. Los escenarios por su parte, intentan ser variados pese a lo limitado de su temática, de manera que los niveles representarán islas, playas, ríos, montañas, cuevas y un volcán. Pese a ello hay que admitir que los niveles se repiten varias veces y algunos no se diferencian demasiado de otros, pero al menos lo intentaron.

SONIDO

Hay bastantes melodías, aunque es cierto que se van repitiendo durante el juego y terminan cansando. Los ruidos de los dinosaurios son un tanto extraños, pero supongo que intentaron que sonasen amenazantes (a mi me parecen más graciosos que otra cosa). En general, no se puede decir que el apartado sonoro sea muy llamativo, como mucho, correcto.

JUGABILIDAD

Al empezar el juego controlamos solo a Aladar, pero durante la partida encontraremos a otros 5 personajes que tendremos que usar para completar los niveles, ya que cada uno de ellos tiene habilidades únicas. De nuestros 6 personajes, tres serán Lémures (pequeños y rápidos) y otros tres serán dinosaurios (más pesados, pero pueden plantar cara a los enemigos). Aladar puede asustar enemigos, nadar y mover objetos pesados, Zini puede correr a gran velocidad de manera limitada, Plío puede saltar, Suri puede trepar por muros y saltar de liana en liana, Eema puede asustar enemigos, romper rocas grandes del escenario o empujar rocas pequeñas y Url es el único que puede eliminar enemigos (aunque no a todos).

Para cambiar entre personaje tendremos que situarnos en los puntos redondos de color rojo y presionar el botón, ahí podemos elegir cual controlar. En ocasiones veremos otros puntos similares que servirán para hacer acciones (lanzar a un lémur a modo de trampolín o empujar un elemento de escenario, por ejemplo) lo cual le da un ligero toque de puzzle a la aventura, pero tampoco es algo destacable.

En general vamos a estar usando los lémures con más frecuencia que el resto de personajes y nos veremos intercambiándolos constantemente. En el momento que llevas medio juego te preguntas si no habría sido mejor tener solo dos personajes: Aladar, con las habilidades de los tres dinosaurios y Zini con las habilidades de los tres lémures, eso habría agilizado mucho el juego y daría la sensación de que los personajes son igual de útiles.

Si nos ataca un enemigo, caemos al vacío o sufrimos daño de alguna manera, nuestro personaje quedará herido y volveremos al menú de selección de personaje. Si sufrimos daño dos veces con el mismo personaje, ese quedará muerto y la única manera de resucitarlo será usando las flores rojas que encontraremos por el juego, de manera que debemos buscar estas flores para evitar males mayores.



La introducción es bastante ambiciosa



En estos puntos cambiaremos de personaje



Aladar es el único personaje que puede nadar

La meta del juego es llegar al final del nivel (marcado por dos piedras) pero en algunas ocasiones tendremos que cumplir algún requisito (como buscar crías o huevos de dinosaurio) para que nos dejen terminar. Lamentablemente, no nos avisan de en que niveles tenemos que encontrar las crías y tampoco tenemos un marcador que nos indique cuantas hay, así que puede que lleguéis al final del nivel y os avisen que todavía faltan crías por encontrar (no os dirán cuantas) forzándoos a retroceder en el nivel para buscarlas. En otras ocasiones veremos que tras llegar a la meta con un personaje nos piden que lleguemos con otros también. Esta exigencia tendría sentido si nos forzara a crear nuevos caminos para que los otros personajes pudiesen llegar, pero en muchas ocasiones no es así y simplemente tendremos que hacer un trayecto varias veces con diferentes dinosaurios.



La barra inferior nos dice el estado del equipo

Inicialmente los controles parecen aceptables, pero cuando el juego empieza a exigirnos más en los saltos nos damos cuenta de lo imprecisos que pueden llegar a ser. Hay niveles que pese a ser cortos, pueden atragantarse solo por lo fácil que es morir tontamente debido a la imprecisión de los saltos. Esto unido a lo simples que son los puzzles y a que no nos indiquen cuantos dinosaurios bebé hay que rescatar, son las manchas jugables de este juego.



Los saltos son la peor parte del juego



En este menú podemos curar a los personajes

DURACIÓN

El juego cuenta con más de una veintena de niveles. El número alto, pero tampoco os dejéis impresionar porque muchos de ellos son muy cortos. Por otro lado, hay que tener en cuenta que si un personaje resulta dañado volveremos al último punto de control, lo cual puede forzarnos a repetir algunas partes del juego, alargando su vida artificialmente. Como podemos guardar y cargar partida en cualquier momento, lo más recomendable es hacerlo antes de cada zona difícil, para evitar frustrarnos con alguna parte concreta del juego.

Así que, aunque el juego puede pasarse en menos de una hora, algunos niveles pueden ser algo duros por culpa del control y la fragilidad de nuestros dinosaurios. Pese a esos momentos de dificultad puntual, si somos cuidadosos y vamos guardando flores rojas, es difícil que veamos la pantalla de Game Over.

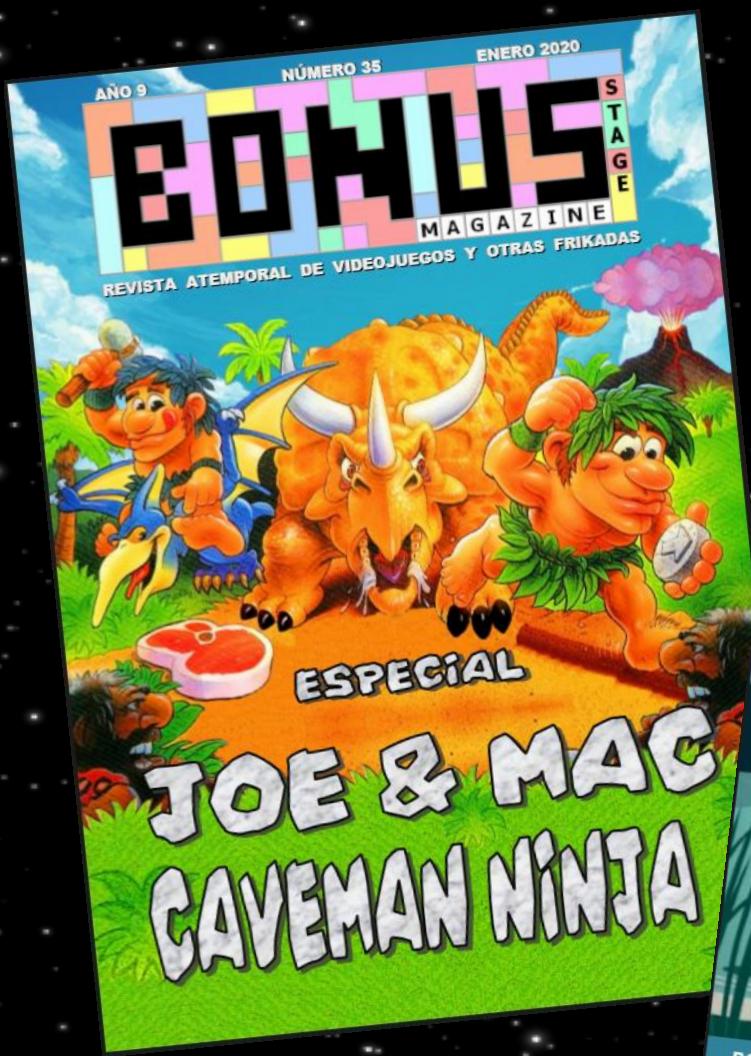
CONCLUSIÓN

Dinosaurio es un juego con un planteamiento interesante y aunque es cierto que falla en cosas puntuales, es bastante accesible. Si os gustó la película, os ha llamado la atención el tipo de juego o simplemente, os gustan los dinosaurios, podréis pasar un buen rato con este juego. Si no es el caso, es mejor ignorarlo.

Skullo

Empieza el año 2020

con una ración doble de Bonus



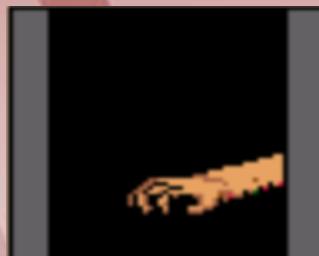
BONUS 35: Especial Caveman Ninja

EXTRA 5 - Juegos japoneses para SNES

PAUSATIEMPOS

LAS SOLUCIONES ESTAN EN LA PÁGINA 69 DE ESTA REVISTA

1- EL DESCONOCIDO

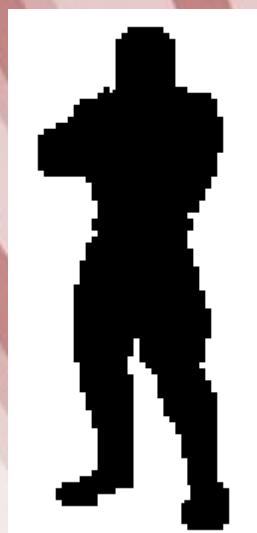


¿Sabes a que juego pertenece este personaje?

Pista 1: Este personaje es un enemigo

Pista 2: Aparece en un juego de consola portátil

Pista 3: El juego está protagonizado por dos adolescentes descerebrados



2- LA SOMBRA

¿Reconoces al personaje tras la silueta?

Pista 1: Es un jefe de un juego del género beat'em up

Pista 2: Es un maestro de artes marciales

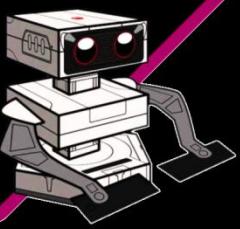
Pista 3: Apareció en la película de imagen real de los protagonistas del juego

3- EL ERROR

¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?



PERIFÉRICOS



Voice Recognition Unit (VRU)

Esta sección va a ser bastante corta, ya que voy a hablar del Voice Recognition Unit (conocido como VRU), y si no os suena lo que es, lo llamaré por su nombre: el micrófono de Nintendo 64.

