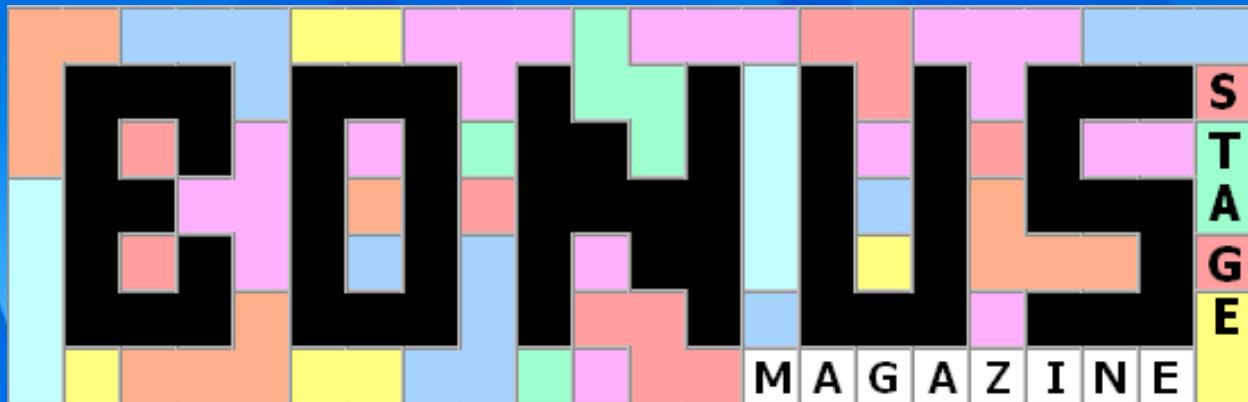


AÑO 9

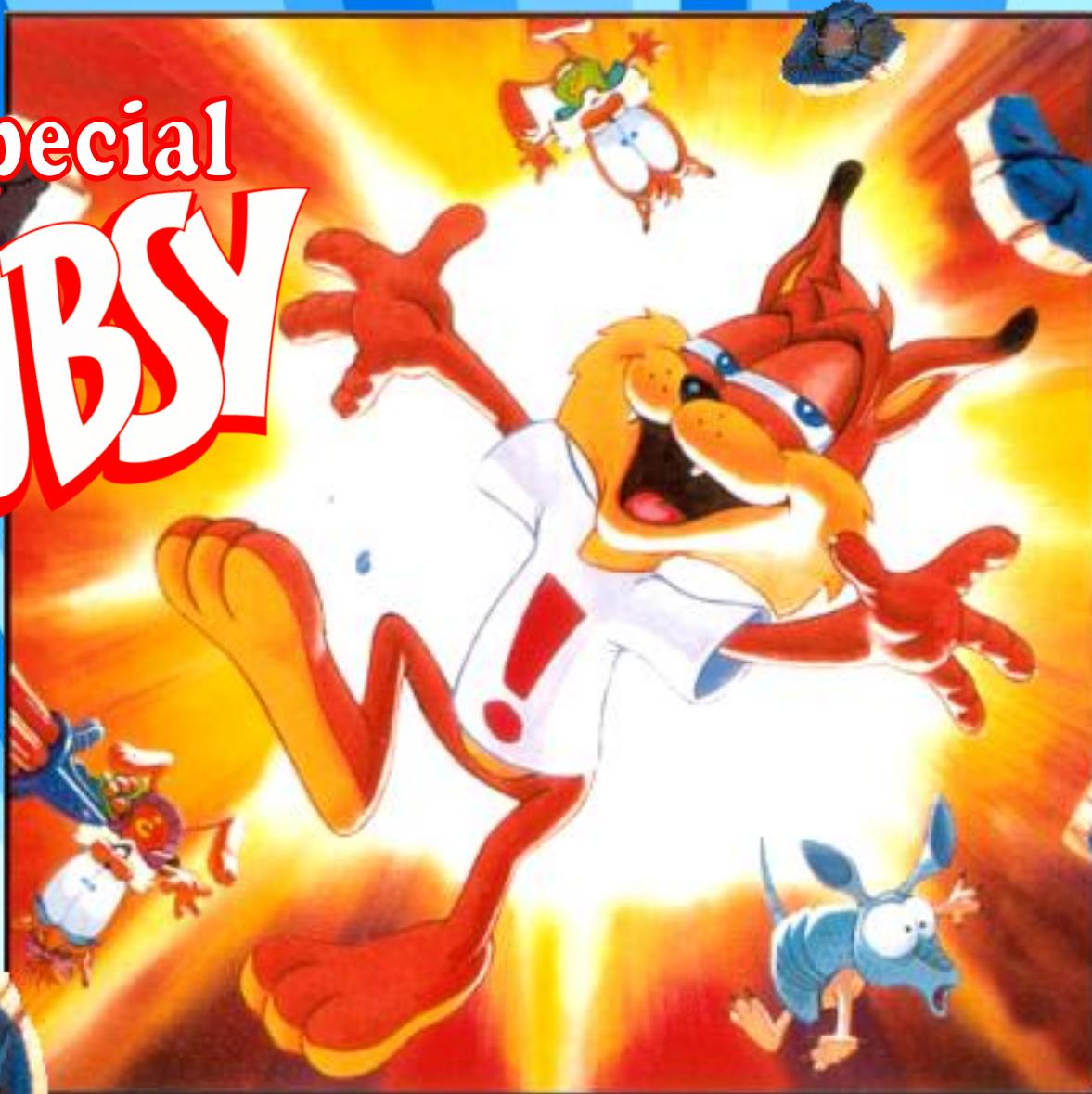
NÚMERO 34

DICIEMBRE 2019



REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS

Especial **BUBSY**



ANÁLISIS

- King of Fighters 94
- Final Fight
- Caveman Ninja
- Dragon Ball Z Arcade
- Puzzled
- Columns II
- Pac-Man Plus
- Fighter's Destiny
- King Kong
- Panzer Dragoon Mini
- Crystal's Pony Tale



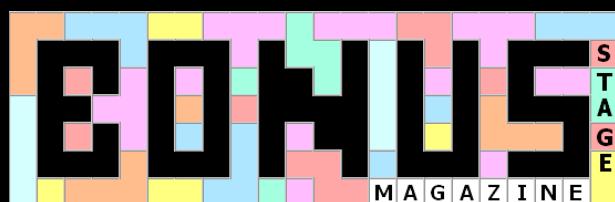
PERSONAJE

Banjo y Kazooie

REVISIÓN

Castlevania NETFLIX
(Temporada 2)





ÍNDICE



Editorial por Skullo 03

Análisis

Pac-Man Plus por Skullo 04
King Kong por Skullo 06
Final Fight por Skullo 08
Columns II por Skullo 11
Puzzled por Skullo 13
Caveman Ninja: Joe and Mac por Skullo 15
Dragon Ball Z por Skullo 17
Crystar's Pony Tale por Skullo 20
King of Fighters 94 por Skullo 23
Panzer Dragoon Mini por Skullo 26
Fighter's Destiny por Skullo 28

Pausatiempos por Skullo 32

Revisión

Castlevania NETFLIX (Temporada 2) por Skullo 33

Personaje

Banjo y Kazooie por Skullo 38

Especial

Bubsy the Bobcat por Skullo 43

Maquetación: Skullo

EDITORIAL

Aquí tenemos el número de Diciembre de Bonus Stage Magazine, dedicado a Bubsy, el personaje favorito de todos los que vivieron la época de los 16 bits.

¿Cómo? ¿Qué no es así? Emm... bueno, pero eso no quita que Bubsy represente perfectamente la moda de las mascotas con diseño de animal antropomórfico que poblaron las consolas durante los 16 bits y también sea uno de los mejores ejemplos de saga 2D que fracasó estrepitosamente al llegar a las 3D y por supuesto, también nos recuerda que no debemos creer todo lo que dice la publicidad a la hora de valorar algún producto. Aunque siendo sincero, tampoco considero que Bubsy se merezca su mala fama.

Por otro lado, en este número también encontraréis un montón de juegos clásicos analizados, así como un artículo dedicado a Banjo y Kazooie y otro comentando la segunda temporada de la serie de *Castlevania* de Netflix, además, si tenéis tiempo para perder, podéis echar un ojo a los Pausatiempos.



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

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

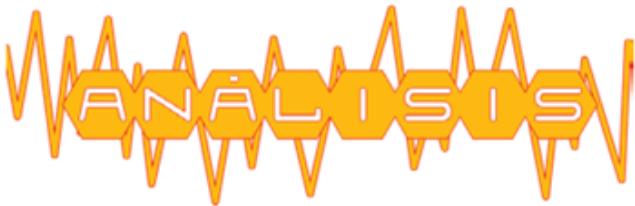
Y si sois usuarios de Facebook, podéis seguir nuestra página y así estar al día de las novedades:

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

Espero que disfrutéis de este número navideño que en realidad no tiene nada relacionado con la navidad.

Skullo





PAC-MAN PLUS

Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 o 2

Género: Arcade, Habilidad

Desarrollado por: Bally Midway

Año: 1982

Tras el éxito de Pac-Man, Namco decidió hacer secuelas como Super Pac-Man o Pac and Pal, pero en Estados Unidos, Bally Midway decidió modificar el juego original para crear *Ms Pac-Man*, *Jr. Pac-Man* y *Pac-Man Plus* y *Baby Pac-Man*.

De esos juegos, solo *Ms. Pac-Man* terminó siendo aceptado por Namco como juego real de Pac-man, lo cual dejó a las otras secuelas bastardas en el olvido (y sin aparecer en la mayoría de recopilatorios del personaje) así que tras haber comentado la versión de Atari 2600 de *Jr. Pac-Man*, ahora voy a analizar la versión de Arcade de *Pac-Man Plus*.

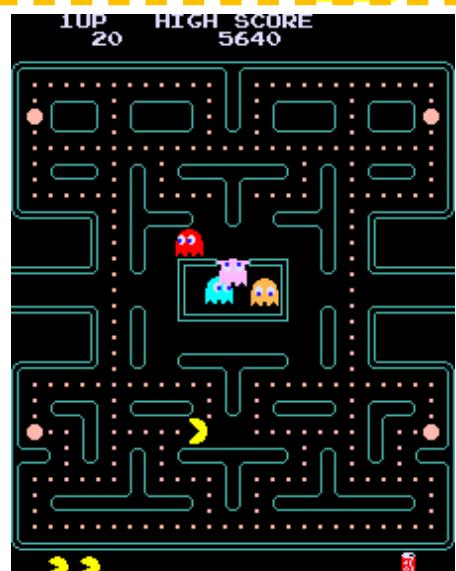
GRÁFICOS

A simple vista, *Pac-Man Plus* es solo el *Pac-Man* original con ligeros cambios estéticos en el color del laberinto, lo cual es bastante decepcionante, sin embargo a base de jugar un poco hay un par de cambios que si son al menos, remarcables, el primero es la sustitución de los ítems del juego original por otros como latas de Coca-Cola y el segundo es que cuando nos comemos una súper pastilla, los fantasmas se hacen más pequeños y les sale una hoja en la cabeza, lo cual les da un aspecto de manzana azul (o algo parecido) muy raro.

