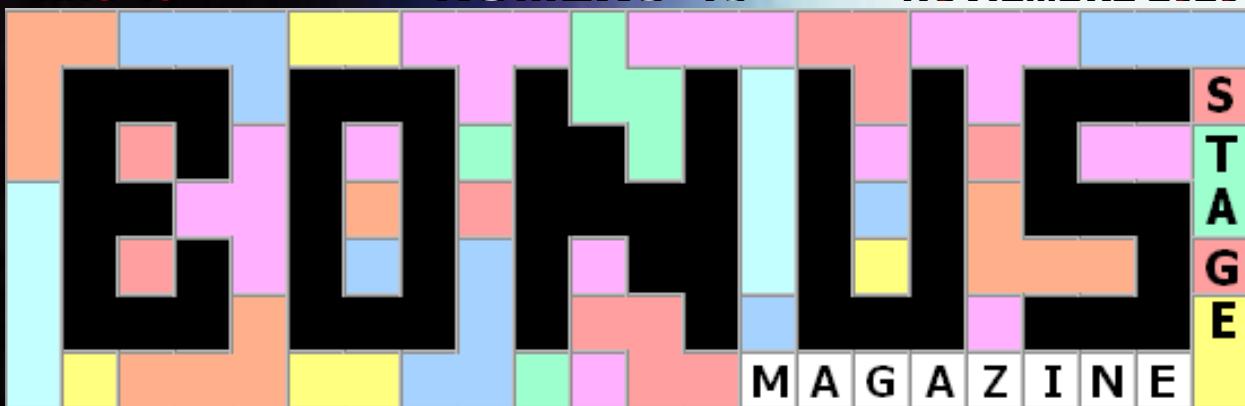


AÑO 10

NÚMERO 40

NOVIEMBRE 2020



REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS

## REVISIÓN

Castlevania NETFLIX

(Temporada 3)



## ANÁLISIS

Alien

TerrorDrome

Bram Stoker's Dracula

The Evil Dead

Nosferatu

Zombie Nation

Castlevania II Belmont's Revenge

Go To Hell

Splatterhouse 2

Monster House

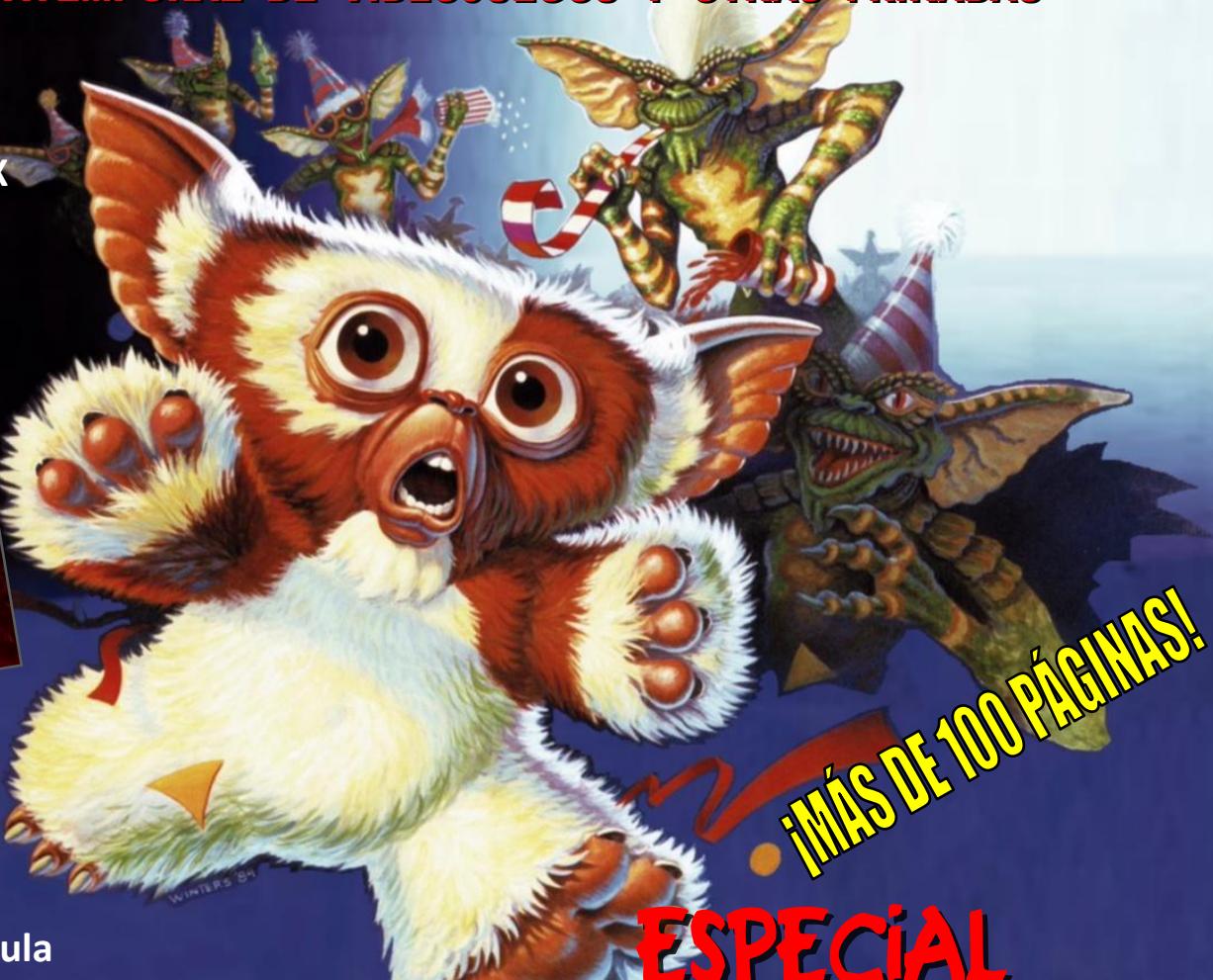
Kyros

Wardner

Mutation Nation

Midnight Mutants

Rampage Puzzle Attack



## ESPECIAL GREMLINS

### PERIFÉRICO

Bio Sensor



### PERSONAJE

Sir Daniel Fortesque

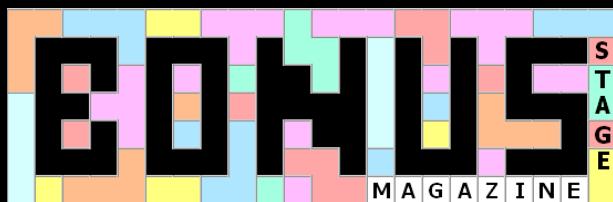


### CURIOSITY

Curiosidades en  
productos de series



# Número 40 – Noviembre 2020



## ÍNDICE



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

### Análisis

**Alien** por Skullo ..... 04

**The Evil Dead** por Skullo ..... 06

**Go To Hell** por Skullo ..... 09

**Kyros** por Skullo ..... 12

**Midnight Mutants** por Skullo ..... 15

**Zombie Nation** por Skullo ..... 18

**Wardner** por Skullo ..... 21

**Castlevania II Belmont's Revenge** por Skullo ..... 24

**Mutation Nation** por Skullo ..... 28

**Splatterhouse 2** por Skullo ..... 31

**Bram Stoker's Dracula** por Skullo ..... 34

**Nosferatu** por Skullo ..... 37

**Rampage Puzzle Attack** por Skullo ..... 41

**Monster House** por Skullo ..... 44

**Terrordrome** por Skullo ..... 47

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

### Periféricos

**Bio Sensor** por Skullo ..... 52

### Revisión

**Castlevania NETFLIX (Temporada 3)** por Skullo ..... 54

### Personaje

**Sir Daniel Fortesque** por Skullo ..... 59

### Curiosity

**Curiosidades en productos de series** por Skullo ..... 64

### Especial

**Gremlins** por Skullo ..... 72

**Maquetación:** Skullo

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

# EDITORIAL

Y por fin he terminado el número 40, que iba a ser un número especial para Halloween y ha terminado apareciendo a finales noviembre debido a que por diversos motivos no he podido dedicarle el tiempo que se merecía, de manera que ya os digo que tenido una maquetación muy apresurada (espero que no salgan muchos fallos por las prisas).

Este proyecto empezó a finales del 2011 y ahora que estamos a finales del 2020, con 40 números publicados, creo que va siendo hora de empezar a plantearse el final de esta publicación, pero no os preocupéis, este no es el último número, de hecho faltan bastantes por venir, ya que quiero que la revista cumpla oficialmente los 10 años antes de cerrarla definitivamente y para eso todavía falta un año.

El especial de esta revista está dedicado a esos seres malvados llamados Gremlins, que son especialistas en estropearlo todo y provocar (un momento... ¿puede que los constantes retrasos de este número se deba a los Gremlins?). En cualquier caso, todos conocemos las dos películas de Gremlins (y si no las habeis visto, iya tardáis en disfrutarlas!) pero no todo el mundo ha jugado o conoce la enorme cantidad de videojuegos que tienen estos seres, de manera que creo que muchos disfrutareis del especial.

El resto de la revista tiene las secciones habituales con quince juegos analizados, un comentario de la serie Castlevania de NETFLIX, un artículo sobre un periférico, Pasatiempos... en fin, un poco lo de siempre.

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/>

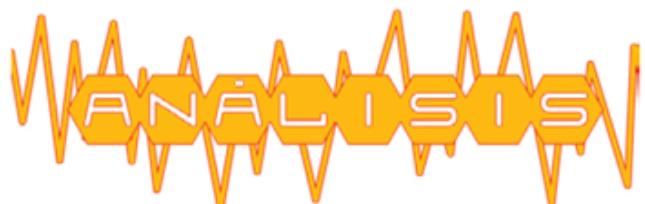
Y si sois usuarios de Facebook, podéis seguir nuestra página y así estar al día de las novedades:

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

Espero que disfrutéis de este número de Halloween que casi se convierte en un número navideño.

**Skullo**





# ALIEN

**Plataforma:** Atari 2600

**Jugadores:** 1

**Género:** Habilidad

**Desarrollado por:** 20 Century Fox (Doug Neubauer)

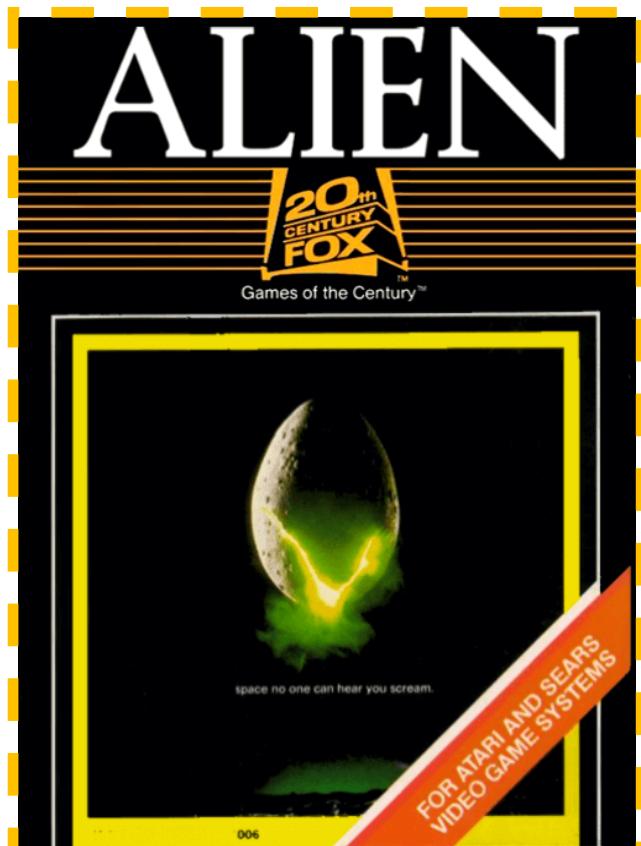
**Año:** 1982

Alien, la película dirigida en 1979 por Ridley Scott no creo que necesite presentación alguna, es una obra clave dentro de la ciencia ficción y el terror y su atmósfera la hace brillar muchísimo más que las películas en las cuales se basó (la norteamericana *It The Terror From Beyond Space* de 1958 y la italo-española *Terror en el espacio* de 1965).

20 Century Fox aprovechó la fama de esta película para lanzar un juego en Atari 2600, pero claro, ¿Cómo se puede trasladar la angustia que sufren los protagonistas al ser acechados por el Xenomorfo en su nave? La respuesta es muy sencilla, tal y como veréis a continuación.

## GRÁFICOS

El nivel principal nos muestra un típico laberinto con pasillos por los cuales deberemos escabullirnos de nuestros perseguidores (cuyo diseño es casi idéntico al de *Pac-Man*). El sprite del protagonista (o la protagonista, porque supongo que controlamos a Ellen Ripley) es muy esquemático, pero al menos tiene forma humana, los Xenomorfos (o Aliens) no respetan demasiado el diseño de la película, ya que parecen perros con una boca gigante, pero al menos podemos verlos en diferentes colores (lo cual tampoco se ajusta al aspecto de la película, pero hace que visualmente el juego luzca un poquito más).



Nos encontramos con un *Pac-Man* con temática de Alien

Durante el juego tendremos que destruir huevos de Alien (que son cuadrados) y además veremos una especie de destello (llamado Pulsar) que básicamente es un asterisco. Si superamos el nivel de laberinto iremos a una fase de bonus, donde el fondo es totalmente negro, donde solo los Aliens y el ítem que hay en la parte superior, añaden algo de color, aunque si eso no os gusta, siempre podéis jugar en el modo en blanco y negro.

Gráficamente es un juego que no va a sorprender a nadie, ya que se conformaron con copiar lo visto en *Pac-Man*.

## SONIDO

Mientras jugamos escucharemos un sonido que puede recordar a una alarma, pero quedará en segundo plano porque los pasos de nuestro personaje serán el “ruido” constante hasta que toquemos una de las bolas que asustan a los Aliens, en ese momento el ruido constante será un zumbido hasta que pase el efecto de invencibilidad. La verdad es que sonoramente no es un juego muy llamativo.



Nivel de bonificación

## JUGABILIDAD

Este juego es un clon de *Pac-Man*, así que ya os imagináis como funciona: moveremos a nuestro personaje por todo el laberinto, tratando de conseguir todos los puntos sin que los Aliens nos pillen. Si tocamos uno de los Pulsars (los puntos que parecen destellos) los Aliens se asustarán de nosotros durante un corto periodo de tiempo, en caso que los toquemos, desaparecerán y serán sustituidos por otros nuevos. Mientras vamos jugando aparecerán ítems que nos darán puntos extra si los tocamos.



El lanzallamas no es tan eficaz como parece

Tras algunas partidas veremos que el juego tiene algunos ligeros momentos de originalidad, como que nuestro personaje tenga un lanzallamas para asustar a los Aliens (pero no os penséis que es muy fiable, en muchos ocasiones no os ayudará y encima se agota si lo usamos demasiado), que los Pulsars solo aparecen de uno en uno (de manera que hasta que no tocamos uno no veremos el siguiente) o que después de completar un nivel, accederemos a una fase de bonus donde tenemos que subir hacia la parte superior de la pantalla para conseguir puntos extra.

Aunque es obvio que este juego es una copia de *Pac-Man*, hay que admitir que al menos lo han hecho bastante bien, los controles responden a nuestras ordenes sin problemas y la dificultad va subiendo gradualmente, lo cual nos permite disfrutar de los primeros niveles y nos obliga a darlo todo en los siguientes (en los cuales los Pulsars ya no afectarán a los Aliens). Sin embargo creo podían haberse molestado en incluir diferentes laberintos, lo cual lo habría hecho menos repetitivo y hubiese supuesto una innovación importante con respecto a juegos similares.

## DURACIÓN

La verdad es que es un juego divertido y eso hace que den ganas de seguir jugando incluso cuando nos matan, además podemos modificar la dificultad para adaptarlo a nuestra habilidad (podemos cambiar el número de vidas y la velocidad de los Aliens). Obviamente si no os gustan los juegos tipo *Pac-Man* o no sois de los que quieren superar sus propios récords, este juego no os durará demasiado.



Si tocamos los destellos, los Aliens se asustarán

## CONCLUSIÓN

*Alien* es un juego muy recomendable para todos aquellos que adoren los juegos tipo *Pac-Man*, creo que es bastante mejor que otros clones como *Shark Attack* y también lo prefiero al *Pac-Man* de Atari 2600, así que lo colocaría junto con los *Pac-Mans* buenos de esta consola, como *Ms. Pac-Man* o *Junior Pac-Man*.

# THE EVIL DEAD

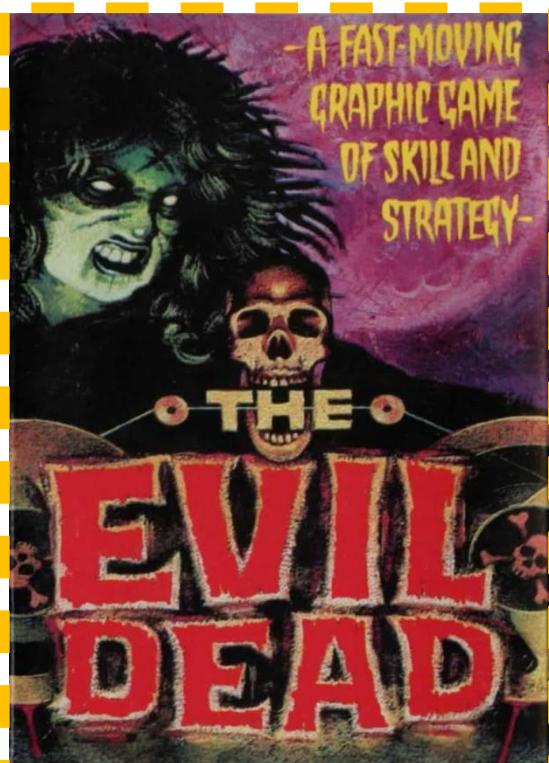
**Plataforma:** ZX Spectrum

**Jugadores:** 1

**Género:** Acción

**Desarrollado por:** Palace Software (Michael Fox)

**Año:** 1984



La película de Sam Raimi, *The Evil Dead* (conocida en países hispanoparlantes con nombres tan dispares como *Posesión Infernal*, *Diabólico* o el *Despertar del diablo*) nos contaba la historia de un grupo de jóvenes que iban a pasar un fin de semana en una cabaña situada en un bosque alejado de cualquier rastro de la civilización. Dentro de la cabaña se escondía el Necronomicon, el libro de los muertos, y al leerlo se despertó el mal que habitaba en esa tierra, que terminó poseyendo uno a uno a los protagonistas, convirtiéndolos en horribles monstruos asesinos.

La saga *Evil Dead* continuó con la secuela *Evil Dead 2* (que mantuvo el horror y la sangre y además introdujo el humor absurdo), *Army of Darkness* (que dejó el horror de lado y adoptó el humor y el carisma de su protagonista, Ash Williams, como principales reclamos) y la serie de televisión *Ash Vs Evil Dead* (que volvió a juntar el terror con el humor, al mismo tiempo que nos presentaba a un veterano Ash Williams). También se rodó un remake de la primera película que narraba una historia muy similar a la de la primera película y no está relacionado con el resto de películas.

Aunque la mayoría de juegos de esta saga aparecieron a partir de las consolas de 128 bits, existe un primer juego basado en la película original que apareció para Commodore 64, BBC Micro y Spectrum, siendo esta última versión la que voy a comentar la cual tiene la particularidad de que se lanzó en conjunto con el juego *Cauldron*.

## GRÁFICOS

La aventura se nos muestra desde una perspectiva aérea. El escenario donde sucede la acción es la casa (con el banco balanceándose en la entrada, como en la película) y dentro de ella veremos la chimenea, diversas paredes que nos llevan a las habitaciones y también ventanas (representadas por rallas discontinuas) sobre un fondo negro del cual sobresalen los personajes humanos (que son de color blanco) y los enemigos (monstruos verdes, que al ser destruidos se dividen en diferentes partes del cuerpo, como la cabeza, los brazos y las piernas, cada una de un color distinto), para lograr acabar con los monstruos tendremos que usar armas (hay varios diseños, como hachas, espadas o palas) que también usan diferentes colores para diferenciarse entre ellas.

El juego opta por no complicarse demasiado en este apartado, de manera que aunque no hay mucho detalle, está bastante claro todo lo que vemos y desde mi punto de vista, eso es bueno. También me parece destacable la colorida muerte que sufre el personaje al perder una vida y la pantalla de título (o de carga) que nos muestra a uno de los monstruos que combatiremos en el juego, junto al título de la película y algo de sangre.



Pantalla de título (y de carga)



Los gráficos son simples y claros

## SONIDO

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

## JUGABILIDAD

Nuestro personaje puede moverse y usar el botón de ataque para agarrar armas, atacar y abrir o cerrar puertas y ventanas. Esto último tiene bastante importancia, ya que nuestra misión es tratar de evitar que una especie de "nube malvada" entre en contacto con los personajes humanos, ya que eso los convertiría en monstruos, lo cual nos hará pasar un mal rato.

En la casa irán apareciendo armas, podemos recogerlas y usarlas, pero se gastarán enseguida de manera que tendremos que estar siempre en movimiento para lograr obtener más. Si uno de los monstruos verdes se pega a nosotros y no podemos eliminarlo, acabará con nuestra vida rápidamente, ya que a veces son difíciles de evitar (en ocasiones simplemente copian nuestros movimientos haciendo de la huida algo complicado).



A veces es muy difícil evitar a los enemigos

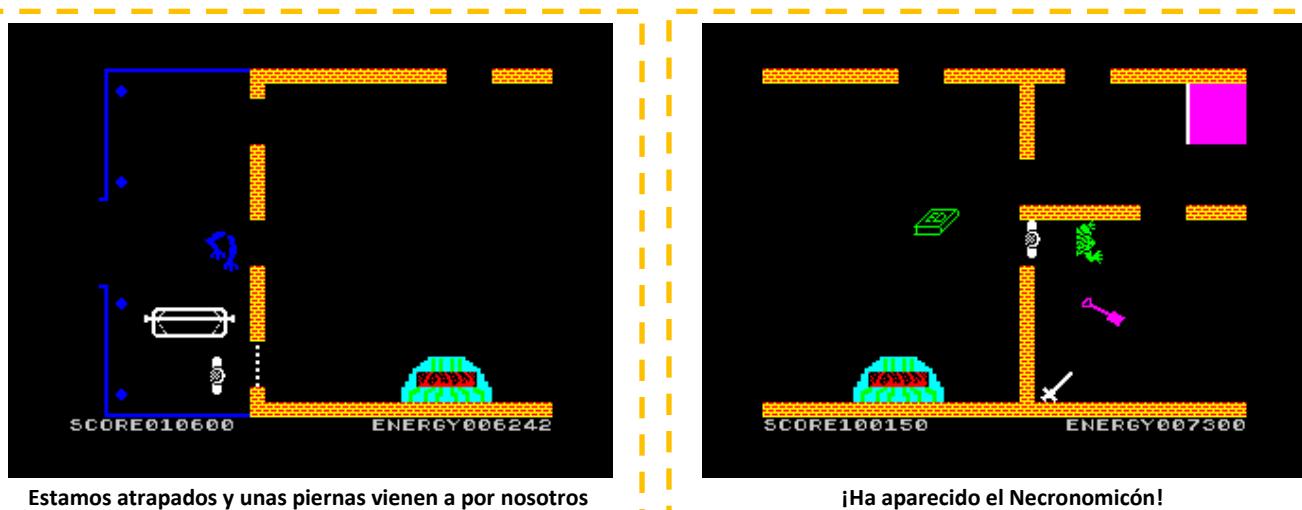
Si somos buenos jugando podremos encontrar el Necronomicón, el cual debemos lanzar a la chimenea para finalizar la aventura.

Los controles se pueden configurar (nos dan varias opciones) pero eso no variará el hecho de que en algunas ocasiones nos veamos atascados con algún personajes humanos o con algún enemigo, lo cual puede resultar fatal. Este juego es muy sencillo en concepto, pero requiere mucha paciencia y sangre fría para poder jugarlo sin morir constantemente.

## DURACIÓN

Es un juego bastante difícil, ya que nuestra energía va bajando constantemente y los enemigos pueden drenarla en segundos (se aferrarán a nosotros y será demasiado tarde). Cuando perdemos una vida, reaparecemos donde hemos muerto, lo cual significa que podemos estar rodeados de enemigos y perder más vidas de una manera un tanto injusta, y cuando nos quedemos sin vidas tocará empezar del principio. Poder completar el juego requiere unas cuantas horas de muertes absurdas y solo los que estén habituados a este tipo de juegos antiguos e inmisericordes podrán hacerlo rápidamente.

Obviamente también podemos jugar para superar nuestra puntuación, ya que el juego tiene un ranking que nos muestra las mejores, lo cual puede motivar a seguir jugando para mejorar.



## CONCLUSIÓN

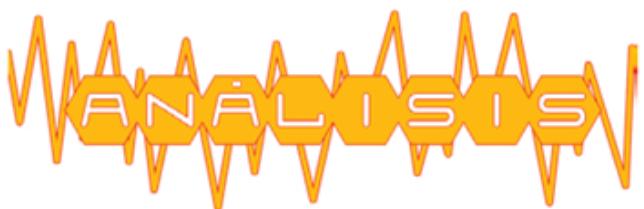
*The Evil Dead* es uno de esos juegos antiguos, inmisericordes, pero tiene su encanto. Su concepto es sencillo y representa sorprendentemente bien a la película, ya que veremos cómo nuestros amigos se van convirtiendo en monstruos, lo cual obligará a nuestro personaje a moverse por la casa buscando armas para sobrevivir. Esa simple pero fiel premisa puede hacer que los fans de esta saga, se sientan más atraídos hacia él, que el resto de jugadores.

Como curiosidad decir que existen versiones modificadas del juego que cambian algunos elementos del mismo para hacerlo algo más accesible e incluyen algunas novedades (como una ilustración de Ash en la pantalla de título).

Skullo

**NO TE VUELVAS LOCO Y ECHA UN VISTAZO AL NÚMERO 33 DE BONUS STAGE MAGAZINE - ESPECIAL EVIL DEAD**

The advertisement features a large photo of Bruce Campbell as Ash Williams, looking intense and bloody. To the right is the cover of *Bonus Stage Magazine*, Number 33, October 2019, Special *Evil Dead* issue. The cover includes a list of articles like "ANÁLISIS", "PERSONAJE", "CURIOSIDAD", and "REVISIÓN".



# GO TO HELL

**Plataforma:** ZX Spectrum

**Jugadores:** 1

**Género:** Acción, Aventura

**Desarrollado por:** Triple Six (John George Jones)

**Año:** 1985

Son muchos los videojuegos que han usado como reclamo la temática del infierno y Satanás por muy forzado que quede en el juego (me viene a la cabeza *Satan's Hollow*, comentado en el número 23 de esta revista, que era un *Space Invaders* con demonios). Pero el juego que voy a comentar a continuación no solo usa el infierno como reclamo, si no que se sumerge totalmente en él, hasta el punto de que nos preguntaremos que se le pasaba por la cabeza al creador cuando lo estaba desarrollando.

*Go to Hell* nos pone en la piel de una persona que ha terminado en el infierno, y tal y como podéis suponer, lo que le rodea no es especialmente agradable, de manera que tendremos que guiar a nuestro desdichado protagonista a través de numerosos caminos llenos de horribles peligros, en busca de una salida.

Este juego fue desarrollado por John George Jones, quien al ver las reacciones que provocó su creación, decidió crear otro juego que continuase con su particular estilo, lo cual terminó convirtiéndose en el juego *Soft & Cuddly* de 1987.

## GRÁFICOS

La pantalla de título, sobrecargada de elementos que no traen buenas vibraciones (guillotinas, sogas, un hacha ensangrentada y una cabeza rodeada de sangre) nos prepara para lo que vamos a ver, porque este juego es un auténtico festival de locuras en el sentido más raro de la palabra.

En la parte izquierda de la pantalla veremos la vida de nuestro personaje, el contador de crucifijos de colores que hemos conseguido y una calavera con el título del juego, dejando el resto de la pantalla para el desarrollo del mismo.



Go to hell

SPECTRUM

CRIPLE  
666  
S - I - X



Empieza nuestra aventura en el infierno

Nada más empezar el juego veremos a nuestro protagonista (de color azul) al lado de un demonio enorme de color rojo que parece una especie de cocodrilo deforme, en cuanto nos movamos por el laberinto donde nos vemos atrapados encontraremos cosas como cabezas atravesadas por pinchos o cortadas por sierras, calaveras, arañas, figuras humanas con tridentes, zombis saliendo de la tumba, máquinas de tortura... todo ello representado con colores llamativos y brillantes que contrastarán con el fondo de color negro. La ilustración de la cara de color verde que aparece justo antes de empezar a jugar, también aparecerá dentro del juego para marcar la zona final del mismo.

El apartado visual de *Go To Hell* se puede catalogar de humorísticamente retorcido, todo lo que aparece en él es ridículo y macabro a partes iguales y creo que eso es lo que hace que este juego destaque en este apartado.



Una sierra cortando una cabeza...



Pantalla de carga

## SONIDO

La “música” que escucharemos durante la partida será una especie de crujido extraño, que se acompañará por algunos efectos de sonido provenientes de acciones concretas, como cuando nuestro personaje ataca. No es algo especialmente agradable, pero si tenemos en cuenta que nuestro personaje está en el infierno y va a ser torturado eternamente, creo que tampoco desentonaría demasiado.

## JUGABILIDAD

Nuestro personaje puede mover y atacar, acciones que tendremos que dominar a la perfección para poder sobrevivir en este juego.