Este periférico consta de dos partes, por un lado tenemos la que se conecta a la consola y por otro el micrófono por el cual hablará el jugador mientras juega. Conviene aclarar que este periférico está adaptado para reconocer el idioma hablado en la región donde se vendió, de manera que la versión japonesa y la americana no son compatibles entre sí.

Solo hay dos juegos compatibles con el VRU de manera que pasare a hablar de ellos:

Hey You, Pikachu! Lanzado a finales de 1998 en Japón y en el año 2000 en América. Es el juego más conocido de este periférico, y el único que salió de Japón. El VRU venía incluido con el juego, de manera que es el principal responsable de su creación.

Como muchos sabréis, *Hey You, Pikachu!* Es un juego donde tenemos a Pikachu de mascota y gracias al micrófono podemos comunicarnos con él. La idea del juego es que somos ayudantes del profesor Oak, quien nos confía un aparato que sirve para comunicarse con Pokémon, así que para probarlo nos tendremos que ganar la simpatía de Pikachu. Si todo va bien, Pikachu se volverá nuestra mascota y podremos hacer diversas acciones con él, como recolectar comida, pescar o ir a comprar ítems.



El segundo (y último) juego compatible con el VRU es *Densha de Go! 64*, un juego lanzado en Japón en 1999 donde somos el maquinista de un tren y podemos usar el micrófono para comunicarnos con los pasajeros, suena raro, pero la serie *Densha de Go!* Es bastante popular y serie cuenta con varios juegos en diversas plataformas. Para darle más realismo a la situación, este juego venía con un mando especial que simulaba los mandos de un tren donde teníamos varias velocidades y la palanca de freno. Podíamos comprar el juego con o sin micrófono.

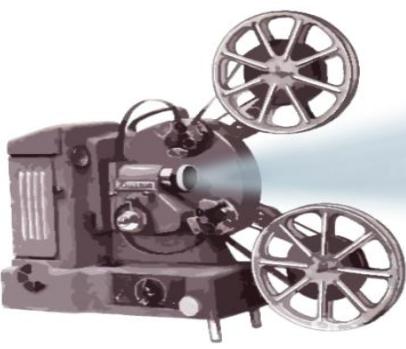
El juego en sí nos daba 16 misiones a completar y un modo para principiantes para poder hacernos a los controles (ya que se usa el mando de N64, el control especial de tren y el micrófono a la vez).



Es cierto que el VRU solo tiene dos juegos, pero hay que admitir la originalidad de ambos. Imagino que ninguno de los dos vendió lo suficiente como para justificar secuelas o el desarrollo de juegos nuevos que sacasen más provecho al periférico.

Skullo





REVISIÓN

Street Fighter II

V

Poco después de ver *Street Fighter II la película de animación*, se anunció una serie que contaría con el mismo director y diseños muy similares, así que muchos fans de *Street Fighter II* se frotaron las manos esperando ansiosos por ver el resultado.



En 1995 apareció la serie, llamada *Street Fighter II V* (o *Street Fighter II Victory*) y poco después tuve la oportunidad de verla por primera vez en televisión (se emitía un capítulo a la semana, por la noche). Mi primera impresión no fue demasiado buena, pero decidí continuar viéndola durante unas cuantas semanas más, hasta que finalmente dejé de verla (no recuerdo si fue decisión mía o dejaron de emitirla). Años más tarde, descubrí que daban esta serie los fines de semana por la mañana y pude ver medio capítulo de lo que aparentaba ser la parte final de la serie, pero no me molesté en averiguar cómo finalizaba.

Así que ahora, más de una década más tarde, he decidido ver la serie entera para poder comentarla en la revista. ¿Mejorará mi recuerdo o será peor de lo esperado?

Título: *Street Fighter II V (Street Fighter II Victory)*

Directores: Gisaburo Sugii

Guion: Kenichi Imai

País: Japón

Año: 1995

Capítulos: 29

Duración de los capítulos: 25 minutos

Historia del videojuego:

En *Street Fighter II* la historia narra ante un grupo de luchadores que participan en un torneo de artes marciales organizado por el malvado M. Bison, quien también es el líder de una organización criminal llamada Shadowlaw (o Shadaloo). Entre los participantes están los luchadores Ryu y Ken, que entrenaron juntos en Japón durante su juventud.



Historia de la serie:

Tras años sin verse, Ryu recibe una carta de su compañero de entrenamiento Ken, quien le invita a viajar a Estados Unidos para poder reencontrarse. Una vez juntos, ambos luchadores deciden buscar pelea por diversión, tras recibir su primera derrota, ambos se dan cuenta que en el mundo debe haber muchísimos luchadores mejores que ellos y que por lo tanto, deberían viajar a diferentes países para poder buscálos y así pelear contra ellos.

De primeras la historia de la serie poco tiene que ver el juego, sin embargo la excusa de viajar por el mundo podría justificarse para representar los combates en diferentes países que se dan en el juego.

Resumen de la serie (contiene Spoilers)

En el primer episodio Ryu viaja a Estados Unidos para reunirse con su viejo amigo Ken y tras buscar pelea en un bar reciben una paliza por parte de un militar (Guile). Con el orgullo herido se dan cuenta de que por muy fuertes que se crean existen muchos grandes luchadores por el mundo, de manera que deciden viajar para buscálos y entrenar.



Su primera parada será Hong Kong, donde conocerán a Chun-Li, una guía turística que los acompañará por la ciudad y se verá inmersa en las peleas clandestinas donde participa el dúo, poco después conocen al padre de Chun-Li, que es inspector de policía y a Fei-Long, un amigo de la familia. En un momento dado Ryu ayuda a un anciano que se encuentra mal y éste le habla del Hado, la energía interna, y trata de enseñarle lo básico para que pueda controlarlo con el tiempo.

El padre de Chun-Li (el inspector Dorai) está trabajando para capturar a los criminales locales, que forman parte de una organización malvada, Ryu y Ken le ayudarán y tras eso continuarán su viaje. Lamentablemente, uno de los hombres de la organización le mete droga a Ryu en su mochila, de manera que lo detienen y encarcelan, dándole la oportunidad de conocer a Sagat, un luchador honrado al cual le hicieron lo mismo. Tras demostrarse la inocencia de Ryu, ambos viajan a la India para conocer a Dhalsim, quien les juzga severamente por sus ganas de pelear, pero tras ver que son bondadosos les ayuda.



De ahí, el dúo viajará a Barcelona, donde Dorai va a recibir una condecoración por haber acabado con la mafia de Hong Kong y Ryu y Ken están invitados a la ceremonia, ya que también contribuyeron. Tras la ceremonia van a ver una corrida de Toros donde conocerán a Vega, quien se enamorará de Chun-Li y desarrollará una enemistad directa con Ryu y Ken, a los cuales invitará a un baile de etiqueta al cual irán solo Ken y Chun-Li, ya que Ryu prefiere dedicarse a entrenar. En el baile, Ken descubrirá que Chun-Li ha sido hechizada (o drogada o lo que sea) por Vega, quien le reta a un combate a muerte, ante la atenta mirada de M. Bison, líder de la organización criminal. Por otro lado, Balrog, el infiltrado de Shadowlaw en la interpol contratará a Cammy para que mate a Dorai, que ha recibido la misión de investigar a la organización criminal.

la atenta mirada de M. Bison, líder de la organización criminal. Por otro lado, Balrog, el infiltrado de Shadowlaw en la interpol contratará a Cammy para que mate a Dorai, que ha recibido la misión de investigar a la organización criminal.

Tras el combate, Ken y Chun-Li son secuestrados por Bison, quien manda a Zangief para que busque a Ryu y lo traiga (ya que Bison sabe que puede controlar el hado). Los tres protagonistas terminan retenidos en una isla secreta, donde se les implanta un chip cerebral a Chun-Li y Ryu para convertirlos en soldados, dejando a Ken como rehén para pedir un rescate millonario a su padre, quien enviará a Guile y Nash (Charlie) para que lo rescaten. Aunque Nash y Guile encuentran a Bison, poco pueden hacer ante él, mientras tanto, Ken escapa y pelea contra Ryu (controlado por Bison), tras recuperar el conocimiento, Ryu y Ken luchan contra Bison, quien les ofrece unirse a Shadowlaw o luchar a muerte contra él. El esfuerzo del dúo da sus frutos y el malvado criminal desaparece.

FIN

Personajes: (Si tienen varios nombres, usaré los occidentales)



Ryu: Artista marcial japonés, dedica su vida a entrenar y pelear, es serio y callado.

En la serie también practicó artes marciales, pero se gana la vida como leñador, se le muestra como un tipo extrovertido, algo tonto pero muy fuerte.

Ambas versiones son similares, pero no era necesario convertir a Ryu en el típico protagonista que hace tonterías. Al menos mejora al avanzar la serie.



Ken: Heredero de una familia rica que entrenó artes marciales con Ryu durante su juventud, es algo chulo y provocador a la hora de pelear.

En la serie tiene esa misma historia, pero se muestra más su lado chulo y prepotente, así como su manera de despilfarrar dinero. Cuando la cosa se pone seria, cambia de actitud y trata de actuar correctamente. En general diría que ambas versiones son muy similares.



Chun-Li: Policía que busca a M. Bison para vengar la muerte de su padre, es representada en la serie como una colegiala de 15 años que trabaja de guía turística y no sabe artes marciales (en los primeros episodios, porque luego resulta que si que sabe).

Es cierto que al estar su padre vivo, no pueden usar su historia original, pero no era necesario infantilizarla y usarla como doncella en apuros.



Inspector Dorai: Es el padre de Chun-Li y murió a manos de M. Bison, motivo por el cual ella investiga a Shadowlaw y quiere acabar con su líder en *Street Fighter II*. En la serie tenemos un policía de Hong Kong al cual la Interpol le encarga investigar Shadowlaw, lo cual provocará que lo intenten asesinar.