Así que en este apartado, *Pac-Man Plus* no es precisamente algo novedoso o digno de mención.

SONIDO

Escucharemos lo mismo que jugando al *Pac-Man* original, o al menos yo no he notado diferencias. Los mismos sonidos al comer las pastillas, el ruido de los fantasmas y la melodía que aparece en las animaciones que veremos al completar algunos niveles. No busquéis novedades destacables en este apartado tampoco.



Gráficamente no hay casi novedades

JUGABILIDAD



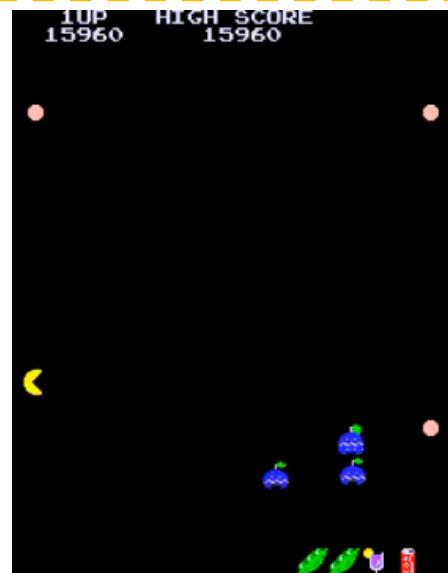
Se mantiene todo lo visto en *Pac-Man*, tanto en control como en desarrollo del nivel (nuestro objetivo es comernos todos los puntos y usar las pastillas para alejar o devorar a los fantasmas) pero también se introducen algunas novedades que aumentan la dificultad del juego y añaden un factor novedoso (y sorpresa) al juego.

Esas novedades las empezaremos a ver en el momento en el cual hayamos comido algunas de las súper pastillas que nos permiten atacar a los fantasmas, ya que a veces sucederán cosas raras, como que uno de ellos no tenga miedo de nosotros (y nos pueda matar si nos toca) o que los muros del nivel se hagan invisibles.

Otro cambio interesante lo provocaremos al comernos el ítem que aparece normalmente

abajo el recuadro de los fantasmas, ya que en lugar de dar solo unos puntos (como en los otros juegos) también afectará a los fantasmas, volviéndolos vulnerables e invisibles al mismo tiempo.

Estos cambios puede que no sean tan increíbles sobre el papel, pero a la hora de jugar hacen que no podamos confiar del todo en las súper pastillas y que valga la pena arriesgarse un poco para tratar de comer los ítems que aparecen de vez en cuando.



DURACIÓN

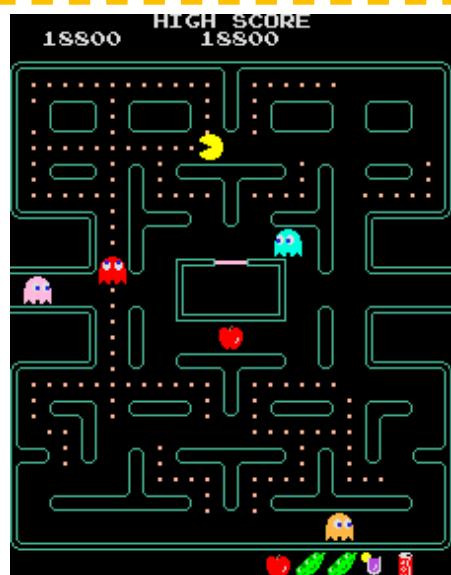
La jugabilidad de *Pac-Man* sumada a la dificultad más alta, hace que este apartado sea uno de los más notables, ya que este juego puede suponer un reto incluso para los que le han echado horas y horas al original.

Es cierto que pese a los efectos aleatorios de las súper píldoras, este juego tampoco ofrece un auténtico cambio jugable con respecto a los anteriores y eso puede jugarle en su contra a la hora de atrapar a los jugadores.

CONCLUSIÓN

Pac-Man Plus es un juego que disfrutarán los que hayan echado muchísimas horas al juego original y quieran probar algo más difícil y con alguna novedad, pero sin llegar a cambiar el juego original.

El resto de jugadores quizás deban echarle un par de partidas para descubrir si los cambios efectuados son de su agrado o no. A mí de primeras no me pareció gran cosa, pero conforme he ido jugando me ha ido gustando cada vez más.



Skullo

KING KONG

Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 o 2

Género: Plataformas

Desarrollado por: Karl T. Olinger (TigerVision)

Año: 1982

Como todo el mundo sabe, la idea principal del clásico *Donkey Kong* proviene de *King Kong* (y quizás de un juego de casualidades y bailes con la licencia de *Popeye el marino*), de manera que al obtener el arcade de Nintendo un éxito increíble, alguien pensó que estaría bien hacer una copia de ese juego, pero usando la licencia de *King Kong*.

Y así es como apareció en 1982 King Kong para Atari 2600 el juego que comentaré a continuación, que curiosamente se considera el primer juego de consola lanzado por la compañía Tigervision (que proviene de la empresa Tiger Electronics).

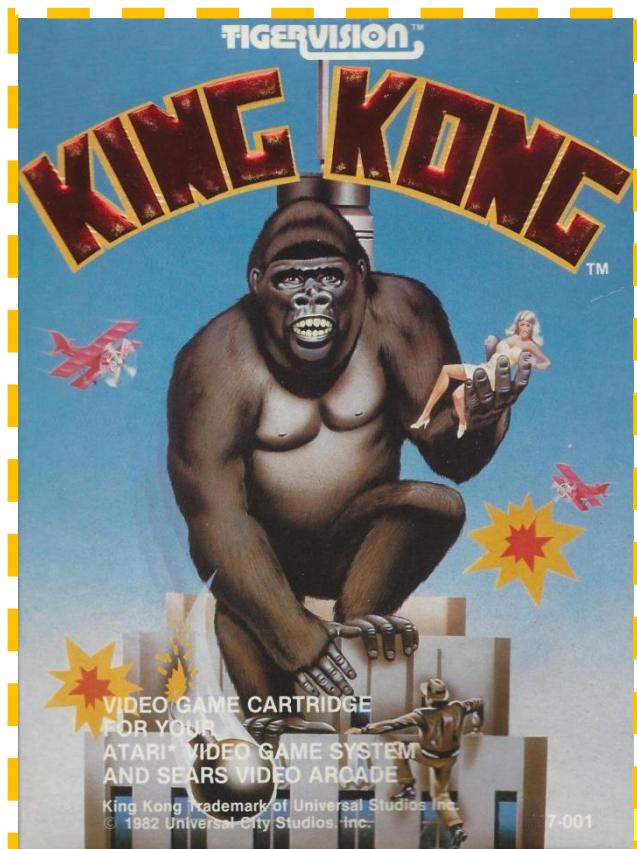
GRÁFICOS

Nuestro protagonista y la chica a rescatar están sorprendentemente bien hechos, quiero decir se puede diferenciar su ropa, su pelo y su piel gracias al uso de diversos colores, algo no demasiado común en juegos de Atari.

Por otro lado Kong parece provenir de un juego diferente, es solo un gran personaje marrón, que ni siquiera recuerda a un gorila (parece la silueta de un chimpancé o algo parecido) y ni siquiera cuenta con animaciones, simplemente veremos como su silueta se mueve por la pantalla y lanza a los enemigos que son una especie de objetos extraños que explotan (así que a partir de ahora los llamare bombas) creando un genial parpadeo de colores.

En cuanto al escenario, pues solo hay 1, es una versión reducida del primer nivel de *Donkey Kong*, todo del mismo color y con un fondo negro, algo típico en los juegos de Atari, pero habría estado bien algo más de color o que al menos el escenario variase de alguna manera.

Así que el juego nos da una sensación extraña, pues nuestro protagonista se ve bastante bien, pero King Kong, los enemigos y el nivel, son bastante simples.



Gráficamente es una versión pobre de *Donkey Kong*

SONIDO

Sin duda nos encontramos ante el apartado más trabajado del juego. Mientras jugamos escucharemos una especie de melodía, que pese a ser corta y repetitiva amenizará la partida. Por otro lado, nuestro personaje hace bastantes sonidos distintos, al andar, saltar y subir por las escaleras, sin embargo el mejor sonido de todos es el que hacen las bombas al explotar.

JUGABILIDAD

Nuestra misión es evitar las bombas que nos lanza King Kong, subir por las escaleras, saltar los agujeros y alcanzar la cima donde podremos rescatar a la chica.

La idea es bastante sencilla y el control no es malo, al menos los saltos suelen ser bastante aceptables y nos permiten evitar las bombas con relativa facilidad, además si saltamos las bombas de color azul, nuestro personaje hará un super salto que nos puede permitir recortar algo nuestro camino hacia la meta.

Cuando estemos llegando a la parte superior de la pantalla, Kong bajará de las alturas para situarse debajo nuestro y entonces las bombas invertirán su recorrido y subirán las escaleras para tratar de eliminarnos.



Kong se situará en la parte inferior mientras jugamos



¡EXPLOSION!

DURACIÓN

Como es un juego de Atari, su duración dependerá de las ganas que tengamos de superar nuestros récords. Sin embargo he de decir que no es un juego que me haya enganchado y al no ofrecer suficiente variedad entre niveles, no creo que valga la pena dedicarle demasiado tiempo.

CONCLUSIÓN

King Kong es un juego un tanto decepcionante, podrían haber hecho algo que mejorase *Donkey Kong* o al menos haber añadido niveles diferentes (uno tratando de llegar hasta Kong evitando disparos de los aviones habría sido genial), pero en su lugar crearon un juego muy limitado y olvidable. Creo que es mucho más divertido jugar a la versión de *Donkey Kong* de Atari 2600 que a este juego.