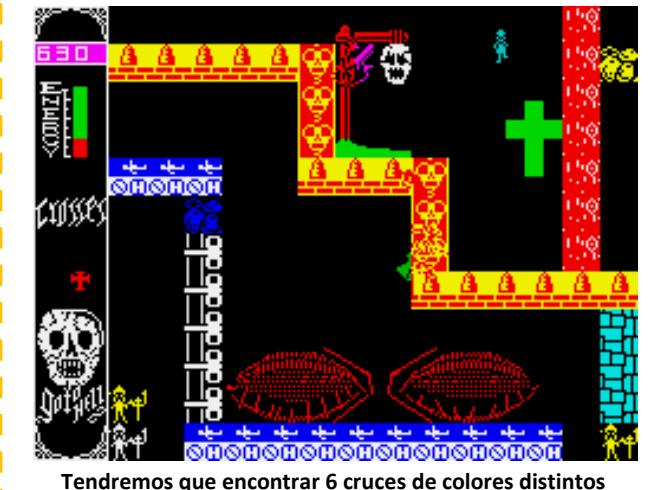
Durante la partida podemos movernos libremente por el infierno, que más o menos es una especie de laberinto con muchos pasillos que conectan las diferentes pantallas que forman el juego. Prácticamente todo lo que veamos en pantalla puede matarnos, y no me refiero solo a los monstruos extraños o a los enemigos que vienen a por nosotros, sino también a los elementos que podríamos considerar decorativos, como los muros que limitan los pasillos, no podemos tocar nada sin perder algo de nuestra vida.



No podemos tocar absolutamente del laberinto

Nuestra misión es conseguir 6 crucifijos de diferentes colores (blanco, amarillo, azul, rosa, verde y rojo) y cuando los tengamos todos encontrar la zona del juego donde aparece la cara verde, pues es ahí donde se encuentra la última cruz, que es nuestra salida del infierno.

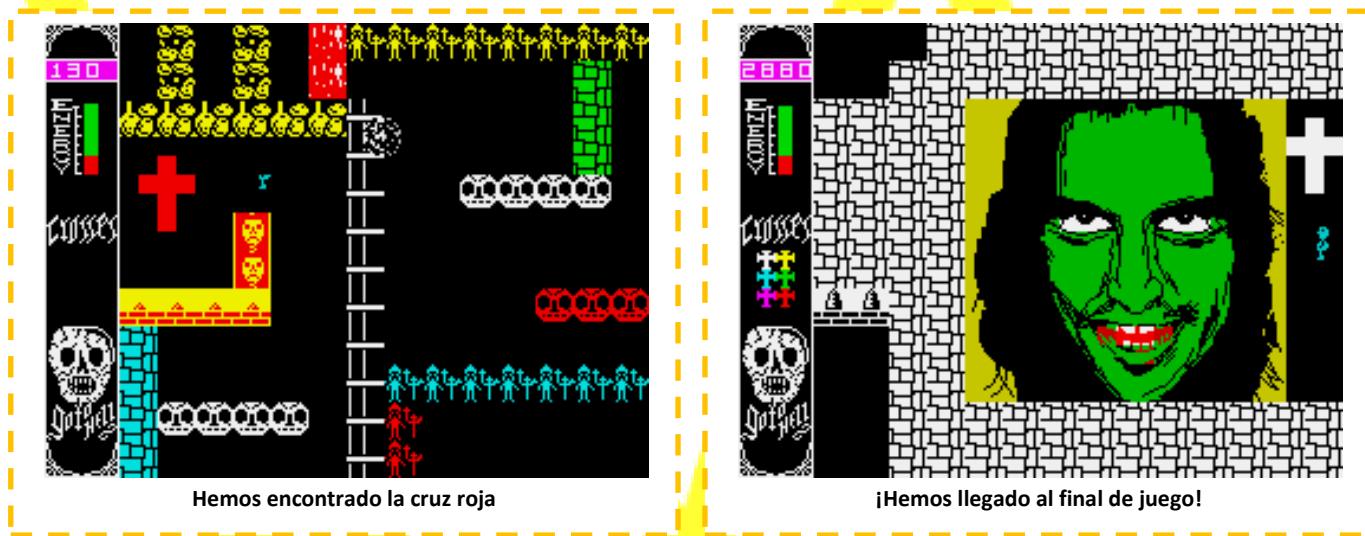
Los controles son correctos, pero el hecho de no poder tocar nada hace que parezcan peores de lo que son, ya que al intentar huir de un enemigo es posible que terminemos haciéndonos daño con un muro o cualquier otra cosa.



## DURACIÓN

Aunque nuestro personaje tenga barra de vida, es muy fácil que nos maten en este juego, ya que como he comentado en el apartado de jugabilidad, todo nos quita vida y no podemos tocar nada. Debido a que el juego en sí es una especie de laberinto donde tenemos que ir buscando las cruces de colores, vamos a dar muchas vueltas, lo cual se traduce a vivir más situaciones peligrosas de las necesarias.

Si sabemos el camino y no nos matan los enemigos, podemos completar el juego en una media hora, pero como digo, eso es más fácil de decir que de hacer.



## CONCLUSIÓN

*Go To Hell* es un juego laberíntico donde tenemos que intentar sobrevivir el máximo tiempo posible buscando las cruces, de manera que puede gustar a los que busquen un juego de aventura y exploración (aunque esté limitada por los pasillos del laberinto).

Sin embargo, creo que la temática de este juego es algo que también hay que tener en cuenta, ya que por mucho que a alguien le gusten los laberintos, es imposible que pueda ignorar el constante bombardeo de imágenes extrañas (acompañadas del sonido torturador) a las que te ves expuesto mientras juegas a *Go To Hell*, lo cual puede ser bueno o malo dependiendo del gusto de cada uno. No creo que nadie vaya a salir traumatizado, pero está claro que si te divierte ver todas las locuras que te rodean, se hace mucho más divertido de jugar.



# KYROS



**Plataforma:** Arcade

**Otros nombres:** *Kyros no Yakata* (Japón)

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Beat'em up, Acción

**Desarrollado por:** Alpha Denshi

**Año:** 1986 (Japón) 1987 (América y Europa)

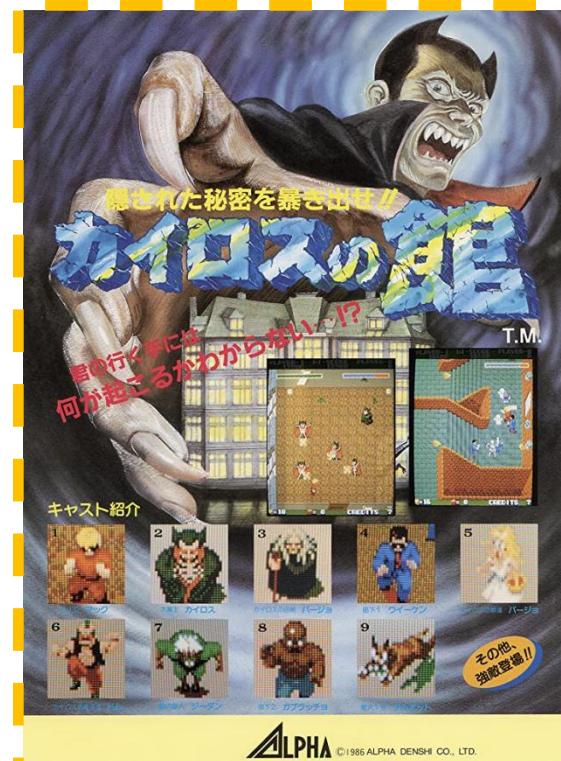
En el número 38 de esta revista comenté el juego *Trio the Punch – Never Forget Me*, que entraría en la categoría de “parece un juego normal pero mientras más lo juegas más raro se vuelve”, pues bien, el juego que voy a comentar a continuación esta casi al nivel de ese, estáis avisados.

*Kyros* (conocido en Japón como *Kyros no Yakata* y en algunas versiones como *Desolator*) es un juego de acción donde controlamos a un tipo rubio y musculado que ha de recorrer una serie de niveles eliminando enemigos de todo tipo, hasta enfrentarse a un Vampiro (que recuerda al Conde Chocula) y la bruja que lo acompaña. Este juego apareció para arcade en 1986 y 1987 y posteriormente tuvo ports para Spectrum, Amiga, Commodore 64 y Atari ST.

## GRÁFICOS

Pese a usar una vista aérea para mostrar la acción, me atrevería a decir que estamos ante el mejor apartado del juego. Nuestro personaje tiene un aspecto genérico y sus golpes son sencillos (puñetazos y patadas) pero conforme conseguimos objetos veremos que varía (se le rompe la ropa y sus músculos crecen) y ataca de maneras más llamativas.

Los enemigos son bastante variados, tenemos tipos normales (que digo yo que serán mafiosos), demonios japoneses, caballeros medievales, punks, chicas en bikini... de todo. Durante el juego veremos muchos ítems que al ser golpeados provocarán efectos raros, como que salgan bebés de los espejos (es un power up para que nuestro personaje se vuelva más cachas) o que cambie a los enemigos por cosas raras como gallinas o lingotes de oro, o los sustituya por otros enemigos más resistentes. Lamentablemente, la alta variedad de enemigos no evita que haya una repetición constante de los mismos, de hecho incluso los jefes (el vampiro y la bruja) se repiten.



El vampiro y la bruja ante nuestro personaje

Los escenarios están bastante bien, empezaremos en una zona exterior con muros de piedra, de ahí entraremos a un castillo donde se desarrollarán el resto de niveles, que irán variando de aspecto, pese a reciclar algunos elementos (como los muros de piedra). La introducción con el vampiro riéndose, con su castillo debajo y los truenos iluminándolo todo está bastante bien, el final sin embargo, es bastante decepcionante.

## SONIDO

Mientras jugamos escucharemos melodías que nos incitarán a avanzar y destruir a los enemigos, cuando consigamos determinados power ups o lleguemos hasta un jefe, esas músicas cambiarán por otras, así que en cuanto a variedad musical no tengo quejas pese a que las músicas se repitan.



Hay bastantes sonidos, algunos de ellos son bastante llamativos (la voz de nuestro héroe cuando recibe daño, la risa malvada del vampiro), se ha intentado dar cierta personalidad a los enemigos añadiendo sonidos específicos para muchos de ellos (los gruñidos de los perros o los gritos de las chicas rubias) e incluso las puertas que abrimos a puñetazos hacen un sonido característico. Sin embargo cuando jugamos suceden tantas cosas a la vez, que esos sonidos individuales pueden convertirse en un montón de ruidos constantes.

## JUGABILIDAD



Nuestro personaje puede pegar y saltar, esas serán nuestras armas para sobrevivir a niveles llenos de enemigos que nos persiguen y peligros que nos atacan. Durante la partida veremos muchos objetos que se pueden destruir y elementos en los bordes del escenario y paredes (como el retrato del Vampiro) que en caso de golpearlos provocan efectos como darnos un power up o cambiar a los enemigos por otra cosa (lo cual nos puede beneficiar o perjudicar dependiendo de nuestra suerte). En momentos concretos podremos conseguir armas que nos facilitarán bastante el juego, al aumentar nuestro rango de ataque.

El control sobre el personaje puede volverse algo tosco (hay muchas ocasiones donde los escenarios son pasillos con esquinas y demás zonas donde es fácil atascarse si apuramos mucho) y nuestro ataque principal tiene poco alcance, lo cual nos expone mucho a los enemigos, que son bastante injustos (nos podemos quedar enganchados a ellos y nuestra vida bajará rápidamente), además los

escenarios están llenos de peligros que no dejarán de acosarnos, de manera que cualquier inconveniente puede volverse mucho mayor debido a las circunstancias.

Así que, aunque es cierto que es divertido destruir enemigos a puñetazos, es muy posible que en unos pocos minutos veamos que golpear a los enemigos es más arriesgado de lo necesario y deduzcamos que es mejor evitar a todos los que podamos, algo que tampoco será fácil debido a que nuestro personaje no es especialmente rápido. Kyros es bastante más disfrutable cuando tenemos algún power up, lo cual hace que cuando jugamos sin esa ayuda extra sintamos que el juego es bastante injusto.



## DURACIÓN

Este juego es bastante corto (tiene 5 niveles) y se puede completar en menos de media hora, pero para lograrlo habrá que invertir muchísimo tiempo y ser muy paciente ya que nos encontramos con una dificultad muy elevada por diversos motivos (nuestros ataques tienen poco alcance, los enemigos pueden drenarnos la vida en segundos, los power ups pueden ser buenos o malos y si perdemos una vida no continuamos justo donde hemos muerto).

Existe un modo a dos jugadores, pero como es por turnos, no ayuda a alargar la vida del juego y tampoco suaviza su dificultad. Sinceramente, es uno de esos juegos que pueden hartarte antes de completarlo, pero estoy bastante seguro de que puede entretenerte a quien busque un juego difícil donde la acción no se detenga.



## CONCLUSIÓN

*Kyros* es un juego que puede ser simpático para un rato, suceden locuras y es genial golpear a los diversos enemigos y verlos desaparecer, pero una vez te lo tomas en serio te encuentras con una jugabilidad mejorable y una dificultad bastante injusta lo cual hace que no sea muy recomendable para la mayoría de jugadores y esté destinado solo a los que buscan un reto.



# ATARI 7800

## MIDNIGHT MUTANTS

**Plataforma:** Atari 7800

**Jugadores:** 1

**Género:** Aventura

**Desarrollado por:** Radioactive Software

**Año:** 1990

*Midnight Mutants* nos cuenta una historia digna de una película de terror: En el año 1747 el Dr. Evil es quemado por brujería y muchos años más tarde, durante una noche de Halloween regresa de entre los muertos y convierte el mundo actual en una pesadilla llena de monstruos de todo tipo. Nosotros tendremos que buscar y eliminar al Dr. Evil, una tarea muy difícil, pero al menos contamos con los consejos del abuelo Munster.

Este juego fue uno de los últimos lanzamientos oficiales de Atari 7800 y eso hace que no sea muy conocido (aunque poco a poco su popularidad ha ido incrementando, supongo que en parte por contar con Al Lewis de la *Familia Munster* en la portada).

### GRÁFICOS

Empezaremos la partida en un parque con varios caminos, donde podemos mover a nuestro personaje (que está bastante bien hecho y cuenta con una animación decente) hacia destinos tan variados como una mansión, una iglesia, un campo de calabazas, un acantilado, una cabaña, varias cuevas, un laboratorio, un bosque o un barco. Los gráficos son algo esquemáticos, pero se entiende perfectamente lo que estamos viendo (por ejemplo, en la iglesia veremos hasta los bancos para que la gente se siente y las vidrieras en la pared).

Los enemigos son los típicos que podemos esperar en un juego de esta temática (murciélagos, zombis, lobos, hombres calabaza, pájaros, fantasmas...) todos con un acabado bastante sencillo y animaciones correctas pero no sorprendentes (los zombis son los que mejor se mueven y al matarlos se les salta la cabeza). Donde realmente se luce el juego es en los jefes, que aunque no se mueven, tienen un diseño más interesante y suelen ocupar toda la pantalla, de hecho yo diría que algunos de los jefes son de lo mejor que he visto en esta consola.



Además del juego principal y sus geniales jefes, veremos algunos detalles curiosos, como la introducción o el buen aspecto que tiene el abuelo Munster en la pantalla de menú y los curiosos mensajes que van apareciendo en la parte superior de la pantalla que en ocasiones parecen querer meternos en la historia y en otras solo son frases tontas.

## SONIDO

Hay unas cuantas melodías que se van alternando mientras vamos jugando, algunas son lentas y misteriosas y otras más rápidas e inquietantes, en general creo que encajan bien con la zona donde aparecen y le dan al juego una atmósfera adecuada. Los sonidos no nos van a sorprender por su variedad o calidad, pero creo que son correctos.



Peleando contra uno de los jefes

## JUGABILIDAD

Los controles son sencillos, movemos al personaje con el joystick y tenemos dos botones de acción, uno para usar ítems o armas y el otro para acceder al menú, donde podemos seleccionar el objeto que queremos usar.

Este juego es bastante ambicioso para ser de Atari 7800, ya que nos propone una aventura de mundo abierto donde nosotros podemos hacer prácticamente lo que queramos. Obviamente tendremos problemas si vamos por las zonas más difíciles sin estar preparados, pero se agradece la libertad de poder moverse libremente. Debido a ello nos veremos en muchas ocasiones sin saber si estamos yendo por el camino correcto o si nos veremos atrapados en alguna zona de la cual no podremos salir (o sobrevivir) por haber ido sin los ítems correctos. En esas circunstancias podemos recurrir al menú, donde el abuelo Munster que nos dará consejos (algunos bastante útiles, otros no tanto). Nuestro protagonista tiene una barra de vida y un marcador de pureza de sangre, si alguno de los 2 llega a 0 estaremos en problemas.

*Midnight Mutants* es una aventura bastante interesante, lamentablemente tiene un par de fallos que se hacen algo obvios, el primero es que en muchas ocasiones no sabremos donde hay que ir o en que zonas se puede entrar o no (al principio yo no sabía que se podía entrar en la iglesia porque no vi ninguna puerta) de manera que tendremos que echarle bastantes horas al juego para ir encontrando los objetos que nos ayuden a avanzar y el segundo fallo es que a la hora de movernos y atacar tendremos que ser muy precisos, porque el juego se presenta en una perspectiva que hace bastante difícil acertar en el blanco, lo cual nos puede jugar malas pasadas en situaciones de vida o muerte.



Si conseguimos el crucifijo asustaremos a los murciélagos



Evitando a zombis en la mansión

## DURACIÓN

Es un juego de aventura donde tendremos que recorrer diferentes zonas con la única guía de los consejos del abuelo Munster (al cual tendremos que buscar al final del juego para romper el hechizo que lo mantiene convertido en calabaza), de manera que en ocasiones sabremos que necesitamos, pero no conoceremos su ubicación o que hay que hacer para que aparezca (hay objetos que solo aparecen si eliminamos a todos los enemigos en pantalla) y en otras significará que llegaremos a donde queremos ir, pero no podremos entrar porque nos faltará algún objeto (por ejemplo, no podemos entrar en la iglesia si no tenemos el cuchillo para forzar la puerta), lo cual se traduce a dar muchas vueltas y tener un poco de suerte.

El cripticismo es algo habitual en juegos de aventuras antiguos, pero *Midnight Mutants* tiene otro inconveniente que dificulta bastante la partida y es que solo tenemos una vida, si nos matan, tendremos que empezar de nuevo desde el principio del juego (no hay passwords, ni manera de continuar desde donde hemos muerto). De manera que para completar esta aventura tendremos que buscar los diamantes que aumentan el máximo de vida y mantenerla lo más alta posible usando las pociones y bebiendo agua del pozo, mientras conseguimos las armas más eficientes (el hacha y las bolas de fuego) o moriremos constantemente durante nuestra exploración, con la frustración que ello conlleva. Una vez hayamos echado un montón de horas para descubrir todo lo que necesitamos saber, podremos completar el juego en menos de una hora.



En el menú recibiremos consejos del abuelo



Hemos encontrado la entrada a la mansión



El campo de calabazas es como un laberinto



Necesitamos el cuchillo para abrir la puerta de la Iglesia

## CONCLUSIÓN

*Midnight Mutants* es un juego de aventura muy interesante, con una temática muy particular y la aparición del abuelo Munster, obviamente requiere que le echemos muchas horas para poder ir avanzando, pero eso es algo habitual en juegos de este tipo, así que se lo recomiendo a gente que disfrute explorando y sienta cierta devoción por la temática de Halloween.

# ZOMBIE NATION

**Plataforma:** NES

**Otros nombres:** Abarenbou Tengu (Japón)

**Jugadores:** 1

**Género:** Disparos

**Desarrollado por:** KAZe

**Año:** 1990 (Japón) 1991 (América)

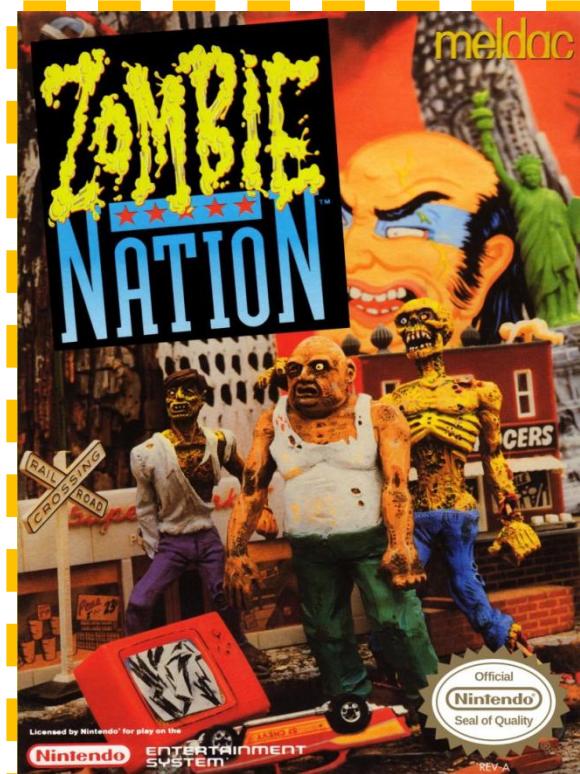
En 1999 un meteorito colisionó contra la Tierra y convirtió a gran parte de la población de Estados Unidos en zombis. El responsable de esa catástrofe es un extraterrestre llamado Darc Seed y la única esperanza de la humanidad es una cabeza del samurái Namakubi, que no duda en salir de su lugar de descanso eterno para convertirse en héroe.

Como podéis ver la historia de este juego no tiene ningún sentido y cuando empiezas a jugarlo y descubres que es un juego de disparos donde la cabeza de samurái es “nuestra nave” es cuando tienes que tomar una decisión: apartar el juego por absurdo o sumergirte en él para ver que otras locuras esconde. Si elegís la segunda opción, os recomiendo que continuéis leyendo.

## GRÁFICOS

En la introducción del juego veremos una vieja casa en mitad de un tenebroso bosque, de donde saldrá nuestro protagonista, la cabeza gigante de un samurái, lo cual nos debe preparar para lo que veremos durante la partida.

Tras elegir nivel (en el mapa de Estados Unidos) veremos fases que podrían ser de cualquier otro juego de naves (montañas, ciudades...) y enemigos bastante comunes para un juego tan extraño (helicópteros y tanques) pero no os preocupéis porque poco a poco el juego irá volviéndose cada vez más raro, añadiendo enemigos distintos (incluso humanos, que supongo que son zombis) y escenarios más extraños (el de la tormenta es genial). Los jefes finales sí que encajan más con la temática del juego en cuanto a extravagancia, además suelen ser de gran tamaño y si conseguimos llegar a la parte final del juego tomaremos parte en un duelo a muerte entre nuestra cabeza gigante y un extraterrestre que parece que está echándose la siesta.



Nuestra cabeza voladora saliendo del templo

Mientras arrasamos los escenarios y causamos destrucción, el juego empezará a “premiarnos” con parpadeos debido a la cantidad de sprites en pantalla, esto puede ser molesto de primeras, pero al final te terminas acostumbrando. La destrucción de las ciudades va acompañada de la aparición de minúsculos humanos que aparecen pidiendo ayuda. Otro detalle gráfico curioso es que la vida de nuestro personaje esté representada por caras y conforme nos van dañando estas se convierten en calaveras.

Si jugáis a la versión japonesa del juego (*Abarenbou Tengu*) comprobareis que hay algunos cambios gráficos entre ambas versiones, como que el protagonista sea la cabeza de un duende Tengu o que uno de los jefes es la Estatua de la Libertad tal cual, en lugar de la estatua con el pelo de serpientes al estilo Medusa. Curiosamente el final del juego (con la Casa Blanca y la bandera de Estados Unidos mientras suena el himno) es igual en ambas versiones.

Puede que en líneas generales este juego no tenga gráficos increíbles (pese a que si hay varios momentos donde nos puede sorprender) pero hay que admitir que su propuesta es tan extravagante que llama mucho la atención.



Contra la Estatua de la Libertad/Medusa



Hay escenarios bastante llamativos



Imagen de la versión japonesa

## SONIDO

Las melodías de este juego tienen una calidad correcta (sin alardes de ningún tipo) y son un tanto dispares, ya que pasan de inquietantes a músicas que incluso catalogaría como alegres y encasarían mejor en otro tipo de juego, aunque al menos hay que admitir que acompañan la acción del juego bastante bien. Cuando estemos a punto de morir sonará una música amenazante, que volverá a cambiarse por la música del nivel en cuanto hayamos recuperado algo de vida. Debido a que todo sucede en Estados Unidos, no os debería sorprender que al final del juego suene su himno.

Los sonidos son bastante básicos (básicamente explosiones y disparos) no creo que sobresalgan demasiado y aunque al menos tampoco han llegado a molestarme pese a su constante repetición.



Durante la partida veremos muchos parpadeos

## JUGABILIDAD

Nuestro personaje disparará ojos y escupirá vómito contra sus enemigos, si mantenemos el botón apretado disparará automáticamente (excepto en la versión japonesa donde tendremos que ir dándole al botón para que dispare). Para poder aumentar el poder de su disparo tendremos que atrapar a las personas que nos piden ayuda, que aparecerán cuando destruyamos elementos del escenario.

El movimiento de nuestra cabeza se siente “resbaladizo” de manera que tendremos que jugar un rato para poder jugar sin que nos dañen, siendo eso último algo habitual debido a que nuestro personaje es de un tamaño considerable y eso nos dificultará evitar los ataques de los enemigos (que vendrán acompañados de vez en cuando de alguna ralentización).

Nuestro marcador de vida son las cabezas que hay en la parte inferior de la pantalla, pero funciona de una manera un tanto particular ya que si estamos a punto de morir pero los enemigos no nos golpean en un rato, recuperaremos vida para poder seguir jugando. Este sistema no está mal pensado y nos puede sacar de un apuro.

El desarrollo del juego es bastante simple, no hay diversas armas para poder elegir y tampoco hay mecánicas raras o curiosas que varíen la partida, y los controles se sienten algo sueltos, de manera que a nivel jugable nos encontramos con un juego bastante justito.

## DURACIÓN

El juego se compone de 4 niveles que podemos elegir en el orden que queramos, tras haberlos completado, accederemos a la batalla final contra Darc Seed. La dificultad media del juego es bastante alta, pero gracias a que nuestra cabeza de samurái puede sufrir bastante daño sin morir, podemos sobrevivir en momentos donde nos veíamos muertos.

Cuando le hayamos echado bastantes horas (o si somos muy buenos en este tipo de juegos) podremos completar este juego en menos de media hora.

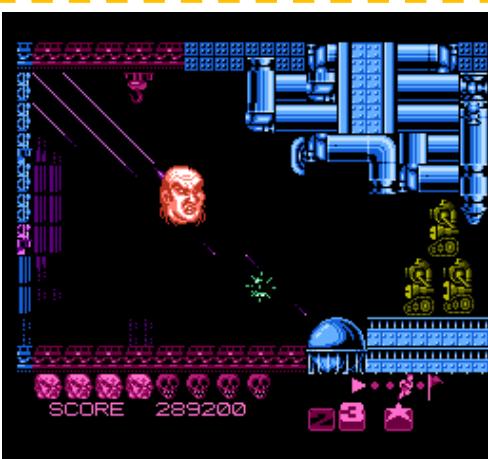
## CONCLUSIÓN

*Zombie Nation* está muy lejos de ser un gran juego de naves comparado con otros juegos de ese género en NES, de manera que su principal (y diría que único) reclamo es su extravagante propuesta, ya que no vais a encontrar otro juego donde una cabeza gigante de un samurái zombi tenga que enfrentarse a los extraterrestres que han convertido a la humanidad en zombis.

Si os llama la atención su propuesta, jugadlo, no os arrepentiréis, pero si no os dice nada y simplemente buscáis un buen juego de naves, seguramente os decepcioné.



El movimiento de la cabeza es algo resbaladizo



Las cabezas y calaveras de abajo son nuestra vida



Peleando contra el enemigo final



# WARDNER

**Plataforma:** Mega Drive

**Otros nombres:** *Wardner no Mori* (Japón)

**Jugadores:** 1

**Género:** Plataformas, Acción

**Desarrollado por:** Dragnet

**Año:** 1991 (América y Japón)

En 1987 apareció *Wardner* (también conocido como *Pyros*) en los salones recreativos de la mano de Taito (aunque fue desarrollado por Toaplan). La historia de este juego nos cuenta que un malvado hechicero ha secuestrado a la novia de nuestro protagonista cuando ambos paseaban por el bosque, de manera que le tocaba al jugador guiar a Dover (que es como se llama el héroe de la aventura) a través de decenas de peligros hasta lograr dar con el final feliz.

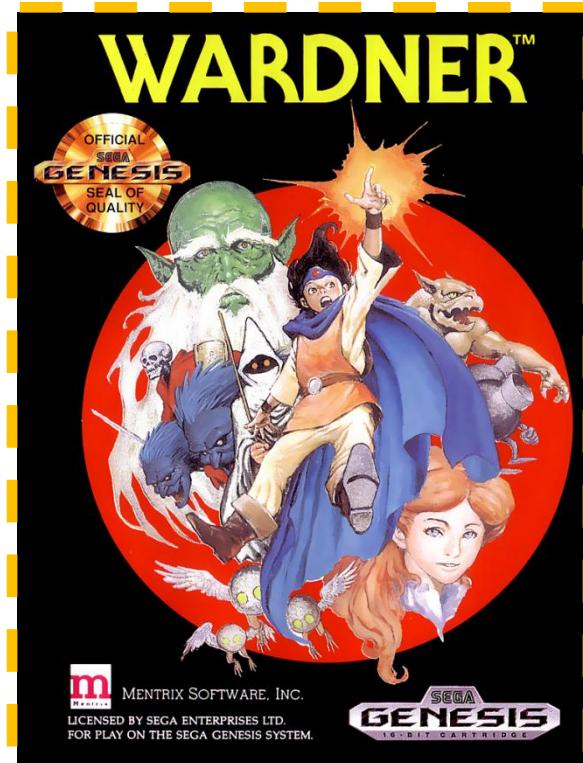
En 1988 se lanzó una versión de este juego para Famicom Disk System y un par de años más tarde apareció la de Mega Drive, que contaba con algunos añadidos (cambios en niveles y algunos jefes).

## GRÁFICOS

Nuestro personaje es pequeño, cabezón y bastante simpático, rasgos que también poseen algunos de los enemigos (pese a que muchos de ellos son monstruosos). Ningún sprite está especialmente detallado (se nota que están basados en un juego de 1987), aunque algunos jefes tienen (como el último) tienen un aspecto bastante bueno.

Los escenarios son principalmente bosques y diferentes tipos de castillos y otras construcciones similares, pese a que la mayoría no tienen demasiados detalles, hay que agradecer el esfuerzo que pusieron en variar los fondos y la apariencia de las plataformas entre niveles, para tratar de minimizar la repetición.