Pese a que no sufre el mismo destino que en el juego, este personaje encaja hasta cierto punto con lo que se supone que es, y resulta mucho más interesante que otros. Todo lo que le falta a Chun-Li en la serie, está en su padre.



Fei-Long: En el juego es un actor que practica artes marciales con tanta decisión que suele descuidar su carrera cinematográfica. En la serie nos encontramos con un actor que practica artes marciales y quiere hacer una película con peleas lo más realistas posible.

Nos encontramos con un personaje casi idéntico, aunque en la serie lleve un peinado raro y lo hayan relacionado con Chun-Li y su padre, para darle más protagonismo.



Guile: Militar de enorme fuerza física y habilidad para el combate que busca a M. Bison para vengar la muerte de su amigo Charlie.

En la serie es representado como un militar que es un excelente luchador. En la parte final, le encargar rescatar a Ken y es cuando se encuentra con M. Bison.

Podríamos decir, que está representado de manera bastante fiel en general.



Charlie (Nash): Segundo *Street Fighter II*, era compañero y amigo de Guile, murió a manos de Bison y no apareció en videojuegos hasta *Street Fighter Alpha*.

En la serie es el mejor amigo de Guile y muere a manos de Bison. Ambas versiones son idénticas salvo por el diseño, pero si tenemos en cuenta que esta serie apareció antes que *Street Fighter Alpha*, no podemos culparle de no tener el mismo diseño que el juego.



Sagat: En el juego era el campeón de Muay Thai, pero tras ser derrotado por Ryu se unió a la organización criminal de M. Bison. En la serie era un campeón de Muay Thai que acabó en la cárcel por no hacer tratos con traficantes.

En lugar de tener al rival de Ryu, nos presentan a un tipo inocente que se hace su amigo en la cárcel. Vamos, todo lo contrario. Físicamente se parece mucho, pero al carecer del parche y la cicatriz se ve muy extraño.



Dhalsim: Practicante de Yoga y maestro de artes marciales que combate estirando sus miembros y creando llamas.

En la serie es representado como un sacerdote que decide enseñar sus conocimientos sobre el Hado a Ryu y Ken, tras comprobar que no son malvados. Aunque no nos encontramos con actos idénticos, el personaje que vemos en la serie encaja bastante bien con el del juego.



Vega (Balrog): Narcisista y sádico torero español que también es un asesino de la organización Shadowlaw. En la serie es un famoso torero que se encapricha de Chun-Li y decide retar a Ken en un combate a muerte en la jaula, momento en el cual usará su máscara y garra.

Ambas versiones son muy parecidas, lo único que no se cuenta es si Vega trabaja para M. Bison, pero todo parece indicar que sí, ya que la pelea en jaula es en su presencia.



Balrog (M. Bison): Boxeador extremadamente violento que fue expulsado de las competiciones de boxeo y terminó como soldado de M. Bison.

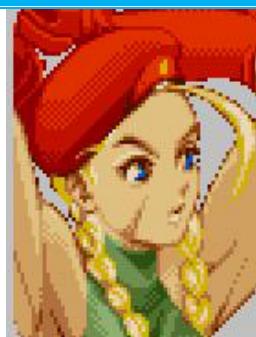
En la serie es un agente de Shadowlaw infiltrado en la Interpol y es quien le pide a Cammy que mate a Dorai.

Ambas versiones se parecen en el físico, pero no en sus actos, ya que en los juegos es agresivo y estúpido, en la serie cuidadoso y ni siquiera llega a pelear.



Zangief: Celebridad soviética que lucha para honrar a su país, pese a su aspecto es inteligente y bondadoso.

En la serie es uno de los secuaces de M. Bison, y es muy fuerte, pero también increíblemente estúpido. Al menos se parece físicamente y usa algunos de los ataques del juego, pero cansa que siempre lo pongan de villano (posiblemente por su origen soviético).



Cammy: Fue sometida a los experimentos de Shadowlaw perdiendo la memoria en el proceso, en *Super SFII* buscaba a Bison para poder sacarle información de su pasado.

En la serie es una asesina a sueldo que mata a terroristas, Balrog le hace creer que el inspector Dorai es uno de ellos para que lo mate. No es la misma historia, pero se juega con la idea de que ayuda Shadowlaw sin saberlo, también tiene los ataques del juego, aunque su ropa es diferente.



M. Bison (Vega): Según *Street Fighter II*, es el líder de la organización criminal Shadowlaw, posee poderes psíquicos y es tremadamente malvado.

En la serie nos encontramos con lo mismo, un tipo malvado y cruel que tiene unos enormes poderes psíquicos y experimenta con humanos para usarlos como soldados en la organización Shadowlaw.

También aparece Akuma (Gouki), que simplemente es usado a modo de cameo en muchos episodios y no contribuye en nada a la trama. Esto es gracioso al principio, pero luego se vuelve un tanto absurdo.



Conclusión:

Normalmente, cuando valoro las series que comento en esta sección lo hago basandome en hasta que punto considero que han respetado la historia y los personajes originales, dejando de lado algunas cosas que pese a ser negativas, no influyen en la transición videojuego-serie. Aclaro esto porque en *Street Fighter II V* vais a ver cosas negativas como repetición de escenas (e incluso medio capítulo con escenas recicladas de capítulos anteriores) o una banda sonora que, pese a tener bastante calidad, creo que no pega nada con *Street Fighter II*.



Podemos dividir esta serie en dos partes, la primera donde Ryu y Ken viajan por el mundo y la segunda, tras aparecer M. Bison, y todos los protagonistas se ven relacionados con él, lo cual forzará el enfrentamiento final.

En la primera parte, aplaudo la idea de que ambos personajes viajen por el mundo (excusa ideal para presentar personajes del juego) pero creo que se ha hecho de manera bastante chapucera. Aparecen muchos personajes nuevos (mafiosos y luchadores locales) que son completamente olvidables, pero luego no se duda en utilizar personajes conocidos para darles un rol totalmente absurdo. Por ejemplo, en la primera parte de la serie Ryu y Ken ganan al líder de la mafia de Hong Kong, un tipo que perfectamente podría haber sido Sagat (quedando así tocado tras el combate con Ryu y dando el aviso a M. Bison) sin embargo prefirieron poner un personaje nuevo (que ni recuerdo su nombre) y usar a Sagat como amigo de Ryu en la carcel.

Otro caso similar lo tenemos en Chun-Li, que en los primeros episodios es una chica alocada que trabaja para una agencia de viajes y no parece saber artes marciales (grita y huye cuando hay peleas y necesita ser salvada por Ryu y Ken) pero luego, en capítulos posteriores nos cuentan que su padre le enseñó artes marciales y sabe pelear con tanta fuerza que humilla fácilmente a los compañeros de entrenamiento. ¿no era más fácil poner un personaje nuevo como guía turistica e introducir a Chun-Li más tarde, con el perfil que tiene en los episodios donde aparece con su padre? De hecho ¿para que necesita Ken una guía turistica si sabe perfectamente donde quiere ir? ¿es por tirar dinero? No tengo ni idea, pero desde luego vemos dos Chun-Lis diferentes en los primeros episodios y una de ellas es bastante olvidable.

Por otro lado, hay que aplaudir la aparición de personajes como Dhalsim o Fei-Long, que sin salirse demasiado de sus sencillos roles, resultan bastante satisfactorios. Sin embargo, el más favorecido es Vega, al cual le dedican un par de episodios lo cual nos permite ver su faceta pública (como torero y celebridad) y su faceta oculta (como maníaco y sádico asesino).

En la segunda parte (tras la aparición de M. Bison y el combate entre Ken y Vega) podemos ver que los personajes principales maduran de golpe ante la gravedad de la situación. Curiosamente, el personaje que más momentos absurdos tiene es M. Bison, ya que se le muestra como un auténtico voyeur de los combates, disfrutando insanaamente al ver a dos personas pelear, algo bastante raro, pero que tampoco creo que le quede demasiado mal (por algo es el villano principal).

En esta parte de la serie también hay personajes que han sido tratados injustamente, por ejemplo Balrog tiene un rol totalmente irreconocible en él, ya que se nos muestra como un tipo precabido e incluso miedoso, dos características que nadie habría relacionado jamás con él, además ni siquiera da la sensación de que sepa pelear, así que habría sido mejor haber puesto a un personaje nuevo haciendo ese papel. Luego tenemos a Zangief, que tal y como sucedió en Street Fighter La última Batalla, la serie de Street Fighter americana e incluso Rompe Ralph! Ha sido incluido en el bando de los villanos sin saber muy bien porque (¿tenían ganas de hacerlo pelear contra Guile? ¿Lo han hecho porque es soviético?). Sinceramente, creo que el papel que hace Zangief podría haberlo hecho perfectamente Balrog. Luego tenemos a Cammy, cuya participación es un tanto forzada, pero al menos cumple el requisito de “no saber lo que estaba haciendo” que básicamente es lo que debió hacer la Cammy del videojuego cuando le lavaron el cerebro en ShadowLaw.



Desde mi punto de vista, la primera parte (desde el inicio hasta que llegan a Barcelona) es la peor y la segunda, sin ser algo increíble, se vuelve mucho más interesante e intensa, mejorando bastante en la parte final de la serie. Curiosamente los personajes principales también cambian bastante en esas dos etapas, Ryu pasa de ser tontorrón y glotón a volverse mucho más serio y respetuoso, Ken deja de comportarse como un chulo y trata de salvar a sus amigos y Guile regresa a la serie para hacer su trabajo y así no reducir su participación en la serie a una pelea de bar.

Pensandolo friamente, creo que la parte final me gusta porque es cuando la serie empieza a parecerse a *Street Fighter II*, los protagonistas adoptan roles más cercanos al juego, empiezan a usar los ataques del mismo y la meta es derrotar a M. Bison y hacer caer Shadowlaw.