El aspecto de Kong es bastante lamentable

Skullo



FINAL FIGHT



Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 o 2

Género: Beat'em up

Desarrollado por: Capcom

Año: 1989

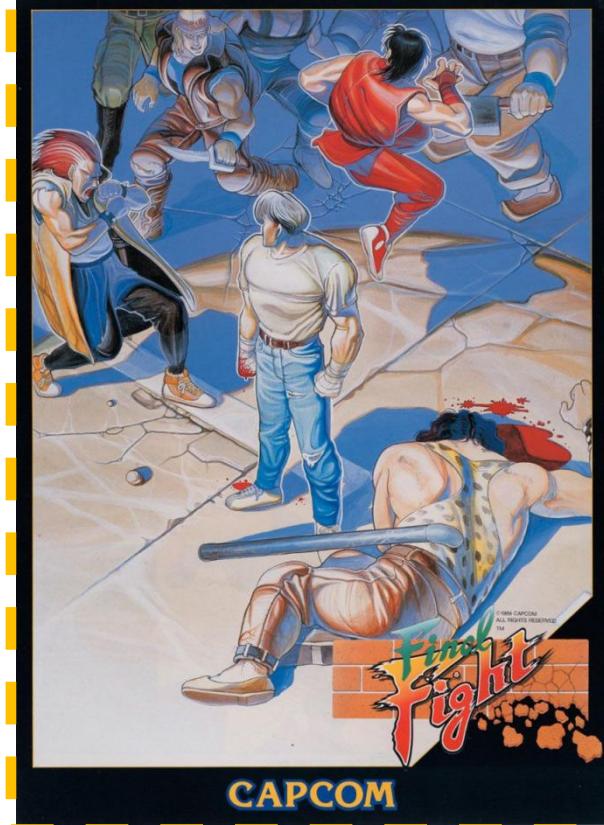
Puede que *Double Dragon* fuese el primer empujón del género beat'em up hacia la popularidad masiva, pero no hay ninguna duda que cuando apareció *Final Fight*, se dio un paso al siguiente nivel en todos los apartados. Ese juego fue portado a muchas consolas, pero la versión original de arcade siempre será la más popular por su enorme calidad.

Metro City es una ciudad consumida por la delincuencia. Un día su alcalde, Mike Haggar, recibe un mensaje de la banda Mad Gear, que ha secuestrado a su hija. Ni corto ni perezoso, Haggar (que es un ex luchador de lucha libre) avisa a Cody (el amigo o novio de su hija) y Guy (un amigo de ambos, experto en artes marciales orientales) para resolver el asunto de la manera más bestia posible.

GRÁFICOS

Gráficamente este juego es espectacular, sus personajes son enormes y aunque sus animaciones no sean especialmente suaves, sus golpes si se ven contundentes. Los enemigos comunes tienen menos detalle que los protagonistas, pero tampoco se quedan muy atrás y algunos jefes están parejos a los protagonistas en cuanto a detalles. Lo único reprochable en cuanto a personajes es la repetición constante de enemigos (incluso uno de los jefes -Abigail- es una simple reutilización del sprite de Andore) pero eso algo común en este género.

Los escenarios son muy variados para un juego de temática realista como este, veremos diferentes partes de la ciudad, el metro y la mansión del villano principal. Algunos escenarios son algo sosos, pero otros tienen mucho más detalle, equilibrando la balanza. Las ilustraciones que vemos de los personajes (como en la introducción) son muy buenas también.



Sprites grandes y escenarios detallados



La inolvidable pantalla de continuación



El alcalde limpiando el metro de delincuentes

SONIDO

El apartado sonoro está a la altura del resto del juego, de manera que nos encontraremos con sonidos muy placenteros cuando golpeamos a los enemigos, alguna que otra voz y unas melodías tan variadas como pegadizas. Puede que el tema del primer nivel sea el más representativo, pero a mí me parece que el de "Bay Area" es el mejor del juego.

JUGABILIDAD

Sus controles son sencillos, solo hay un botón para pegar, otro para saltar y en caso de apretar ambos a la vez, nuestro personaje hará su ataque especial giratorio que echará al suelo a todos los enemigos que toque (y nos quitará un poco de vida).

No hay demasiados alardes en cuanto a controles, el botón de pegar sirve para pegar, recoger armas y usarlas, y en caso de acercarnos al rival, agarrarlo. Sin embargo sus tres personajes ofrecen variedad debido a su velocidad, tamaño y fuerza. Mike Haggar es enorme, lento y poderoso (además puede agarrar y mover a los enemigos para hacerles su llave donde más daño haga al resto de enemigos) Guy es más débil pero también mucho más ágil, lo cual hace muy útil en situaciones peligrosas y Cody es el más equilibrado y es el único que puede usar la navaja varias veces antes de lanzarla.

Pese a que de primeras su jugabilidad es fácil de explicar y aprender, para sobrevivir en este juego tendremos que dominar perfectamente a nuestro personaje para sobrevivir a situaciones límite (saber saltar hacia atrás es un seguro de vida). Afortunadamente, ese aprendizaje es bastante rápido y placentero por sus buenos controles.



Guy es el personaje más ágil



Las armas hacen mucho daño y aumentan nuestro alcance



Mucho cuidado con los ataques traicionarios de Poison y Roxy



Cody es el personaje más equilibrado

DURACIÓN

No es un juego especialmente largo (tiene 6 niveles), pero si se puede volver bastante difícil en los últimos niveles por la enorme cantidad de enemigos y lo puñeteros que se vuelven algunos. Obviamente con paciencia os aprenderéis sus patrones de ataque y serán menos dañinos. Los jefes son especialmente poderosos, de manera que si os despistáis perderéis una vida tontamente.

En cuanto tengáis por la mano el juego, podréis completarlo en menos de una hora.



Los Andore dándole una lección a Haggar y Guy



Si os rodean los enemigos pasaréis un mal rato

CONCLUSIÓN

Final Fight es un gran juego en todos sus apartados, ha envejecido bastante bien y a día de hoy sigue divirtiendo como siempre. Es un juego obligatorio para todos los que disfrutan de este género.

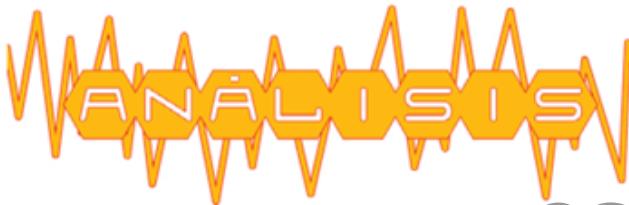


Los jefes quitan mucha vida, cuidado con ellos



Mítica fase de bonus que heredó *Street Fighter II*

Skullo



COLUMNS II

The Voyage Throug Time



Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 o 2

Género: Puzzle

Desarrollado por: SEGA

Año: 1990

El primer *Columns* fue bastante popular al aparecer en las consolas de Sega, pero su secuela *Columns II: The Voyage Throug Time* solo apareció para máquinas recreativas, de manera que mucha gente no llegó a conocerlo, lo cual es una pena, porque mejora lo visto en el juego original. Años más tarde este juego se lanzó para otras plataformas como Sega Saturn (en el recopilatorio *Columns Arcade Collection*) o Nintendo Switch.

GRÁFICOS

El juego usa diferentes épocas para adornar los escenarios y eso aporta variedad y al mismo tiempo permite a los creadores añadir más detalles (en la pantalla de la etapa prehistórica podemos ver un animal extinto). Las piezas también varían según la época, pero en todos los casos se diferencian bien al tener un color diferente de manera predominante. Poco más se le puede pedir a un juego de puzzle.



Jugando en las fases prehistóricas



Pantalla de título

SONIDO

Aunque las músicas no son tan pegadizas como las de otros juegos de puzzle, complementan bien el juego, sobretodo cuando estamos en momentos difíciles y la música pasa de ser relajada a volverse rápida para tratar de causarnos más nerviosismo. Los efectos son correctos, no hay alardes técnicos, ni los necesita.



SEGA

セガ エンタープライズ

SEGA Enterprises, Inc. U.S.A.
SEGA Enterprises, Inc. U.K.
SEGA Computer Ltd.
SEGA Computer U.S.A. Inc.
SEGA Computer Europe Ltd.
SEGA Computer Asia Ltd.

DISTRIBUTED BY :

Design and Specifications subject to change without notice

JUGABILIDAD

Se mantiene el concepto principal de *Columns*: hay que juntar 3 o más piezas del mismo color en línea recta o diagonal, así que no es difícil hacerse al juego.

Tenemos dos modos de juego, cada uno con sus normas, que explicaré a continuación:

El modo Flash (que ya aparecía en el *Columns* original) es ahora el modo principal, en él tendremos que eliminar las piezas que parpadean para poder llegar a la siguiente fase. Conforme vayamos jugando algunas de las piezas se convertirán en calaveras y en caso de hacerlas desaparecer se nos penalizará subiéndonos un trozo de la pantalla, lo cual reducirá notablemente nuestra zona de juego.

El modo Versus es un enfrentamiento entre ambos jugadores, se mantienen las reglas de *Columns* original, pero cada vez que uno de los jugadores haga grupos grandes de piezas o combos (varios grupos a la vez, o que al hacer desaparecer un grupo de piezas las que caigan también desaparezcan) se le subirá la pantalla al otro jugador y se le quitará la pieza que tenía en ese momento.



Las calaveras nos dificultaran mucho el modo Flash



En el modo versus subiremos la pantalla del rival

DURACIÓN

Al ser un juego de puzzle puede durar muchísimo si nos enganchamos, el modo Versus es muy divertido, pero solo se le puede sacar partido a dos jugadores y el modo Flash nos puede picar muchísimo y además es bastante difícil por culpa de las calaveras.



Jugando en el nivel de temática espacial



Los duelos del modo Versus pueden ser épicos

CONCLUSIÓN

Columns II me gusta bastante más que su primera parte, lo cual significa que pese a no salirse demasiado de la fórmula, supieron añadir lo suficiente para mejorar la experiencia, solo por el modo Versus ya vale la pena echarle unas partidas (siempre y cuando tengáis con quien jugar, claro).

ANALÓGOS

PUZZLED



Plataforma: Neo Geo y Neo Geo CD

Otros nombres: Joy Joy Kid (Japón)

Jugadores: 1 o 2

Género: Puzle

Desarrollado por: SNK

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

Neo Geo no es una consola conocida por su extenso catálogo de juegos de puzzle, pero eso no significa que los amantes de ese género no puedan encontrar algunas cosas interesantes, como *Puzzled*, un juego que de primeras parece un simple clon de *Tetris*, pero que esconde mucho más.

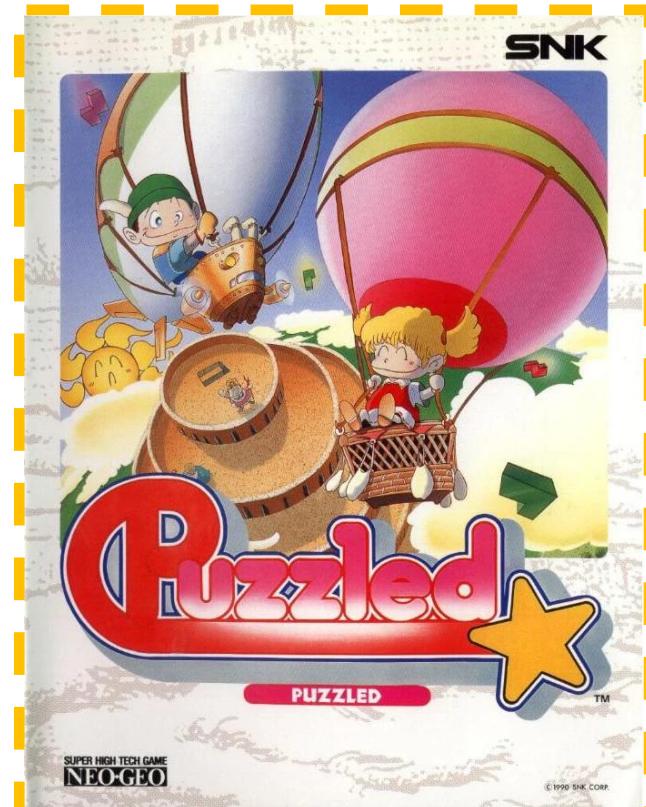
La historia de este juego nos cuenta como el poblado de los hombres y el de las mujeres han estado en guerra durante años, hasta el punto de que el Dios Sol decide crear un muro entre ambos y construir una torre en medio. Ahora ambos poblados están totalmente aislados y en ellos tan solo quedan ancianos y niños, de manera que envían un representante en globo para hablar con el dios Sol.