También hay algunos detalles interesantes, como las ilustraciones del protagonista y su novia o la tienda donde compramos los ítems, que redondean un apartado gráfico sencillo, pero resultón.



Nuestro héroe combatiendo a un dragón

La nota negativa la ponen algunos colores que se usan constantemente en los escenarios y terminan cansando, lo cual empeora al haber cambiado elementos que eran de otro color en el juego de arcade, para que también sean de ese color o una tonalidad similar (por ejemplo en el primer nivel que es el bosque predomina el color verde, y en esta versión se ha cambiado el color de algunos enemigos para que también sean verdes). En algunas ocasiones el uso del color también puede ocasionar confusiones mientras jugamos, ya que se usan colores chillones para elementos del fondo y estos parecen estar al mismo nivel que nuestro personaje.



Suelo verde, fondo verde, enemigos verdes...



Uno de los jefes más llamativos

## SONIDO

Los sonidos son muy básicos, pero no molestan y hay suficiente variedad para acciones distintas (como cuando disparamos o conseguimos tesoros).

Las músicas son muy interesantes, tienen un ritmo pegadizo y agradable que nos acompañará durante la aventura, es cierto que se repiten y que algunas no parecen encajar demasiado con el juego, pero a mí me gustan bastante.

## JUGABILIDAD

Nuestro personaje puede saltar y disparar, agacharse y agarrarse a determinados elementos del escenario (como cuerdas o pájaros). Nuestra arma principal será una bola de fuego, que podremos ir mejorando mientras jugamos hasta convertirlo en un disparo mucho más poderoso.

Durante la aventura iremos encontrando dinero que podremos gastar en tiendas, donde además de armas y tiempo podemos comprar elementos defensivos como la capa o la aguja y el hilo, que darán resistencia extra al personaje (y creedme que la necesita). También podremos conseguir la ayuda de un pájaro (si conseguimos la ocarina) o de un hada (que eliminará a los enemigos que toque).

Los controles son muy sencillos y el juego se deja jugar bastante bien, aunque tendremos que acostumbrarnos a determinadas acciones que no nos saldrán a la primera).



Eliminando enemigos conseguiremos dinero



Comprando ítems

## DURACIÓN

Este es uno de esos juegos donde el personaje muere al primer golpe, lo cual nos asegura cierta frustración en momentos difíciles y nos obliga a buscar o comprar el ítem de la capa para aguantar algún golpe más. En ocasiones nos veremos superados por las trampas del escenario y los enemigos, así que en lugar de arriesgarnos y poner en peligro a nuestro frágil héroe, lo que debemos hacer es calmarnos y avanzar poco a poco. En caso que no hayamos podido evitar la muerte de nuestro personaje, no os preocupéis porque hay bastantes checkpoints en cada escenario, de manera que apareceremos relativamente cerca de donde ha sucedido la tragedia.

En total tenemos seis niveles para superar y pueden completarse en menos de media hora, pero para lograr esa hazaña tendremos que invertir mucho tiempo (además el nivel final es bastante molesto debido a que reaparecen los jefes). Si nos matan todas las vidas podemos continuar, pero no os confiéis ya que las continuaciones son limitadas y al usarlas perderemos el dinero acumulado (lo cual nos dificultará conseguir mejoras en la tienda).

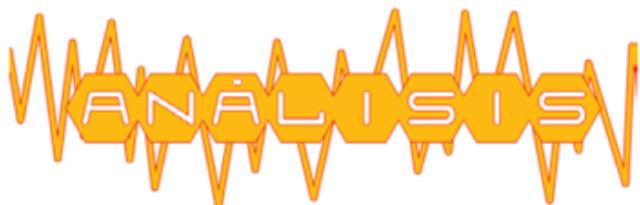


## CONCLUSIÓN

*Wardner* es uno de esos juegos sencillos de acción y plataformas, no es muy largo y se nota que es un juego de los 80 (pese a haber aparecido en los 90 para Mega Drive) pero tiene cierto encanto y una música muy simpática. Todos aquellos que busquen un juego de plataformas y acción de planteamiento sencillo y dificultad alta, debería probarlo.

Skullo





## CASTLEVANIA II

### Belmont's Revenge

**Plataforma:** Game Boy

**Otros nombres:** *Dracula Densetsu II* (Japón)

**Género:** Plataformas, Acción

**Desarrollado por:** Konami

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

La saga *Castlevania* fue muy popular en la era de los 8 y 16 bits, de manera que Konami no perdió el tiempo y llevó sus historias de vampiros a la mayoría de plataformas posibles.

Una de las beneficiadas de esa decisión fue Game Boy, que tuvo tres juegos de la saga protagonizada por los Belmont, siendo el primero el más popular (*Castlevania Adventure*) y el tercero el menos recomendable (*Castlevania Legends*).

El segundo juego fue *Castlevania II Belmont's Revenge* (que no hay que confundir con *Castlevania II Simon's Quest* de NES). Su historia nos cuenta que, pese a que Christopher Belmont destruyó a Drácula en el juego anterior, el vampiro ha regresado y esta vez ha decidido vengarse de Christopher poseyendo al hijo del cazavampiros, Soleiyu Belmont, de manera que nuestro héroe tendrá que recorrer los castillos de Drácula para derrotarlo y recuperar a su hijo.

#### GRÁFICOS

No se puede decir que este juego tenga malos gráficos, los personajes sobresalen muy bien de los fondos los enemigos son bastante interesantes y están bien representados. Sin embargo, si habéis jugado a *Castlevania Adventure*, muchas cosas os van a sonar, porque este juego no duda en reciclar sprites del anterior.

Los escenarios están bastante bien, con detalles suficientes como para diferenciarnos entre sí y respetando mayormente la temática de cada uno. Los jefes finales tienen buenos diseños y algunos son bastante grandes, lo cual les da un aspecto temible e impresionante.



## SONIDO

La saga *Castlevania* siempre ha gozado de buena crítica en lo que respecta a su banda sonora y me alegra mucho decir que este juego está a la altura de las expectativas. Los temas musicales que escucharemos son geniales y pegadizos (de hecho yo incluso los prefiero a algunos temas clásicos). Si queréis escucharlos tranquilamente incluso hay un Password (4 corazones) para acceder al test de sonido.

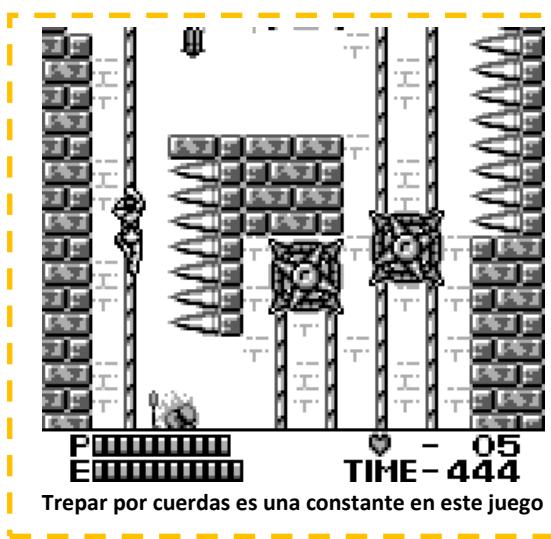
Por otro lado los sonidos son correctos, el de los enemigos destruidos es gratificante y algunos muy particulares suenan en situaciones muy concretas (como las plataformas de cristal al irse agrietando o los mecanismos que varían el movimiento de las cuerdas del Crystal Castle).

## JUGABILIDAD

Tenemos un botón para saltar, otro para atacar y si presionamos arriba y el botón de ataque usaremos la arma secundaria, de las cuales solo hay dos, el agua bendita y el hacha (que hace una parábola semicircular hacia arriba), aunque si jugáis a la versión japonesa del juego veréis que en lugar del hacha aparece el crucifijo (que actúa como un bumerán). No logro entender porque motivo dejaron solo 2 armas, pero más raro se me hace que las cambien entre versiones del juego. Además de las armas secundarias, podremos mejorar nuestro látigo varias veces, lo cual nos permitirá ganar en alcance e incluso disparar bolas de fuego con él (lamentablemente, perderemos las mejoras si nos alcanzan algunos enemigos).

Al igual que sucedía en el juego anterior, las diferentes zonas de cada castillo estarán unidas por cuerdas, de manera que tendremos que subir y bajar por ellas (ahora podemos bajar rápidamente) y aprender a saltar de una a otra de manera eficiente. Estas cuerdas también nos llevan en más de una ocasión a zonas ocultas (nos permiten trepar más allá de la pantalla) y en alguna que otra ocasión pueden provocar que volvamos a una zona superada.

Los controles son bastante buenos, y nuestro personaje se siente más rápido que en el juego anterior, aunque sigue sin ser especialmente ágil en los saltos, de manera que antes de cada uno hay que pensarlo bien o podemos perder una vida tontamente.

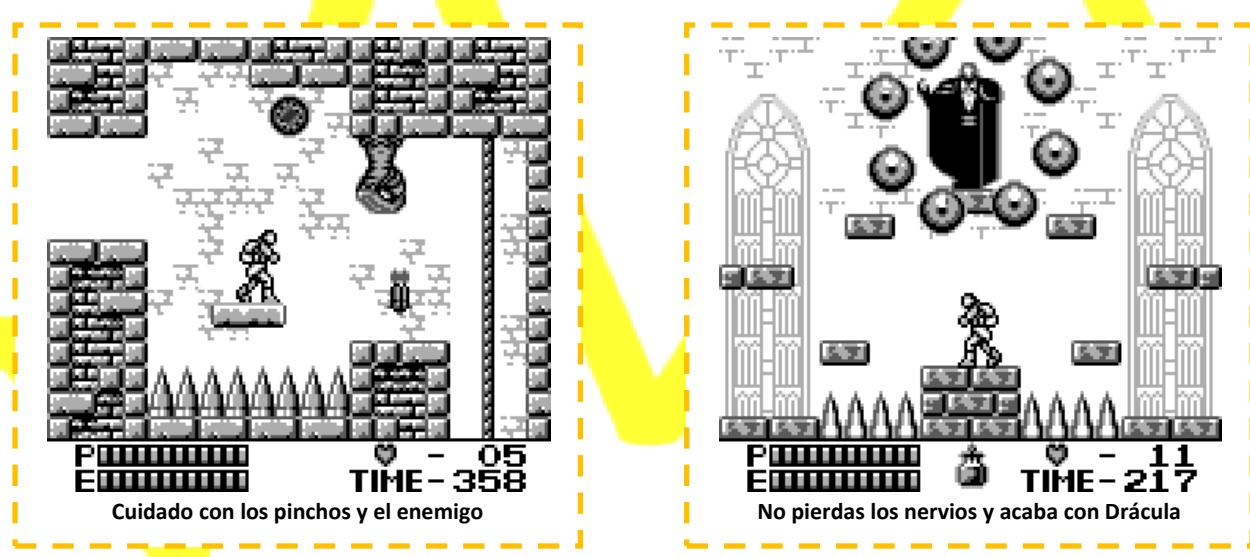


## DURACIÓN

Al empezar el juego podemos elegir entre cuatro castillos diferentes, pero cuando los hayamos superado aparecerá el castillo de Drácula y será entonces cuando la cosa se ponga seria. Para completar el juego disponemos de continuaciones y Passwords, de manera que se puede jugar poco a poco.

La dificultad media del juego es relativamente alta, debido a que hay bastantes elementos que pueden acabar con nosotros rápidamente y al hacerlo, empezaremos la siguiente vida sin las mejoras conseguidas. Además, los ítems que nos recuperan vida aparecen muy poco (y suelen estar escondidos). Existen dos niveles de dificultad, pero por algún motivo solo se puede acceder a ellos con Passwords, si queréis jugar en fácil (Vela-Vela-Corazón-Corazón) y si queréis jugar en difícil (Vacío-Ojo-Vacío-Ojo).

Pese a su exigencia en momentos clave, creo que el juego es bastante accesible si somos pacientes y una vez superado es muy posible que queramos volver a jugarlo, aunque sea por volver a disfrutar de sus músicas.



## CONCLUSIÓN

*Castlevania II Belmont's Revenge* toma todo lo bueno de la primera parte, y lo mejora bastante, así que es un juego tremadamente recomendable. Si en algún momento lo dejasteis pasar por qué pensabais que al ser de Game Boy no valía la pena jugarlo, es momento de corregir ese error.

Skullo

FORO NOTICIAS VIDEOJUEGOS CINE Y ANIMACIÓN

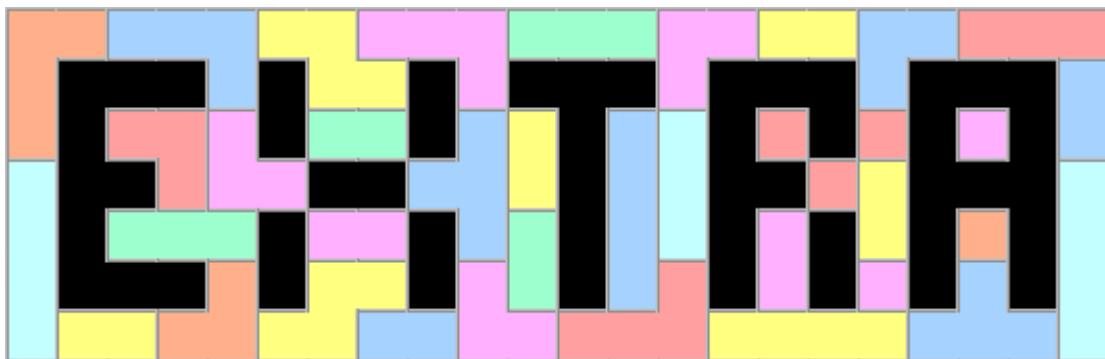
COMBOGAMER



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



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



## CADA EXTRA INCLUYE

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



# MUTATION NATION

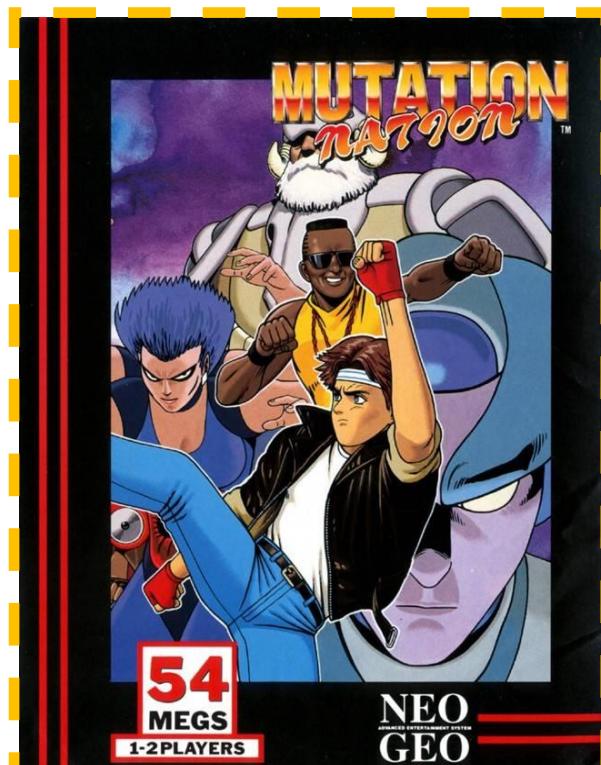
**Plataforma:** Neo Geo y Neo Geo CD

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Beat'em up

**Desarrollado por:** SNK

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



En los números anteriores de esta revista he comentado algunos de los primeros beat'em ups de Neo Geo, como Robo Army o Burning Fight. Tras ellos apareció Mutation Nation, que intentó ganarse un hueco en un género tan trillado y sobre poblado como es el de los beat'em ups.

La historia de este juego nos cuenta que en el año 20XX, los experimentos de un científico provocan la destrucción de la ciudad y convierten a la población en seres mutantes asquerosos. Nuestros protagonistas, Ricky Jones y Johnny Hart decidirán solucionar los problemas al estilo clásico que tan bien ha funcionado en otros juegos: ir por la calle pegándole a todo aquel que se cruce hasta dar con el responsable.

## GRÁFICOS

En la introducción veremos la ciudad y el científico responsable de todo y tras ello empezaremos el juego.

Nuestros protagonistas son los típicos macarras de los 90 y aunque están basados en el mismo sprite, se han modificado lo suficiente como para que parezcan dos personas diferentes (tienen algunos ataques distintos). Las animaciones están bastante bien, incluso hay algunos detalles interesantes (como que cuando tenemos poca vida, los personajes parezcan agotados, con los brazos caídos y respirando con dificultad), aunque lo más llamativo son los ataques especiales, que llenarán la pantalla de rayos, bolas de energía, tornados y destellos.

Los enemigos son mucho más sencillos que los personajes y hay cierta variedad en cuanto a diseño, ya que empezaremos pegando a personas normales, pero luego nos encontraremos a mutantes de todo tipo (mezclas entre personas y animales o plantas) posteriormente empezarán a aparecer los enemigos robóticos que creo que no pegan nada con el estilo del juego y de vez en cuando veremos enemigos que corren, atacan y se van (que son bastante graciosos). Eventualmente nos veremos las caras con los jefes y los subjefes, que suelen ser más impresionantes de primeras, pero tampoco tienen diseños a la altura de lo esperado (salvo el jefe final, que podría haberlo diseñado H. R. Giger).



Combatiendo a robots y mutantes en las ruinas de la ciudad



Atacando a un jefe con el ataque especial de electricidad

Los escenarios nos muestran un mundo destruido (similar a lo visto en *Robo Army*) y aunque inicialmente parece que solo veremos entornos urbanos, de vez en cuando muestran otro tipo de niveles o al menos darnos alguna sorpresa gráfica (como el primer subjefe que viene corriendo desde el fondo del escenario hacia nosotros, los enemigos en moto que saltan hacia el camión donde peleamos o la cara del científico loco en una pantalla al fondo del nivel) además de algún que otro detalle gráfico que es de agradecer (el agua que salpica cuando saltamos encima de ella o las explosiones de los enemigos dejando una masa de mocos verdes).

En líneas generales, el apartado gráfico es correcto, pero tal y como suele suceder en estos juegos, los enemigos se repiten constantemente, es algo habitual y aceptable hasta cierto punto, pero creo que en *Mutation Nation* lo hicieron de la peor manera posible. Pese a que hay cierta variedad de enemigos, durante la mayor parte del juego salen siempre los mismos, los hombres-pez y los robots de forma humana (con sus dos variantes), el mero hecho de que estemos durante casi toda la partida rompiendo robots en lugar de matando mutantes, ya me parece una mala decisión (pues lo llamativo de este juego es precisamente su temática mutante), pero el hecho de saber que hay más enemigos mutantes (como las mujeres-rosa o los perros) que salen dos o tres veces en todo el juego, demuestra que el balance lo hicieron bastante mal. La repetición de subjefes (que enseguida bajan de rango y se convierten en enemigos) y jefes (que reaparecen en el obligatorio boss rush) solo consiguen aumentar esa sensación.



El grotesco jefe final



Nos enfrentaremos a demasiados robots y enemigos clónicos

## SONIDO

La música es cañera y animada, nos mantiene con ganas de golpear a los enemigos aunque una vez dejas de jugar se olvida rápidamente. Los sonidos están bien, los golpes son correctos y hay cierta variedad en voces y sonidos especiales (en parte gracias a los diferentes ataques).

## JUGABILIDAD

Un botón para atacar y otro para saltar, si presionamos los dos a la vez haremos un ataque vertical y si mantenemos el botón de ataque durante unos segundos, haremos un ataque especial (muchas patadas en el caso de Rick y un ataque giratorio si controlamos a Johnny). Durante el juego encontraremos unas esferas de colores que nos cambiarán nuestro ataque especial básico por uno más impactante y poderoso (que caigan truenos, lanzar una bola de energía, dividirnos en dos y correr por la pantalla, etc...). Siempre que hagamos un ataque especial perderemos un trozo de vida, salvo que hayamos conseguido esferas extra (aparecerá el número de veces que podemos usarlo sin recibir daño al lado del marcador de ataque especial).

Los controles son sencillos y correctos, pero al jugar veremos que lo único que aporta variedad son los ataques especiales, ya que no hay fases donde se modifique la jugabilidad y tampoco hay ningún tipo de arma que podamos usar para sentir que hacemos algo distinto.

## DURACIÓN

Tenemos 6 fases, que podremos completar en poco más de media hora, siempre y cuando seamos suficientemente buenos (pues tenemos continuaciones limitadas).

Los primeros enemigos son bastante tontos, pero la dificultad aumenta rápidamente y se puede perder mucha vida fácilmente, especialmente porque si hacemos ataques especiales nos arriesgamos mucho (el personaje se queda quieto hasta cargarlo) y en caso que no tengamos esferas extra, hacer el ataque satisfactoriamente también nos hará perder vida. Pese a que el juego no es largo, recicla subjefes y jefes, de manera que es bastante difícil completarlo con continuaciones limitadas si no hemos echado unas cuantas partidas antes. Tal y como suele ser habitual, podemos elegir entre diferentes niveles de dificultad al empezar el juego, para adaptarlo a nuestro nivel. Obviamente recomiendo jugar con un amigo para disfrutar del juego y rebajar la frustración con los jefes.

## CONCLUSIÓN

*Mutation Nation* es un juego entretenido (sobretodo a dos jugadores) pero tampoco va a sorprender a quienes hayan jugado a *Final Fight* o similares.

Inicialmente veremos que tiene bastante variedad de ataques especiales, pero son tan limitados y arriesgados que no aportan tanto como parece de primeras, lo cual unido al hecho de que no hay ningún tipo de variedad jugable durante toda la partida y que los enemigos y jefes se repiten muchísimo, solo aumentan esa sensación de dejadez, que solo puede evitarse hasta cierto punto si os gusta mucho la temática y disfrutáis de ciudades arrasadas y enemigos mutantes que explotan en mocos verdes.



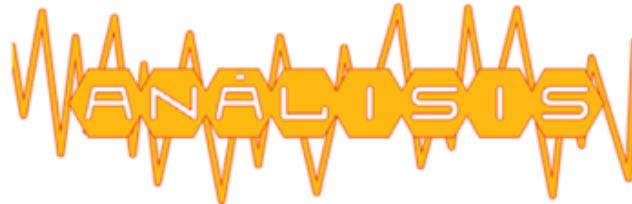
Al fondo vemos la cara del científico loco responsable de todo



No hay que tener piedad con los jefes



Con un compañero el juego es más divertido



# SPLATTERHOUSE 2

**Plataforma:** Mega Drive

**Otros nombres:** *Splatterhouse Part 2* (Japón)

**Jugadores:** 1

**Género:** Acción, Beat'em up

**Desarrollado por:** Now Production

**Año:** 1992

En el ahora lejano número 33 le dediqué un artículo al mítico arcade de Namco, *Splatterhouse*, donde controlábamos a un personaje que era un cruce entre un culturista y Jason Voorhes, el asesino de *Viernes 13*. En 1992 se lanzó una segunda parte de ese juego, exclusivamente para Mega Drive, donde nuestro protagonista Rick tenía que volverse a poner la máscara que le otorgaba poderes sobrehumanos, para así poder a su novia que ha sido secuestrada por un montón de horribles monstruos.

## GRÁFICOS

La introducción del juego es bastante interesante, en ella veremos como la novia de Rick desaparece misteriosamente y como aparece la máscara que da poderes a Rick (todo acompañado de árboles y cadáveres colgando de ellos). Entre niveles también veremos ilustraciones del personaje y el próximo nivel con bastante detalle. Dependiendo la versión del juego que tengáis veréis diferencias en la introducción (el texto es distinto) y en el aspecto de Rick, ya que se decidió cambiar la máscara de Hockey a lo Jason Voorhes por una máscara de esqueleto (en las versiones occidentales) y una máscara blanca similar a la de Hockey pero sin agujeros (en la versión japonesa).

El sprite de nuestro protagonista es bastante grande y aunque algunas de sus animaciones no sean gran cosa, creo que lo compensa en parte, gracias a los golpes gratificantes que son algunos golpes (sobre todo los que propinamos usando las armas que encontramos por el suelo). Los enemigos son horribles (como debe ser) y tienen unas animaciones bastante mejorables, aunque al menos algunos de ellos lo compensan al morir partidos por la mitad o reventados contra la pared. Los jefes finales son de lo mejor del juego, porque la mayoría tienen un tamaño mucho mayor que el resto de personajes y cuentan con animaciones curiosas y diseños extravagantes.



Máscara de la versión japonesa del juego

Los escenarios son oscuros y tenebrosos, aunque la calidad general es algo variable, pues algunos son bastante simples y otros están mucho más trabajados y tienen detalles que los hacen sobresalir sobre el resto (cadáveres, ríos de sangre, restos de monstruos) Mención especial se merece la séptima fase, con un fondo psicodélico mareante y algunos enemigos geniales.

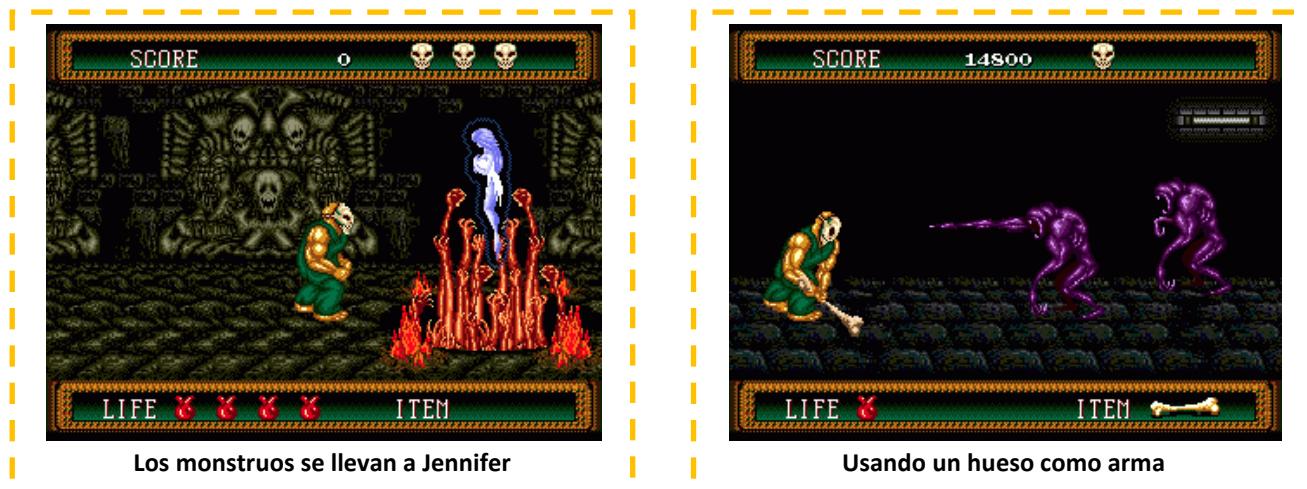
El apartado gráfico es lo mejor de este juego, es cierto que algunos elementos recuerdan bastante (quizás demasiado) al primer *Splatterhouse*, y también es verdad que hay algunas decisiones sobre el uso del color que considero mejorables, como que Rick lleve la ropa de color verde chillón o que la sangre de los enemigos también sea verde o amarilla mayormente, pero no creo que eso empañe el genial trabajo gráfico que tiene este juego.



## SONIDO

Al iniciar el juego escucharemos la música de la introducción que nos introducirá en el horroroso mundo de *Splatterhouse* de la mejor manera, con una melodía siniestra que va acelerándose cada vez más hasta acompañarnos de la mano hacia la acción. Y más o menos esa es la tónica de todo el juego, músicas lentas, siniestras e incómodas que se turnan con otras más rápidas y vigorizantes que nos incitan a golpear a todo lo que se mueva. Como nota curiosa decir que la canción que suena en el jefe final me recuerda a algunos temas de la saga *Castlevania*.

Los sonidos del juego son menos llamativos, algunos están bien (los gritos de los enemigos) pero otros son bastante mejorables, como ciertos ataques (que tienen sonidos que no encajan nada con la acción) y algunas voces, (el grito de la novia de Rick en la intro, se entiende lo que dice, pero no suena tan limpia como otras voces del juego).



## JUGABILIDAD

La simplicidad es parte importante en los controles ya que solo podemos pegar y saltar. Si nos agachamos o pegamos durante un salto podremos dar patadas y si recogemos un arma (presionando abajo) la usaremos para aplastar enemigos.

Rick no es especialmente ágil y eso nos obligará a avanzar poco a poco memorizando los patrones de los enemigos, la violencia del juego incita a ir a lo loco, pero si lo hacemos no duraremos nada debido al enorme tamaño del personaje y la rigidez de los controles, que podrían ser algo mejores, aunque cuando llevas un rato te terminas acostumbrando a ellos.

El desarrollo del juego es tan simple como parece (avanzar y pegar) con algún salto que otro en momentos muy puntuales, esa fórmula no se varía prácticamente en todo el juego, pero si eso es lo que os gusta, no os decepcionará.



Golpe directo a la cabeza



El primer jefe del juego



Huyendo del pulpo en la lancha

## DURACIÓN

Este juego se puede completar en menos de media hora, pero para lograrlo tendremos que aprendernos los patrones de cada enemigo para evitar morir constantemente, así que este juego requiere que invirtamos cierto tiempo en las primeras fases para que los enemigos comunes no nos hagan llegar a los jefes sin vida.

Aún así hay que reconocer que el juego da ciertas facilidades, ya que hay diferentes niveles de dificultad y en caso de que nos maten, tenemos continuaciones y podemos usar passwords para empezar en el nivel donde nos hayamos quedado.

## CONCLUSIÓN

*Splatterhouse 2* es un juego muy continuista, de hecho a veces tienes la sensación de que está repitiendo exactamente lo que pasaba en el primer juego, lo cual puede ser bueno o malo (dependiendo de cada uno) su jugabilidad es muy sencilla y aunque es gratificante pegar a los enemigos, puede volverse repetitivo o pesado, de manera que queda muy por debajo de otros beat'em ups de esta consola.

Los defectos de este juego seguramente desaparecerán ante fans de la saga y los que busquen juegos con ambientación de película de terror, quienes disfrutarán enormemente del genial apartado gráfico, las animaciones de algunos enemigos y el ambiente grotesco del juego.