Como en su día no vi la parte final completamente, este nuevo visionado de *Street Fighter II V* ha mejorado la imagen que tenía de la serie, pero aun así, hay que reconocer que podrían haber hecho algo muchísimo mejor con los 29 episodios que tenían.

Skullo

VALORACIÓN:



FLOJA

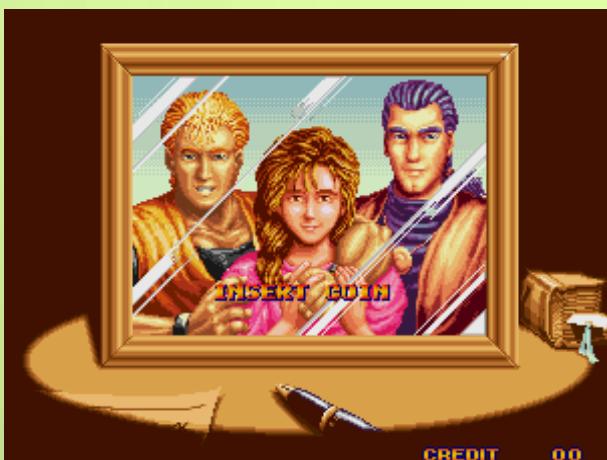


YURI SAKAZAKI

Esta vez protagoniza la sección Yuri Sakazaki, un personaje que empezó como damisela en apuros, pero rápidamente se convirtió en uno de los luchadores habituales en los grandes juegos de SNK.

El debut de Yuri fue en *Art of Fighting* (1992) donde fue secuestrada por la mafia local, liderada por Mr. Big, con la intención de forzar a su padre (Takuma Sakazaki) a hacer lo que la mafia de SouthTown quisiese. Con lo que no contaba Mr. Big es que el hermano de Yuri (Ryo Sakazaki) y su amigo y compañero de entrenamiento, Robert Garcia, iban a liarse a palos con todos los macarras del lugar hasta dar con ella. Curiosamente, tras derrotar a Mr. Big se encontraron con que Yuri estaba custodiada por un tal Mr. Karate.

Justo cuando Ryo (o Robert) iba a asestar el golpe definitivo a Mr Karate, Yuri le gritó que parase, que Mr. Karate era su.... (y aquí acabó el final de *Art of Fighting*, dejándonos con la incógnita). Afortunadamente el final de la versión de SNES era más largo y ahí nos contaban que Mr. Karate era Takuma Sakazaki, que había sido extorsionado por Mr. Big y Geese Howard, historia que también se explica en la introducción de *Art of Fighting 2* (1994).



Yuri, con Ryo y Robert en *Art of Fighting*



Yuri a punto de desvelar la identidad de Mr. Karate

Teóricamente, tras su secuestro, Yuri le pidió a su padre que la entrenase, tal y como había hecho con su hermano, pese a que se negaba inicialmente, Takuma aceptó y le enseñó a Yuri lo básico en Karate Kyokugenryu, dejando que ella desarrollase variantes de sus técnicas por si misma (cosa que no tardó en hacer). Así que entre los sucesos de *Art of Fighting 1* y *2*, Yuri pasó de ser una chica sobreprotegida por su hermano y padre (que fueron quienes la criaron tras la muerte de su madre siendo ella pequeña) a convertirse en una practicante más del Karate Kyokugenryu.

En *Art of Fighting 2*, apareció por primera vez como personaje jugable, pero lamentablemente dejó de serlo en *Art of Fighting 3* (1996) donde solo aparecía en el modo historia. También apareció en el anime de *Art of Fighting* (comentado en el número 3 de esta revista) de 1993, donde se explicaba (con bastantes cambios) la historia del primer juego.





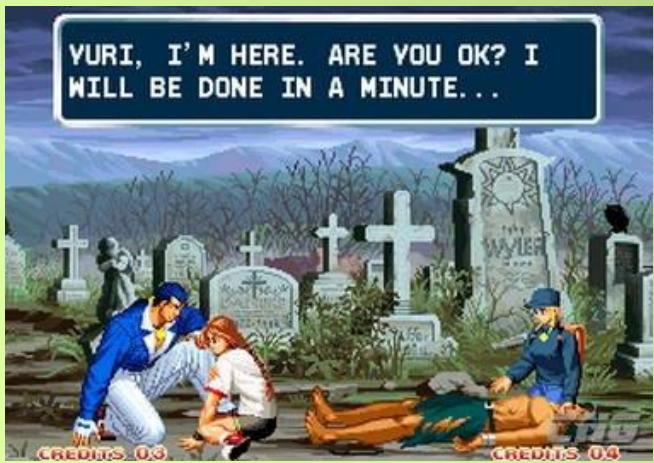
Seleccionando a Yuri en *Art of Fighting 2*



Yuri ha aprendido bien las técnicas de su padre



Yuri no es seleccionable en *Art of Fighting 3* pero aparece durante la historia del juego



Sin embargo, la popularidad de Yuri la convirtió en un personaje jugable en la saga estrella de SNK: *The King of Fighters*, donde iría alternando su participación en el equipo de las chicas (generalmente junto con Mai y King) y en el de *Art of Fighting* (con Ryo, Robert y Takuma).



Equipo de Yuri en *King of Fighters 94*



Equipo de Yuri en *King of Fighters 96*

Dentro de la saga *The King of Fighters*, y sobretodo en lo que se refiere al equipo *Art of Fighting*, Yuri supone un soplo de aire fresco en cuanto a ataques especiales, porque pese a compartir un par de ellos con los otros miembros del equipo, la mayoría de sus ataques son muy diferentes y porque no decirlo, incluso cómicos.



Yuri contra Mary en *KOF 2002*



Yuri celebrando su victoria en *King of Fighters XIV*

Esa comicidad es totalmente voluntaria, ya que Yuri suele ser el personaje con el cual SNK parodiaba personajes de Capcom, en respuesta a la creación de Dan Hibiki por parte de Capcom para reírse de los protagonistas de Art of Fighting, que obviamente eran copias de Ryu y Ken de *Street Fighter*. Ese baile de burlas, provoca que los programadores de SNK vayan añadiendo ataques a Yuri, en base a los que Capcom incluía a sus personajes, de manera que podemos ver a Yuri hacer su versión de ataques como el Shoryureppa de Ken, el Denjin Hadoken y el Shin Shoryuken de Ryu e incluso el Shun Goku Satsu de Akuma, además de imitar algunas introducciones y poses de victoria de otros personajes (entre ellos el propio Dan Hibiki).

Ese cruce de burlas no impidió que Yuri participase en los crossovers entre Capcom y SNK, pasando por delante de otros personajes como Robert Garcia y Takuma Sakazaki que no tuvieron esa oportunidad. También fue una de las chicas incluidas en *SNK Gals Fighters* y *SNK Heroines*, donde los protagonistas eran los personajes femeninos de SNK.



Yuri en *SNK Gals Fighters*



Yuri contra Sakura en *Capcom VS SNK 2*



Lamentablemente, debido al estancamiento definitivo (o eso parece) de la saga *Art of Fighting* y a los constantes cambios que han sucedido en cuanto a la historia de *The King of Fighters*, no parece que vayamos a ver una evolución en Yuri a corto plazo, de manera que nos quedaremos con la duda de que pasará con ella ¿Llegará a ser maestra del gimnasio de su padre? ¿Dejará de sobreprotegerla su hermano? ¿Aceptará las proposiciones románticas de su compañero Robert? ¿Aprenderá Yuri más ataques de personajes de Capcom? Quien sabe....

Skullo

iNo te pierdas los números anteriores de BONUS STAGE MAGAZINE!





ESPECIAL JOE & MAC CAVEMAN NINJA

POR SKULLO



ESPECIAL CAVEMAN NINJA - JOE AND MAC

Aunque todos sabemos que los humanos y los dinosaurios no convivieron, hay miles de cómics, libros y películas donde se muestran ambos en el mismo periodo de tiempo, lo cual no es extraño porque la idea en sí es genial, da igual que lo hagas en tono humorístico como *Los Picapiedra* o que intentes introducir a los dinosaurios en la historia de manera “realista” como en *El mundo Perdido* de Arthur Conan Doyle, el resultado siempre es genial.

Y supongo que eso hace que juegos como *Caveman Ninja* o *Joe and Mac*, si lo preferís, me gusten más de lo que lo harían si tuviesen otra temática. En cualquier caso, este especial está pensado para transportarnos a la prehistoria o al menos a finales de los 80 y principios de los 90, cuando los trogloditas eran populares en los videojuegos.

Mucho antes de que Joe y Mac se liasen a garrotazos con dinosaurios que les multiplicaban el tamaño, por nuestras consolas y ordenadores ya habían pasado otros trogloditas pixelados protagonizando juegos como *Saurusland* (1982) *Ugh!* (1983) o *Crazy Caveman* (1983), los cuales abrieron el camino a otros como los *B.C. (Quest For Tires* y *Grog's Revenge*) o *Adventures of Dino-Riki* (1987) o *Caveman Uhg-Limpics/Caveman Games* (1990).



Saurusland (MSX)



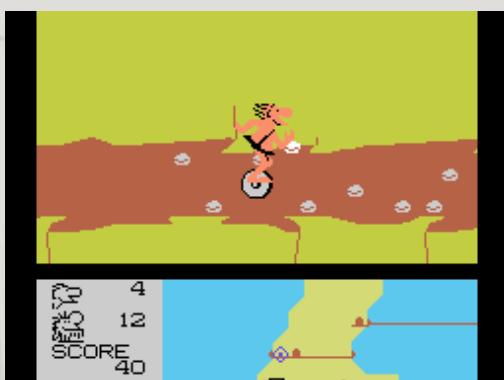
Crazy Caveman (Commodore 64)



Ugh! (Commodore 64)



B.C. Quest For Tires (Apple II)



B.C. II Grog's Revenge (Colecovision)



Adventures of Dino-Riki (NES)



Caveman Games (NES)

Lo cierto es que los trogloditas estaban de moda, puede que no tanto como los ninjas, pero lo suficiente como para generar unos cuantos videojuegos en 8 y 16 bits. A continuación recordaremos unos cuantos.