GRÁFICOS

Nuestra zona de juego es bastante clara, las piezas son grandes y coloridas y no hay confusión posible con los fondos o los elementos que irán apareciendo en la pantalla conforme completamos niveles.

Las ilustraciones que aparecen en la introducción o al completar una etapa, así como las partes del juego donde se muestran a los niños protagonistas en sus globos son muy simpáticas.

Lo único que afea el juego es que en el modo a un jugador tenemos media pantalla sin usar, habría sido buena idea incluir una ilustración de nuestro personaje o un fondo más elaborado con la puntuación en grande o los records, cualquier cosa sería mejor que dejar ese trozo como si no existiera. Entiendo que no desplazaron la pantalla de un jugador al centro, por si participaba un segundo, que no sufriese un movimiento de pantalla durante la partida, pero creo que podrían haber hecho algo mejor.



Las similitudes con *Tetris* son obvias

SONIDO

Todas las melodías son simpáticas y van cambiando entre etapa y etapa, no son especialmente pegadizas, pero hacen mucho más amena la partida. Los sonidos son correctos para este tipo de juego, no hay alardes.

JUGABILIDAD

Las bases del *Tetris* se mantienen, nosotros vamos colocando piezas (que podemos girar) con la intención de hacer líneas para que desaparezcan y así evitar tocar el techo de nuestra pantalla. Sin embargo hay cambios muy importantes en las mecánicas y la jugabilidad que hacen que se aleje bastante del juego ruso: Ahora las piezas que queden volando tras hacer una línea caerán hacia abajo en lugar de quedarse estancadas, hay diferentes tipos de bloque que cuestan más de destruir o directamente son indestructibles y nuestra misión principal no es hacer líneas porque si, si no que tenemos que hacerlas con la intención de abrir paso al globo que hay en la parte inferior de la pantalla, pues una vez éste tenga el camino libre, pasaremos de nivel.

Nuestro globo además de flotar hacia arriba y sufrir algunos elementos de las pantallas más avanzadas, también puede usar un ataque de explosión para romper bloques cercanos a su situación (la potencia de la explosión variará según el color de la barra que aparecerá en el centro de la pantalla).

En general, aunque se juegue como *Tetris* nos obliga a cambiar la mentalidad, especialmente debido a la gravedad que hace que caigan los bloques sueltos, de manera que está bien acumular bloques encima de un agujero, pues al hacer una línea caerán y seguramente vaciarán líneas. Lo que sí mantiene de *Tetris* es gran parte de su adicción.



Hemos completado el primer mundo



Dos jugadores tratando de abrir paso a sus globos



Los bloques amarillos son más difíciles de destruir

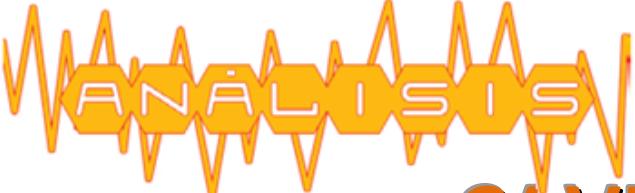
DURACIÓN

Hay muchas fases para completar y debido a que las piezas cada vez caen más rápido, no será fácil hacerlo, además cuando hayamos completado el juego, volverá a comenzar con mayor dificultad.

El modo a dos jugadores es interesante, pero lo que haga un jugador no afectará en nada al otro, de manera que no es competitivo ni cooperativo. Un amante de los puzzles encontrará en este juego muchas horas de entretenimiento.

CONCLUSIÓN

Puzzled es un buen juego de puzzle y una alternativa para los amantes de *Tetris* que ya se hayan cansado de la fórmula original y de sus variantes más interesantes como *Tetris Battle Gaiden*, *Super Bombliss* o *Tetris Plus*.



CAVEMAN NINJA



Joe and Mac

Plataforma: Arcade

Otros nombres: *Tatakae Genshijin: Joe & Mac* (Japón)

Jugadores: 1 o 2

Género: Acción, Plataformas

Desarrollado por: Data East

Año: 1991

En 1991 Data East lanzó para Arcade el juego *Caveman Ninja* (también conocido como *Joe and Mac*) para máquinas recreativas. La popularidad que alcanzó este juego lo llevó a tener ports para muchas consolas, un par de secuelas en SNES y un segundo juego de Arcade.

La historia de este juego nos comenta como las mujeres de la tribu de Joe y Mac son secuestradas por los trogloditas rivales, así que nuestros protagonistas tienen que salir en su búsqueda.

GRÁFICOS

Seguramente este sea el mejor apartado del juego. Los protagonistas son muy expresivos y graciosos (su aspecto puede modificarse y quedar chafados de un golpe o tomar salsa picante y empezar a escupir fuego...), los enemigos comunes tienen algunas animaciones curiosas (sobre todo los trogloditas rivales) y los jefes son enormes e impresionantes. Algunas de las armas que usamos también son muy impresionantes, especialmente cuando cargamos el disparo y lanzamos el ataque fuerte.

Los escenarios aportan bastante variedad, aunque recurren a lo típico que se puede esperar de juegos con esta temática (selva, cueva de hielo, zona volcánica). Las ilustraciones que aparecen al completar un nivel o el juego, encajan perfectamente con el estilo humorístico del juego.

SONIDO

Siempre me ha gustado la banda sonora de este juego, es bastante animada en los primeros niveles y suena mucho más amenazante en los posteriores, lo único malo es que las músicas se repiten, pero individualmente son melodías que me gustan. Los efectos son bastante buenos, siendo los más impresionantes los rugidos de los jefes.



Gráficos coloridos y mucho sentido del humor



Pantalla de título

JUGABILIDAD

Un botón para atacar (si lo presionamos unos segundos haremos un ataque más fuerte) y otro para saltar (si presionamos arriba al mismo tiempo, saltaremos más alto). Prácticamente todo el juego es moverse y atacar sin parar, por lo tanto se agradece la variedad de armas que existen. Hay cierta variedad al haber niveles verticales o con jugabilidad algo diferente (como el nivel en el cual vamos encima de los dinosaurios de agua).

En general es un juego muy agradable de jugar, pero tiene algunos fallos que pueden estropear el resultado final. El primero (y más grave) es que nuestros personajes van perdiendo vida conforme pasa el tiempo, de manera que estamos forzados a ir consiguiendo ítems de comida para llenarla, si nos vemos en una situación en la cual tenemos poca vida y no hay enemigos o comida, moriremos. El segundo es que algunos niveles son exageradamente cortos, hasta el punto que parece que el nivel se compone solo de una pelea contra el jefe.

DURACIÓN

Pese a que no es un juego muy largo, ofrece algunos alicientes que aumentan su rejugabilidad, ya que en ocasiones el juego nos deja elegir qué nivel jugar entre dos opciones, (dejándonos así un nivel para otra partida).

También se agradece que haya tres finales y podamos elegir cual ver tras derrotar al jefe final.

Aunque lo que mejor le sienta a este juego en términos de jugabilidad es la participación de un segundo jugador.

CONCLUSIÓN

Caveman Ninja (o *Joe and Mac*) es un juego gracioso, colorido, con jefes enormes y mucha acción. Se lo recomiendo mucho a los fans de los juegos de acción y plataformas, y por supuesto a los que les gusten los juegos con temática prehistórica (sin ningún tipo de rigor científico, claro).

Skullo



Peleando contra la planta carnívora



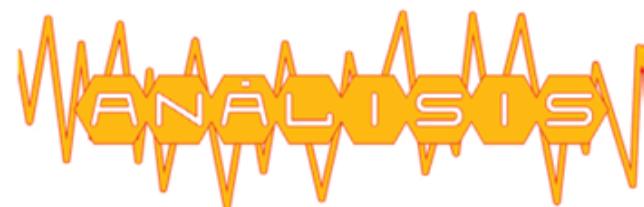
A lomos de los dinosaurios acuáticos



Joe ha quedado aplastado



Muchos enemigos y un enorme jefe de nivel



DRAGON BALL Z



Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 o 2

Género: Lucha

Desarrollado por: Magical Formation

Año: 1993

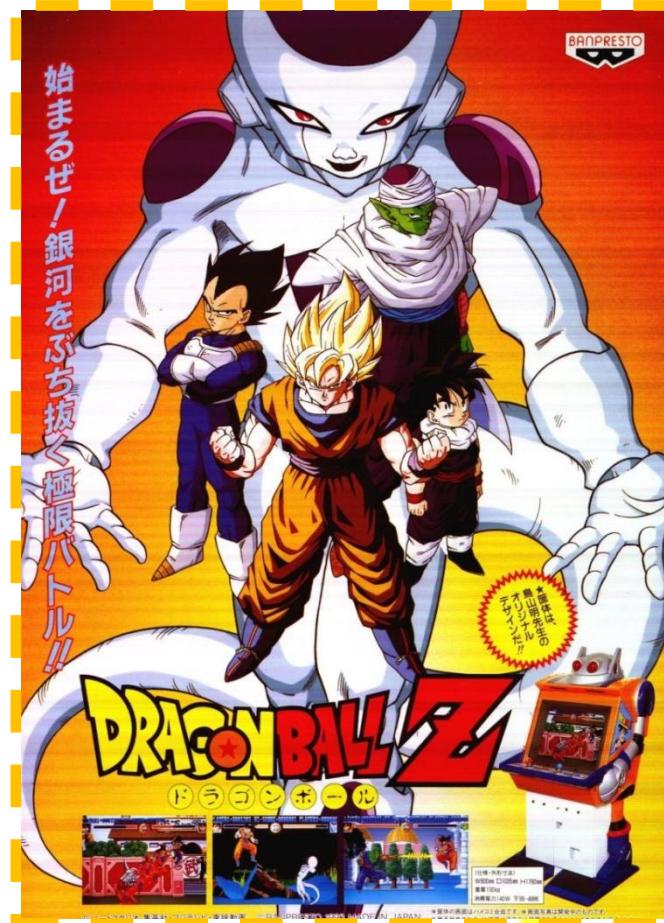
Mientras todos esperábamos los juegos de *Dragon Ball Z* en 16 bits como *Dragon Ball Z Super Butoden 2* o *Buyu Retsuden*, en algunas revistas aparecieron imágenes de un juego de *Dragon Ball Z* para Arcade que lucía muy diferente a lo que había para consolas de 16 bits.