# BRAM STOKER'S DRACULA

**Plataforma:** Master System

**Jugadores:** 1

**Género:** Plataformas, Acción

**Desarrollado por:** Probe Software

**Año:** 1993 (Europa)



Tener una consola de 8 bits en el auge de las consolas de 16 bits era algo triste, ya que muchos de los juegos más populares no aparecían para tu sistema y en caso de hacerlo, solían ser versiones recortadas o cutres de las consolas más potentes. Sin embargo, existen bastantes excepciones a esta norma, juegos que en su versión de 8 bits son mucho más recomendables que la versión para 16 bits.

*Bram Stoker's Drácula* (basado en la película de 1992 dirigida por Francis Ford Coppola) es uno de esos ejemplos, cualquiera que haya jugado a las versiones de Super Nintendo o Mega Drive, sabe que no estamos hablando de un juego destacable, sin embargo, quien en su día jugase a la versión de NES, Game Boy, Game Gear o Master System, seguramente tenga una opinión más positiva del juego, ya que esas cuatro versiones fueron desarrolladas por otra compañía y como resultado tenemos un juego totalmente diferente a lo visto en 16 bits.

Aunque las versiones de Game Boy, NES, Game Gear y Master System son prácticamente idénticas entre sí (con las típicas diferencias técnicas de cada plataforma) he decidido hacer este análisis de la versión de Master System.

## GRÁFICOS

Nuestro personaje tiene buenas animaciones, aunque los enemigos no han tenido tanta suerte, algunos se mueven bien, pero hay muchos que ni siquiera tienen animación al moverse (como los fantasmas) esto es más grave cuando hablamos de jefes finales, ya que aunque visualmente están bien (son bastante grandes) tampoco tienen ninguna animación, simplemente se mueven de un lado a otro con el mismo sprite.

Gráficamente quizás no es el juego más colorido de Master System, pero aun así tiene un buen uso del color y cuenta con bastantes detalles en los escenarios, que son bastante variados, aunque en la parte final se repiten. En general, todos los escenarios tienen un toque siniestro bastante elaborado, que solo se rompe al ver los bloques con símbolo de interrogación de *Súper Mario Bros* (que esconden ítems) o por el diseño cutre de algunos enemigos que parecen los típicos dibujos de un niño pequeño (los fantasmas o el esqueleto). En algunos niveles tendremos que usar interruptores, pero estos apenas destacan del fondo, de manera que tendremos que estar atentos o nos tocará retroceder para buscarlos.

El apartado gráfico en general es correcto, incluso hay algunas animaciones bastante buenas (en la pantalla de Game Over o en el final del juego) pero podría haber sido mucho mejor con un poco de esfuerzo, sobretodo en lo que se refiere a animaciones en los enemigos.



Los escenarios tienen bastante detalle



Los bloques "?" de Super Mario no encajan en el juego

## SONIDO

La mayoría de sonidos están bien, aunque algunos me parecen bastante desafortunados, como el extraño ruido que suena cuando atacamos con la daga o el sonido que han usado cuando sale un ítem de una caja de interrogación (que parece un pájaro), al menos hicieron el esfuerzo de incluir una voz en la pantalla de título.

La música es un tanto particular, solo puede ser catalogada de irritante y tortura para el oído o de música inquietante y molesta que encaja perfectamente en un juego de temática de terror como este. Personalmente, prefiero la segunda definición ya que los temas musicales son muy siniestros y transmiten "malas vibraciones" y eso me parece genial para un juego como este. Es cierto que las melodías se repiten, pero aun así creo que hay bastante variedad.

## JUGABILIDAD

Tenemos un botón para saltar (si presionamos abajo en salto, caeremos con fuerza, lo cual es necesario para romper el suelo en algunas zonas) y otro para pegar. Nuestra arma inicial es una daga, pero conforme avancemos y golpeemos las cajas de interrogación, conseguiremos armas mejores, que lamentablemente son limitadas, sin embargo los programadores fueron inteligentes y tomaron la decisión de que si golpeamos a una caja de interrogación o a un enemigo que esté pegado a nosotros, nuestro personaje usará la daga y no gastará las armas limitadas.



Si caemos con fuerza encontraremos atajos

Los niveles son algo rebuscados y además incluyen pasadizos secretos e interruptores necesarios para poder continuar el nivel (se activan saltando delante de ellos) de manera que tendremos que ser bastante cuidadosos. Las zonas de plataformas son constantes (tendremos las típicas partes en las cuales hemos de ir evitando pinchos, otras donde vamos en plataformas móviles evitando enemigos y las típicas plataformas que al pisarlas se caen hacia abajo) y creo que los controles responden bien en cuanto a saltos. En general, no le veo ninguna pega al control del juego.



El fantasma intenta tirarnos de la plataforma



Uno de los estáticos jefes

## DURACIÓN

El juego cuenta con 7 niveles (cada uno dividido en dos fases) que tendremos que completar antes de que se acabe el tiempo, solo tenemos unas pocas vidas y las continuaciones son limitadas, pero podemos elegir nivel de dificultad.

El desarrollo de los mismos no es del todo lineal y además esconden algunas zonas ocultas que nos permitirán atajar o encontrar ítems suculentos (como armas o vidas). La dificultad media es bastante aceptable, pero lo que realmente hace este juego difícil es la cantidad de elementos que nos dañan (agua, pinchos) y que algunos enemigos (los fantasmas) aparecen justo cuando ya los tenemos delante, dándonos poco tiempo a evitar ser dañados. Además, las cajas de interrogación que hayamos usado en una vida, estarán usadas en la siguiente, de manera que no podemos ir como locos buscando ítems, porque si nos matan esa vida, la siguiente se nos hará mucho más difícil.

Así que, aunque el juego se puede completar en poco menos de una hora, habrá que jugarlo bastante más para poder ver el final y en caso que ya lo hayamos completado, siempre podemos volver a jugarlo en otra dificultad.



Hemos medido mal el salto y caeremos al agua



Pantalla de título

## CONCLUSIÓN

*Bram Stoker's Dracula* es bastante bueno, quizás el hecho de que las versiones de 16 bits me resultasen una decepción ha hecho mejorar mi percepción sobre este juego, pero eso no quita que pese a sus fallos sea entretenido y un reto a superar, además su música transmite una tranquilidad que me parece genial para la historia que representa.

Lo recomiendo a cualquiera que quiera disfrutar de un juego de plataformas y acción con cierto toque siniestro, si no tenéis Master System, también podéis disfrutar de la versión para NES, Game Gear o Game Boy.

# NOSFERATU

**Plataforma:** Super Nintendo

**Jugadores:** 1

**Género:** Plataformas, Beat'em up

**Desarrollado por:** SETA

**Año:** 1994 (Japón) 1995 (América)

Cuando cae la noche, un vampiro toma su forma de murciélago y sobrevuela las aldeas cercanas en busca de víctimas. Una de esas desdichadas fue la joven y bella Erin, de manera que su novio a Kyle (el protagonista de este juego) tendrá que recorrer mazmorras llenas de monstruos y peligrosas trampas para enfrentarse al malvado Nosferatu antes de que sea demasiado tarde y su novia se convierta en un vampiro.



## GRÁFICOS

Todo el juego rebosa un ambiente terrorífico, desde la increíble introducción, hasta las siniestras ilustraciones entre niveles, la pantalla de continuación (una foto del protagonista y su novia) y el final, claro.

Los escenarios son sombríos, lúgubres y aunque es cierto que no tienen mucha variedad (se reutilizan bastante) de vez en cuando nos dan alguna alegría (las zonas de exterior para enfrentarnos a los jefes y el detallado escenario del enfrentamiento final) o esconden detalles de agradecer (como cuando nos metemos en una habitación y vemos pasar a los enemigos por el fondo, justo en el camino de donde hemos venido nosotros).



Los escenarios están llenos de trampas

Nuestro protagonista tiene unas animaciones bastante buenas en la mayoría de los casos, aunque su diseño no es especialmente llamativo ni original. Los enemigos comunes tienen un aspecto bastante intimidante y aunque se repiten, hay cierta variedad (zombis, el monstruo de Frankenstein, momias, fantasmas, manos que salen del suelo, cuerpos que cuelgan o salen del fondo para empujarte, hachas). Los jefes finales son algo particulares, ya que aunque nos encontramos con un hombre lobo y el obligatorio vampiro de jefe final, también hay una pareja de simios, un zombi, un golem de piedra y una masa extraña.

Se nota mucho el esfuerzo que pusieron en este apartado para que transmitiese una atmósfera de película de terror, que se ve potenciada por la introducción principal y la de cada nivel.



Corre y salta para evitar caer en los pinchos



None who have ventured near  
his resting place have ever  
returned to tell of it

La introducción crea una gran ambientación

## SONIDO

Tras el grito de terror que aparece en la introducción, nos encontramos con un juego donde hay cierta variedad de sonidos de golpes (los que damos y los que sufrimos) alguna que otra risotada malvada y unos pocos efectos curiosos.

Las músicas transmiten una atmósfera inquietante, son de estilos diversos, pero todas son bastante siniestras, algunas suenan mejor que otras, de hecho creo que hay melodías que se han incluido para irritar o poner nervioso al jugador (o al menos así las percibo yo). Los combates contra los jefes tienen una música propia bastante interesante y el jefe final tiene su propio tema musical.



Peleando contra el hombre lobo

## JUGABILIDAD

*Nosferatu* es un juego que mezcla las plataformas exigentes (como *Prince of Persia*) con la acción al estilo beat'em up, lo cual significa que sus sencillos controles (solo se usan dos botones, uno para atacar y otro para saltar) son muchísimo más complejos de lo que parece.

Esos controles se completan con las típicas acciones que podemos deducir sin demasiado esfuerzo, como que para entrar por puertas y abrir cofres hay que presionar arriba (revisad los cofres más de una vez, que a veces esconden más ítems de los que nos dan al primer vistazo) o que podemos empujar algunos elementos presionando la dirección hacia donde queremos ir. Durante la partida podemos encontrar relojes de arena (suben el tiempo), cristales verdes (suben la vida), rojos (aumentan el poder del personaje) y azules (aumentan la vida máxima).



Podemos mover elementos del escenario



Correr y deslizarse es un movimiento esencial

Nuestro personaje puede cambiar entre “modo plataformas” o “modo acción” y es importante que recordemos esto, porque actuará de una manera u otra dependiendo de en qué modo esté, el juego hace bien su trabajo al mostrar una animación distinta para cada estado.

Cuando estamos en el “modo plataformas” nuestro personaje puede saltar, agarrarse a los bordes de las plataformas, agacharse y correr. Mientras corremos podemos hacer algunas acciones como golpear con el hombro (presionando el botón de ataque) dar saltos largos (con el botón de salto) deslizarnos por el suelo (abajo y el botón de ataque) o dar patadas (arriba y botón de ataque).



Cuidado con los monstruos deformes

Cuando estamos en “modo acción” nuestro personaje podrá dar pequeños pasos laterales (que nos permiten evitar o traspasar a los enemigos para atacarles desde la espalda) y atacará con pequeñas cadenas de golpes, que empezarán siendo muy sencillas, pero pueden alargarse y mejorarse si conseguimos aumentar el número de cristales rojos que tenemos. Estos cristales representan el poder de nuestro personaje y gracias a ellos podemos hacer cadenas de golpes más largas y muchísimo más dañinas (combinando direcciones con el botón de ataque mientras pegamos). Este modo tiene una curva de aprendizaje bastante elevada (aunque no lo parezca) ya que con los golpes básicos, nos contará mucho evitar a algunos enemigos (como el monstruo de Frankenstein), mientras que si dominamos los combos avanzados nos convertiremos en una auténtica máquina de matar (y hasta algunos jefes sufrirán vergonzosas derrotas). Vale la pena buscar cristales rojos y probar combinaciones, para aprender los golpes.

Para pasar del “modo plataformas” al “modo acción”, solo hay que tocar el botón de ataque, para volver del “modo acción” al “modo plataformas” podemos presionar arriba en la cruceta.

El “modo acción” es más accesible de lo que parece de primeras y lo controlaremos con un poco de esfuerzo, pero el “modo plataformas” termina siendo muy exigente y cualquier fallo será castigado severamente, de manera que es importante dominarlo totalmente, sobretodo la habilidad de correr y tirarse por el suelo, ya que en algunos niveles se nos exige que lo hagamos varias veces seguidas sin margen de error (y es ahí cuando piensas que habría sido una gran decisión añadir un botón para correr y así evitar fallos estúpidos que se pueden dar si no somos precisos a la hora de presionar dos veces la dirección). A esto hay que sumarle que algunas trampas del juego son injustas ya que no podemos evitarlas porque no se ven, de manera que hasta que no nos hayan pillado una vez, no vamos a saber donde están (como por ejemplo los enemigos que salen del suelo o del techo).

Tal y como he explicado, los controles son más complejos de lo que parece de primeras, de manera que dominar los dos estilos requiere paciencia y eso puede ser malo para algunos y bueno para otros. En mi caso, he llegado a disfrutar mucho del juego, pero admito que también me ha frustrado en más de una ocasión.



Modo plataformas: para evitar trampas



Modo acción: para dar palizas a los enemigos

## DURACIÓN

El juego consta de 6 niveles, cada uno dividido en varias fases y la dificultad media es bastante alta a partir del tercer nivel, donde se nos exigirá mucha precisión en los controles. Para complicarnos un poco más la vida, hay un tiempo límite para superar las fases, así que no podemos tomarnos las zonas de plataformas con demasiada calma y además, si nuestro personaje es golpeado perderá cristales rojos (además de vida) lo cual nos debilitará para futuros enfrentamientos contra enemigos y jefes.

Este juego no es especialmente largo, pero es bastante difícil y exigente incluso en su nivel más fácil (podemos cambiar la dificultad en opciones). No hay Passwords para continuar la partida donde la dejamos, de manera que hay que completarla del tirón, afortunadamente tenemos continuaciones infinitas, pero si usamos demasiadas nos saldrá el final malo (la pantalla de continuación esconde un pequeño detalle que delatará si hemos continuado demasiado o no).



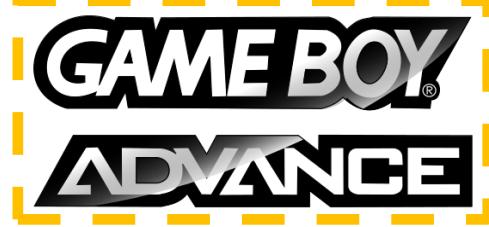
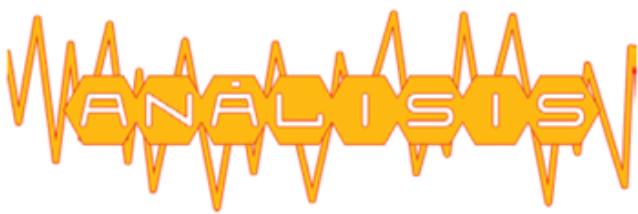
## CONCLUSIÓN

*Nosferatu* es un juego con una atmósfera terrorífica y una jugabilidad dividida entre *Prince of Persia* y un beat'em up, lo cual lo hace un juego un tanto único, pero también exige al jugador a dominar totalmente ambos estilos de control, ya que su dificultad es muy elevada y puede llegar a ser frustrante.

Creo que los fans de *Prince of Persia* son los que más van a disfrutar de este juego, sobretodo si les gustan las películas de terror.

Skullo

The collage includes a black and white movie still from the classic monster movie 'Frankenstein'. It shows the monster (Boris Karloff) standing next to Dracula (Count Dracula, played by Bela Lugosi). The still is framed by a yellow border. To the right is a magazine cover for 'Bonus Stage Magazine'. The cover is red and features a large portrait of the monster's face. Text on the cover includes 'TODAVÍA NO TENEMOS UN ESPECIAL DRÁCULA, PERO PODEIS ECHAR UN VISTAZO AL NÚMERO 29 - ESPECIAL FRANKENSTEIN', 'Año 7 Número 29 Octubre 2015', 'BONUS STAGE MAGAZINE', 'Reseñas', 'Personajes', 'Análisis', 'Especial Frankenstein', and a list of featured articles.



# RAMPAGE PUZZLE ATTACK

**Plataforma:** Game Boy Advance

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Puzzle

**Desarrollado por:** Ninai Games

**Año:** 2001 (América y Europa)



En 1999 apareció para Windows el juego de puzzle *Drop Mania*, que consistía en dejar caer piezas con la idea de formar grandes bloques de un mismo color para luego hacerlos desaparecer con una pieza de mismo color, pero diferente forma. Este juego finlandés quizás no es muy conocido, pero digamos que recuerda hasta cierto punto a *Super Puzzle Fighter II Turbo* (1996) en cuanto a jugabilidad.

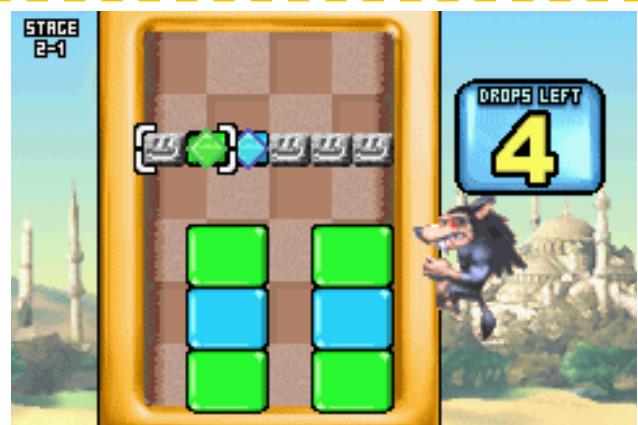
En 2001 se lanzó *Rampage Puzzle Attack*, que resulta ser una nueva versión de *Drop Mania* pero esta vez protagonizada por los monstruos de *Rampage*, que abandonaban temporalmente su agotadora tarea de destruir ciudades para pulular por la pantalla de este juego y rugir de vez en cuando. Debido a que soy fan de los juegos de puzzle y también de los de monstruos, decidí descubrir si este juego vale la pena o no.

## GRÁFICOS

Para ser un juego de puzzle, hay que admitir que el apartado gráfico está bastante trabajado.

La parte de la pantalla donde jugamos es terriblemente simple, ya que las piezas son bloques de un solo color y no hay demasiados alardes (algo que incluso agradezco para que no genere confusiones) pero todo lo demás está suficientemente trabajado como para pararse un momento a admirarlo, ya que los fondos van cambiando conforme avanzamos en el juego y los monstruos tienen un acabado muy aceptable, similar a lo visto en *Rampage World Tour* y *Rampage Universal Tour*.

También hay algunas ilustraciones, como el presentador de noticias que va comentando la trayectoria de nuestros monstruos o las ilustraciones de los mismos que aparecen cuando los liberamos.



Las piezas simples contrastan con el monstruo y el fondo

## SONIDO

Los sonidos de las piezas y los rugidos de los monstruos están bien, no es que vayan a sorprender a nadie, pero no resultan tediosos ni molestan (bueno, los del presentador de noticias sí que son un poco molestos, pero sale de mucho en mucho).

La música de los menús está bien, tiene un aire catastrofista interesante y la música que suena cuando jugamos es algo lenta pero poco a poco va mejorando. Así que las músicas en sí no están mal, pero conforme vas jugando te das cuenta de que el juego comete un terrible error: siempre suena la misma música, da igual que cambies de modo de juego y eso hace que puedas acabar harto de ella.

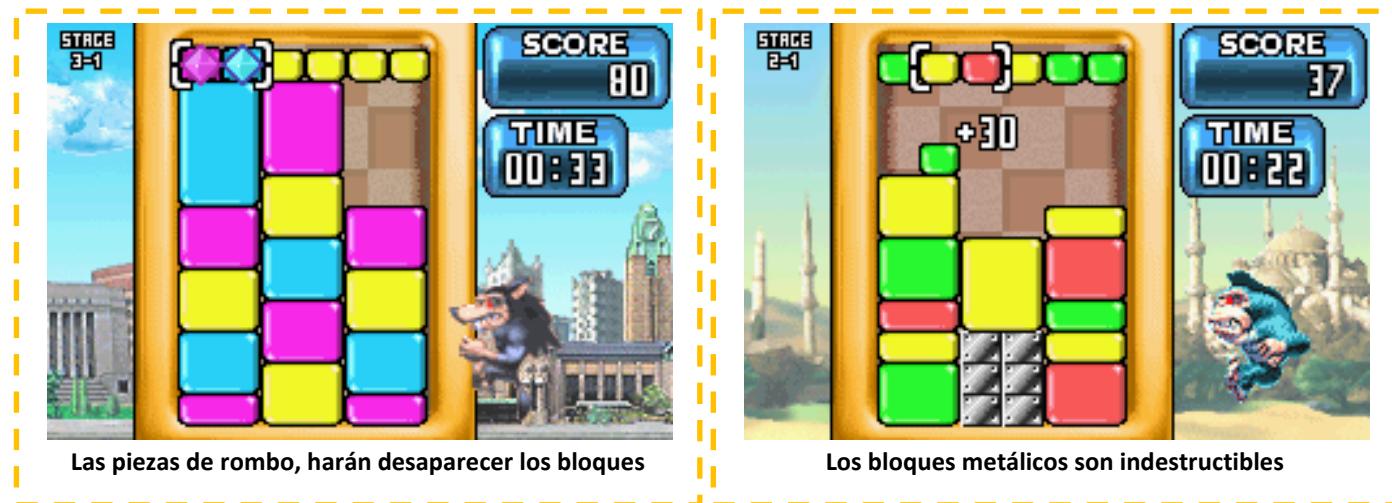
## JUGABILIDAD

La jugabilidad es más difícil de explicar que de entender, como sucede con muchos juegos de puzzle.

En la parte superior de la pantalla veremos una fila de bloques de colores y un cursor. Nosotros controlaremos ese cursor y podemos intercambiar los bloques que marque con un botón, una vez decidamos que bloques queremos bajar a la parte inferior de la pantalla, solo hay que darle abajo en la cruceta. Hay que tener en cuenta que para poder bajar los bloques tenemos que tener espacio para que eso suceda, de manera que si un lado de la pantalla está hasta arriba de piezas, no podremos bajarlas en ese lado y si toda la pantalla está llena, habremos perdido.

Los bloques que bajamos caerán en la parte inferior de la pantalla donde se irán acumulando hasta formas grandes bloques, que tendremos que hacer desaparecer. Para lograrlo solo hay que bajar la pieza con un rombo que parpadea, que sea del mismo color que las piezas de abajo, ya que al entrar en contacto las hará desaparecer. Cuando desaparezcan piezas, las que están encima bajarán y formarán nuevos grupos de piezas, de manera que si somos suficientemente hábiles podremos hacer combos y cadenas, que serán muy necesarias en los niveles más avanzados, donde la pantalla estará llena de bloques indestructibles que nos forzarán a pensar muy bien nuestros movimientos.

Hay que admitir que aunque su jugabilidad no sea tan adictiva como otros juegos de este género, puede llegar a ser bastante buena cuando ya te has hecho a ella, sobretodo para partidas cortas.



## DURACIÓN

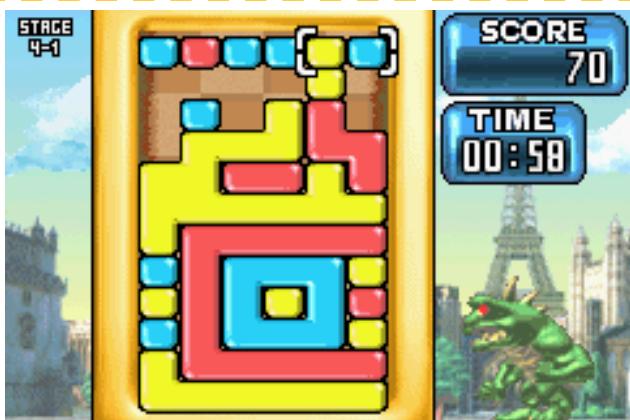
Hay varios modos para dos jugadores (necesitáis a un amigo con consola, cable y juego) pero también hay bastantes para un jugador. En el modo CLEAR tenemos que vaciar la pantalla de piezas en 10 mundos (cada uno con 5 fases), en el modo PUZLE tendremos que vaciar la pantalla con un número limitado de movimientos, en el modo RESCUE tendremos que eliminar las piezas que están encima de la jaula del monstruo para liberarlo antes de que se acabe el tiempo y en el modo MARATHON podemos jugar hasta que nos maten.

Hay que admitir que se esforzaron al introducir modos diferentes, puede que de primeras se sientan iguales, pero cada uno tiene cambios suficientes como para diferenciarlos, como tener el tiempo en contra o que aparezcan piezas extra en la pantalla conforme vamos jugando. También hay bastantes monstruos para desbloquear, solo es algo estético, pero si tenéis algún monstruo favorito de los juegos de *Rampage*, seguramente se encuentre en este juego.

En general diría que es un juego que, si te engancha, ofrece muchas horas de diversión y lo único que le pondría de pega en este apartado es que en lugar de gravarse la partida, tenemos que usar passwords para continuar donde nos quedamos.



Tenemos tiempo límite para liberar al monstruo



Estamos a punto de perder la partida



Pantalla de título

## CONCLUSIÓN

*Rampage Puzzle Attack* es un juego que, aunque no llegue al nivel de los grandes juegos de puzzle como *Tetris*, *Columns* o *Puyo Puyo*, puede aportar muchas horas de diversión a todos los que adoren este género pero quieran probar algo distinto.

Sin embargo, si no sois fans de esta clase de juegos veo muy difícil que sea este el que os haga cambiar de opinión.

Skullo



SI TE GUSTAN  
LOS MONSTRUOS  
GIGANTES NO TE  
PIERDAS EL

ESPECIAL  
GODZILLA



# MONSTER HOUSE

**Plataforma:** Game Boy Advance

**Jugadores:** 1

**Género:** Aventura, Action RPG

**Desarrollado por:** Artificial Mind and Movement (A2M)

**Año:** 2006

En 2006 apareció la película de animación *Monster House*, que trataba de unos niños que se introducían dentro de una casa encantada para tratar de destruirla antes de que llegase la noche de Halloween. Pese a ser una película pensada para un público infantil, hay que admitir que no tuvieron miedo en introducir elementos siniestros y una historia bastante triste, lo cual seguramente hizo que la película no gustase demasiado a muchos.



*Monster House* tuvo videojuegos para PlayStation 2, Gamecube y Nintendo DS, pero también apareció una versión para Game Boy Advance, que era totalmente distinta al resto, ya que imitaba a los míticos *Legend of Zelda*.

## GRÁFICOS

Nos encontramos un juego con una vista aérea, cuya temática se limita a una casa encantada, de manera que hay que asumir cierta repetición general, aunque es innegable que trataron de aportar variedad añadiendo elementos distintos en cada nivel de la casa (variaciones en color y las texturas de suelo y pared) a los cuales hay que añadirle efectos como la niebla y la iluminación, ya sea gracias a la linterna de los protagonistas o a que determinadas partes de la casa se oscurecen o iluminan poco a poco (generalmente cuando hay más o menos elementos de luz, como lámparas o velas).



Nuestros protagonistas al inicio del juego



Los enemigos serán principalmente muebles

La mayoría de enemigos son elementos de la casa (sillas, armarios, lámparas, televisiones, velas, puertas falsas) o seres extraños (monstruos que salen del suelo, insectos...). A simple vista parece que hay una gran variedad, pero lo cierto es que vamos a acabar hartos de ver los mismos una y otra vez, en parte porque daremos muchas vueltas durante el juego y también porque cuando aparece una versión más poderosa del mismo enemigo, es el mismo sprite pero de otro color. Afortunadamente los jefes aportarán algo de variedad.

Los protagonistas se parecen bastante a los de la película en su retrato situado al lado de la vida, pero los sprites tienen un diseño ligeramente distinto (que me gusta más que el que tienen en la película). Es gracioso que tengan algunas animaciones que traten de representar sus personalidades (sobretodo cuando salen diálogos entre ellos).

El resto de elementos que conforman el juego (como los menús) también encajan con la temática del mismo, así que en general diría que pese a la repetición de los enemigos y lo limitado de la temática, el apartado gráfico está muy trabajado y puede llegar a sorprender.

## SONIDO

La banda sonora está formada por músicas tétricas que tratarán de inquietarnos, cada parte de la casa tiene su propia melodía tétrica, que solo se interrumpirá cuando entremos en el baño (donde sonará una música tranquila) o cuando nos enfrentamos a un jefe (sonará una música más rápida y amenazante). En general he de decir que las músicas me han gustado y funcionan muy bien para darle un toque siniestro al juego.

Los efectos son menos llamativos, pero aun así hay bastante variedad (cada pistola hace un ruido distinto, los enemigos también tienen sonidos propios...) como curiosidad decir que también han usado la idea de los *Legend of Zelda* de poner un sonido repetitivo cuando te queda poca vida, pero en lugar de ser una alarma, es un latido de corazón y por lo tanto es menos molesto.

## JUGABILIDAD

El control es bastante sencillo, con la cruceta moveremos a los personajes (si presionamos una dirección dos veces, correrán), con el botón B usaremos nuestra pistola de agua, con A usaremos el objeto secundario que hayamos elegido, con R podemos abrir puertas y agarrar objetos para tirar de ellos y con L cambiaremos de personaje. El botón START nos llevará al inventario y SELECT al mapa.



Chowder es lento, pero también aguanta más golpes

Todos los personajes se controlan igual, pero tienen diferencias entre ellos, tanto en vida, como velocidad, tipo de disparo de pistola de agua y habilidades únicas. Por ejemplo, Chowder (el niño rubio) es el más lento y el más resistente, su pistola de agua lanza bolas (podemos cargarla para lanzar más a la vez), puede mover cosas pesadas y lanzar globos de agua, Jenny (la niña) es la más rápida pero tiene poca vida, su pistola es como una metralleta (muchos disparos rápidos), es la única que cabe por agujeros estrechos y puede usar un tirachinas para atacar o resolver puzzles y DJ (el niño castaño) tiene valores medios de velocidad y vida, su pistola de agua es como una manguera, es el único que sabe trepar y puede usar la cámara de fotos para aturdir enemigos.