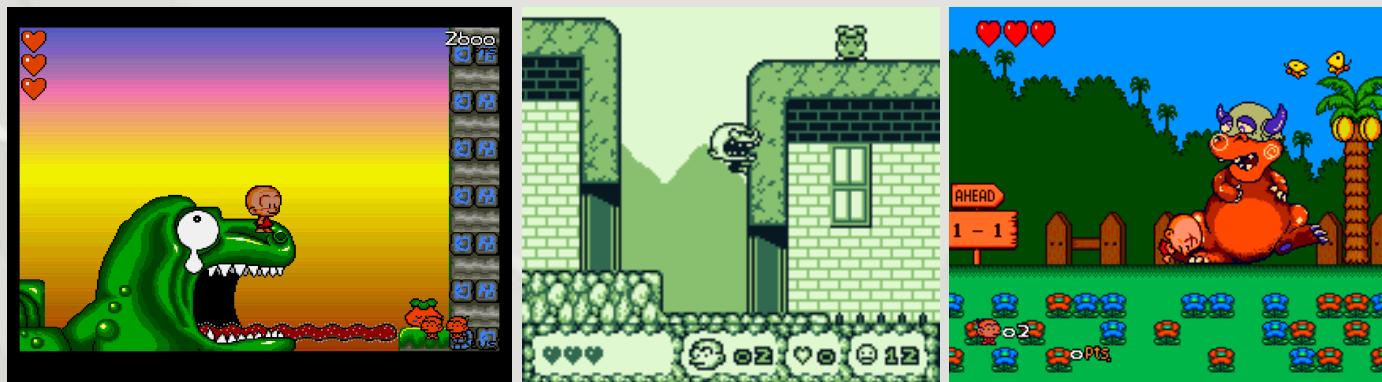
THE FLINTSTONES

Los Picapiedra son seguramente los personajes cavernícola más famosos de la televisión y su sombra en los videojuegos es bastante larga, ya que aparecieron en casi todas las plataformas. Debido a que había diferentes grupos de desarrollo hay cierta variedad en la calidad de los mismos, pero en líneas generales, siempre es agradable pasar un rato con estos personajes.



BC KID / BONK

PC Genjin, BC Kid, Bonk... da igual como lo llaméis, este personaje de Hudson, es uno de los trogloditas más interesantes que hubo dentro de la industria de los videojuegos durante aquellos años. Sus juegos han aparecido en bastantes plataformas (NES, SNES, Turbografx, Game Boy, Amiga, Gamecube...) y generalmente son todos muy recomendables, siempre y cuando os acostumbréis al tono colorido y alocado de sus juegos.



THE HUMANS

The Humans es un juego tipo Lemmings (aunque también podríamos decir que se parece más a King Arthur's World). En este juego tendremos que usar inteligentemente las habilidades de nuestros trogloditas (crear una escalera humana, usar armas, quemar arbustos) para hacerlos llegar a la salida de cada nivel, evitando los miles de peligros (dinosaurios hambrientos entre ellos) que les esperan. Un juego solo apto para los más pacientes.



ADVENTURE ISLAND / WONDER BOY

Puede que en sus secuelas ambos personajes se alejaron de la temática prehistórica en mayor o menor medida, pero es innegable que el primer *Wonder Boy / Adventure Island* nos ponía al mando de un personaje (Tom-Tom o Master Higgins) que encajaba perfectamente con la idea de cavernícola de videojuego que hemos visto en otros juegos similares, aunque solo sea por ir medio desnudos y lanzando hachas de piedra.



PREHISTORIK

Prehistorik (1991) fue el primer juego de esta saga que apareció mayormente en ordenadores, donde nos encontramos con los típicos juegos donde controlamos a un troglodita armado con un garrote, y debemos evitar peligros (dinosaurios gigantes incluidos) para llegar al final del nivel. Tras el juego original llegaron las secuelas, *Prehistorik 2* (1993) y *Prehistorik Man* (1995) que apareció para consolas y fue el último juego de la saga hasta que en 2013 apareció un nuevo *Prehistorik*.



CHUCK ROCK

Uno de los trogloditas más recordados de los 8 y 16 bits es Chuck Rock, que protagonizó un juego con su nombre en 1991 para casi todas las plataformas existentes. Chuck Rock era bruto y fuerte (eliminaba a los enemigos a barrigazos), pero eso no evitó que en *Chuck Rock 2* (1993) tuviese que ser rescatado por su hijo, que demostró ser digno de la brutalidad de su padre, pese a ser un bebé. También está relacionado con esta saga el juego *B.C. Racers* (1995), aunque obviamente, era un juego de carreras.



TOKI

Toki es más un hombre de la selva que un troglodita, pero como una bruja lo convierte en un hombre-mono tras secuestrar a su novia, entra automáticamente en la categoría prehistórica. El juego original apareció en Arcade en 1989, pero tuvo suficiente fama como para tener ports a consolas y ordenadores como (Amiga, NES, Mega Drive, Lynx, Atari ST, Commodore 64) en los siguientes años.



Puede que hayan pasado de moda los trogloditas, pero lo cierto es que lo disimulan bastante bien, ya que nunca han dejado de abandonar del todo el mundo de los videojuegos y siguen apareciendo proyectos nuevos con estos personajes como temática principal como *Caveman Warriors* o el citado Remake de *Prehistorik*. Incluso algunos juegos importantes para las consolas actuales como *Far Cry: Primal* siguen usando la prehistoria como reclamo.



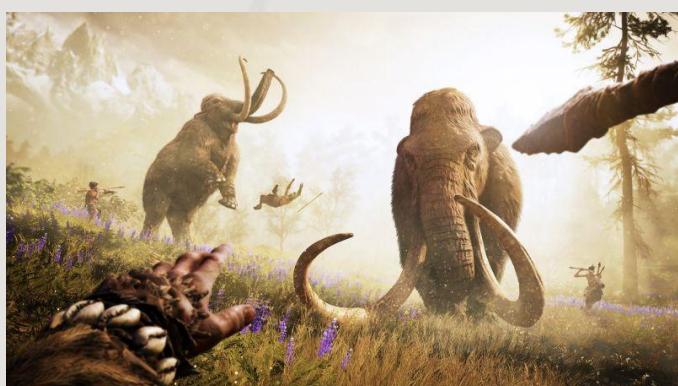
Caveman Warriors



Age of Cavemen



Prehistorik (2013)



Far Cry: Primal

Y ahora sí, empieza el especial dedicado a Joe y Mac, dos trogloditas de mente calenturienta y expertos en repartir garrotazos a dinosaurios que les multiplican en tamaño, que poblaron los videojuegos durante unos pocos años pero dejaron una enorme huella prehistórica.



CAVEMAN NINJA - JOE AND MAC (1991)

En 1991 Data East lanzó para arcades *Tatake Genshijin*: *Joe and Mac*, más conocido en occidente como *Caveman Ninja* o *Joe and Mac*. El juego nos trasladaba a la prehistoria (sin rigor científico de ningún tipo) donde una tribu de trogloditas decide secuestrar a las mujeres de la tribu a la cual pertenecen nuestros protagonistas. Sin demora, los dos trogloditas deciden recorrer su mundo prehistórico para recuperar a las mujeres de su poblado, pero claro, por el camino tendrán que enfrentarse, no solo a los miembros de la tribu rival, si no a los cientos de dinosaurios y animales prehistóricos que pueblan los niveles.

Afortunadamente, Joe y Mac son bastante hábiles ya que pueden usar una gran variedad de armas (hachas, ruedas de piedra, fuego, pinchos de piedra, sombras de si mismos, electricidad...) y todas ellas pueden ser cargadas (apretando el botón de ataque) para lanzar una versión más poderosa de las mismas.

Visualmente este juego es espectacular, no solo por las animaciones graciosas o los coloridos escenarios, si no por la aparición de gigantescos jefes finales que ocupan media pantalla. También es muy llamativo el hecho de poder elegir qué nivel jugar en momentos concretos y que tras derrotar al enemigo final (un troglodita-dinosaurio) podamos elegir entre 3 finales diferentes. Obviamente el juego también tiene sus cosas malas, como el hecho de algunos niveles sean ridículamente cortos o que la barra de vida de Joe y Mac vaya bajando automáticamente, forzándonos a conseguir alimentos para subirla y evitar morir de hambre al estilo *Adventure Island*.



Este juego fue llevado a una gran cantidad de sistemas diferentes (Amiga, DOS, Game Boy, NES, Mega Drive y SNES).

Las versiones de NES y Game Boy fueron las que más recortes sufrieron por motivos obvios, aun así intentaron mantener los niveles y el estilo del juego original. Lamentablemente el modo a 2 jugadores simultáneos se llevó la peor parte ya que fue eliminado de la versión Game Boy y en la de NES solo había modo a dos jugadores por turnos.



Imágenes de Game Boy (arriba) y NES (abajo)



Las versiones para DOS, Amiga y Mega Drive, pese a sufrir algunos obvios recortes con respecto a la versión original y tener bastantes diferencias entre ellas, fueron mucho más cercanas a la versión original de Arcade que el resto, de manera que eran las más recomendadas si lo que buscabas era jugar al *Caveman Ninja* de recreativa en casa.