Años más tarde, ese juego dejó de ser un desconocido gracias a Internet, de manera que muchos pudieron probarlo y seguramente más de uno se llevó una decepción al ver una jugabilidad más similar a *Street Fighter II* que a los juegos de lucha de Goku que si disfrutaron en su infancia, con pantalla partida y choques de kame hames.

Este juego se llama simplemente *Dragon Ball Z*, aunque también se le conoce como *Dragon Ball Z de Banpresto* o *Dragon Ball Z Arcade*, para diferenciarlo de otros juegos diferentes con el mismo nombre.

GRÁFICOS

Los gráficos de este juego se alejan bastante de lo visto en los juegos de *Dragon Ball Z* en 16 bits, sobretodo por el acabado de los luchadores, pues tienen un reborde negro que los acerca más a las viñetas de Akira Toriyama, pero tampoco termina de favorecer por igual a todos los personajes. El tamaño general de los luchadores es bastante grande y su aspecto es muy similar a lo visto en la serie. Las animaciones pasan de correctas a muy toscas y los ataques especiales no impresionan como en otros juegos, ya que son más pequeños y sencillos (al estilo hadoken de Ryu), sin embargo si hay algunos detalles curiosos, como que la cabeza de los personajes se mueva hacia arriba o abajo para mirar a su rival en caso que esté volando o que algunos personajes tengan animaciones de victoria especiales (donde rematan al rival con uno de sus ataques más famosos).



Reecome y Goku destrozando el escenario durante el combate

Los escenarios ofrecen algunas sorpresas, ya que todos representan zonas importantes en la serie (el torneo de artes marciales, la casa de Mutenroshi, el poblado de los Namek, la nave de Freezer, Namek a punto de explotar) y además podemos dañarlos de manera permanente mientras peleamos, lo cual siempre es de agradecer. En algunos casos (como en el torneo de Artes Marciales) al romper los escenarios veremos que aparecen personajes observando el combate, lo cual es poco habitual en otros juegos de la saga. En otros escenarios veremos a personajes como Krilin, Mutenroshi, Mr. Popo, KamiSama o soldados de Freezer animando las peleas. Puede que los personajes de fondo no se vean excepcionalmente bien (algunos solo mueven un brazo manteniendo rígido el resto del cuerpo) pero creo que es un buen detalle que los hayan incluido.

Las ilustraciones del juego, como las caras de los luchadores antes y después del combate están bastante bien, aunque sin duda, lo mejor son las ilustraciones de algunos finales. Así que en resumen, pese a que los luchadores no tengan grandes animaciones y que los ataques especiales no sean impresionantes, creo que este juego es bastante bueno gráficamente para el año en el cual salió.



Goku haciendo su animación especial de victoria



Freezer y Burter a punto de empezar el combate



Final de Son Gohan

SONIDO

Las melodías son interesantes, pero no destacan demasiado y se olvidan con rapidez. Los sonidos de los golpes están bien, pero lo que más llama la atención son las voces, ya que son bastante claras y algunos personajes cuentan con varias.

JUGABILIDAD

Tenemos un botón para puñetazo, otro para patada y otro para golpes fuertes. Con combinaciones sencillas (muchas de ellas del estilo *Street Fighter II*) podemos hacer los ataques de energía como el Kame Hame Ha y en caso que sea el rival quien nos lo lance, podemos devolvérselo presionando el botón de golpe fuerte. Los otros ataques especiales también se hacen con combinaciones similares a los otros juegos de lucha, aunque también hay algunas más extrañas (como hacer un giro desde arriba hacia adelante y presionar un botón de patada para hacer la patada giratoria de Goku).

Los personajes empiezan en tierra, pero durante el combate pueden moverse por el aire libremente (algo parecido a lo que sucedía en *Dragon Ball Z SuperSonic Warriors* de Game Boy Advance), también pueden desplazarse rápidamente presionando dos veces adelante, para tratar de pillar por sorpresa al rival.



¡¡Makankosappo!!

Lamentablemente la jugabilidad es bastante sencilla y poco profunda. Aunque la mayoría de personajes tienen golpes comunes o que funcionan de manera similar, también hay algunas diferencias notables entre ellos, como por ejemplo, que Burter no puedan lanzar ataques de energía, pero pueda hacer desplazamientos rápidos hacia todas las direcciones o que Freezer no quiera andar hacia adelante o atrás durante el primer round de la pelea.

El control responde bien en cuanto a movimientos, pero a la hora de hacer los ataques especiales parece ser poco fiable, ya que en ocasiones nos saldrán sin problema y en otras costará bastante realizarlos, así que necesitaremos algo de práctica para poder jugar con ciertas garantías. Esa poca precisión también se notará a la hora de mover las bolas de energía pequeñas (presionando arriba o abajo justo después de lanzarlas).



Podemos mover las bolas de energía hacia abajo o arriba



Selección de personaje

DURACIÓN

Tenemos 8 personajes (Goku, Gohan, Piccolo, Vegeta, Freezer, Burter, Reecome y Ginyu), lo cual nos da una plantilla algo corta. Es cierto que también podemos controlar a Goku en su estado de Super Saiyan, pero no parece tener demasiadas diferencias con Goku común, así que tampoco aporta tanto como parece.

Al ser un juego de lucha podemos completarlo rápidamente para ver el final de nuestro personaje. Si no sois muy fans de *Dragon Ball Z* o no tenéis contra quien jugar, lo más posible que olvidéis este juego para siempre.



Goku Super Saiyan preparado para derrotar a Freezer



Mutenroshi, su tortuga y Krilin disfrutando del combate

CONCLUSIÓN

Dragon Ball Z para Arcade es un juego con virtudes, como los sprites grandes de los personajes, los escenarios con personajes animando, incluir a algunos personajes minoritarios (como Burter) o tratar de mezclar los combates de la serie con un estilo similar a *Street Fighter II* en lugar de copiar los combates "a larga distancia" de otros juegos de lucha de la serie. Lamentablemente, también tiene algunos inconvenientes importantes que notaremos enseguida, como la poca fiabilidad de los controles o la simpleza de su jugabilidad.

Skullo

CRYSTAL'S PONY TALE

Plataforma: Mega Drive

Jugadores: 1 o 2

Género: Plataformas, Aventura

Desarrollado por: Artech Digital Entertainment

Año: 1994

En 1994 SEGA decidió lanzar un juego que atrajese a las niñas a su consola y de ahí salió *Crystal's Pony Tale*, un juego donde un brujo (o tal vez es una bruja) ha secuestrado a los ponis de colores. Sin embargo uno de ellos (llamado Crystal) no ha sido apresado y le tocará a él recuperar las joyas que liberarán a sus amigos para así poder vivir todos juntos en su castillo.

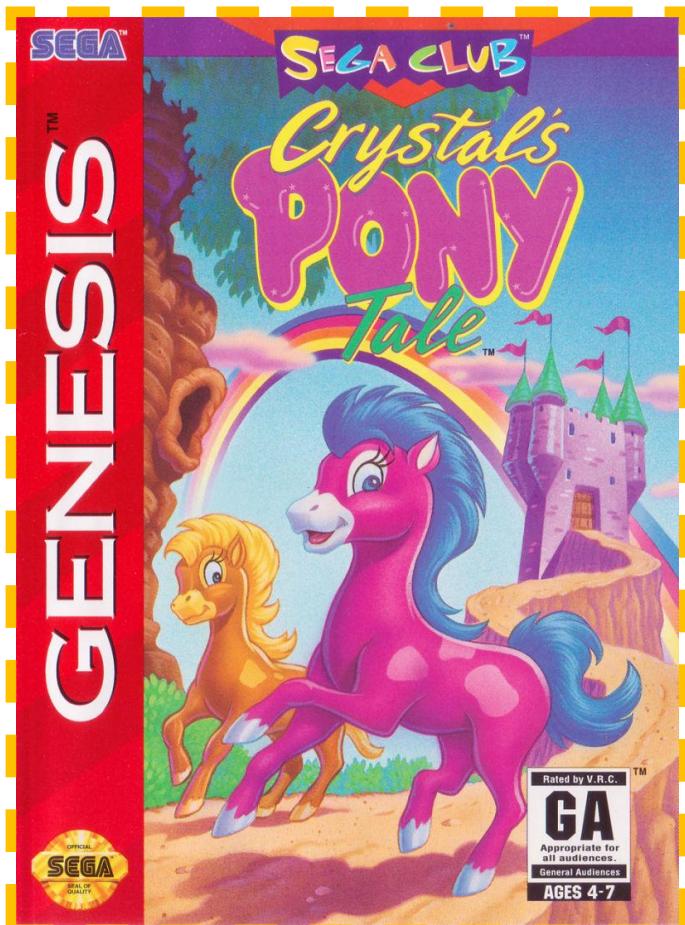
Desconozco si este juego cumplió con las expectativas, pero el hecho de que no se lanzase fuera de América me hace dudarlo.

GRÁFICOS

Como no podía ser de otro modo, nos encontramos con un juego muy colorido, lo cual encaja bastante bien con la historia de los ponis de colores y su castillo con puente y arcoíris. Los escenarios son muy alegres aunque la mayoría se parecen mucho, siendo la cueva el único que rompe la tónica general. Es agradable ver algunos detalles curiosos como el hecho de poder elegir el color de nuestro pony o elementos divertidos como la carroza de SEGA donde dos muñecos hacen tonterías diferentes, muy del estilo de un teatro de marionetas para niños.



El búho nos recomienda usar la barca para cruzar el río



En algunos momentos veremos a otros animales que hablarán con nosotros mediante dibujos en bocadillos de cómic (al estilo *Young Merlin*), lo cual me parece un recurso divertido y fácil de entender. Los enemigos son muy pequeños y se repiten, el jefe final también aparece en el juego varias veces sin cambio alguno, así que se llevan la peor parte del apartado gráfico.

No se puede decir que los gráficos sean malos y algunas animaciones de nuestro pony son realmente buenas (se nota el esfuerzo a la hora de animar el pelo en algunos movimientos) aunque curiosamente también tiene algunas animaciones malas (como por ejemplo, cuando caemos de mucha altura y nuestro personaje ni se mueve).

SONIDO

La banda sonora de este juego es mayormente música clásica, lo cual me parece bien, no son malas composiciones y tampoco molestan en absoluto. También hay música original, como la de la introducción, que varía entre alegre (cuando sale nuestro personaje) y siniestra (cuando se ve a la bruja malvada usando su bola de cristal).