Durante el juego necesitaremos conseguir llaves para acceder a las puertas cerradas, empujar bloques, abrir caminos en las paredes agrietadas (disparando con la pistola) y cosas por el estilo. También hay objetos que pueden ser usados por cualquier personaje como los que nos rellenan la vida (chocolate y refresco) las botellas de agua (nos llenan el agua de nuestro arma) la linterna (alumbra en zonas oscuras) o el walkie-talkie (sirve para obtener pistas, pero no esperéis demasiado de él).

En general el juego es sencillo en cuanto a controles, pero en cuanto nos veamos en una situación apresurada descubriremos que es muy fácil que los personajes corran sin que nosotros lo deseemos, lo cual significa que en más de una ocasión en lugar de andar, correremos, y si da la casualidad que hay un agujero o un enemigo en esa dirección, pues vamos a perder algo de vida. La idea de que los personajes corran está bien (en muchas ocasiones nos rodearán y la munición y la vida son escasas, así que es mejor huir) pero deberían haber cambiado el comando que lo activa, o al menos haberlo puesto menos sensible.



Los enemigos son tan duros como numerosos

## DURACIÓN

La mansión se compone de 10 plantas en total, cada una tiene un número de habitaciones variable y como no puede ser de otro modo, mientras más avanzamos, más se complica la cosa. Los enemigos son numerosos y demasiado resistentes (de manera que conviene ir cambiando de personaje para que no nos maten) y los puzzles empiezan siendo sencillos, pero a veces pueden ser más difíciles de deducir de primeras.



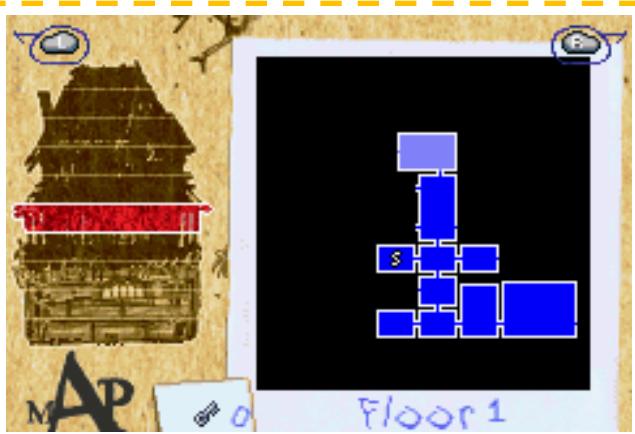
Cada nivel de la casa tiene su propia ambientación

Atascarse en este juego es algo relativamente habitual, ya que a veces es fácil pasar por alto algún detalle necesario para avanzar (como las paredes que hay que romper o cuando tenemos que saltar de una planta de la casa, hacia otra). En otras ocasiones, el juego nos cortará el camino que ya hemos recorrido y nos forzará a continuar hacia lo desconocido, lo cual en muchas ocasiones nos impide salvar la partida antes de ir a la nueva zona, si a esto le sumamos que hay pocas zonas de salvado, que vamos a ir escasos de agua durante gran parte de la partida y que si muere uno de los niños, perdemos la partida, ya os podéis ir haciendo a la idea de que este juego no es tan fácil como puede parecer de primeras.

La mejor manera de sobrevivir a este juego es encontrar los ítems que potencian nuestra arma y suben la vida de los protagonistas, pero aun con las mejoras, el juego va a ser bastante inmisericorde en muchos momentos, de manera que tendremos que ser muy cautos y guardar siempre que podamos. Si tenemos en cuenta la longitud del juego y la dificultad global, diría que este juego es sobradamente largo para ser de consola portátil.

## CONCLUSIÓN

*Monster House* es un juego de aventura muy al estilo *The Legend of Zelda*, pero en lugar de encontrarnos con un mundo abierto y diferentes mazmorras, todo el juego es una gran mazmorra. Pese a estar basado en una película de animación para niños, nos encontramos ante un juego difícil, donde nuestra supervivencia se verá amenazada constantemente, lo cual encaja bastante bien con su temática, pero hace que no sea recomendable para jugadores impacientes. Se lo recomiendo a todos aquellos que busquen un juego de aventuras difícil y por supuesto a los fans de *The Legend of Zelda*.



El mapa será una ayuda muy necesaria para avanzar

# TERRORDROME

## Rise of the Boogeymen

**Plataforma:** PC

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Lucha

**Desarrollado por:** Huracan Studio Inc. (Marc "hur4c4n" Echave, Bradley "Acid sama" Anderson, Pawel Dzierzanowski, Fabien Rixens y Jay "Jason Moore" Ugokwe)

**Año:** 2015

# TERRORDROME



**GET READY FOR THE NEXT FIGHT**

*Terrordrome* es un juego hecho por fans de películas de terror que reúne a personajes de sagas clásicas como *Pesadilla en Elm Street*, *Viernes 13*, *Maniac Cop*, *HellRaiser*, *Scream* o *La matanza de Texas*. Este juego fue desarrollado en Game Maker y sus creadores tardaron casi 10 años en completarlo (fueron añadiendo personajes, corrigiendo bugs y demás actualizaciones), en la actualidad el juego se considera terminado y lo podéis descargar de la página <http://terrordrome-thegame.com>.

Los creadores de este juego también han creado una secuela, llamada *Terrordrome Reign of the Legends*, donde aparecen luchadores como el monstruo de Frankenstein o el Sasquatch en lugar de personajes de películas (supongo que esto lo hicieron para evitar los problemas de copyright que tuvieron con el primer juego).

### GRÁFICOS

La introducción del juego está hecha con metraje de las diversas películas que protagonizan los luchadores, la introducción y final de cada personaje también usa algunas fotos modificadas de escenas de las películas mezcladas con imágenes creadas para el juego.

Los luchadores tienen un acabado que puede recordar a lo visto en *Killer Instinct*, ya que son modelos tridimensionales convertidos en sprites bidimensionales, personalmente creo que están muy bien y han hecho un gran trabajo al tratar de mantener a los luchadores perfectamente reconocibles. Quizás lo peor de los luchadores sea que algunas animaciones son bastante más toscas que otras, pero creo que eso se le puede perdonar.



Jason clásico dándole su merecido a Chucky

Los escenarios son localidades vistas en las películas (la cabaña del bosque de *Evil Dead*, Cristal Lake de *Viernes 13...*) y representan muy bien a los personajes, aunque algunos escenarios son mucho más vistosos que otros, el nivel general es bastante bueno.

Inicialmente los personajes iban a tener golpes finales con animaciones en video (en la página Web de *Terrordrome* se puede ver alguno) pero esto fue cancelado debido a la carga de trabajo que suponía, lo cual es una pena, porque habría dado un toque extra de satisfacción al acabar con el rival.



Pumpkinhead contra Ghostface



Duelo inevitable: Freddy contra Jason (no-muerto)

## SONIDO

Las voces de los personajes provienen de las diferentes películas, los otros sonidos de golpes y ataques son bastante sencillos y no sorprenden demasiado.

La banda sonora está llena de temas sacados directamente de las películas, lo cual considero un gran acierto (pese a que hay que admitir que algunos quizás no peguen demasiado en un juego de lucha) aunque lo que más me gusta es que en determinadas circunstancias se añaden complementos a la canción cuando los personajes hacen ataques especiales (lo cual le da un toque bastante películero).

## JUGABILIDAD

A la hora de pelear tenemos 4 botones de ataque (puñetazo, patada y ataques flojo y fuerte con el arma de nuestro personaje) y 2 botones más, para esquivar (al estilo *King of Fighters 94*) y burlarse del rival, que sirve para obtener alguna ventaja, que variará según el personaje (Ghostface ganará agilidad, Jason no-muerto ganará fuerza, Pumpkinhead podrá resistir golpes sin retroceder, etcétera).



Ash a punto de usar su Boomstick

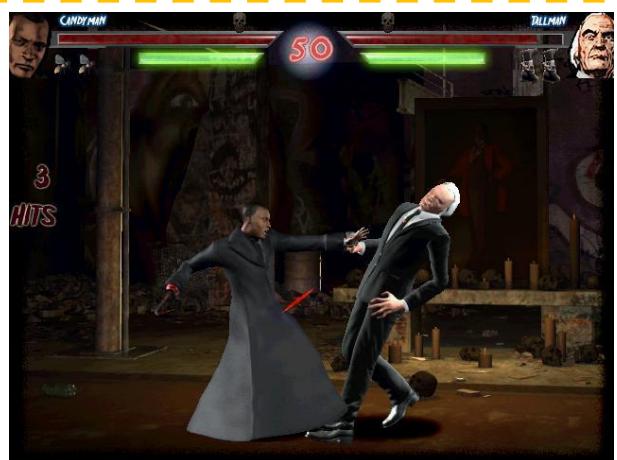
Los ataques especiales se hacen de manera sencilla (prácticamente todos son combinaciones al estilo *Street Fighter II*) y todos los personajes tienen un ataque especial que aturde al rival durante unos segundos, cuyo uso es limitado (Ash invoca esqueletos con el Necronomicon, Leatherhead coloca trampas para osos, etc...). Conforme vayamos peleando llenaremos una barra de poder que nos permitirá hacer un súper ataque (llamado Unleashed Move). También podemos hacer un Trophy, que es una especie de ataque especial que decapitará al rival, para hacerlo tenemos que tener la barra de poder llena, haber ganado al menos una ronda y hacer el comando especial concreto cuando el rival tenga la vida parpadeando.

Además de tener ataques especiales y súper ataques distintos (podemos ver el listado de los mismos en el juego), cada personaje tiene sus propios valores de velocidad, ataque y defensa, lo cual los hace sentir únicos y alarga la vida del juego. Quizás el mejor ejemplo de eso sean los dos Jason Voorhees que hay (el de las primeras películas y el no-muerto) que pese a representar al mismo personaje, son totalmente distintos tanto en ataques comunes, como en especiales y súper ataques, además de tener mecánicas únicas que el otro no posee (Jason clásico puede cambiar de arma durante el combate, y Jason resucitado puede recuperar vida)

La jugabilidad puede parecer algo tosca de primeras, puede costar un poco hacer combos, pero los ataques especiales y los súper ataques salen con bastante facilidad.



Mike Myers haciendo lo que mejor sabe



Candyman contra Tallman

## DURACIÓN

El juego consta de 14 personajes totalmente distintos, lo cual nos da unas cuantas horas de duración si queremos aprender a controlarlos a todos (en la página web de los creadores se pueden ver algunas imágenes de dos personajes que se iban a añadir, pero quedaron fuera de la plantilla: Pennywise (de *It*) y el monstruo de *Jeepers Creepers*).

Los modos de juego son bastante limitados (historia, versus y entrenamiento) aunque también se puede jugar online (recomiendo buscar el canal de Youtube de los creadores para saber cómo acceder a esa opción). Solo hay un par de niveles de dificultad y aunque tengamos que derrotar a los otros 14 personajes, no es una misión especialmente difícil, así que la duración del juego dependerá de si tenemos con quien jugar (como suele pasar con los juegos de lucha).



Selección de personaje

## CONCLUSIÓN

*TerrorDrome* es un juego que mientras más juegas, más gratificante se hace. Obviamente no está a la altura de los grandes juegos de este género, pero hay que admitir que está muy trabajado y tiene mucho encanto, sobretodo si tenemos en cuenta que es un juego gratuito hecho por fans.

Obviamente el juego pasa de aceptable a maravilloso si sois fans de las películas que representan, ya que hay muchísimo esfuerzo para representarlas de la manera más fiel posible (los ataques, las voces, los escenarios...).

# iNo te pierdas los números anteriores de BONUS STAGE MAGAZINE!



# PAUSATIEMPOS

LAS SOLUCIONES ESTAN EN LA PÁGINA 101 DE ESTA REVISTA



## 1- EL DESCONOCIDO

¿Sabes a que juego pertenece este personaje?

Pista 1: Proviene de un beat'em up

Pista 2: El juego tiene tres protagonistas

Pista 3: El juego apareció para Arcade



## 2- LA SOMBRA

¿Reconoces al personaje tras la silueta?

Pista 1: Proviene de un beat'em up

Pista 2: Es muy similar a un personaje de películas de terror

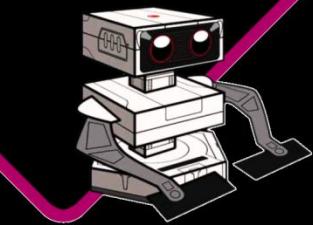
Pista 3: Ha de rescatar a su novia

## 3- EL ERROR

¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?



## PERIFÉRICOS



## BIO SENSOR

Existen muchos periféricos raros cuya utilidad está ligada a juegos muy específicos (micrófonos, cañas de pescar, teclados musicales, bicicletas) y también algunos que se lanzaron para ser compatibles con todos los juegos, pero son tan particulares que ni siquiera funcionan bien con la mayoría de juegos (como el Power Glove o el Sega Activator) pero también existen otros que son todavía más extravagantes y hacen que nos preguntemos porque a alguien le dejaron crearlos.

Uno de esos periféricos es el Bio Sensor, que fue creado por Seta para Nintendo 64, este periférico contaba con un cartucho similar a un Memory Pack que se insertaba en el mando de Nintendo 64 y un cable que terminaba en una pinza, que se colocaba en la oreja del jugador para medir los latidos de su corazón.

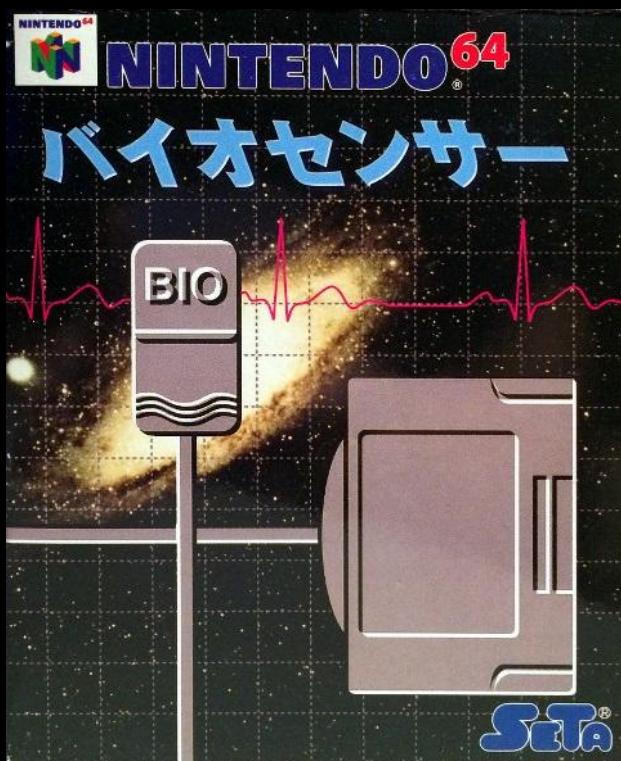


Con semejante utilidad, es posible que os preguntéis con qué juegos pensaban sacarle partido y la verdad, es que solo hay un juego compatible: *Tetris 64*.

¿Qué relación hay entre Tetris y los latidos del corazón? Pues ninguna, pero el Bio Sensor nos permitía jugar a un modo donde la dificultad juego iba variando dependiendo de la velocidad de los latidos de nuestro corazón, lo cual es innegablemente original, pero también extremadamente raro y realmente no justifica el hecho de crear un periférico para ese fin.



*Tetris 64*, el único juego que utilizó el Bio Sensor



¿Tenían pensado sacar algún juego más que usase el Bio Sensor? Pues no lo sé, la verdad, pero teniendo en cuenta que *Tetris 64* apareció exclusivamente en Japón y a finales de 1998, dudo mucho que pensasen sacarle demasiado provecho.

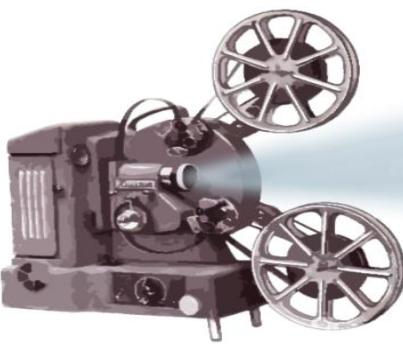
La particularidad de este periférico me hace preguntarme si existe algún tipo de juego que pudiese sacarle provecho y la verdad es que pensando un poco, creo que habría estado genial para juegos deportivos (como los de olimpiadas) que tratasen de representar el cansancio del personaje que controlásemos (a más cansado el jugador, más cansado el atleta), lo cual sería determinante en juegos de machacar botones. También creo que habría sido interesante usarlo en juegos de terror o de disparos en primera persona (dos géneros muy populares por aquellos años), pudiendo afectar a los movimientos o la puntería de nuestro personaje dependiendo de lo nervioso que esté el jugador. Otro uso para esa idea sería en juegos del estilo *Trauma Center*, donde el jugador tuviese que hacer operaciones manteniendo la calma, ya que en caso de ponerse nervioso el juego mostrase ese efecto en el pulso del doctor.

No se me ocurren mejores ideas para un periférico tan raro como el Bio Sensor, de manera que entiendo que solo lo use *Tetris 64*, lo que me lleva a pensar si realmente les valió la pena el esfuerzo de crear un periférico como ese, para darle un uso tan puntual, cuando podrían haber dedicado ese tiempo y dinero en cualquier otro juego o en mejorar *Tetris 64*.

Lo más curioso de todo esto, es que a alguien de Nintendo le debió gustar la idea, porque cuando apareció Wii presentaron un periférico similar llamado Vitality Sensor (que se conectaba al dedo del jugador), aunque finalmente nunca se llegó a poner a la venta, de manera que nos quedaremos con la duda de si realmente habría funcionado bien con algunos juegos, como los de terror.

**Skullo**





REVISIÓN

# CASTLEVANIA (NETFLIX) Temporada 3

En el número 33 comenté la primera temporada de *Castlevania* creada para NETFLIX, y en el número 34 comenté la segunda temporada.

En los primeros meses del 2020 apareció la tercera temporada, que tomaba un punto de partida un tanto particular, ya que Drácula había sido destruido y Alucard se había separado de Trevor y Sypha.

**Título:** *Castlevania (Temporada 3)*

**Directores:** Sam Deats, Adam Deats, Spencer Wan

**Guion:** Warren Ellis

**País:** Estados Unidos

**Año:** 2020

**Capítulos:** 10

**Duración de los capítulos:** 25-30 minutos



## Historia del videojuego:

Trevor Belmont, decide acabar con Drácula y su ejército de monstruos. Durante su aventura se encontrará a otros con el mismo fin, de manera que formará un grupo con Grant (un tipo muy ágil y hábil en el manejo de cuchillos), Sypha (una hechicera) y Alucard (el hijo de Drácula).

## Historia de la serie:

Trevor Belmont y Sypha recorren el mundo buscando aventuras, mientras Alucard vive solo en el castillo de su difunto padre, Drácula. Por su parte Carmina ha regresado a su tierra, ya que tras haber traicionado a Drácula ahora pretende dominar gran parte del territorio arrasado en la guerra. Isaac (uno de los creadores de monstruos para Drácula) no ha superado la pérdida de su señor y decide emprender un viaje en busca de Carmina para vengarse.

Al haber destruido a Drácula en la temporada anterior, esta temporada se perfila como una historia que no hemos visto reflejada en los juegos.

## Resumen de la serie (contiene Spoilers)

Trevor y Sypha siguen recorriendo el mundo matando a los monstruos que vagan libremente por bosques y poblados cercanos, lo cual los lleva a un pueblo donde un grupo de monjes están actuando de manera muy extraña, al menos según las palabras del juez del pueblo. En ese mismo pueblo conocerán a un pintoresco hombre llamado Saint Germain que parece ser un hombre de gran educación y conocimientos, pero claramente esconde algo.



Mientras tanto Alucard vive solo en las ruinas del castillo de Drácula (lo cual le está empezando a afectar psicológicamente) hasta que recibe la visita de dos cazadores de vampiros que desean aprender los secretos que alberga el castillo de Drácula para poder salvar a su pueblo.

Por su parte Carmilla, tras haber traicionado a Drácula gracias a la ayuda Héctor, arrastra al arrepentido humano al castillo de sus hermanas, las cuales trazarán un plan para conquistar el terreno que ha quedado afectado por la guerra entre vampiros y héroes, aunque para eso deben convencer a Héctor, el creador de monstruos de Drácula, para que colabore con ellas.

Isaac, el otro creador de monstruos de Drácula, no ha llegado a superar la destrucción de Drácula, de manera que vaga por el mundo aumentando su ejército de monstruos con el único objetivo de acabar con Carmilla y Héctor, para así vengar a su señor. ¿Qué final tendrá cada historia? **FIN**

### Personajes:



**Trevor:** Último descendiente del Clan de los Belmont, es bueno peleando y matando monstruos, pero poco educado y un tanto bruto para todo lo demás.

Cuando usa el látigo encaja perfectamente con la versión del videojuego, en lo demás es difícil compararlo ya que no conocemos tanto al Trevor de 8 bits.



**Sypha:** Hechicera que elimina monstruos con Trevor, es inteligente y conoce muchos tipos de magia.

Tanto su diseño como sus poderes mágicos representan bien a su versión de *Castlevania III*. Su relación personal con Trevor encaja con algunas teorías que dicen que acabaron siendo pareja.



**Saint Germain:** Particular hombre que oculta sus conocimiento sobre portales mágicos haciéndose pasar por un noble venido a menos.

En *Castlevania: Curse of Darkness* aparecía un personaje de mismo nombre que también estaba relacionado con viajes en el tiempo, lamentablemente el diseño de ambos es muy distinto.



**Juez:** Es un hombre serio, recto y controlador que está al cargo de que reine la paz en Lindenfeld, el poblado que visitan Sypha y Trevor.

Desde hace algún tiempo sospecha que los monjes de su poblado están haciendo algo extraño, ya que cambiaron su habitual fe en Dios para empezar a adorar a Drácula y otras criaturas de la noche.

Es un personaje creado para la serie.



**Alucard:** Tras haber matado a su padre con la ayuda de Trevor y Sypha, Alucard vive solo en el castillo, lo cual le provoca una tristeza y culpa de la cual no parece ser capaz de escapar.

Su parecido con el Alucard de *Symphony of the Night* se mantiene, tanto en aspecto, como en poderes.



**Sumi y Taka:** Provienen de Japón y van en busca de conocimientos para poder defender a su tierra de los vampiros. Alucard decide entrenarlos y transmitirles conocimientos para que ayuden a su gente, lo cual crea una relación un tanto particular entre los tres.

Son personajes inventados para la serie.



**Carmilla:** Tras haber traicionado a Drácula, ahora Carmilla se posiciona como la mejor preparada para dominar a los humanos, para lo cual tiene un plan que requerirá de la ayuda de sus hermanas.

Su parecido físico con la versión de este personaje en *Castlevania: Lord of Shadows* sigue siendo parcial, aunque su papel sea muy diferente.



**Striga, Morana y Lenore:** Son las hermanas de Carmilla, todas ellas vampiras. Striga es quien dirige las tropas militares, Morana la administradora y Lenore es la diplomática. Cada una de ellas tendrá un papel importante para llevar el plan de Carmilla.

Las tres fueron creadas para la serie.



**Héctor:** Antiguo creador de monstruos para Drácula, tras haberlo traicionado para ir en el bando de Carmilla, Héctor se ha convertido en prisionero. Lenore se gana su confianza y le convence (a su manera) de que les ayude con su plan.

Héctor es similar en diseño y poderes a su versión en *Castlevania: Curse of Darkness*.



**Isaac:** Fiel seguidor de Drácula y creador de monstruos para sus ejércitos. Isaac se culpa de no haber podido salvar a su señor y decide ir en busca de Carmilla para matarla. Durante el viaje meditará si su opinión sobre la humanidad es correcta o no.

Su diseño es totalmente opuesto al del videojuego, aunque se mantienen sus poderes y su lealtad a Drácula.



Sypha y Trevor investigarán a los monjes



La vampiresas tienen un plan muy ambicioso



Alucard entrenando a los cazavampiros



Isaac recorrerá el mundo con su ejército

## Conclusión:

La primera temporada resumió rápidamente los eventos de *Castlevania III*, la segunda, nos mostró lo que vendría a ser el final de ese juego, al mismo tiempo que creaba una historia nueva con los vampiros que se oponían al plan de Drácula.

Así que esta temporada arranca desde un punto en el cual ya no hay ninguna conexión con *Castlevania III* ni con ningún otro juego, es una historia totalmente inventada donde han ido introduciendo personajes de diversos juegos y de paso han dejado ahí a los protagonistas de *Castlevania III* (menos a Grant, que ya no espero que salga en la serie) haciendo algo de bulto y matando monstruos de vez en cuando.

En líneas generales me ha gustado la temporada, el hecho de que mantenga el tono terrorífico y adulto (gore, ocultismo, sexualidad) me parece un acierto total, es algo que creo que encaja con la serie, debido a la historia que relata y a la época en la cual sucede. El punto más flojo de esta temporada es que todas las historias son paralelas y nunca se cruzan, de manera que los actos de unos personajes no afectan en nada a otros, lo cual unido a su final abierto, hace pensar que esta temporada ha sido planeada solo para abrir las tramas que seguramente se cierren en la siguiente.

Sinceramente, me habría gustado que esta temporada cerrase todas las tramas abiertas y que en caso de hacer alguna más hiciesen un salto en el tiempo y nos permitiesen disfrutar de una o dos temporadas protagonizadas por Simon Belmont o por Ritcher y Maria.

El motivo de esta sección es valorar la fidelidad de la serie con su versión en videojuego y en ese sentido no puedo considerar que esta tercera temporada cumpla con el objetivo. Entre la temporada anterior y esta, la historia de la serie se ha desarrollado de una manera que es imposible compararla con cualquiera de los videojuegos, además los personajes introducidos provienen de juegos diferentes y eso hace que nos encontremos ante una trama que solo usa lo que necesita, pero no se basa en nada directamente.

Así que aunque me ha gustado esta temporada y se la recomiendo a los fans de la saga, la catalogaré simplemente como floja.



VALORACIÓN:



FLOJA

Skullo

# El Personaje SIR DANIEL FORTESQUE

Sir Daniel Fortesque es un caballero valiente, decidido, con talentos en la batalla inalcanzables para cualquier mortal, es uno de esos hombres que nacen una vez cada 1000 años. Debido a ello el Rey de Gallowmere lo seleccionó como el capitán de su ejército contra el del malvado hechicero Zarok. Lamentablemente Sir Daniel Fortesque solo era un charlatán que había convencido al Rey de triunfos que jamás consiguió y por lo tanto fue incapaz de hacer nada en la cruel batalla, ya que murió al inicio de la misma cuando una flecha le atravesó un ojo.



Sir Daniel Fortesque

Sin embargo, para evitar la deshonra de haber creído a un mentiroso, el Rey inventó una historia para glorificar la muerte de Sir Dan Fortesque, diciendo que guió al ejército con mucho talento y luchó ferozmente hasta el final, hasta que las numerosas heridas sufridas durante el transcurso de la batalla acabaron por matarlo.

100 más tarde (en 1386), Zarok reaparece y decide usar su magia para resucitar a los muertos de la batalla para tener un ejército de muertos vivientes, lo cual también provocó la resurrección de Sir Daniel Fortesque, quien vio en ese hecho una oportunidad de redimirse y convertirse en un verdadero héroe.

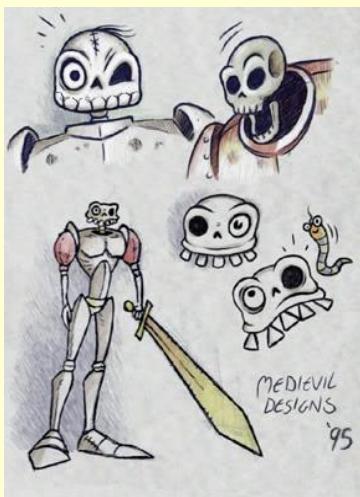
Sir Dan Fortesque debutó en *MediEvil* (1998) un apareció para PlayStation y tuvo una gran aceptación por parte del público y la crítica (aunque al parecer en Japón no gustaba demasiado su esquelética cara y le pusieron un casco).



*MediEvil* para PlayStation



En la versión japonesa, Sir Daniel lleva la cara tapada



Boceto hecho por Jason Wilson



Portadas japonesa y europea de MediEvil



PlayStation®

El esquelético Dan se convirtió en uno de los personajes nuevos más populares en la generación de 32 bits, lo cual se demostró cuando lo incluyeron como personaje jugable en el juego *Everybody's Golf 2* (1999) de PlayStation.



Sir Daniel Fortesque jugando al golf

En el año 2000 apareció *MediEvil 2* para PlayStation, cuya historia sucedía en 1886, (500 años después del primer juego), de manera que esta vez Dan tenía recorrería un Londres de la era Victoriana, tratando de detener a Jack el destripador y al hechicero Palethorn. Esta secuela continuó el estilo de la anterior, pero también añadió cosas nuevas (como controlar una mano con la cabeza de Dan encima para resolver puzzles), de manera que recibió tantos aplausos como la primera parte, así que los rumores de una continuación no se hicieron esperar, aunque conforme pasaban los años, parecía que Sir Dan había caído en el olvido.



*MediEvil 2* para PlayStation

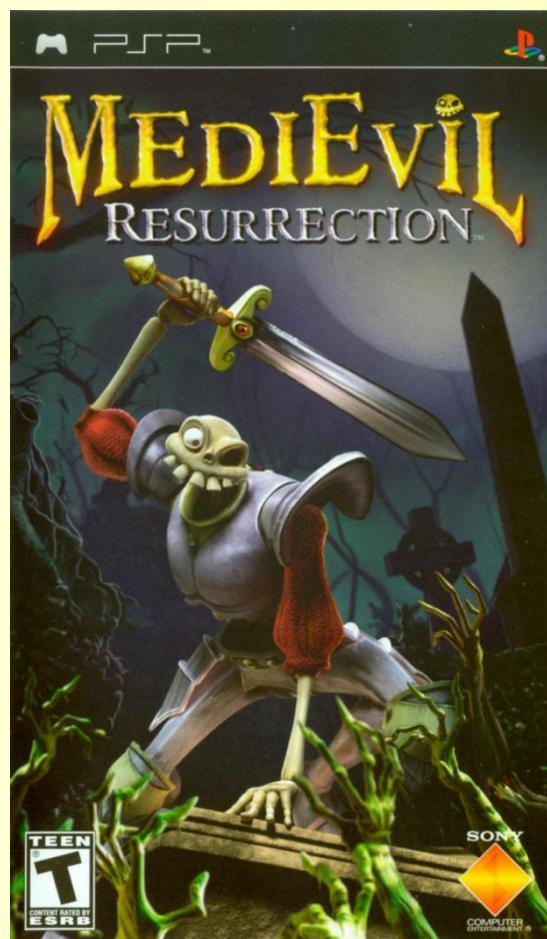




Portadas para América y Europa de *MediEvil 2*

En 2005 apareció *MediEvil Resurrection* para PlayStation Portable, dando al público la oportunidad de vivir nuevas aventuras con Sir Dan Fortesque... solo que no fueron tan nuevas, ya que en lugar de una tercera parte, nos encontramos con una especie de remake del juego original, con la misma historia y un desarrollo similar, aderezado por un nuevo apartado gráfico y algunas novedades.