Imágenes de Amiga (arriba) y DOS (abajo)





Mega Drive/Genesis

Con la versión de Super Nintendo se optó por usar el juego original como base para crear un juego original para esta consola. Eso significó que por un lado se perdieron algunos elementos que si existían en el arcade (poder cargar el ataque del arma, el nivel de los dinosaurios acuáticos y algunas armas como las sombras, los pinchos de piedra y la electricidad) y se ganaron otras (hay niveles nuevos y los antiguos son más largos, se incluyeron fases de bonus, los personajes ganan nuevas habilidades como correr o poder llevar más de un arma e intercambiarlas mientras juegas).

Aunque quizás el cambio más llamativo de Joe y Mac en Super Nintendo fue la inclusión de un nuevo jefe final (un demonio) que sustituye al troglodita-dinosaurio del juego original.



Super Nintendo

CONGO'S CAPER (1992)

Segundo episodio de la saga, lanzado en Japón bajo el nombre *Tatake Genshijin 2: Rūkī no Bōken*, pero conocido en occidente como *Congo's Caper*, perdiéndose con el cambio de título la conexión entre este juego y el anterior.

En esta ocasión controlaremos a Congo un “niño-mono” que estaba tranquilamente con su novia un día, hasta que un demonio apareció y la secuestró, convirtiendo de paso a Congo en un mono (recuerda bastante a *Toki* ¿verdad?).

Congo's Caper tiene una jugabilidad que difiere mucho de lo que vimos en *Joe and Mac* (el juego está más orientado en las plataformas y nuestro ataque es de corto alcance), y al carecer de modo para dos jugadores simultaneos hace que nos sintamos todavía más alejados del título anterior, pero al menos seguimos enfrentándonos a dinosaurios gigantes.



JOE AND MAC: LOST IN THE TROPICS (1994)

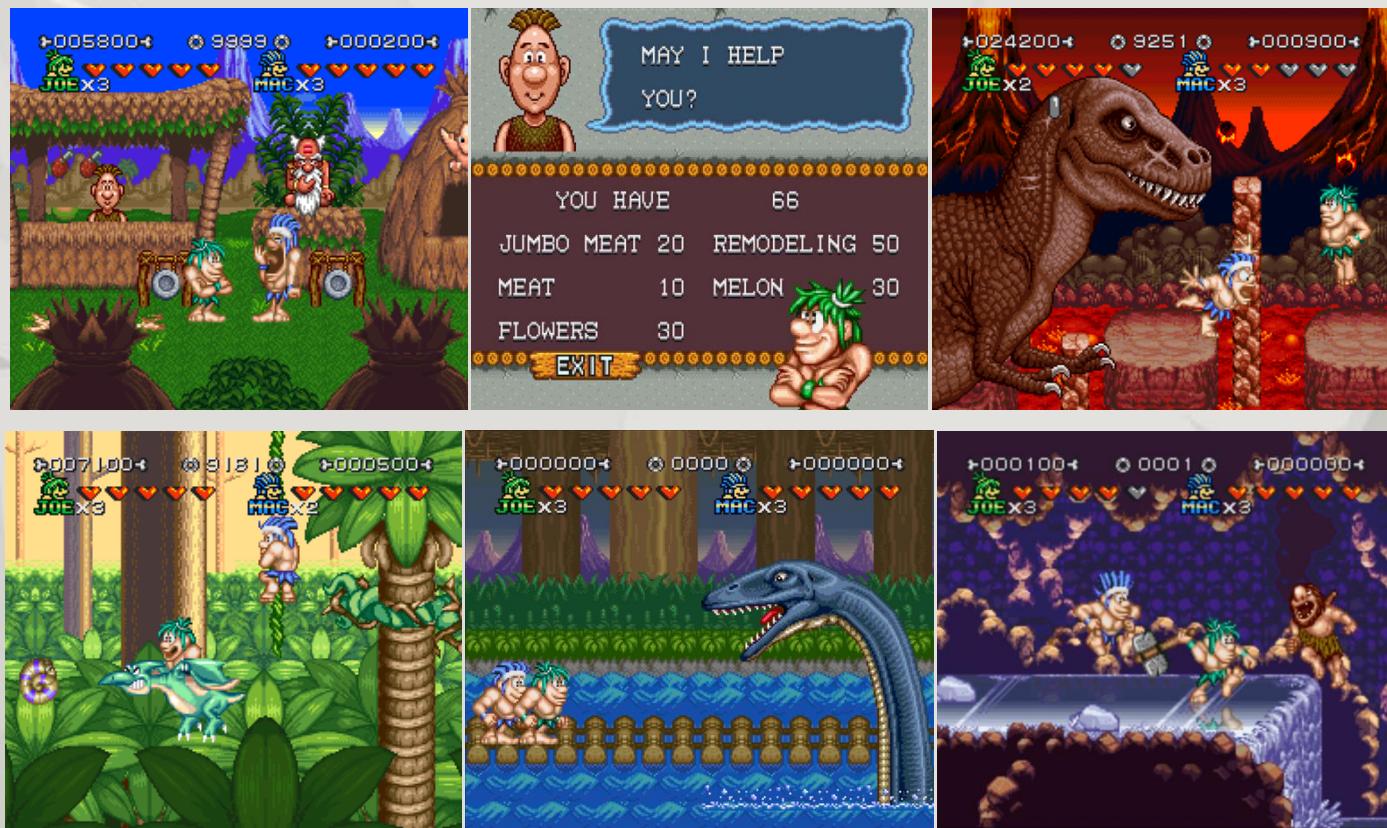
El tercer episodio de la saga también apareció en SNES y fue llamado en Japón *Tatakai Genshijin 3: Shuyaku wa yappari Joe & Mac* y renombrado en América como *Joe and Mac 2: Lost in The Tropics* y en Europa como *Joe and Mac 3: Lost in The Tropics*. El porqué en Europa respetaron el número 3 del título original en lugar de cambiarlo por un 2, teniendo en cuenta que *Congo's Caper* no fue numerado ni renombrado como *Caveman Ninja 2*, es un misterio, pero eso no es importante, lo importante es que Joe y Mac regresan como protagonistas.



En esta ocasión un cavernícola llamado Gork decide robar la corona del poblado de Joe and Mac, de manera que nuestros héroes tendrán que ir a recuperarla. Sin embargo el malvado Gork se ha refugiado en una isla, de manera que tendremos que conseguir unas piedras mágicas para poder abrirnos el camino hacia ella.

El estilo de juego es similar a lo visto en juegos anteriores, aunque esta vez podemos movernos libremente por el mapeado para superar los niveles en el orden que queramos. Esa libertad nos permitirá visitar nuestro poblado y la aldea vecina, donde podremos comprar comida, mejorar nuestra casa e incluso comprar flores para tratar de seducir a alguna de las chicas para que se case con nosotros y sea la madre de nuestros hijos.

Algunos niveles nos recordarán al primer juego (cueva de hielo, zona volcánica, selva...) y los enemigos finales son enormes dinosaurios de un aspecto más amenazador que en los juegos anteriores. A la hora de defendernos de ellos echaremos de menos las armas que nos permitían atacar de lejos, pues en esta ocasión nos defenderemos con nuestro garrote que solo nos permitirá atacar a distancia si encontramos el ítem pertinente. Afortunadamente Joe y Mac son tipos con recursos, de manera que podrán atacar desde cierta distancia escupiendo los huesos o las semillas de la comida que traguen, también podrán beber agua y escupírsela a los enemigos o subirse en dinosaurios y que sean ellos los que usen su boca como arma de fuego.



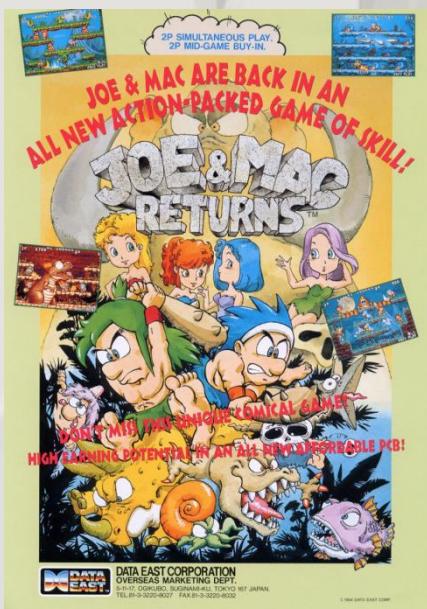
JOE AND MAC RETURNS (1994)

El mismo año que se lanzó *Lost in The Tropics*, apareció *Joe and Mac Returns* para máquinas recreativas y que supuso un nuevo cambio en la saga, ya que nos encontramos ante un clon de *Tumblepop* de la propia Data East.

Joe y Mac recorrerán decenas de niveles compuestos por una pantalla fija, en la cual tendrán que moverse entre plataformas, golpear a los enemigos, guardarlos en un saco y luego lanzarlo para que "limpie" la pantalla.

Pese al cambio en la jugabilidad, el estilo *Joe and Mac* sigue presente, gracias a la música, la estética y los enemigos (regresaron muchos de los enemigos finales de juegos anteriores) y porque las chicas que tanto gustan a nuestros protagonistas, también harán acto de aparición, no solo durante el juego, sino también en algunas escenas cómicas entre niveles que nos demuestran que Joe y Mac siguen teniendo la mente igual de calenturienta que en juegos anteriores.

Este juego no deja de ser un homenaje a Data East, pues además de ser un *Tumblepop* con Joe y Mac, también aparecen personajes de juegos como *Fighter's Destiny* o *Karnov*.



OTROS JUEGOS Y CURIOSIDADES

CAVEMAN NINJA OPENBOR

Openbor es un motor para crear videojuegos del estilo beat'em up que tuvo bastante éxito en el pasado gracias al juego *Beats of Rage*. Tras él, muchos juegos fueron creados usando este motor y obviamente Joe y Mac tuvieron su propio juego (conocido como *Caveman Ninja Openbor*) que tomaba sprites y elementos de los juegos de la saga en un beat'em up bastante curioso.