Los efectos son bastante sencillos, pero tienen bastante variedad entre ellos, siendo los más destacables las voces, que aunque son escasas suenan sorprendentemente limpias.



La carroza de SEGA incluye un teatrillo de animales

JUGABILIDAD

Crystal puede saltar con un botón y usar el otro para hacer acciones varias (comer, abrir puertas, accionar elementos del escenario...).

La misión de nuestro pony es recorrer todos los niveles buscando las joyas que le permitirán rescatar a sus amigos, lo cual se traduce en ir de un lado a otro buscando cofres para encontrar las joyas o usando el botón de acción en los elementos que creemos que son sospechosos y puedan esconder algún ítem útil. Llegado el momento encontraremos sitios con marcas donde encajan las joyas y si usamos el botón de acción liberaremos a un pony prisionero, siempre y cuando vencamos a la bruja que aparecerá antes de rescatarlo.

En cada nivel nos encontraremos con algunas tareas por hacer que se podrían considerar puzzles muy sencillos, por ejemplo en una zona concreta hay un cofre bajo tierra y más adelante veremos un conejo, si retrocedemos hasta el campo de zanahorias y presionamos el botón de acción conseguiremos una, que al dársela al conejo abrirá el cofre.

El juego nos deja elegir el orden de los niveles y podremos recorrerlos varias veces hasta que los completemos del todo. Al final de cada nivel hay una salida donde nos exigen tener un número concreto de herraduras, si no tenemos suficientes tendremos que repetir el nivel.

El control de Crystal es bastante sencillo, pero aun así pueden pasar cosas inesperadas que lo perjudican, como que al llegar al límite de una plataforma se pare en seco en lugar de seguir caminando. En el nivel fácil Crystal también saltará automáticamente en algunos momentos (donde haya elementos del escenario que nos entorpezcan).



En algunos momentos tendremos que resolver puzzles



Nos pedirán herraduras para poder completar el nivel



Dentro de la cueva



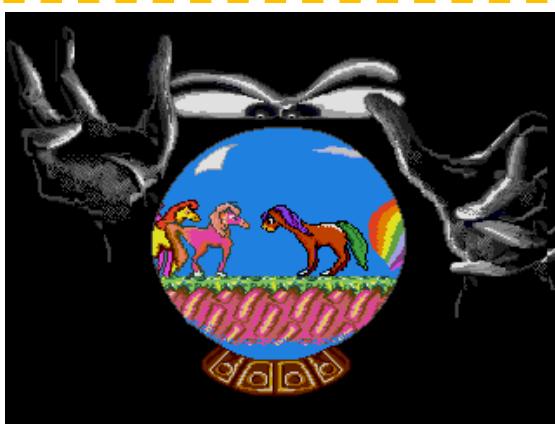
Elige el color de tu pony

DURACIÓN

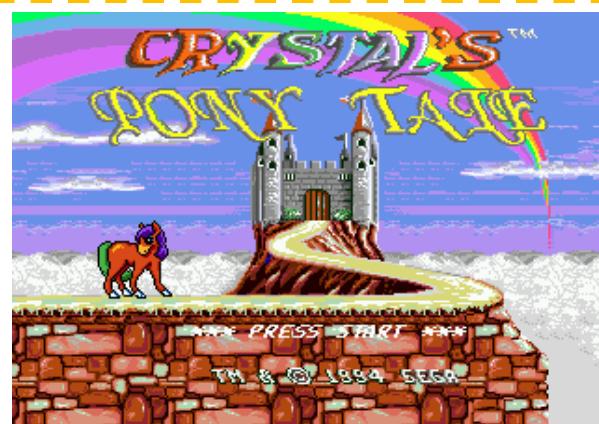
No es un juego especialmente largo, ya que su dificultad es nula (no podemos morir, los enemigos solo nos quitan herraduras y llaves) y tampoco hay demasiados niveles para recorrer, de manera que podemos completarlo en menos de media hora.

Si nos saltamos alguna zona concreta (por ejemplo, hemos dejado alguna tarea por hacer o no hemos visto alguna de las vallas que se usan de puerta para acceder a una zona diferente del nivel) tendremos que volver para completarlas. En el nivel fácil los objetos se usan automáticamente y los animales nos dan pistas sobre las tareas, en el nivel difícil tendremos que ir descubriendolas nosotros mismos.

Obviamente nos encontramos ante un juego pensado para niños y de ahí que sea tan corto y tenga tan poca dificultad, pero lo cierto es que incluso los niños pueden llegar a aburrirse de un juego donde no hay ningún reto destacable.



Los ponis a punto de ser secuestrados



Pantalla de título

CONCLUSIÓN

Crystal's Pony Tale es un juego muy agradable a la vista y oído, pero solo los niños más pequeños disfrutarán de él debido a su nula dificultad y limitada jugabilidad. Puede ser un buen juego para alternar con *Ecco Jr.* que también está pensado para un público muy joven e inexperto.

Skullo



NEO
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM
GEO

KING OF FIGHTERS 94

Plataforma: Neo Geo y Neo Geo CD

Jugadores: 1 o 2

Género: Lucha

Desarrollado por: SNK

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

En 1994, SNK decidió lanzar otro juego de lucha en salones recreativos (género que ya estaba suficientemente explotado por esta y otras compañías). Las principales diferencias de este juego con el resto eran que los combates serían por equipos de tres luchadores y entre los participantes habrían personajes de otros juegos como *Fatal Fury*, *Art of Fighting*, *Ikari Warriors* o *Psycho Soldiers* (aunque los de estos dos últimos juegos sufrirían rediseños que los alejarían del juego original).



A nivel jugable también se añadieron algunos conceptos que harían que los combates fuesen más profundos (modificar el orden de los luchadores, poder esquivar al rival o cargar la barra de super ataque) y que terminarían puliéndose en las futuras entregas de la saga.

GRÁFICOS

La saga *King of Fighters* tiene unos sprites muy reconocibles, sin embargo los luchadores de este juego no encajan del todo con ese estilo, porque al ser el primer juego de la saga todavía no había encontrado la estética definitiva (cosa que sucedió en *King of Fighters 96*) y eso puede hacer que muchos piensen que sus luchadores son algo feos en cuanto a diseño.

Al ser el inicio de una saga (que trató de introducir personajes que ya habíamos visto en otros juegos), *King of Fighters 94* creó con una estética común que se alejaba del exagerado estilo de otros juegos (como *Art of Fighting* y su secuela). Sus personajes (salvo excepciones como Chang o Choi) están algo más humanizados y proporcionados que en otros juegos de la época y eso creo que hay que apreciarlo, además las animaciones y la enorme variedad de personajes también son muy destacables.



Ryo Sakazaki VS Terry Bogard jélico!

Donde no creo que haya discusión es en los escenarios, ya que este juego tiene algunos de los mejores escenarios de la saga, muchos de ellos llenos de personas animando y moviéndose (incluidos los miembros de nuestro equipo reaccionando a los golpes durante el combate). Además, las introducciones que hay antes de cada escenario son muy agradables de ver y les daban un toque único.

Las ilustraciones, las escenas durante el juego y el final de cada equipo, tienen muy buena calidad y si que usan una estética más parecida a lo visto en los siguientes juegos de la franquicia.



Robert se desespera al ver a Chang ganando a Takuma



Victoria para Yuri, Mai y King

SONIDO

El apartado musical de este juego es muy bueno, ya que no solo ofrece una variedad muy alta en cuanto a los temas de cada equipo, si no que algunos de estos temas encajan con la personalidad de los mismos. Muchos de los temas míticos de esta saga están en este juego o se basaron en los que suenan en él.

Las voces y sonidos durante el combate son más que correctos, aunque no llegan a la grandeza de otros juegos de Neo Geo, ni a la calidad de las músicas.

JUGABILIDAD

Tenemos dos botones de puñetazo y patada (flojos y fuertes), si presionamos los dos flojos a la vez, nuestro personaje esquivará al rival echándose hacia atrás, si presionamos los dos botones fuertes, hará un ataque que tirará al rival al suelo, si presionamos los dos botones de puñetazo y el de patada floja, cargaremos energía para la barra de súper ataques. En cuanto tengamos la barra llena, podremos hacer súper ataques y si tenemos poca vida, podremos hacer súper ataques ilimitados. Si coinciden ambas cosas (la barra llena y poca vida) el súper ataque será más fuerte.

Todos los personajes tienen un buen número de ataques y sus controles son bastante buenos, puede que su jugabilidad no esté tan pulida como en juegos posteriores, pero sigue siendo buena.



Kyo y Clark peleando en la jungla



Chin ha ganado con un súper ataque



Los "terremotos" de Daimon también tiran a los espectadores



Yuri esperando el momento para contraatacar a Kim

DURACIÓN

Al tratarse de equipos de 3 luchadores, tenemos bastantes personajes por aprender a controlar, ya que el juego nos exigirá un nivel mínimo con cada uno para poder completarlo. Rugal es bastante abusivo (lo típico de los jefes de SNK) pero en cuanto sepamos jugar lo derrotaremos. Al igual que sucede con otros juegos de lucha, lo que realmente determinará su duración es el hecho de tener con quien jugar, ya que es lo que más se disfruta.

CONCLUSIÓN

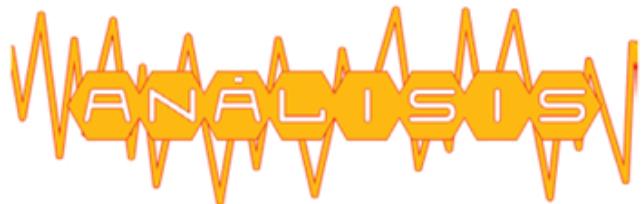
Seguramente haya mucha gente que prefiera jugar a las continuaciones de este juego, y puedo entenderlo perfectamente porque las mejoras son fáciles de ver (más personajes, poder editar el equipo, nuevas mecánicas de combate) sin embargo, eso no significa que *King of Fighters 94* sea un juego malo o haya que ignorarlo. Muchas de las cosas buenas de esta saga provienen de aquí y eso demuestra lo alta que es la calidad de este juego, que fue un gran inicio para esta popular saga de juegos de lucha.

Skullo



Rugal Bernstein, el jefe final





PANZER DRAGOON MINI

Plataforma: Game Gear

Jugadores: 1 o 2

Género: Disparos

Desarrollado por: SEGA

Año: 1996

La saga *Panzer Dragoon* quizás no es la más conocida de SEGA, sin embargo tiene cierto reconocimiento entre los fans de la compañía, pero eso no evita que algunos de sus juegos estén muy olvidados, como suele pasar con *Panzer Dragoon R-Zone* (para la lamentable consola de Tiger Electronics, R-Zone) y *Panzer Dragoon Mini*, para Game Gear, que es el juego que voy a comentar a continuación.