Supongo que hicieron un remake en lugar de una secuela para presentar el personaje a una nueva generación de jugadores, aunque me parece un poco absurdo, porque solo habían pasado 5 años desde *MediEvil 2*.



*MediEvil Resurrection* trajo de vuelta a Sir Daniel Fortesque

Tras el éxito de la saga *Super Smash Bros*, Sony decidió que debía hacer lo mismo con los personajes más populares que habían pasado por sus consolas, creando el juego *PlayStation All-Stars Battle Royale*, lanzado en 2013 para PlayStation 3. Entre los personajes elegidos teníamos a Dante, Parappa, Kratos y por supuesto Sir Daniel Fortesque. Pese a su llamativa fórmula, *PlayStation All Stars Battle Royale* no llegó a tener el éxito esperado y a día de hoy no se han lanzado más secuelas, así que nuestro esquelético caballero volvió al cajón del olvido.

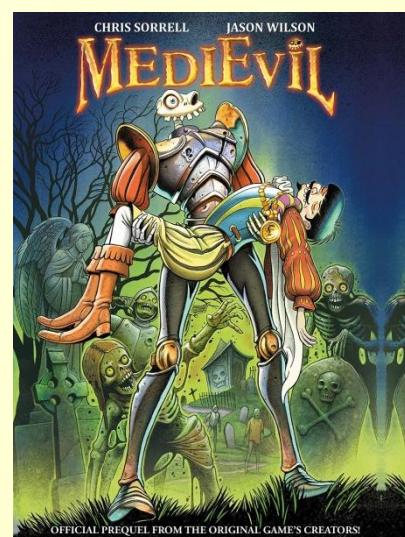


Sir Daniel Fortesque es uno de los personajes incluidos en *PlayStation All-Stars Battle Royale*

En 2019 apareció *MediEvil Remake* (2019), un juego que volvía a narrarnos la primera aventura de Daniel Fortesque. Coincidiendo con el lanzamiento del juego se lanzó el cómic *Medievil: First Arrow*, que estaba situado tras los eventos de *MediEvil 2*, donde nuestro esquelético protagonista viajaba en el tiempo para encontrarse consigo mismo (cuando todavía estaba vivo) de manera que era una historia que servía de secuela y también de precuela.



Sir Daniel nos vuelve a contar su historia en *Medievil Remake*



Cómic *Medievil First Arrow*

Es difícil saber qué pasará con Sir Daniel Fortesque tras *MediEvil Remake*, debido a que hace poco que fue lanzado y supongo que dependiendo de su éxito puede abrirse la puerta a nuevas aventuras o cerrarse de nuevo por unos cuantos años.

Mientras esperamos la próxima resurrección de Sir Daniel Fortesque, podemos entretenernos buscando parte de su legado en otros juegos. Por ejemplo, en *Primal* (2003) aparece la calavera de Dan y la mano verde de *MediEvil 2*, en *Ghosthunter* (2003) hay un personaje llamado Coronel Freddie Fortesque, de aspecto similar al de Dan, en *Wipeout Pure* (2005) hay una nave llamada MediEvil con la cara de Dan, en *Guacamelee 2* hay un retrato de Dan y existe un mod de *Don't Starve* donde volveremos a ver a nuestro querido héroe.



Mano verde y calavera en *Primal* (a la izquierda)



Nave "MediEvil" en *Wipeout Pure*



Cuadro de Sir Daniel Fortesque en *Guacamelee 2*



Sir Daniel en *Don't Starve*



El coronel Freddie Fortesque de *Ghosthunter*



# CURIOSITY

Hace un tiempo escribí unos artículos sobre curiosidades de videojuegos que fueron publicados en [Combogamer.com](http://Combogamer.com), debido a su temática, he pensado que pueden quedar bien en la revista, espero que los disfrutéis.

En esta ocasión el artículo está centrado en curiosidades relacionadas con merchandising de series tan famosas como Los Simpson, Inspector Gadget o las Tortugas Ninja, espero que lo disfrutéis.



## CURIOSIDADES EN MERCHANDISING DE SERIES

Una de las cosas que más me gusta hacer en mi tiempo libre es buscar el porqué de algunas cosas, pero no hablo de cosas importantes, si no de tonterías que no le importan a nadie. Debido a ello he ido descubriendo curiosidades, algunas de las cuales relacionadas con series de éxito de los 80 y 90, de manera que he pensado que estaría bien escribir un artículo contando algunas relacionadas con los productos que se vendían de las mismas.

El merchandising de las series es una gran fuente de ingresos, pero hace años, era algo más que eso, ya que muchas series de animación se creaban exclusivamente con la idea de vender muñecos, lo cual las convertía en un anuncio de televisión venido a más, ya que los guiones se escribían con la necesidad de introducir los nuevos juguetes que se iban a poner a la venta. Esto era importante ya que forzaba a trabajar de manera rápida en dos productos totalmente diferentes que debían aparecer de manera simultánea, pues si uno de los dos llegaba demasiado tarde, podría provocar el fracaso de toda la marca.

Aún sabiendo que las series de mi infancia se hacían con la única intención de vender juguetes en lugar de desarrollar a los personajes o su historia, creo que eso no les hace perder el encanto (la nostalgia lo ciega todo). Al fin y al cabo, ese modo de trabajo propició la creación exagerada de nuevos personajes y vehículos, provocando que los creadores de las series tuvieran que innovar forzosamente (al menos hasta cierto punto), en lugar de repetir el mismo episodio con los mismos personajes.

## Galaxy Rangers: El mejor ejemplo de lo que no hay que hacer



Voy a empezar el artículo con *Adventures of the Galaxy Rangers*, una serie que pese a ser innovadora en su temática, pues mezclaba cowboys con ciencia ficción, no perduró en el recuerdo de los niños como si lo hicieron otras de su tiempo.

Es normal que cuando se crean muchos productos para el mismo público, haya un gran grupo de ellos que quede rezagado a la sombra, pues en el momento en el cual varios de estos productos tienen éxito mediático se

comen el espacio (tanto a nivel televisivo como el de las estanterías de las jugueterías) que estaría destinado a esas otras series, que en el mejor de los casos, serán recordadas por alguien que las buscará de adulto en internet (¿recordáis a las Monstruoplantas, quiero decir, a *Jayce and the Wheeled Warriors*?).

El motivo por el cual una serie con una temática tan llamativa y con unos juguetes que cualquier padre podría ver con buenos ojos (en el fondo eran cowboys y no monstruos mutantes) quedó en el olvido no fue solo la competencia, también ayudó la mala planificación a la hora de combinar la serie y los juguetes al mismo tiempo.

*Galaxy Rangers* se estrenó en televisión cuando los juguetes no estaban preparados para llenar las tiendas de Estados Unidos, de manera que cuando estos llegaron a las jugueterías lo hicieron en unas tiradas paupérrimas y con la serie ya en marcha. Según tengo entendido, algunos de sus juguetes eran imposibles de encontrar en su día, especialmente los caballos y ¿Qué es un cowboy sin su caballo? Pongamos que eres niño y ves esta serie, te gusta y le dices a tu padre "papa quiero uno de esos", tu padre va a la tienda y no hay juguetes de *Galaxy Rangers*... ¿Qué sucede? Que en el mejor de los casos te comprará algún juguete para que dejes de molestarle, pero ese juguete será de otra serie (como *Masters del Universo*). A partir de ese momento, con un He-Man en la mano, es posible que prefieras ver *Masters del Universo* y dejes de lado a tus anteriormente queridos cowboys.

El olvido forzado de *Galaxy Rangers* ha hecho que se convierta en serie "de culto" y que sus juguetes sean bastante valiosos (pese a que la demanda de coleccionistas es muy inferior a los juguetes de otras series). Lo peor de este caso es que la serie era bastante buena, de hecho tuvo bastantes episodios pese a no contar con el apoyo de los juguetes y eso es lo que te hace preguntarte si, en caso de haber hecho las cosas bien, *Galaxy Rangers* habría alcanzado la gloria como lo hicieron *Masters del Universo* o *G.I.Joe*.



## M.U.S.C.L.E: Como triunfar, pese a tenerlo todo en contra

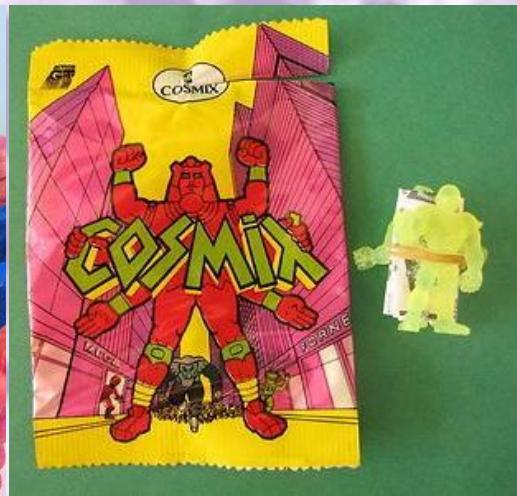
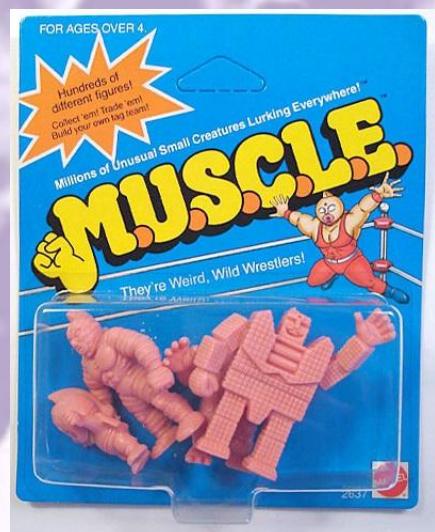
*Kinnikuman* (conocida en España como *Musculman*) es un manga que tuvo mucho éxito en Japón, lo cual provocó una inevitable serie de Anime que trató de ser exportada por algunos países de occidente, donde el manga se abría paso a principios de los 90.

Lamentablemente, la serie de *Musculman* no tuvo una expansión tan grande como se merecía, llegando menos de media serie a Chile, y casi toda (salvo la parte final) a España (donde solo fue emitida en Catalunya y la Comunitat Valenciana), tal vez me dejó algún país (no hay demasiada información) pero apostaría a que solo llegó a esos.

Nunca lo he podido confirmar, pero deduzco que la censura fue en gran parte responsable de esa pobre expansión. No estoy hablando de la censura centrada en la violencia (Pues la serie ya era mucho más alegre y menos sangrienta que el manga) si no a censura política, ya que en esta serie salían superhéroes de diversas nacionalidades compitiendo en Olimpiadas y los héroes alemanes tenían uniformes militares y esvásticas. Es cierto que una vez avanzada la serie, esos símbolos se cambiaron, pero el daño ya estaba hecho.

Así que *Musculman* solo pasó a formar parte de la infancia de niños japoneses, chilenos, catalanes y valencianos. Sin embargo, existen otros países (como Italia o Estados Unidos) donde muchos niños reconocerían a los personajes de la serie, pese a haberla visto jamás, debido a que (de alguna manera) los muñecos de *Musculman* tuvieron éxito sin ningún apoyo de la serie.

*Musculman* fue una de las primeras series en tener merchandising que se conseguía en máquinas de esas que echas una moneda y te salía una bolita con un muñeco (Gashapon), consiguiendo un éxito increíble con sus figuritas, pese a que eran pequeñas, feas y de un solo color. Esas mismas figuras llegaron a algunos países Europeos (donde se hicieron versiones patrias con nombres cambiados, como los Exogini o los Cosmix) y alcanzaron Estados Unidos bajo el nombre de *M.U.S.C.L.E.* (Que curiosamente es el nombre de una de las canciones de la serie de *Musculman*).



Pese a no contar con el apoyo de la serie, y aun sabiendo que los muñecos no iban a ser llamativos como los de otras marcas, se invirtió mucho dinero en los *M.U.S.C.L.E.* llegando a tener anuncios de televisión e incluso lanzándose el videojuego de *Kinnikuman* para Famicom, en las NES americanas renombrado como *M.U.S.C.L.E.*.



*M.U.S.C.L.E.* fue vendido en Estados Unidos como “monstruos extraterrestres que luchan entre ellos” y se podía comprar en cajas y botes llenas de muñecos de un solo color (el poco atractivo color carne, es el más común). Una vez comenzó su expansión se empezaron a vender otros complementos, como el ring de lucha libre o el cinturón de campeón.

*M.U.S.C.L.E.* no solo tuvo éxito en Estados Unidos, si no que abrió la puerta a la creación de productos similares como los *Monster in My Pocket* o los *Dino Brites*. A día de hoy, el legado de los juguetes *M.U.S.C.L.E.* es muy notable, pues no solo se están reeditando los originales, si no que se han creado nuevos, pero usando a personajes de otras series, como *Street Fighter* o *Masters del Universo*.



## Las Tortugas Ninja: No pongas cara que he traído pizza

¿No son maravillosas las Tortugas Ninja? De pequeño me encantaba mirar la primera serie de animación y luego ir a la tienda de juguetes a ver esos muñecos que no me iban a comprar mis padres. Una cosa que me chocó mucho de esos juguetes era que las Tortugas tenían la piel de colores diferentes y que por algún motivo estaban muy enfadadas, creo que jamás las había visto tan furiosas en mi vida. Además, algunos personajes eran más deformes, grandes o intimidantes y otros, como Slash, casi irreconocibles. ¿Por qué los juguetes tenían diseños tan geniales? Es algo que me pregunté en más de una ocasión.

Años más tarde descubrí el origen de las Tortugas Ninja: los cómics en blanco y negro de Mirage Comics, donde estos mutantes eran mucho más malcarados y violentos. Obviamente, esas cualidades se perdieron en la serie de televisión pero los juguetes mantuvieron el estilo del cómic original, pese a que representaban a la serie de animación.



Tal y como expliqué antes, la clave para vender juguetes y obtener la gloria, es que haya un equilibrio entre la serie y la línea de muñecos. En el caso de las Tortugas Ninja lo hicieron correctamente, ambos productos estaban listos para el gran momento, pero debido a las prisas, no hubo una colaboración estrecha entre uno y otro.

Los diseños de los juguetes estaban basados, no solo en los cómics originales, sino también en los bocetos que Eastman y Laird (creadores de los personajes) habían dibujado. El estilo de ambos era más similar al del cómic que a la azucarada serie y de ahí que nos encontrásemos a personajes con un aspecto mucho más amenazante.

Lo curioso de este asunto es que parece que le pillaron el gusto e incluso personajes que salieron mucho más tarde en la serie (como las Punk Frogs) tenían juguetes que no se parecían demasiado a su versión animada. En otros casos, (como Slash) el diseño del juguete era más cercano al personaje en los comics *TMNT Adventures* (que se crearon tras la serie de animación) que a su contraparte animada.



Eventualmente, algunos de los personajes sufrieron cambios para tratar de parecerse más a los de la serie de televisión. Algunos juguetes fueron repintados para tal fin (como Shredder) otros sufrieron cambios en su cara (April) y las Tortugas Ninja, simplemente tuvieron nuevos juguetes con caras sonrientes.

Sin embargo, parece que ya era demasiado tarde, ya que los juguetes de Tortugas Ninja que habían formado parte de la infancia de muchos niños eran los primeros, de manera que incluso en muñecos que aparecieron años más tarde y pese a tener temáticas alocadas o divertidas (Tortugas Ninjas monstruos, músicos, deportistas, personajes de Star Trek...) la cara de enfado permaneció casi inalterable.



## Los Simpson: La camiseta de Bart

Si me hubieseis preguntado de pequeño ¿de qué color tiene la camiseta Bart Simpson? Habría contestado: azul. Puede que a muchos os choque esa respuesta y no, no soy daltónico, pero cuando yo era pequeño, era más habitual ver a Bart con la camiseta de color azul, que de color rojo anaranjado.

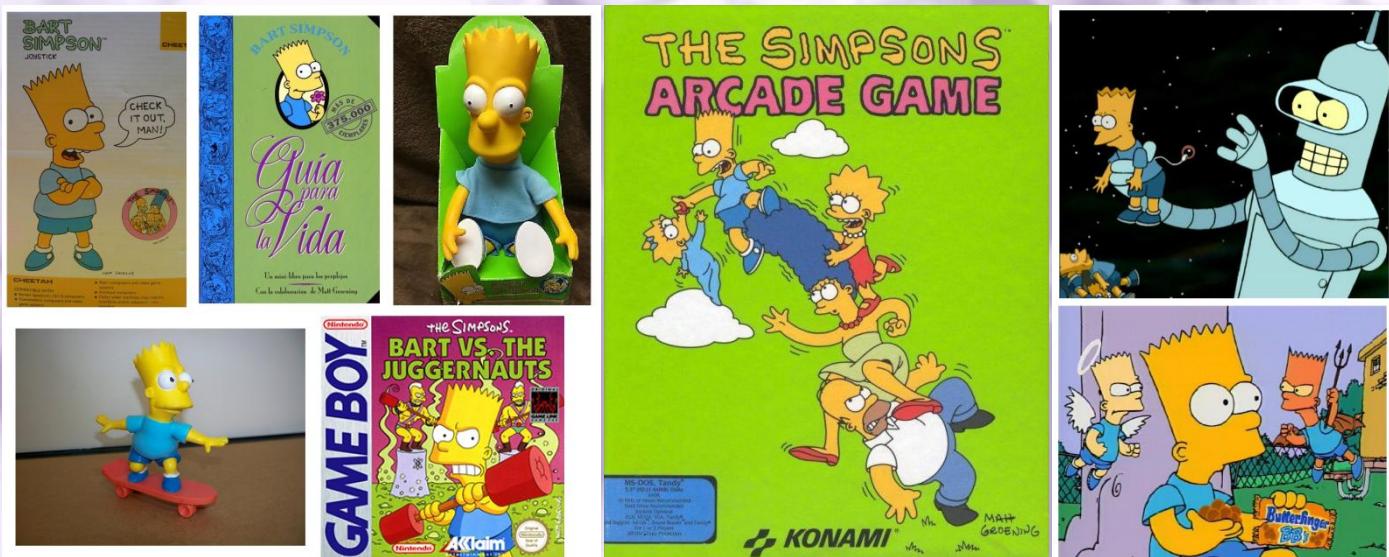
A día de hoy, contando la serie con tantísimas temporadas, está claro que nadie va a tener grabado a fuego a Bart con la camiseta azul, sin embargo a principios de los 90 la cosa era muy diferente: la serie estaba dando sus primeros pasos y algunos personajes sufrieron cambios de diseño (esta es la época en la cual Barney era rubio, Smithers era negro con el pelo Azul y el delantal de Moe era rosa). Poco después de su estreno, la serie sufrió un lavado de cara y rediseñó a los personajes, dejándolos con el aspecto que hoy conocemos.



Sin embargo, para ese momento ya había merchandising de los Simpson y debido a que en las primeras temporadas el personaje más famoso era Bart, existían cientos de productos con el niño gambero de la familia. Lo curioso de esos productos era que en su mayoría lo mostraban con una camiseta azul y en algunos casos puntuales, verde, ignorando el hecho de que Bart llevaba una camiseta roja en la serie, que era lo que estaba dando a conocer a los personajes.

Lo lógico sería pensar que muchos de esos productos eran falsificaciones, sin embargo son totalmente oficiales, pues no solo eran muñecos, también eran libros, videojuegos e incluso anuncios en televisión.

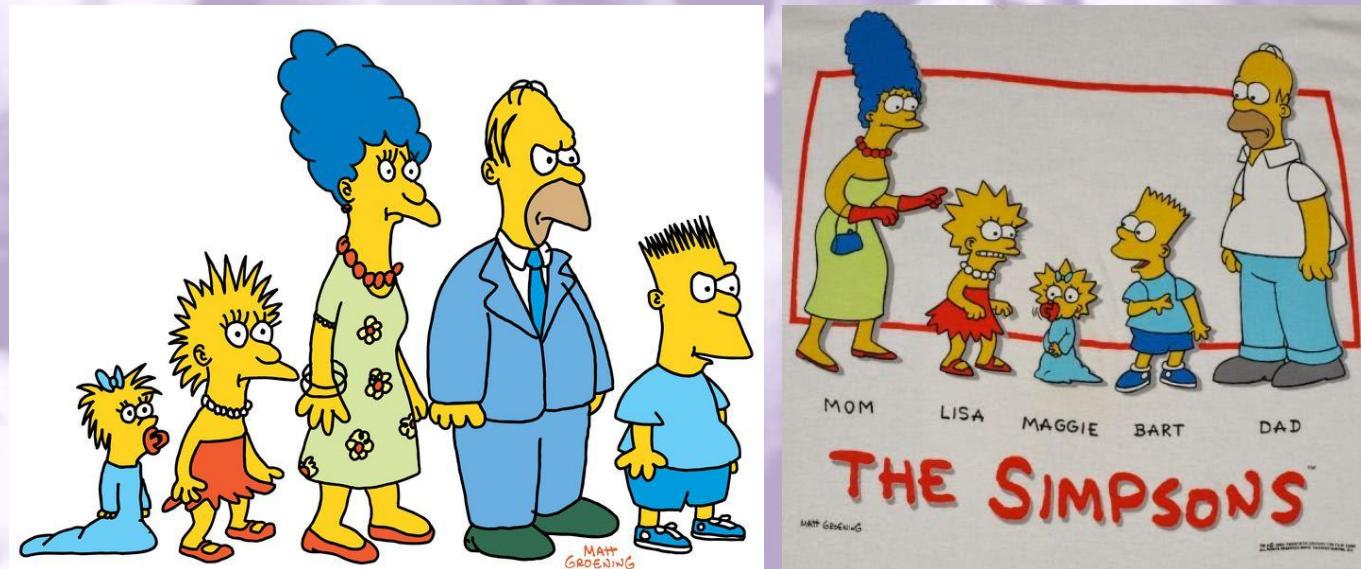
Quizás el punto culminante de esto fue el capítulo de Futurama donde encuentran muñecos de Bart Simpson en una bola de basura que va por el espacio, todos ellos con la camiseta de color azul.



El porqué de esa decisión nunca me ha quedado claro, he escuchado versiones que dicen que se hizo para reconocer a los productos oficiales de los falsificados, pero no le veo sentido. Normalmente los productos falsificados cambian los colores de los personajes, mientras que los oficiales mantienen la estética del producto original (en este caso, la serie) así que no tiene sentido hacer que tu muñeco parezca falso y que el falso, parezca original.

Quizás la decisión de cambiar la camiseta de Bart tiene algo que ver con lo que he explicado de los juguetes de las Tortuga Ninja, ya que en algunos de los primeros diseños de los Simpson, aparece con la camiseta azul (pese a que luego, en los primeros episodios animados, la lleva roja).

Sinceramente, no creo que haya ninguna explicación lógica que justifique este hecho, y tampoco creo que eso les importe demasiado a los que encargados de la serie, pues hasta hicieron un gag sobre ese tema.



### Inspector Gadget: El verdadero rostro del Doctor Claw

Cualquiera que haya visto la serie del *Inspector Gadget*, recordará al misterioso Dr. Claw (también conocido como Doctor Gang), el cual se pasaba todo el episodio acariciando a su gato, viendo desde un monitor como sus secuaces fallaban, lo cual terminaba comúnmente con él dando un golpe a la mesa.

El aspecto del Dr. Claw era fascinante, tenía un guantelete metálico con pinchos y... nada más, porque nunca llegábamos a verlo completamente. Cada niño se imaginó al Dr. Claw de una manera diferente (yo me lo imaginaba como un caballero medieval con una armadura de pinchos) y su “no-aspecto” hacia que fuese mucho más llamativo e interesante que cualquier otro personaje (si, incluyendo al patoso de Gadget).



Con la cancelación de la serie, todos nos quedamos con las ganas de ver el rostro de Claw. Lo lógico sería pensar que los creadores no tenían ninguno diseñado y que de haber durado la serie más años, tampoco lo habrían mostrado.

Sin embargo, la situación era bastante diferente, pues si existía un diseño completo del Dr. Claw y seguramente se creó para poder vender productos de la serie donde él apareciese, así que (como mínimo) existen dos sitios donde aparece la cara de este personaje: El muñeco oficial de la serie y el juego de Super Nintendo.

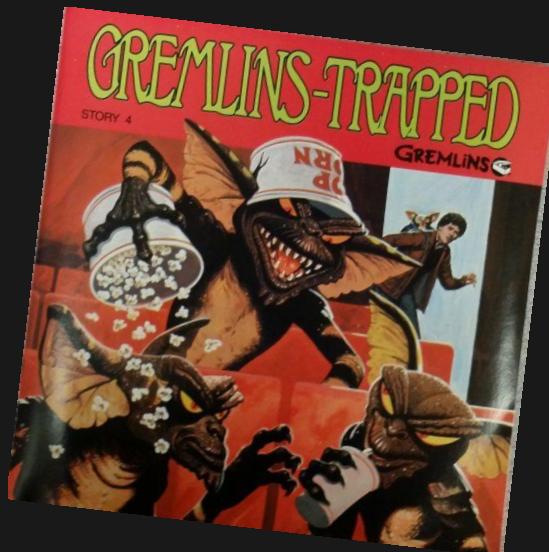
El hecho de que ambos productos, creados por diferentes compañías, mantengan el mismo diseño nos demuestra que era ese su diseño oficial y no una decisión tomada de manera unilateral por los creadores del muñeco o los desarrolladores del juego. He de admitir que en ambas ocasiones se mantuvo el misterio hasta el final, ya que Claw solo aparecía al final de juego de Super Nintendo y el muñeco que se vendía de él ¡tenía una pegatina que impedía verle la cara! (es una decisión tan rastrera como acertada, el de marketing se lució).

¿Queréis ver la cara del Doctor Claw? Pues aquí os la dejo, a mi me decepcionó, la verdad, pero he de admitir que cualquier cosa que fuese diferente a lo que yo me imaginé de pequeño, lo habría hecho.



Con eso acaba este artículo dedicado a merchandising de series, espero que os haya gustado.

Skullo



# ESPECIAL GREMLINS POR SKULLO



## ESPECIAL GREMLINS

Gremlin, cada vez que escucho esa palabra viene a mi mente un ser pequeño, verde, de largos brazos y maldada sonrisa que disfruta provocando caos acompañado de sus semejantes, tal y como nos mostraba Joe Dante en la película *Gremlins* (1984).

Sin embargo los Gremlins existían en cuentos y leyendas urbanas mucho antes de que esa película apareciese, ya que ese nombre era referenciado en varias historias de aviación (al parecer los Gremlins eran unos bichos malvados que saboteaban los aviones y hacían todo tipo de trastadas) desde la Segunda Guerra Mundial y puede que antes.

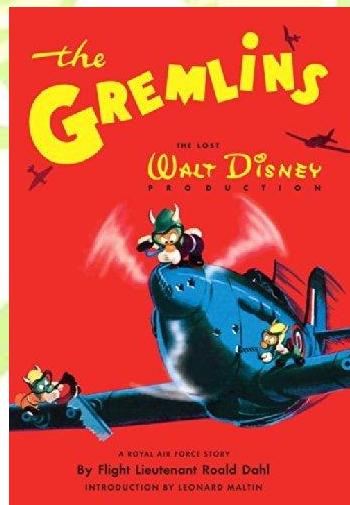


Antiguos carteles con Gremlins

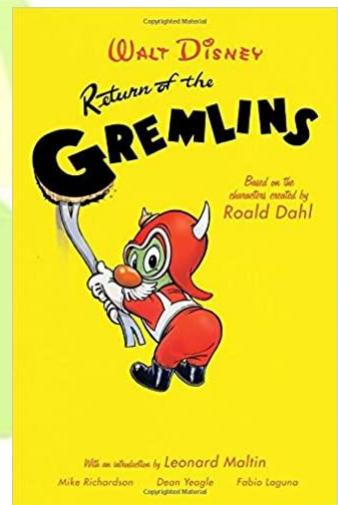
Con el tiempo ese concepto se llevó a televisión en más de una ocasión y en programas que no tenían ninguna relación, como lo demuestra el capítulo de *Twilight Zone* donde William Shatner ve a un Gremlin en el ala del avión (basado en un relato de 1961) o a los Gremlins de Disney, creados por Roald Dahl en 1943?



¡Hay un Gremlin en el ala del avión!



Los Gremlins de Disney



Pero todo eso ha quedado atrapado en una neblina donde está prácticamente olvidado, porque después de la película de Joe Dante, la palabra Gremlin quedó totalmente unida a sus malvados seres, de la misma manera que la palabra Alien quedó unida a los Xenomorfos diseñados por H.R. Giger, la palabra Predator al cazador extraterrestre que se enfrentó a Arnold Schwarzenegger, quien a su vez nos hace pensar en Terminator, otra palabra genérica, en la cual es difícil pensar, sin ponerle la cara del T-800.

El hecho de convertir una palabra común en tu propio nombre es una manera de indicar hasta que punto eres popular y la verdad es que es indudable que los Gremlins son populares, lo fueron en los 80 y en los 90, pero actualmente siguen siendo recordados, aunque sea a base de Merchandising. Lo cual tiene bastante mérito si tenemos en cuenta que (al contrario de lo que pasa con Alien, Predator o Terminator) estos pequeños monstruos solo tienen dos películas a sus espaldas.

## GREMLINS (1984)

En 1984 apareció *Gremlins*, dirigida por Joe Dante, escrita por Chris Columbus y con Jerry Goldsmith como encargado de la genial banda sonora.