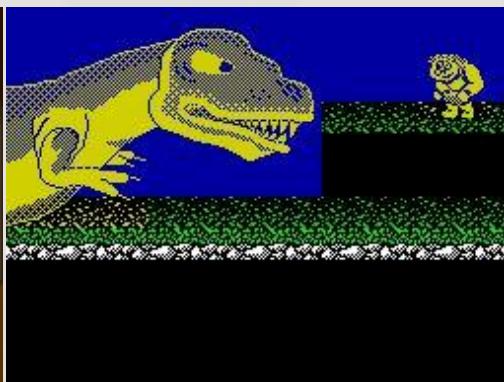
REMAKE DE JOE AND MAC

En 2010 Golgoth Studios anunció un remake del primer juego de la saga, mostrando algunos diseños de cómo iban a ser los personajes. Poco a poco las noticias de este remake cesaron y nunca más se supo de él.



CURIOSIDADES

- En *Congo's Caper* aparece una estatua de Joe y en *Joe and Mac: Lost in Tropics* hay una foto de Congo.
- Existe imágenes de una versión de Spectrum de *Joe and Mac: Caveman Ninja* que no se llegó a completar.



- La versión europea de *Joe and Mac* para Super Nintendo contaba con un selector de idiomas, lo cual lo convierte en uno de los primeros juegos japoneses de consola en traducirse al español.

- El jefe final de *Congo's Caper* es un demonio alado armado con un tridente y tras él aparece un demonio rojo, casualmente el jefe final de la versión SNES de *Joe and Mac* es un demonio alado de color rojo armado con un tridente ¿será casualidad o trataron de crear algún tipo de conexión?

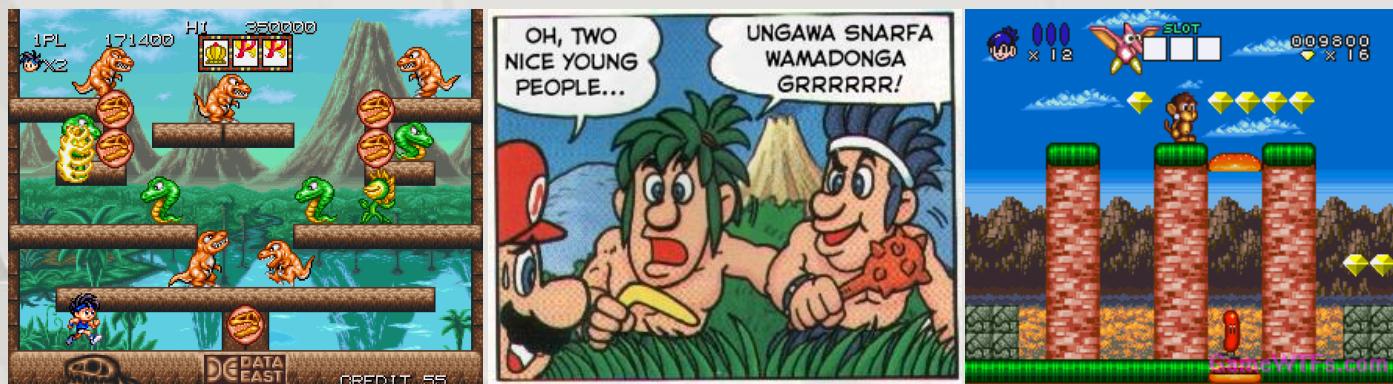
- El jefe final de *Joe and Mac Returns* ya apareció en *Tumblepop* y *Diet Go Go*.



• En *Tumblepop* y su secuela *Diet Go Go* hay enemigos de *Joe and Mac* y algunos jefes hacen el típico ruido que hacían los jefes del primer *Joe and Mac* al ser heridos.

• Joe y Mac aparecieron en los cómics de las revistas de Nintendo.

• En *Congo's Caper* hay un homenaje a *Burgertime*, el juego de 1982 desarrollado por Data East.



JOE Y MAC EN LA ACTUALIDAD

El arcade de *Joe and Mac* ha aparecido en algunas consolas modernas como juego descargable, (tienen incluso versión para Zeebo, lanzada en 2009) y suele estar incluido en recopilatorios como el *Data East Arcade Classics*.

También existen cartuchos recopilatorios para SNES lanzados por Retro-Bit, uno de los cuales se llama *Joe and Mac Ultimate Caveman Collection* y trae la trilogía de *Joe and Mac* de SNES.

Pese a que Joe y Mac permanecen en la actualidad de una manera u otra, veo muy difícil que la saga *Caveman Ninja* obtenga nuevos juegos, pero también es cierto que recientemente se han anunciado continuaciones de clásicos de Data East, como *Windjammers 2*, así que nunca se sabe. En cualquier caso, tenemos suficientes juegos de esta saga como para pasar un buen rato.



Skullo

STAFF

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



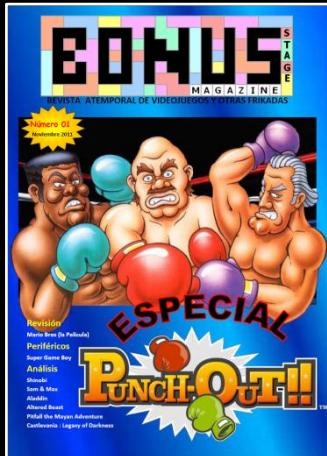
¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

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

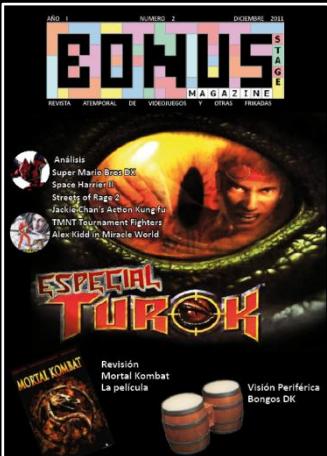
¡Es muy sencillo!

The screenshot shows the website for Bonus Stage Magazine. At the top, there's a navigation bar with links like 'INICIO', 'ARTÍCULOS', 'ESPECIAL', 'CONTACTO', and 'SUSCRÍBETE'. Below the navigation, there's a large image of the magazine cover. To the right of the cover, there's a red-bordered box containing a subscription form with fields for 'EMAIL' and 'Suscribirse'. Below the form, there's a section titled 'ÚLTIMAS PUBLICACIONES' listing issues 9, 8, 7, 6, and 5. At the bottom, there's a sidebar with sections for 'NOTICIAS' and 'ARCHIVOS'.

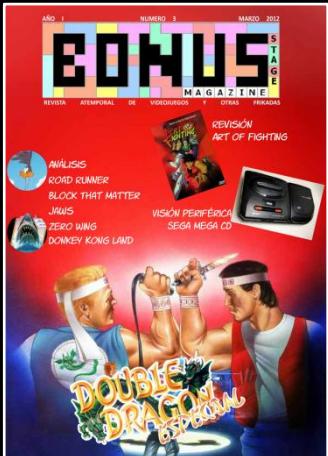
Y no olvidéis leer los números anteriores:



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



#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



#03 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



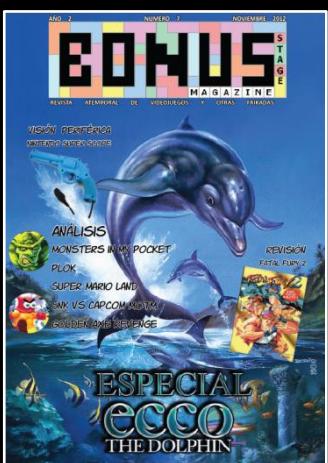
#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



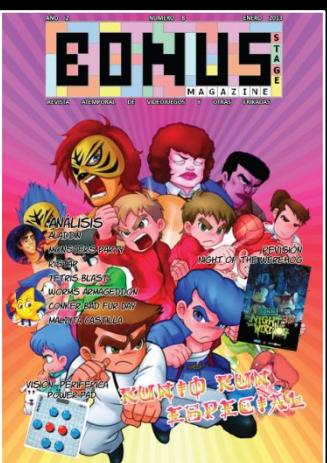
#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



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



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



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



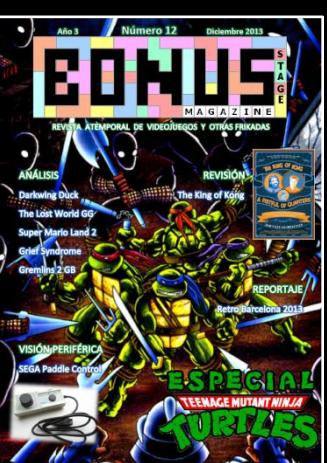
#09 Especial Jurassic Park
Abril 2013 (51 páginas)



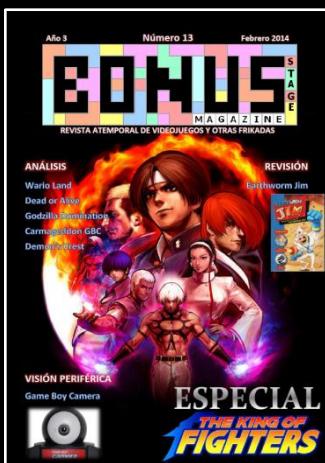
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 págs.)