Este juego solo apareció en Japón y no es considerado canónico dentro de la saga, aunque eso tampoco es algo que nos vaya a fastidiar la partida ¿verdad?

GRÁFICOS

Se recurre al recurso de “rallas de colores” para dar sensación de profundidad y movimiento a la acción (como en *Space Harrier*), en las peleas contra los jefes la cámara pasará a ponerse al lado de nuestro dragón y el cielo desaparecerá, quedando la parte superior de la pantalla de color negro (imagino que por limitaciones técnicas de la consola a la hora de poner los enormes sprites de los jefes). En términos generales, los escenarios son muy sencillos y similares, ya que solo se diferencian por los colores de las rallas del suelo y el dibujo fijo del fondo).

Nuestro sprite y el de los enemigos están bien, pero no son gran cosa, sin embargo los jefes si que son más intimidantes y sorprendentes. Es curioso que en este juego los dragones no tengan jinete, tal y como sucede en otros juegos de la saga.



Nuestro dragón contra cuatro enemigos



Los jefes de nivel son enormes



SONIDO

Melodías que encajan con la acción y unos pocos efectos de sonido, nada que no hayamos visto antes en Game Gear, pero tampoco nada negativo que reprocharle.

JUGABILIDAD

Tras elegir uno de los dragones, empezaremos la partida y comprobaremos que los controles son muy simples: con la cruceta se mueve al personaje (y también al punto de mira que marca hacia donde disparamos) y con los botones disparamos. Si mantenemos apretado el botón de disparo podremos marcar a varios enemigos con nuestro punto de mira y al soltar el botón atacaremos a todos.

Los controles son sencillos y funcionan bastante bien, pero el desarrollo del juego puede llegar a hacerse rápidamente repetitivo o incluso aburrido.



Seleccionando dragón



Apuntando al enemigo



Todos los niveles son muy similares

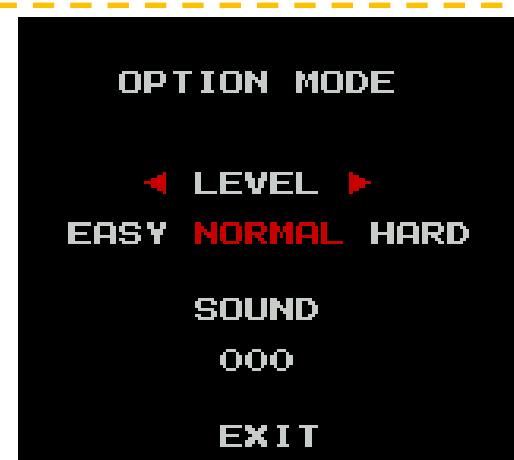
DURACIÓN

Inicialmente es muy fácil, pero luego se va complicando, como solo tenemos una barra de vida no podemos confiarnos demasiado o terminaremos en la pantalla de Game Over. Aunque si eso sucede, podremos continuar en el momento o recurrir a los passwords para hacerlo cuando nos venga mejor.

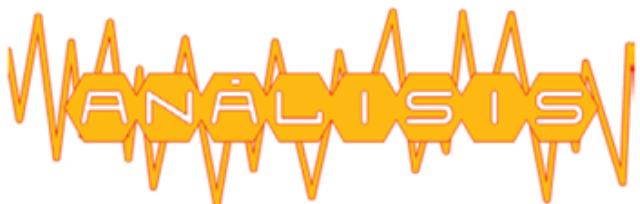
No es un juego largo, solo tiene 5 niveles y lo podemos completar en una media hora, pero algunos de los últimos niveles pueden complicarse más de lo esperado. Si se nos hace fácil o difícil, podemos elegir entre tres niveles de dificultad.

CONCLUSIÓN

Panzer Dragoon Mini es un juego de disparos aceptable, es cierto que el primer nivel no es demasiado interesante, pero luego el juego se vuelve más difícil e intenso. Creo que puede interesar a los fans de la saga que busquen una versión muy simplificada de lo que ya han jugado, así como a todos aquellos que busquen juegos de este estilo en Game Gear.



Menú de opciones



NINTENDO 64

FIGHTER'S DESTINY

Plataforma: Nintendo 64

Otros nombres: Fighting Cup (Japón)

Jugadores: 1 o 2

Género: Lucha

Desarrollado por: Genki, Opus

Año: 1998

Nintendo 64 no fue una consola que tuviese juegos de lucha en exceso, además algunos de los que tuvo no eran demasiado recomendables y tampoco tuvo la suerte de contar con algunos de los juegos más populares de ese género por aquellas fechas (como por ejemplo la saga *Tekken*).

Sin embargo, cualquier amante de este género puede encontrar algunas sorpresas en su catálogo, como por ejemplo *Fighter's Destiny*, que toma las bases de un juego de lucha de la época y añade algunas mecánicas muy interesantes, como la del sistema de puntos para vencer el combate.

GRÁFICOS

Los luchadores han tenido una suerte muy desigual en este apartado, ya que algunos (como el ninja) se ven bastante bien, pero otros no disimulan nada el estar formados polígonos. Con esto lo que quiero decir es que según los personajes que veáis peleando el juego puede parecer que el apartado gráfico es mejor o peor en este apartado, dando un acabado irregular. Como era habitual en aquella época, cada personaje tiene dos ropas diferentes, que en algunos personajes modifica ligeramente el diseño y en otros solo cambia el color y poco más. En cuanto al diseño de los personajes, creo que está bastante claro que la mayoría son bastante estereotípicos, pero también hay otros muy extraños y divertidos (como Robert, el muñeco de entrenamiento y Ushi la vaca).

Los escenarios están formados por el ring (que básicamente es un cubo a varios metros de altura del suelo) y una imagen fija de fondo con algunos detalles en movimiento. Es una idea sencilla, pero funciona bastante bien y el hecho de que cada personaje tenga su escenario ofrece suficiente variedad.

En general diría que los gráficos son aceptables, pero lo variable que es el acabado de los luchadores y lo poco imaginativos que son algunos de ellos, hace que quede por detrás de otros juegos de lucha de la época.



El ninja evitando la patada voladora de Tomahawk

SONIDO

Cada personaje tiene su tema musical que encaja bastante bien con él, lo cual significa que hay bastante variedad en cuanto a músicas, algunas de ellas muy típicas y otras bastante más sorprendentes. Las composiciones me parecen efectivas en lo que animar el combate se refiere (y algunas están complementadas con algunos sonidos del ambiente donde peleamos).

Los golpes están bien, son contundentes, pero no hay una gran variedad de sonidos y las voces de los luchadores no sorprenden, ya que quedan totalmente opacadas por el comentarista que seguirá los combates con sus explicaciones y comentarios (en inglés).

JUGABILIDAD

Aquí llegamos a la parte rara del juego, así que intentaré explicarlo lo mejor posible.

Los controles son sencillos, solo se usan los botones A y B para pegar, si los presionamos juntos cerca del rival haremos la llave de nuestro luchador (y también sirven para librarnos de una llave de nuestro adversario si los presionamos en el momento justo), el botón R sirve para cubrirnos y el botón L tiene varios usos: si lo mantenemos apretado cuando nos vayan a golpear, nuestro personaje tratará de evitar el golpe, si lo combinamos con arriba o abajo hará que nuestro personaje se mueva hacia el frente o el fondo del escenario. Como es habitual en estos juegos, los botones se pueden configurar de otra manera en opciones.

Cada personaje tiene sus combos sencillos (presionando varias veces A o B y combinándolos con alguna dirección) su llave sencilla, algunos ataques fuertes (dirección y botón) y ataques especiales (alguna combinación y el botón correspondiente). Durante el combate nos moveremos por un escenario bastante pequeño (puede modificarse su tamaño en opciones) por el cual podemos caer si somos golpeados (también nos podemos agarrar al borde). Se pueden consultar los golpes de los luchadores en el menú de pausa y si algún golpe se os atraganta, hay un modo entrenamiento para poder practicar todas las mecánicas del juego.

Los combates se deciden por puntos en lugar de por rondas. El primer luchador que llegue a los puntos necesarios para ganar, será el vencedor. Cada vez que un luchador consiga puntos, empezará una nueva ronda donde los dos personajes volverán a su posición inicial. Los puntos se consiguen por cosas como acabar con la barra de vida del rival, lanzarlo fuera del ring, darle un golpe fuerte a contragolpe, hacerle una llave y estamparlo contra el suelo... etc.

Cada acción otorga un número diferente de puntos, (por ejemplo golpear con un ataque especial de los fuertes da más puntos que hacer una llave común). Esto hace que las rondas puedan ser muy cortas, pero los combates se alarguen por el tira y afloja de puntos.



Ushi la vaca y su divertido escenario



Pierre sabe atacar de espaldas al rival



Listado de puntos para ganar los combates



Ryuji es “el Ryu” de este juego



Boro hará de jefe final en el modo arcade

El sistema de puntos es un tanto extraño de primeras, pero hace que los combates se pongan muy interesantes y les añade cierta estrategia, ya que remontar es bastante factible gracias a la variedad de puntos que se pueden lograr. Si no os convencen los puntos que vienen marcados por defecto, los podéis modificar en opciones para darle prioridad (más puntos) a lo que consideréis más importante (por ejemplo, que quitarle toda la vida al rival de muchos puntos y así el juego sea más parecido a un juego de lucha estándar).

DURACIÓN

Este juego posee una amplia variedad de modos de juego, tenemos el modo Arcade, Versus (con dos variantes) entrenamiento (con varias lecciones para mejorar), lucha contra el maestro, supervivencia, contrarreloj y el modo de aguantar el máximo de tiempo posible peleando contra la vaca.

La plantilla inicial nos ofrece 9 luchadores, aunque hay 5 más por desbloquear. Cada luchador tiene bastantes movimientos, la mayoría de ellos combos y golpes fuertes, pero también cuentan con ataques concretos pensados para determinadas estrategias (como los ataques que hay que hacer estando colgados del ring o los que son contragolpes para tirar al rival y ganar puntos). Además, podemos mejorar a los luchadores en el modo donde peleamos contra el maestro de artes marciales y guardarlos en el Memory Pack, para usarlos en otros modos.

Puede que la plantilla de luchadores no sea muy amplia, pero todos tienen bastantes movimientos especiales, además hay variedad en modos de juego, de manera que creo que cumple sobradamente en cuanto a duración.