La historia nos contaba como Randal Peltzer (un inventor sin demasiado éxito) le compraba a su hijo Billy un Mogwai (una especie de animalito peludo tremadamente entrañable) llamado Gizmo. El animal era único en su especie y también lo era su cuidado, ya que no se podía mojar, ni comer después de medianoche, además la luz directa (como la del sol) podía matarlo.



Randal a punto de comprar a Gizmo



Gizmo celebrando la navidad

En un descuido de Billy, Gizmo se moja y eso hace que se multiplique, creando a más Mogwais, aunque de actitud mucho más malvada y violenta, eventualmente esos Mogwais se convierten en Gremlins y se multiplican hasta arrasar la ciudad entera, dejando en manos de Billy, su novia Kate y el entrañable Gizmo, la labor de exterminarlos.

*Gremlins* es que es una de esas películas que mezcla la comedia con el terror con mucho acierto, porque aunque todos recordamos a los locos Gremlins disfrazados, bebiendo, fumando y cantando villancicos, también hay escenas donde son tremadamente terroríficos, creando así un equilibrio excelente entre ambos géneros.

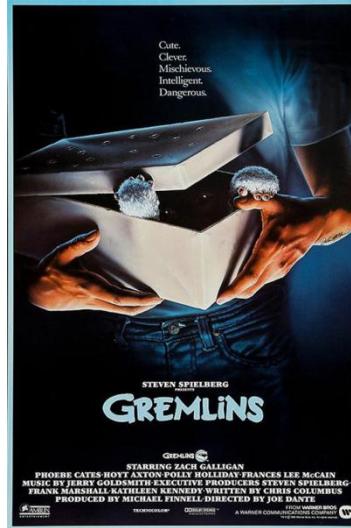
Esta película costó unos 11 millones de dólares y recaudó más de 200 millones, de manera que podemos deducir que fueron muchos los que disfrutaron de esos sádicos monstruos verdes.



Billy con su nueva mascota



Los Gremlins también disfrutan de la navidad



## **GREMLINS 2 THE NEW BATCH (1990)**

Tras el éxito de la primera película, estaba claro que iban a hacer una secuela, sin embargo nadie sabía muy bien qué hacer con esos pequeños y ruidosos monstruos que mejorase lo visto en la primera parte, de manera que pese a haber intenciones por parte de Warner Bros de hacer una segunda parte, fueron incapaces de llevarla adelante por sí mismos. Fueron pasando los años, hasta que finalmente se llevó adelante una nueva película, de nuevo dirigida por Joe Dante, con Jerry Goldsmith encargado de la música y con un guion escrito por Charles S. Haas).

La historia de esta película nos cuenta que Gizmo acaba en el laboratorio del edificio Clamp, el más grande, moderno y sofisticado de la ciudad, donde cada planta es un mundo en sí mismo (hay laboratorio, canal de televisión, visitas guiadas a turistas...), todo muy pintoresco, como el millonario que lo ha creado, el Daniel Clamp.

Casualmente Billy y Kate trabajan en ese edificio, de manera que tratan de llevarse a Gizmo a casa, aunque (como no podía ser de otro modo) el adorable Mogwai se mojará, creando a sus dobles malvados (que ahora tienen más personalidad que nunca) los cuales (además de atormentar a Gizmo) no tardarán en convertirse en Gremlins y multiplicarse para crear un auténtico caos en el edificio Clamp.



**El reencuentro más esperado por los fans**



**Se han mejorado mucho los Mogwais y los Gremlins**

Cuando le dieron el proyecto de *Gremlins 2* a Joe Dante, este pidió libertad para hacer lo que le apeteciese y eso es más o menos lo que vemos en la película, un sinfín de alocadas escenas que no dejan de sorprendernos. Todo ha sido multiplicado y mejorado hasta la locura (el aspecto de Gizmo y los diferentes Gremlins es excelente) dotando a la película de una calidad general que la aleja sustancialmente de su primera parte.



**Gizmo es todavía más mono y achuchable**



**Christopher Lee interpreta al Dr. Catheter**

Sin embargo la elección de Dante de abandonar la violencia de la primera parte, para añadir más escenas divertidas (o violentas y divertidas) no gustó a muchos fans de la primera parte, por lo cual esta película es considerada en muchas ocasiones como bastante inferior a la original. Económicamente tampoco logró el éxito esperado, ya que costó 50 millones de dólares y solo consiguió 41 millones en taquilla (aunque también es cierto que cuando se estrenó en cine, también lo hizo *Dick Tracy*, que fue un enorme éxito, ya que recaudó casi 150 millones de dólares).

Sinceramente, creo que *Gremlins 2* es una película maravillosa y aunque hace años prefería la primera, actualmente me quedo con la secuela sin ninguna duda. Adoro que sea tan alocada y no dude en autoparodiarse, además Gizmo y los Gremlins se ven geniales y tienen escenas muy buenas, hasta el punto de que son los auténticos protagonistas de la película, algo que me gusta, ya que nunca me han interesado demasiado Billy y Kate (aunque admito que tengo cierta devoción por Murray Futterman, interpretado en ambas películas por el fantástico Dick Miller).



Billy, Kate, Gizmo, Murray y Marla



¡Gremlins hasta en la sopa!

## ¿Y LA TERCERA PARA CUÁNDO?

*Gremlins 2* aumentó la popularidad de los personajes y multiplicó los productos donde aparecían, pero su batacazo económico en el cine debió ser demasiado fuerte como para que alguien quisiese volver a arriesgar dinero en una posible *Gremlins 3*. Si a eso le sumamos que durante 5 años trataron de hacer una segunda parte y no lo consiguieron hasta que Joe Dante entró en el proyecto, nos daremos cuenta de que, por extraño que parezca, *Gremlins 3* era un riesgo demasiado grande y complicado.



Sin embargo, lo que se me hace raro es que no aprovechasen a los personajes para una serie de animación, algo habitual entre los 80 y los 90 (habían series de televisión de Rambo, Robocop, La tienda de los horrores, El Vengador Tóxico, Conan el bárbaro e incluso los Ewoks y los Droides de *Star Wars*...).

Pese a los constantes rumores sobre una posible *Gremlins 3* (que estoy seguro que fueron creados por fans), nunca llegó a existir esa película y mientras escribo estas líneas, (en Octubre de 2020, 30 años después de *Gremlins 2*) tampoco hay planes de llevarla a cabo.

## SECRETS OF THE MOGWAI

Contra todo pronóstico, tres décadas después del estreno de *Gremlins 2*, parece que si vamos a tener de vuelta a los Gremlins, pero no será una película, si no una serie (aparentemente de animación) donde se narrará el pasado de Gizmo. El título de este proyecto es *Secrets of the Mogwai* y actualmente no hay mucha más información al respecto, se sabe que cuenta con Joe Dante como consultor y está previsto para 2021.



## NO SON GREMLINS, PERO...

Si *Gremlins 3* no se llevó a cabo, tendría sentido pensar que quizás no había nadie que quisiese ver a pequeños monstruos sembrando el caos y destrozándolo todo, pero lo cierto es que ese público si existía y estaba ansioso de ver algo así, de manera que no tardaron en aparecer películas que, en un sentido u otro, le debían algo a *Gremlins*.

Así fue como muchos conocimos a los Critters (pequeños seres peludos y hambrientos, con una terrible dentadura y la habilidad de hacer Spin Dash al estilo Sonic), los Munchies y los Hobgoblins (que heredaron el estilo travieso de los *Gremlins*).



## CURIOSIDADES

Antes de entrar a hablar de videojuegos sobre *Gremlins*, vamos a echar un vistazo a algunas curiosidades.

Como no podía ser de otro modo, los “expertos” del estudio detestaron la película *Gremlins* y consideraban que la película no valía el presupuesto gastado en ella, al parecer su producción siguió adelante gracias a que Steven Spielberg estaba muy implicado en ella.

Se pensaron muchos diseños diferentes para Gizmo, siendo el diseño final, la mezcla de dos diseños anteriores, de manera que Gizmo iba a ser blanco y negro, aunque según algunas fuentes fue Steven Spielberg quien decidió que finalmente fuese marrón y blanco, porque tenía un perro del mismo color.

Para la creación de los Gremlins se pensó en usar monos disfrazados, una idea horrible que no prosperó y dio paso a la creación de marionetas y animatronics para dar vida a estos seres. Estas marionetas eran tan caras que se hacían controles para asegurarse que nadie las robara.



Dos de los primeros diseños de Gizmo



Las geniales (y caras) marionetas de *Gremlins 2*

Inicialmente se iba a hacer que Gizmo se convirtiese en Gremlin y muriese, pero debido al encanto natural del pequeño Mogwai decidieron cambiar de idea.

En algunos parques de Warner se incluyó una atracción donde el público veía alguna película de Warner Bros y esta era boicoteada por los Gremlins.

Ambas películas están llenas de cameos, entre los que destacan los de Steven Spielberg, Jerry Goldsmith y Joe Dante.

Mogwai significa “espíritu maligno” en Chino Cantonés.

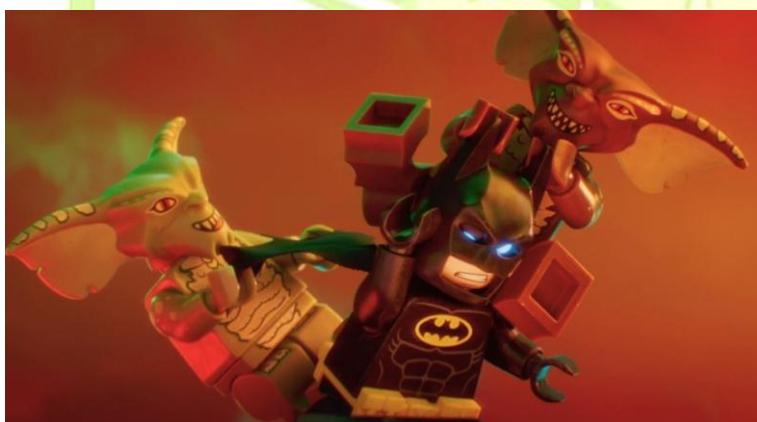
*Gremlins* fue rodada en la misma localidad que *Regreso al Futuro*.



Si os fijáis en el fondo veréis que la escena está rodada en el mismo sitio.

En *Gremlins 2* hay una escena que varía dependiendo de si ves la versión de cine o la que se lanzó en VHS. En la del cine, cuando los Gremlins boicotean su propia película, puede verse a Hulk Hogan entre el público de la sala, quien se cabrea con los Gremlins y les obliga a que vuelvan a poner la película, mientras que en la versión para VHS sale una escena de John Wayne disparando a los Gremlins.

Los Gremlins aparecen en la película *Lego Batman* (2017)



Batman contra los Gremlins



Escena exclusiva de la versión para video

Robert Picardo no se interesó por aparecer en *Gremlins*, pero al ver la película se arrepintió y aceptó aparecer en *Gremlins 2*. La escena final con su personaje, "sucumbiendo" ante el amor de la Gremlin hembra (Greta) fue improvisada, ya que teóricamente tenía que gritar y asustarse, pero tras varias escenas decidió hacer algo distinto.

Daniel Clamp es una parodia de Donald Trump (así como la Torre Clamp hace referencia a la Torre Trump), e inicialmente se iba a caracterizar por ser un personaje frío y malvado. Sin embargo John Glover lo interpretó con un estilo mucho más agradable y alocado que gustó a todo el mundo, lo cual cambió el rol de su personaje en la película.



Greta la Gremlin seduciendo a Picardo



El genial Daniel Clamp

## LOS GREMLINS LLEGAN A LAS TIENDAS (MERCANDISING)

El éxito de la primera película de *Gremlins* fue atronador, de manera que no es raro que apareciesen muchos productos con los pequeños monstruos verdes o el adorable Gizmo como reclamo, algo parecido sucedió tras el estreno de *Gremlins 2*.

Gizmo es un personaje con un fuerte potencial comercial (es muy difícil que alguien vea una película de esta saga y no quiera su propio Gizmo) de manera que los peluches de Gizmo fueron el objeto de deseo de muchos niños (y no tan niños). El Gizmo de la marca Quirón fue el primero que recuerdo haber visto, pero posteriormente aparecieron más peluches (tanto de Gizmo como de los otros Mogwais y los Gremlins). De entre todos destaco el Gizmo bailarín (que cantaba su canción) por su alto parecido con el Gizmo de *Gremlins 2*.

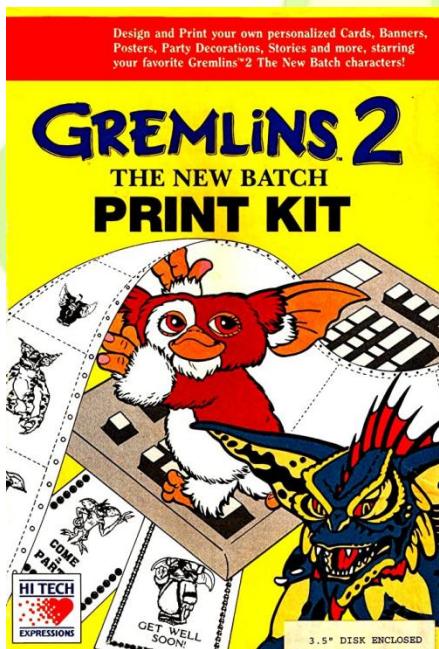


Una de las promociones más curiosas que tuvo *Gremlins* fueron los unos cuentos para niños, que venían acompañados de discos que contaban los sucesos de la película (omitiendo algunas partes violentas). En total habían 5 cuentos/disco y solo podían conseguirse en los restaurantes Hardee's en 1984.

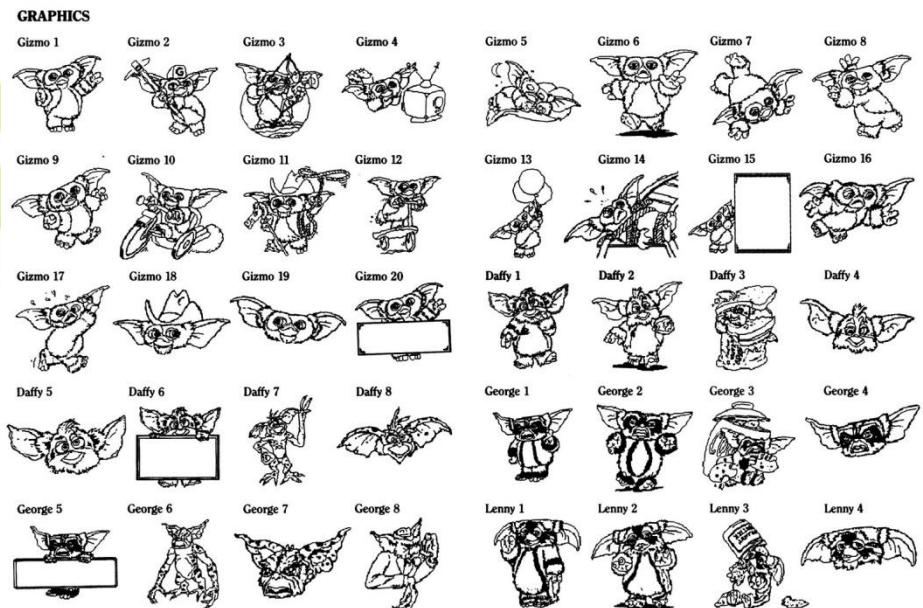


Los discos de promoción especial de Hardee's

Otro de los productos más curiosos vino de la mano de Hi-Tech Expressions (compañía que os sonará por algunos videojuegos no especialmente recomendables) que lanzó *Gremlins 2 Print Kit*, para poder imprimir todo tipo de productos (como posters o tarjetas) con los personajes de la película.



Portada del *Gremlins 2 Print Kit*



Algunas de las imágenes que podíamos imprimir

En los 90 aparecieron unos muñecos llamados Furbys (supongo que los recordareis) eran peludos y tenían grandes orejas, aunque su principal particularidad era que “hablaban” en base a lo que les hicieses (detectaban la luz o falta de esta y el movimiento). Siempre pensé que los Furbys tenían un parecido más que razonable con Gizmo, lo cual se hizo algo más evidente cuando lanzaron el Furby de Gremlins, que era obviamente un Gizmo-Furby.

Pese a la falta de películas que les promocionen, los Gremlins han mantenido su popularidad y debido a la actual ola de culto a los años 80 (con su correspondiente explotación económica), incluso diría que son más populares que antes, al menos en lo que se refiere a poder comprar productos relacionados con ellos. Quien quiera mascaras, camisetas, tazas, pegatinas, alfombrillas de ratón, tarjetas, muñecos, Funko Pops, juegos de mesa, o casi cualquier otra cosa con Gizmo o los Gremlins, lo va a encontrar.



Y ahora vamos a echarle un vistazo a los videojuegos de la saga Gremlins.

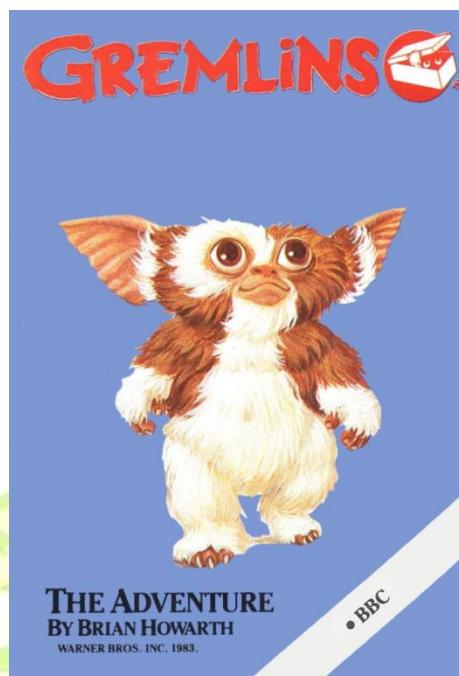
## GREMLINS THE ADVENTURE (1984)

*Gremlins: The Adventure*, fue lanzado principalmente en Europa para Amstrad CPC, BBC Micro, Commodore 16 Plus/4, Commodore 64, Electron y Spectrum. Su fecha de lanzamiento varía según donde consultes

Este juego (creado por Brian Howarth) es una aventura de texto donde controlaremos a Billy en los sucesos de la primera película, de manera que tendremos que recorrer Kingston Falls tratando de eliminar a los Gremlins antes de que estos nos atrapen.

Al ser una aventura de texto, la mayoría de lo que veremos serán letras con descripciones para orientarnos y a base de comandos podremos movernos y usar objetos para ir avanzando.

Las versiones para BBC Micro, Commodore 16 Plus/4 y Electron solo tienen texto, pero las otras cuentan con muchas imágenes que nos permitirán ponernos en situación mucho más fácilmente lo cual las hace mucho más disfrutables y recomendables.



Imágenes de la versión para Amstrad CPC



Imágenes de la versión para BBC Micro



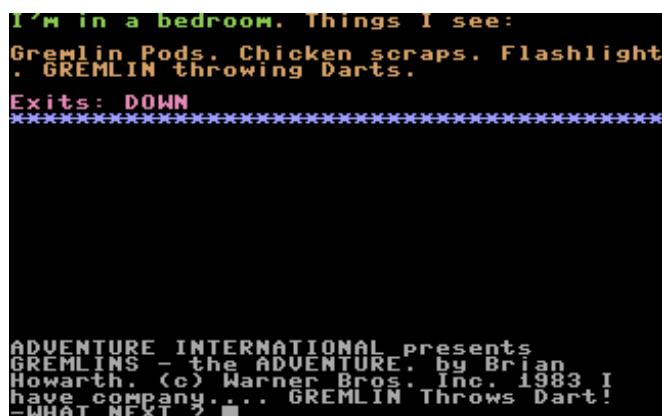
Imágenes de Commodore 64



Imágenes de la versión para Spectrum

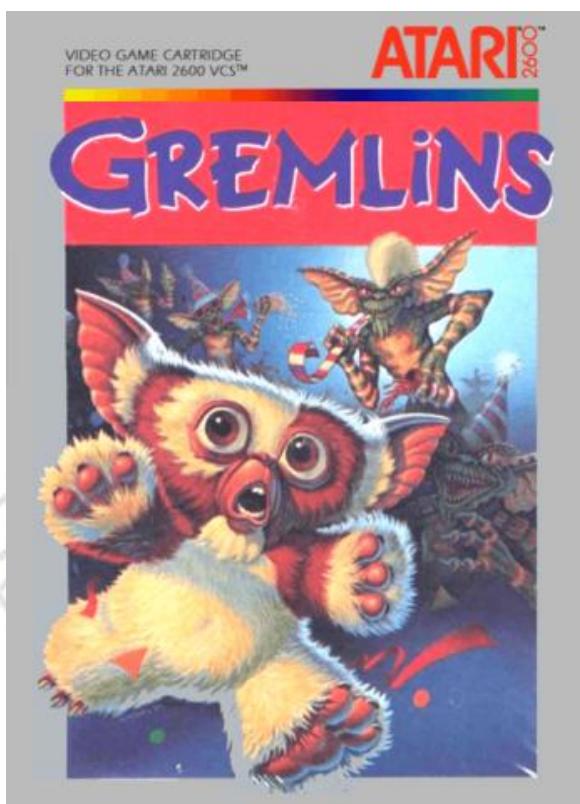


Imágenes de la versión para Electron



Imágenes para la versión Commodore 16 Plus/4

## GREMLINS (1984)



Los Gremlins llegaron a la popular Atari 2600 de la mano de la propia Atari, con un juego exclusivo para esta plataforma.

Los hechos de la película se trasladaron a la consola en forma de dos niveles totalmente distintos:

En el primero de ellos, los Mogways corren por la parte superior de la pantalla y se dejan caer y nuestro personaje deberá atraparlos antes de que alcancen la comida que hay en el suelo, de manera que el jugador solo ha de ir moviéndose hacia la izquierda y la derecha atrapando a todos los peludos personajes.

El segundo nivel nos muestra a los Gremlins acercándose al protagonista que deberá moverse a izquierda o derecha disparándoles antes de que lo alcancen.

Hay que agradecer el hecho de que los dos niveles sean diferentes entre sí (muchos juegos de Atari 2600 no tenían este tipo de variedad) pero también es cierto que no dejan de ser una copia de otros juegos mejores (como *Kaboom!* o *Space Invaders*) que podemos encontrar en la misma consola.



## GREMLINS (1984)

Los Gremlins también llegaron a Atari 5200, Commodore 64, PC Booter y Apple II con un juego totalmente distinto al lanzaron para Atari 2600, pese a que aparecieron por las mismas fechas.

En esta ocasión el jugador controla a Billy, quien ha de sobrevivir al ataque de los Gremlins armado con una espada y una cámara de fotos, al mismo tiempo que tiene que atrapar Mogwais y dejarlos en una jaula para evitar que se muevan y toquen los charcos (se multiplicarían) o coman (se convertirían en Gremlin). Conforme pasan los niveles, el juego se irá volviendo más inmisericorde, aumentando el número de Mogwais y con ello la dificultad.



Imágenes de la versión para Atari 5200



Imágenes de la versión para PC Booter



Imágenes de la versión para Apple II



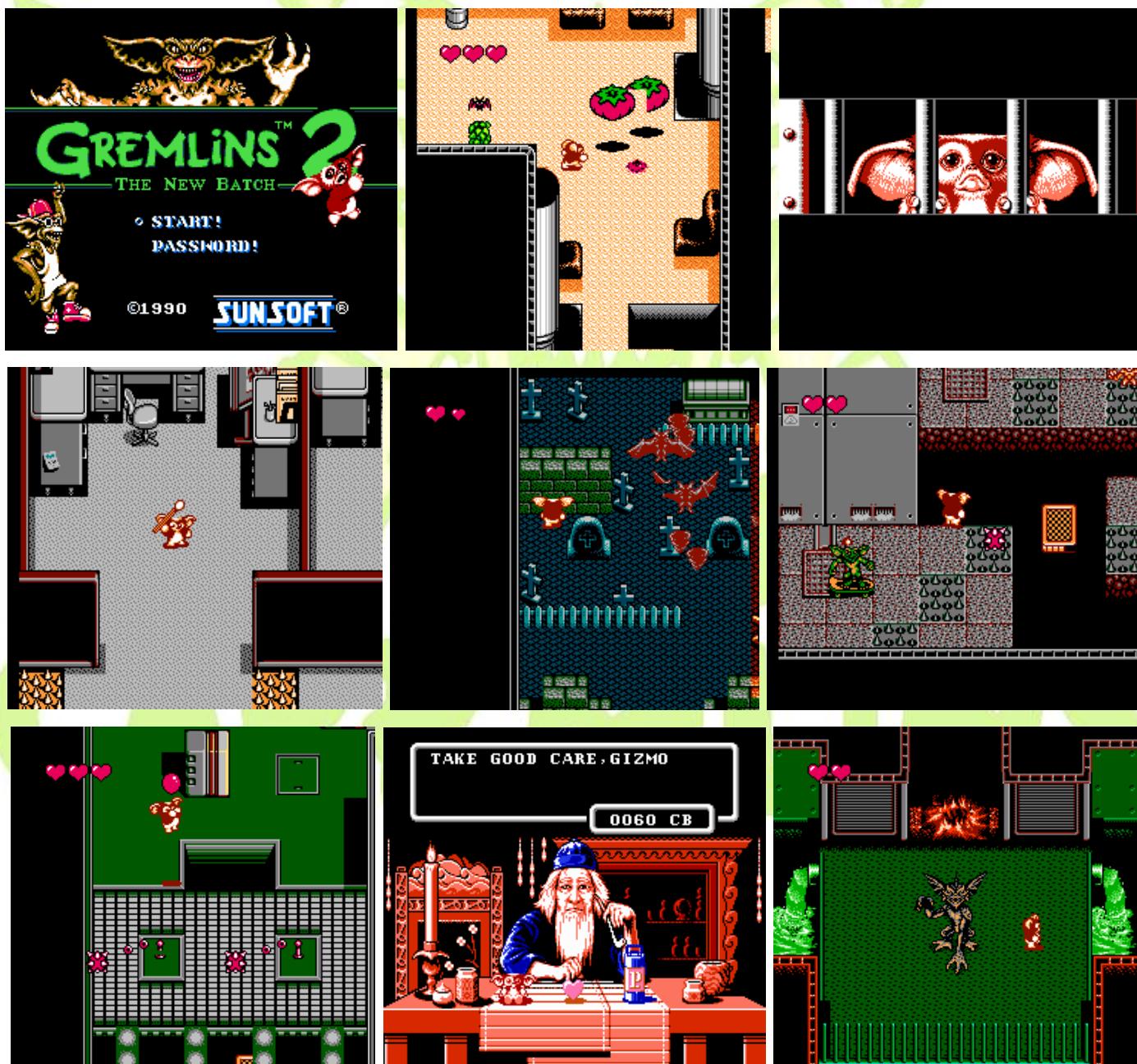
Imágenes de la versión para Commodore 64

## GREMLINS 2 THE NEW BATCH (1990)

Con la aparición de *Gremlins 2*, no tardaron en aparecer los videojuegos que trataron de aprovechar el impulso de la película para atraer a los fans. Quizás la versión más conocida de *Gremlins 2 The New Batch* es la de NES, que fue creada por Sunsoft.

El juego en sí nos pone en la peluda piel de Gizmo, quien está encerrado en el edificio Clamp, el cual deberá recorrer desde una vista aérea sorteando todo tipo de peligros (tomates gigantes, murciélagos, arañas y por supuesto Gremlins) entre los cuales destacaría las difíciles zonas de plataformas. Para lograr completar su misión, Gizmo podrá usar diferentes armas (empezaremos lanzando tomates, pero conseguiremos mejores armas como las cerillas, los clips o el arco) que podrá mejorar si encuentra las puertas mágicas que llevan a la tienda de su antiguo dueño (el cual nos venderá algunos ítems que nos facilitarán la vida).

El apartado gráfico general es muy bueno, y se nota que pusieron especial empeño en las imágenes que nos cuentan la historia de la película, ya que todas tienen un alto nivel de detalle.

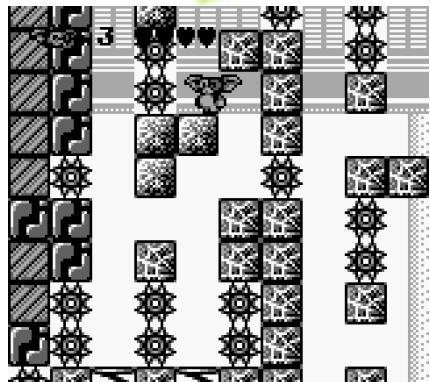
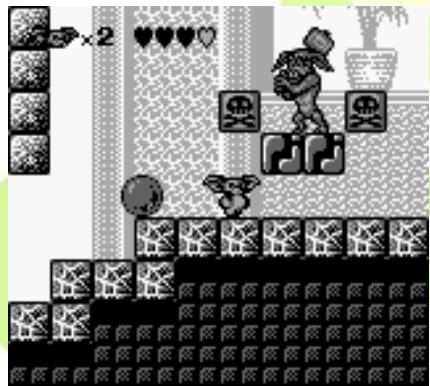
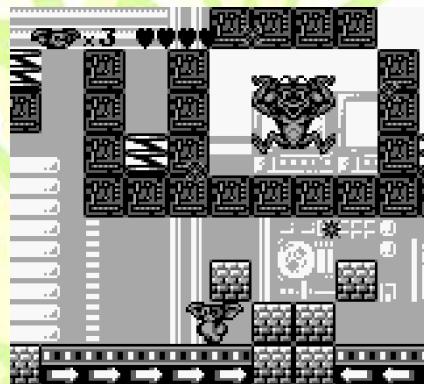


## GREMLINS 2 THE NEW BATCH (1990)

La versión que se lanzó para Game Boy es un juego de plataformas bidimensional, donde controlamos a Gizmo, quien armado con un lápiz (y en la parte final del juego, con arco y flechas) deberá superar los peligros de cada nivel, evitar o destruir a los malvados Gremlins que los habitan y finalmente, enfrentarse a los Gremlins modificados (el Gremlin Verdura, el Gremlin Eléctrico, el Gremlin Murciélago y el Gremlin Araña).

Los gráficos de este juego son muy buenos, Gizmo es pequeño pero muy gracioso y hay una amplia variedad de Gremlins como enemigos, incluso hay unas geniales ilustraciones que nos explican la historia y una curiosa pantalla de Bonus con Gizmo entrenando.