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



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



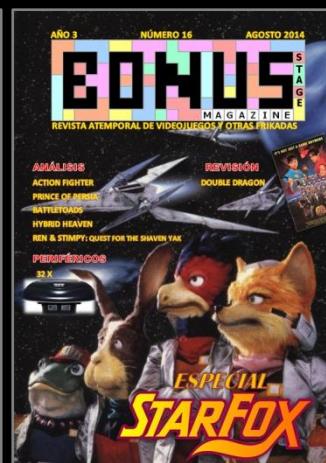
#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)



#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)



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



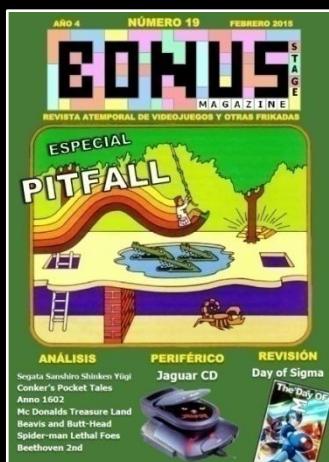
#16 Especial Starfox
Agosto 2014 (61 páginas)



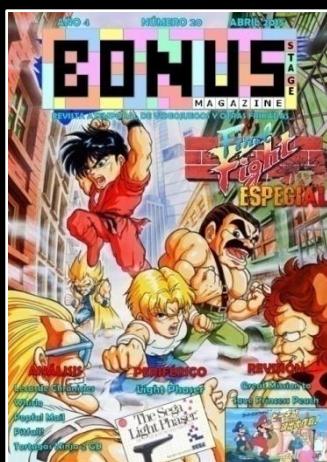
#17 Especial Clayfighter
Octubre 2014 (60 páginas)



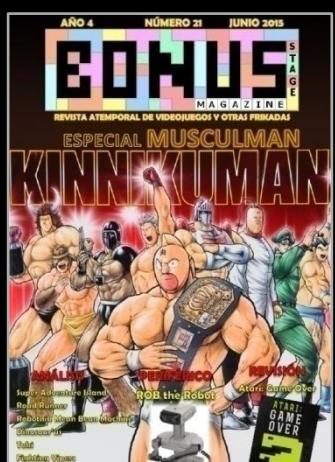
#18 Esp. House of the Dead
Diciembre 2014 (73 páginas)



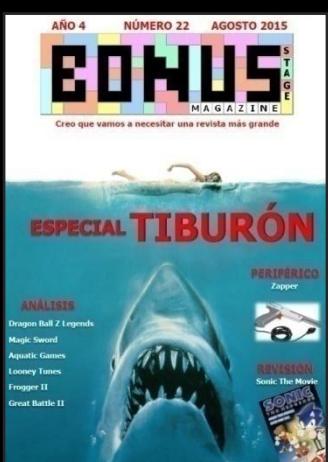
#19 Especial Pitfall
Febrero 2015 (59 páginas)



#20 Especial Final Fight
Abril 2015 (58 páginas)



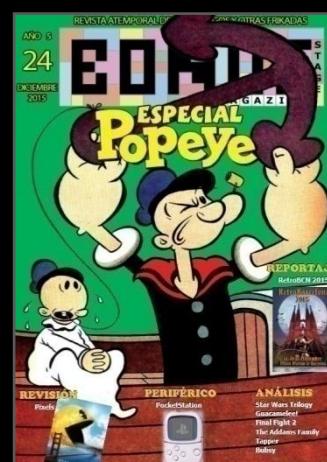
#21 Especial Musculman
Junio 2015 (61 páginas)



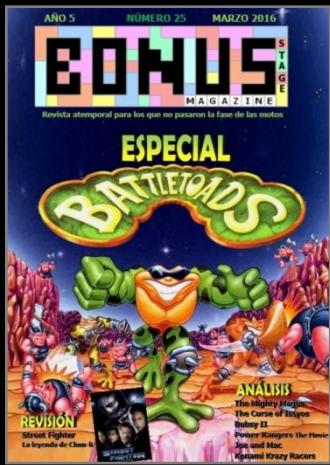
#22 Especial Tiburón (Jaws)
Agosto 2015 (51 páginas)



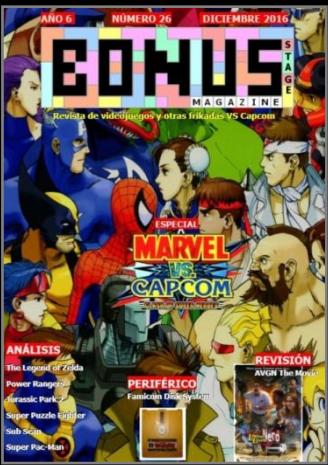
#23 Especial Splatterhouse
Octubre 2015 (49 páginas)



#24 Especial Popeye
Diciembre 2015 (58 páginas)



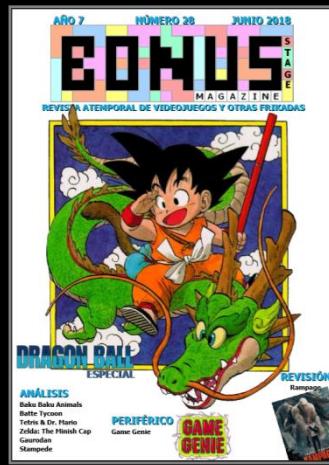
Nº 25 Especial Battletoads
Marzo 2016 (64 páginas)



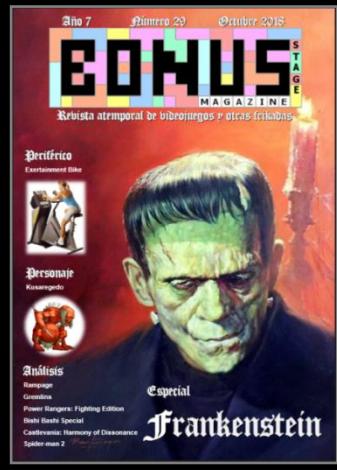
Nº 26 Esp. Marvel VS Capcom
Diciembre 2016 (55 páginas)



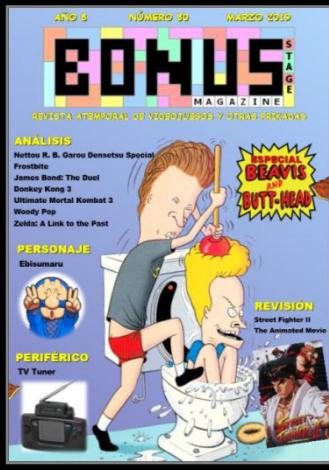
Nº 27 Especial Trolls
Septiembre 2017 (49 páginas)



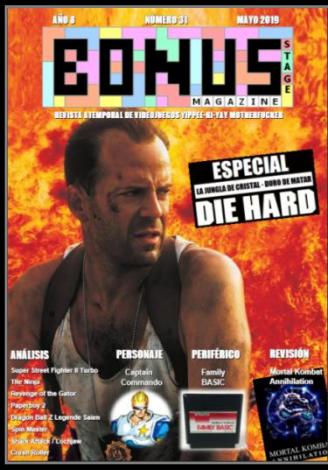
Nº 28 Especial Dragon Ball
Junio 2018 (53 páginas)



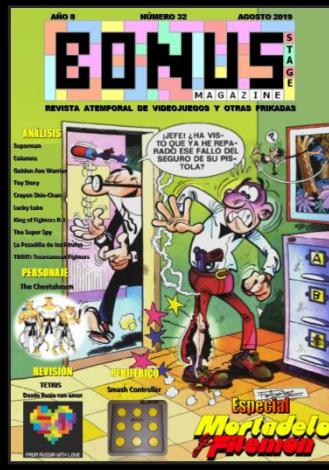
Nº 29 Especial Frankenstein
Octubre 2018 (81 páginas)



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



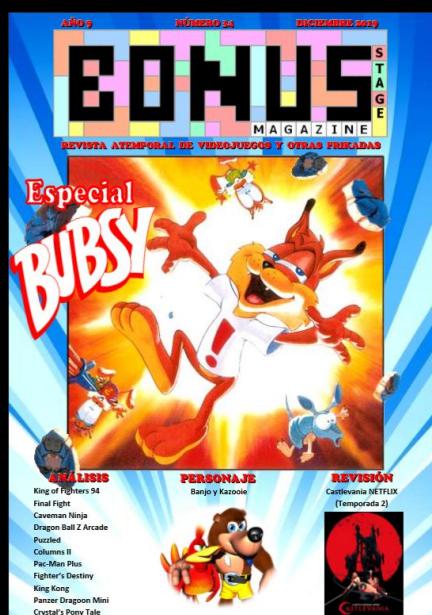
Nº 31 Especial DIE HARD
Mayo 2019 (69 páginas)



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



Nº 33 Especial Evil Dead (Posesión Infernal)



Nº 34 Especial Bubsy

78 páginas – Octubre 2019

89 páginas – Diciembre 2019

SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

1- EL DESCONOCIDO



El desconocido proviene del juego *Beavis and Butt-Head* de Game Gear



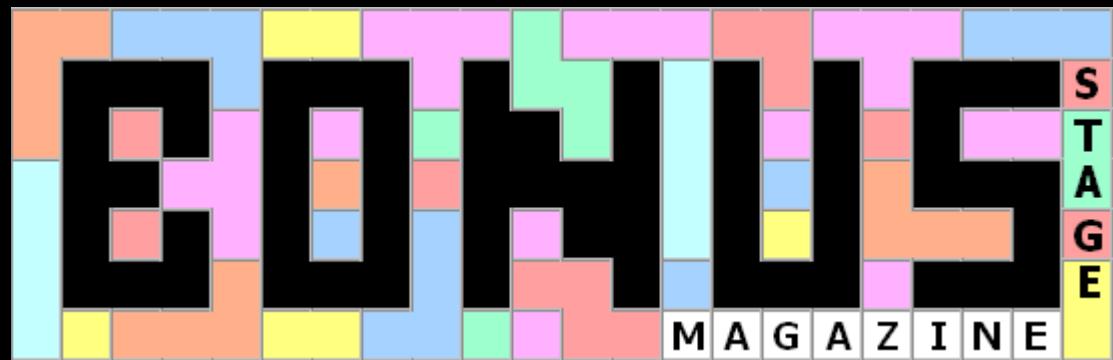
2- LA SOMBRA

La sombra era Tatsu del juego *Teenage Mutant Ninja Turtles: HyperStone Heist*

3- EL ERROR



El error está en los colores del Correcaminos



NÚMERO 35
ENERO 2020