Es un juego exageradamente corto (4 fases, cada una con su jefe final) pero tremadamente difícil a partir de la segunda fase, llegando al punto que hay muchos momentos donde o dominamos los controles al 100% o moriremos inevitablemente. Da la sensación decidieron aumentar la dificultad para hacer que el juego durase más, en lugar de añadir algunos niveles más e ir subiendo la dificultad progresivamente.



## GREMLINS 2 THE NEW BATCH (1990)

*Gremlins 2 The New Batch* también llegó a Amiga, Amstrad, Atari ST, Commodore 64, DOS, MSX y Spectrum, de la mano de Motivetime Ltd y Elite. La empresa española Topo Soft se encargó de las versiones para Spectrum, MSX y Amstrad, manteniendo el juego de manera casi idéntica, pero con algunos cambios (como el hecho de tener Scroll y de que podamos enfrentarnos al Gremlin araña).

En la película *Gremlins 2*, Gizmo ganó muchísimo protagonismo, motivo por el cual fue elegido como personaje principal para los juegos de NES y Game Boy, sin embargo en esta versión del juego, nosotros volveremos a controlar al protagonista humano (Billy Peltzer) al igual que sucedía con los juegos de la primera película.

Este juego de acción y plataformas, Billy tendrá que recorrer el edificio Clamp que ha quedado totalmente infestado de los alocados Gremlins, de manera que nuestro protagonista tendrá que eliminarlos usando diferentes armas (como linternas, frisbees o teléfonos) también podemos conseguir la ayuda de Gizmo de manera puntual.

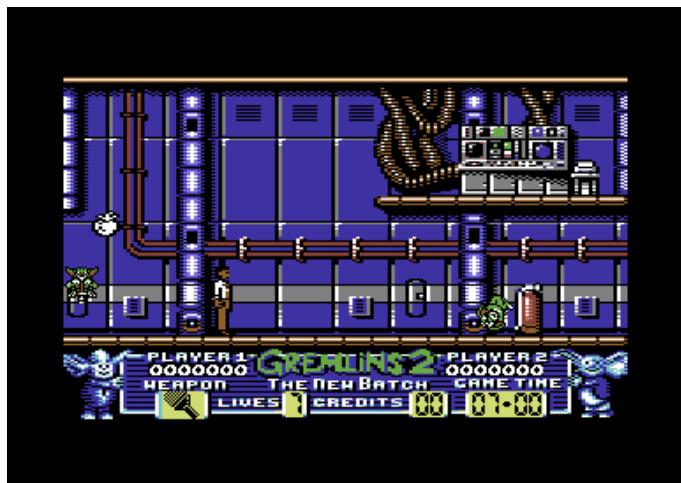


Imágenes de la versión para Atari ST

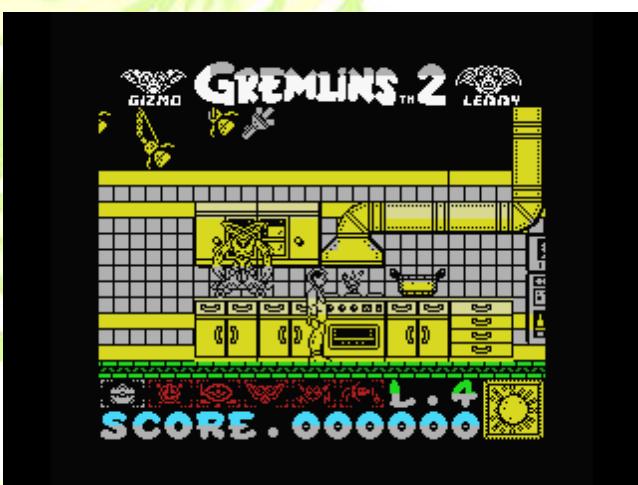


Imágenes de Amiga (arriba) y Amstrad (abajo)





Imágenes de la versión para Commodore 64 (arriba) y para DOS (abajo)



Imágenes de la versión para MSX (arriba) y ZX Spectrum (abajo)

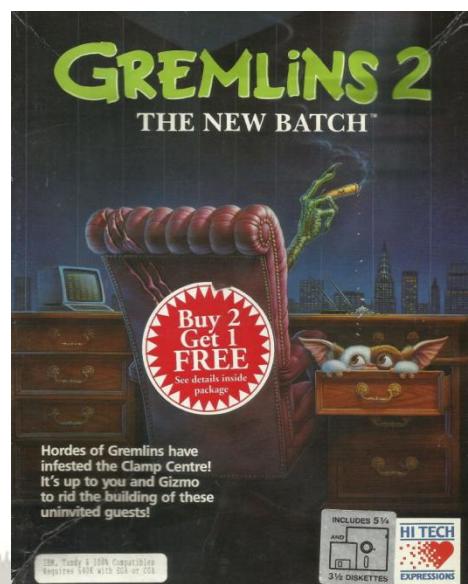


## GREMLINS 2 THE NEW BATCH (1991)

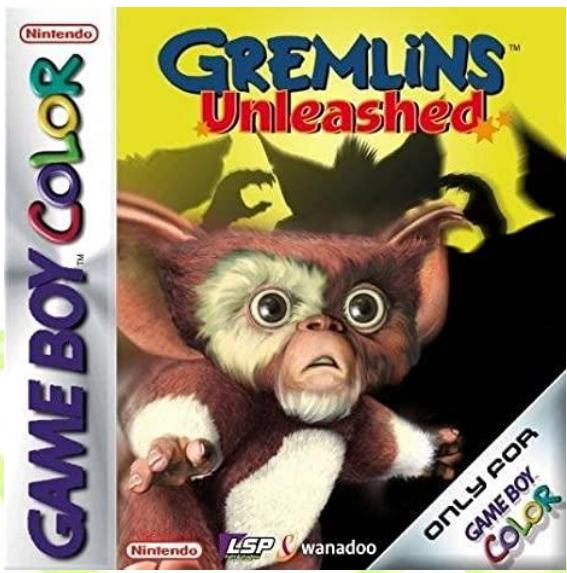
Curiosamente existe un segundo juego de *Gremlins 2* para PC, que no tiene nada que ver con el anteriormente comentado.

Esta versión fue desarrollada por RSP (Riedel Software Productions) y publicada por Hi Tech Expressions. En esta ocasión controlamos a Billy quién armado con una linterna y una cámara de fotos, tendrá que recorrer las plantas del rascacielos, eliminando a Gremlins y Mogwais malvados al mismo tiempo que busca a Gizmo, quien le ayudará en su misión.

No es un juego especialmente llamativo, principalmente porque su control es mejorable y es algo confuso moverse por él (todas las plantas parecen iguales), pero si tenemos en cuenta que fue creado por tres personas (Michael Riedel, Keith Weiner y Juan Sánchez) tampoco creo que se pueda pedir mucho más.



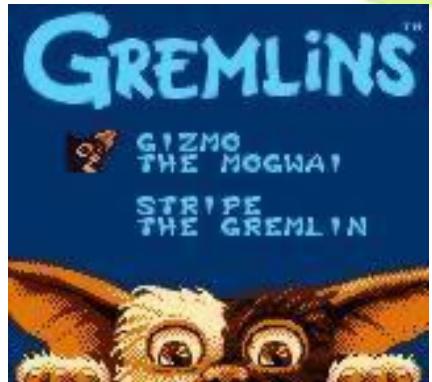
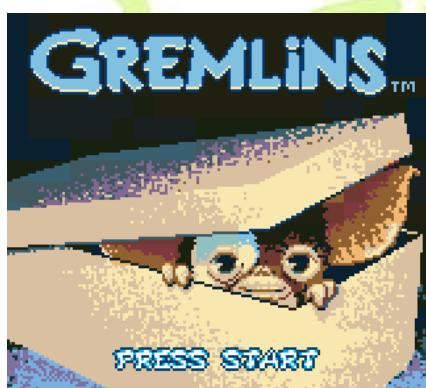
## GREMLINS UNLEASHED (2001)



En 2001, muchos años después del estreno de la última película de *Gremlins*, estas criaturas llegaron a Game Boy Color con un juego que pasó bastante desapercibido, supongo que por la falta de una película que lo promocionase o porque solo se lanzó en Europa.

*Gremlins Unleashed* es un juego de plataformas donde podemos elegir entre Gizmo y Stripe (cada uno tiene sus propios ataques) y donde nuestra misión es recorrer los niveles evitando enemigos (en el caso de Gizmo son Gremlins, en el de Stripe otro tipo de peligros, como la luz de las bombillas) para poder recolectar objetos (gafas de sol para Gizmo y botellas de agua para Stripe), lo cual nos permitirá terminar el nivel y pasar al siguiente (entre niveles podemos jugar a algunos minijuegos y conseguir fotos de Gremlins para colecciónar).

Este juego es visualmente llamativo gracias a sus sprites grandes, buen uso del color y algunas animaciones destacables (como el baile que hace Gizmo) pero jugablemente puede volverse repetitivo y aburrido con relativa rapidez, además como no nos indican cuantos objetos nos faltan por conseguir, no sabremos si nos queda mucho para completar el nivel o no y eso lo hace mucho mas tedioso.



## GREMLINS: STRIPE VS GIZMO (2002)

*Gremlins: Stripe VS Gizmo* apareció en 2002 exclusivamente para Game Boy Advance y podría considerarse una secuela (al menos a nivel jugable) de *Gremlins Unleashed*.

Este juego también es de plataformas y nos deja jugar con Stripe o Gizmo, sin embargo es más divertido que el anterior debido a que los personajes tienen habilidades más llamativas (por ejemplo Gizmo tiene doble salto, puede atacar rodando y usa una linterna para eliminar Gremlins y Stripe podrá convertir Mogways en Gremlins) además, en ocasiones tendremos que usar elementos del escenario para avanzar (por ejemplo, para abrir las puertas hay que conseguir las llaves). El objetivo del juego sigue siendo buscar objetos (regalos de navidad), Stripe debe destruirlos y Gizmo recuperarlos (al menos en esta ocasión nos indican cuantos objetos nos faltan por conseguir).



## GREMLINS GIZMO (2011)



Y llegamos al último juego de Gremlins (al menos por el momento) que apareció en 2011 para Wii y Nintendo DS.

Bajo el nombre Gremlins Gizmo, nos encontramos con un juego que intenta cumplir el sueño de la mayoría de fans de Gremlins... ¡tener a Gizmo como mascota! De manera que la jugabilidad se basa en cuidar de Gizmo y hacer algunas acciones y minijuegos muy sencillos, para que poco a poco vaya descubriendo la casa donde vive.

Es un juego bastante limitado y no está especialmente cuidado así que me temo que volvieron a usar a los Gremlins (bueno, en este caso al achuchable Gizmo) como reclamo para colarnos un juego bastante flojo.



# JUEGOS CANCELADOS

Hay bastantes juegos de Gremlins (si tenemos en cuenta que solo hay dos películas) pero lo cierto es que podrían haber sido más, ya que hay algunos juegos que no llegaron a ver la luz.

El primero fue *Gremlins* para arcade de Atari. La trama estaba basada en la primera película con bastante fidelidad, ya que hay algunos videos donde se pueden ver escenas como la de los Gremlins en la cocina de Billy, o Gizmo conduciendo el coche como en la parte final del largometraje.



El segundo juego sería *Gremlins Revenge* (también conocido como *Gremlins*) que se iba a lanzar para consolas de 128 bits. En lugar de basarse en alguna de las películas, este juego se inventaría una historia nueva donde podríamos controlar un equipo de Gremlins (o Mogwais) y tendríamos que acabar con el ejército contrario. Hay un video y varias imágenes de este juego, así que parecía estar bastante avanzado, una pena que no se lanzase.

Por último hay otro juego llamado *Gremlins*, que iba a estar desarrollado por Krome Studios para Xbox 360. Solo hay unas pocas fotos de este juego, pero parece que iba a tener una estética más seria que la de los juegos anteriores.



Si os habéis quedado con ganas de más Gremlins podéis echarle un vistazo al juego *Lego Dimensions*, que es un crossover con multitud de personajes distintos donde también hay un lugar para los Gremlins (siempre y cuando compremos el pack especial que sacaron con los Gremlins de Lego).



Y eso es todo por el momento, seguiremos a la espera del regreso de la Gremlinsmania.

Skullo

# STAFF

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



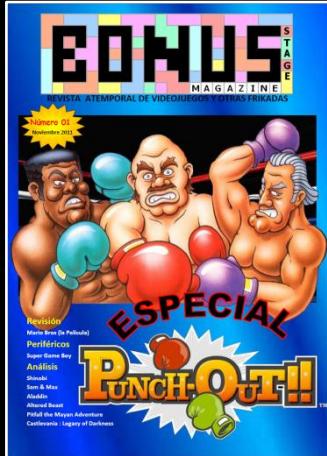
**¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?**

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

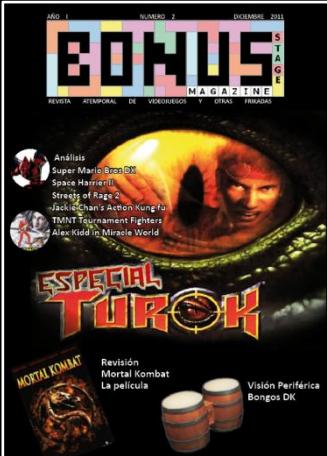
**¡Es muy sencillo!**

A screenshot of the Bonus Stage Magazine website. The main header features the word 'BONUS' in large, colorful, blocky letters with 'STAGE MAGAZINE' below it. To the right, there's a stack of magazine covers. Below the header, there's a section for 'Bonus Stage Magazine N° 9' with a preview of the contents. On the right side, there's a prominent red-bordered 'Suscríbete' (Subscribe) button with a form field for an email address and a 'Seguir' (Follow) button. A sidebar on the right lists recent posts and a sidebar at the bottom lists months from 'abril 2011' to 'abril 2012'.

# Y no olvidéis leer los números anteriores:



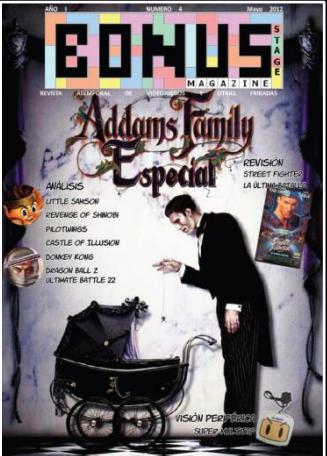
#01 Especial Punch Out!  
Noviembre 2011 (36 págs.)



#02 Especial Turok  
Diciembre 2011 (45 págs.)



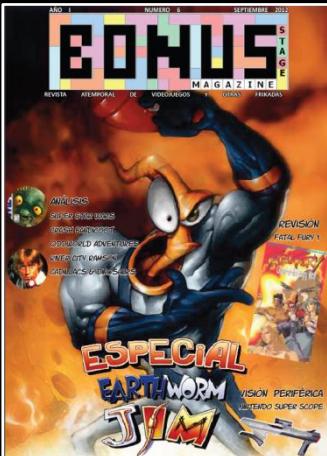
#03 Especial Double Dragon  
Marzo 2012 (39 páginas)



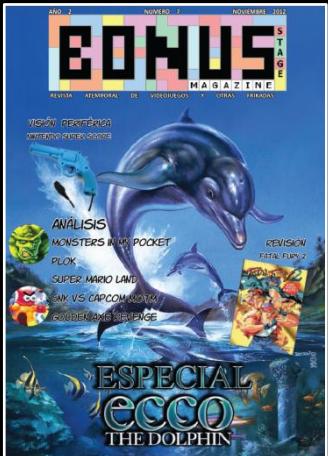
#04 Especial Familia Addams  
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury  
Julio 2012 (39 páginas)



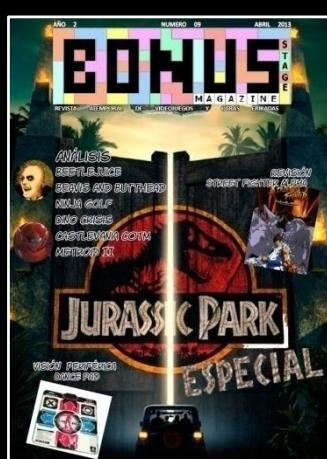
#06 Esp. Earthworm Jim  
Septiembre 2012 (45 págs.)



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



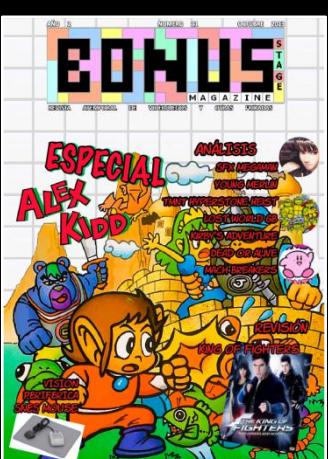
#08 Esp. KunioKun (Renegade)  
Enero 2013 (55 páginas)



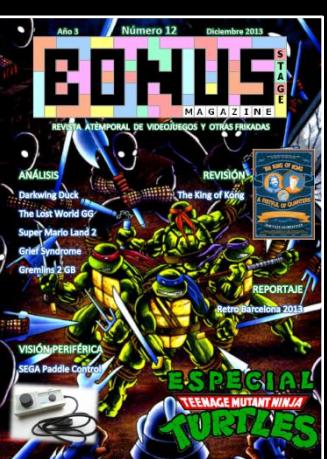
#09 Especial Jurassic Park  
Abril 2013 (51 páginas)



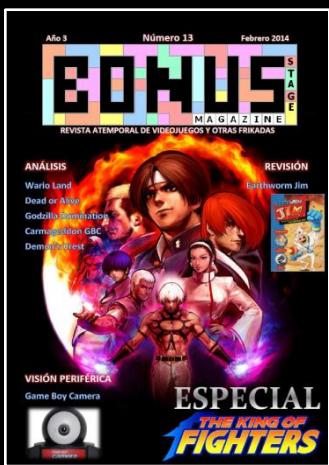
#10 Especial Half-Life  
Julio 2013 (61 páginas)



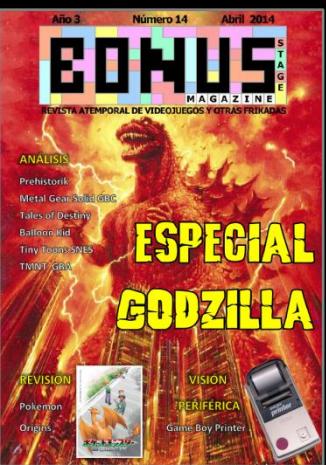
#11 Especial Alex Kidd  
Octubre 2013 (55 págs.)



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



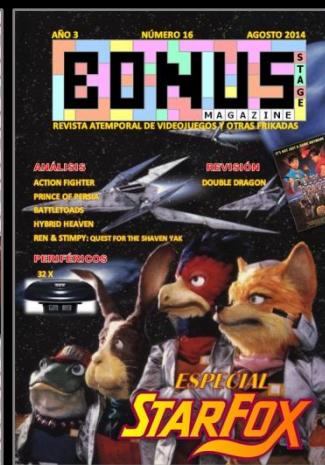
#13 Especial King of Fighters  
Febrero 2014 (60 páginas)



#14 Especial Godzilla  
Abril 2014 (74 páginas)



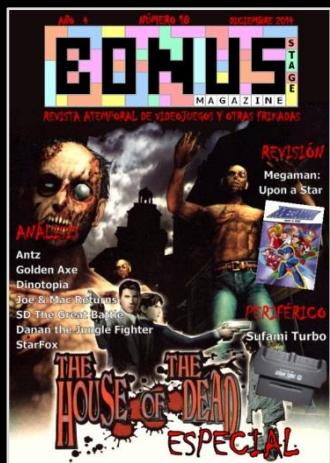
#15 Esp. JoJo's Bizarre Adventure  
Junio 2014 (66 páginas)



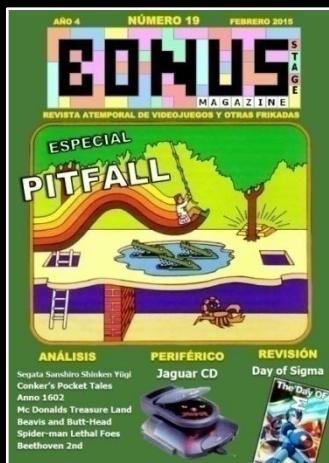
#16 Especial Starfox  
Agosto 2014 (61 páginas)



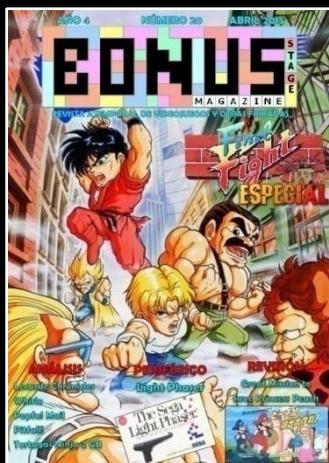
#17 Especial Clayfighter  
Octubre 2014 (60 páginas)



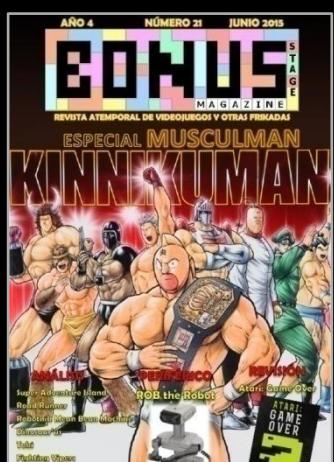
#18 Esp. House of the Dead  
Diciembre 2014 (73 páginas)



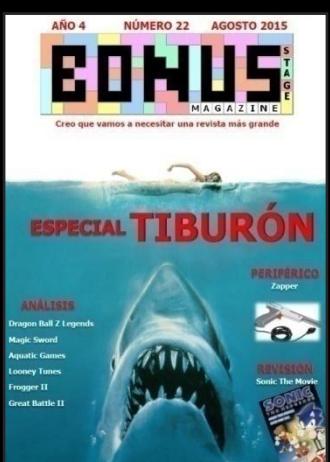
#19 Especial Pitfall  
Febrero 2015 (59 páginas)



#20 Especial Final Fight  
Abril 2015 (58 páginas)



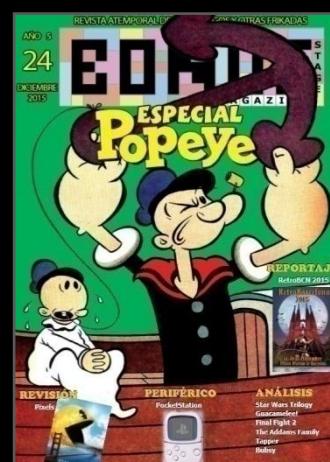
#21 Especial Musculman  
Junio 2015 (61 páginas)



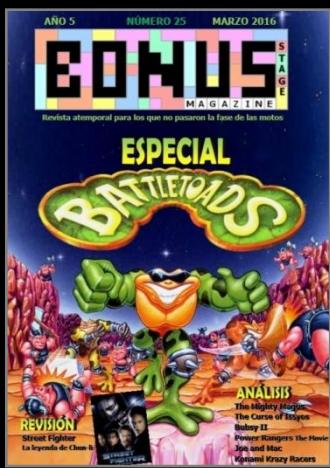
#22 Especial Tiburón (Jaws)  
Agosto 2015 (51 páginas)



#23 Especial Splatterhouse  
Octubre 2015 (49 páginas)



#24 Especial Popeye  
Diciembre 2015 (58 páginas)



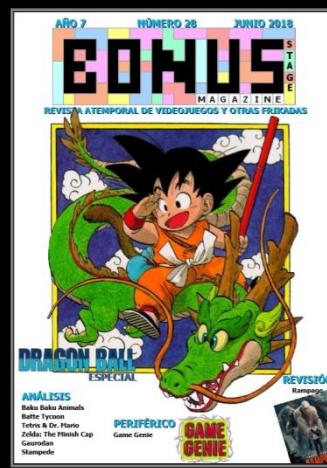
Nº 25 Especial Battletoads  
Marzo 2016 (64 páginas)



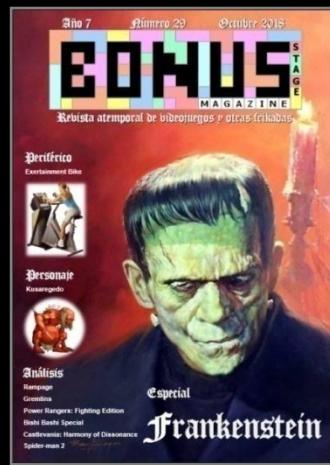
Nº 26 Esp. Marvel VS Capcom  
Diciembre 2016 (55 páginas)



Nº 27 Especial Trolls  
Septiembre 2017 (49 páginas)



Nº 28 Especial Dragon Ball  
Junio 2018 (53 páginas)



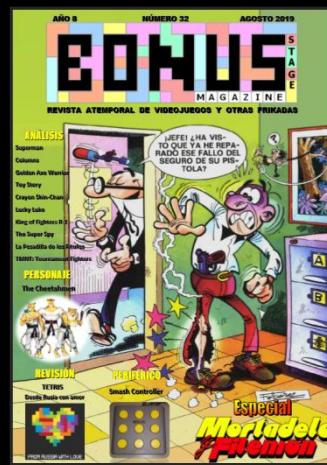
Nº 29 Especial Frankenstein  
Octubre 2018 (81 páginas)



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



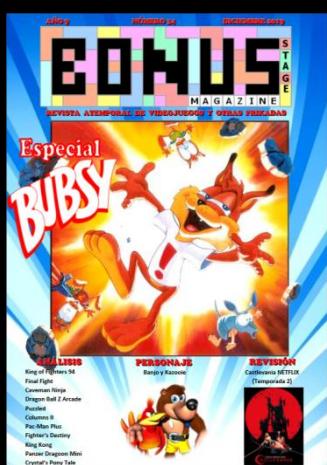
Nº 31 Especial DIE HARD  
Mayo 2019 (69 páginas)



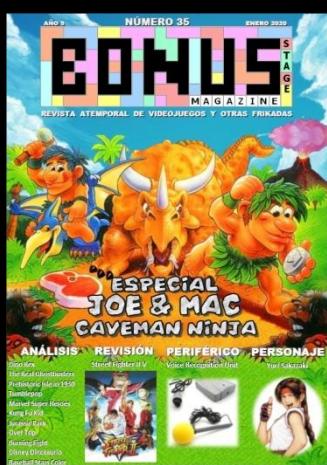
Nº 32 Esp. Mortadelo y Filemón  
Agosto 2019 (83 páginas)



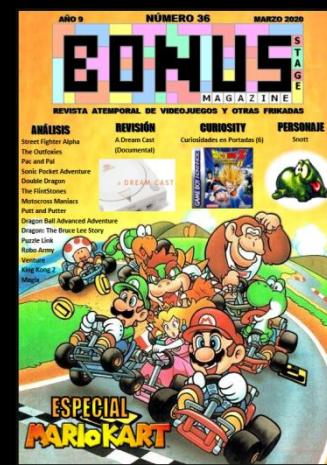
Nº 33 Esp. Evil Dead  
78 páginas – Octubre 2019



Nº 34 Especial Bubsy  
89 páginas – Diciembre 2019



Nº 35 Especial Joe & Mac  
70 páginas – Enero 2020



Nº 36 Especial Mario Kart  
85 páginas – Marzo 2020



## Número 37 Especial Hulk

94 Páginas – Abril 2020



## Número 38 Especial Compati Hero

102 Páginas – Julio 2020

## NÚMERO 39 Especial PRINCE OF PERSIA

101 Páginas - Agosto 2020

### JUEGOS ANALIZADOS

- Mazinger Z (Arcade)
- Solar Fox (Atari 2600)
- Water Ski (Atari 7800)
- Batman The Video Game (NES)
- Submarine Attack (Master System)
- Tails Sky Patrol (Game Gear)
- The Legend of Zelda: Link's Awakening (Game Boy)
- Unirally - Uniracers (Super Nintendo)
- Beavis and Butt-Head (Mega Drive)
- Art of Fighting 2 (Neo Geo)
- Cyber-Lip (Neo Geo)
- Star Soldier: Vanishing Earth (Nintendo 64)
- Dynamite Slugger (Neo Geo Pocket Color)
- Fatal Fury First Contact (Neo Geo Pocket)
- Super Street Fighter II Turbo Revival (Game Boy Advance)

**PERIFÉRICO:** Ratón de Nintendo 64

**PERSONAJE:** Zero (Megaman X)

**CURIOSITY:** Curiosidades en Portadas (9<sup>a</sup> parte)

**REVISIÓN:** Double Dragon (Serie TV)

**ESPECIAL:** Prince of Persia



# SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

## 1- EL DESCONOCIDO



El desconocido es un enemigo de *Night Slashers*

## 2- LA SOMBRA

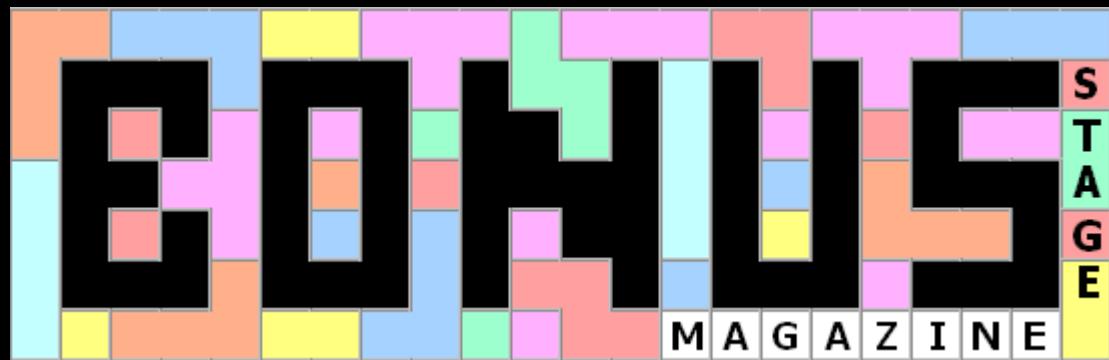


La sombra es Rick, el protagonista de *Splatterhouse*

## 3- EL ERROR



El error está en el color de la máscara de Jason, ya que en el juego es de color azul claro



NÚMERO 40  
NOVIEMBRE 2020