Subiendo al ring tras quedar colgado en el borde



Joker es uno de los personajes secretos

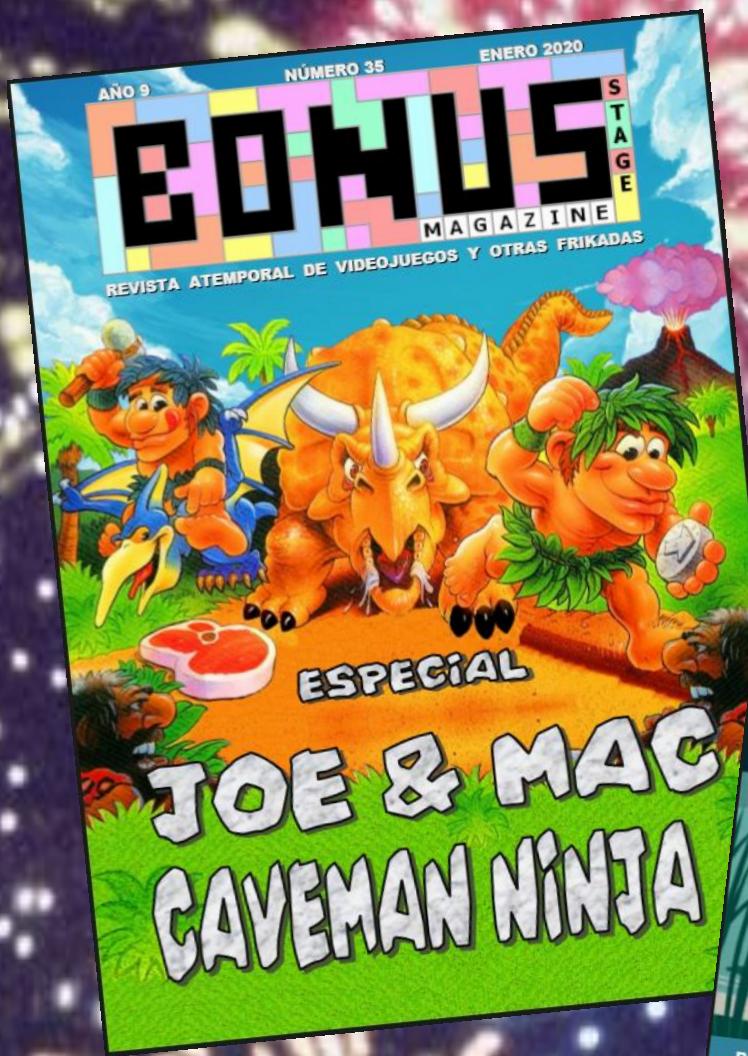
CONCLUSIÓN

Creo que *Fighter's Destiny* merece más reconocimiento, es un juego divertido y los combates pueden volverse muy intensos. Si os gusta este género y os convence el sistema de lucha por puntos vais a disfrutar mucho con este juego.

Skullo

Empieza el año 2020

con una ración doble de Bonus



BONUS 35: Especial Caveman Ninja

EXTRA 5 - Juegos japoneses para SNES

PAUSATIEMPOS

LAS SOLUCIONES ESTAN EN LA PÁGINA 88 DE ESTA REVISTA

1- EL DESCONOCIDO

¿Sabes a que juego pertenece este personaje?

Pista 1: Es un enemigo

Pista 2: Puede matar al protagonista con solo tocarlo

Pista 3: El juego donde aparece solo salió en Japón y Europa



2- LA SOMBRA

¿Reconoces al personaje tras la silueta?

Pista 1: Proviene de un juego de lucha

Pista 2: Es un luchador espiritual

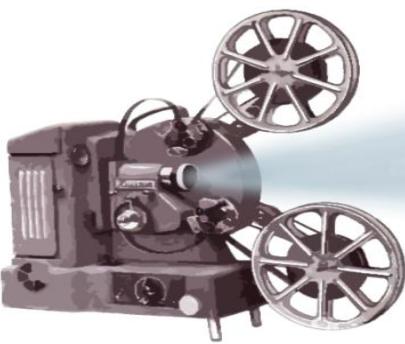
Pista 3: Usa armas, entre ellas un arco



3- EL ERROR

¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?





REVISIÓN

CASTLEVANIA (NETFLIX) Temporada 2

En el número anterior comenté la primera temporada de Castlevania creada por Netflix, que constaba de solo cuatro episodios pero con eso le bastaba para plantear una adaptación bastante fiel a lo visto en *Castlevania III*.

Tras el éxito de la primera temporada, se creó la segunda, que consta de 8 episodios, y continua justo donde acaba la anterior, en el momento en el cual Trevor Belmont, Sypha y Alucard se deciden a enfrentarse a Drácula.

Título: *Castlevania (Temporada 2)*

Directores: Sam Deats, Adam Deats, Spencer Wan

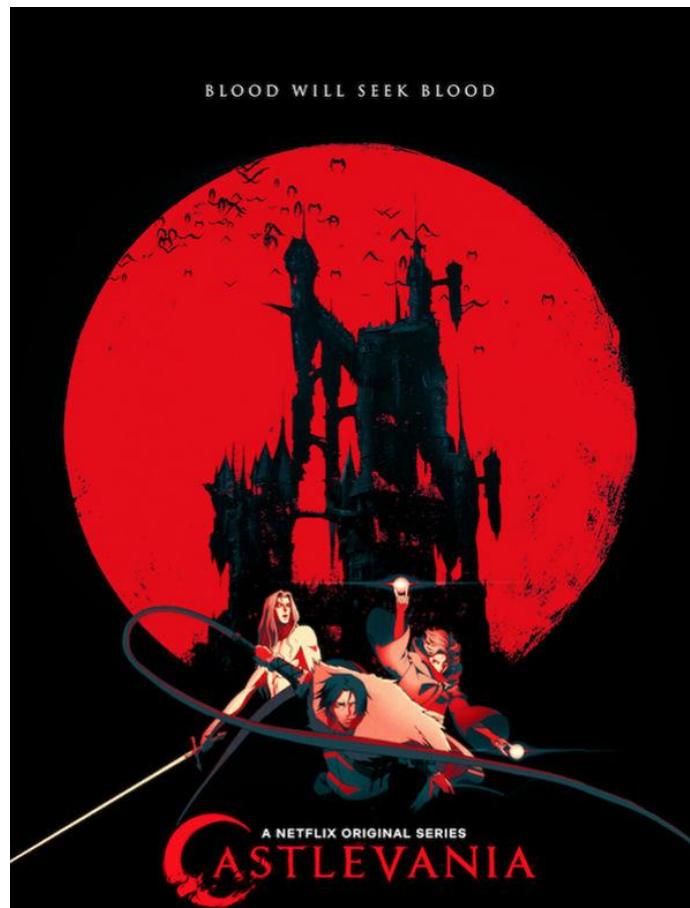
Guion: Warren Ellis

País: Estados Unidos

Año: 2018

Capítulos: 8

Duración de los capítulos: 25 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, Sypha y Alucard han decidido formar un equipo para acabar con Drácula, quien ha decidido iniciar una guerra contra la humanidad, para exterminarla de la faz de la Tierra.

Para cumplir esa misión Drácula reunirá a vampiros de todo el mundo, algunos de los cuales dudan de la cordura del plan de Drácula pero lo obedecen por temor a sus represalias.

El planteamiento es similar, pero en la serie se da especial importancia a las disputas internas del ejército de Drácula, algo que en el videojuego no se menciona (ni se puede observar).

Resumen de la serie (contiene Spoilers)

La serie empieza explicándonos con algo más de detalle como Lisa (la mujer de Drácula) murió a manos de inquisidores que la acusaron de brujería y la brutal reacción de Drácula al enterarse de semejante acto.

Mientras tanto, Trevor Belmont, Alucard y Sypha han decidido enfrentarse a Drácula para acabar con sus planes de eliminar a todos los humanos del mundo, sin embargo no están muy seguros de cómo lograr su meta, ya que Drácula apenas tiene debilidades y se esconde tras un ejército en su castillo, que posee la habilidad de aparecer y desaparecer en cualquier lugar del mundo.

Ante esta situación, Trevor propone volver a las antiguas ruinas de la familia Belmont, pues en su sótano hay cientos de libros y objetos sagrados que pueden ayudarles en su misión.



Por otro lado, Drácula reúne a vampiros de todo el mundo para que sean los que lleven el peso de su guerra contra la humanidad y encarga a sus dos seguidores humanos (Isaac y Héctor) la creación de más monstruos para aumentar el número de soldados. El plan de Drácula parece no tener pies ni cabeza, pues no se basa en tácticas militares (como las que el vampiro solía usar en los viejos tiempos) y su finalidad es eliminar a los humanos, que son la principal fuente de alimento de los vampiros.

Godbrand, el vampiro vikingo es el primero en sembrar discordia y Carmilla, la vampiresa, se aprovecha de esa situación proponiendo alternativas que le favorezcan a ella, pues considera que Drácula está viejo, débil y loco. Héctor e Isaac aceptan algunas de las ideas de Carmilla con el fin de evitar esa disputa interna entre vampiros y Drácula accede.

Finalmente, los planes de traición de Carmilla se cruzan con los de los héroes, que han logrado dejar el castillo de Drácula situado de manera estable en un sitio, gracias a los hechizos de la familia Belmont.

Ningún plan saldrá como estaba previsto y el caos se desata en las puertas del castillo de Drácula, donde los bandos de vampiros pelean entre sí, mientras los héroes tratan de llegar hasta Drácula para eliminarlo.



FIN

Personajes:



Drácula: Drácula ha decidido exterminar a la humanidad, como venganza por la muerte de su esposa, aunque eso cause la destrucción de los vampiros.

En el videojuego no se muestran las debilidades de Drácula, solo su maldad, así que podemos decir que su representación es relativamente fiel.



Carmilla: Pese a acudir a la llamada de Drácula, Carmilla tiene su propio plan, de manera que trata de convencer a otros seguidores de Drácula de que la ayuden.

Este personaje ha aparecido en varios juegos, representado como una mujer, una calavera o una máscara. Su aspecto en la serie parece provenir de los juegos *Lament of Innocence 1* y *2*, aunque su historia es diferente a lo que vemos en la serie.



Godbrand: Vampiro vikingo, indisciplinado y ruidoso, pero también un guerrero experimentado en muchas batallas.

No confía en Drácula, pues considera que la guerra que está llevando no tiene sentido ya que no sigue ningún plan y su finalidad parece ser la de acabar con los humanos, que son el alimento de los vampiros.

Quizás me equivoco, pero diría que Godbrand nunca ha aparecido en los videojuegos, así que no puedo comparar las dos versiones.



Isaac: Uno de los humanos que sirve a Drácula, ya que se dedica a crear monstruos para su ejército. Isaac ha sido maltratado desde niño y no siente ningún tipo de unión con la humanidad, pero si con Drácula.

El Isaac de los videojuegos tiene un diseño y personalidad muy diferentes, lo único parecido entre ambas versiones son sus poderes y la relación de rivalidad con Héctor.



Héctor: Desde pequeño ha usado sus habilidades para resucitar animales muertos, lo cual le causó muchos problemas y propició que viviese aislado. Drácula se hizo amigo suyo y lo reclutó para que crease monstruos.

En *Castlevania Curse of Darkness* Héctor es un seguidor de Drácula que decide traicionarlo y enfrentarse a él.

El diseño y los poderes del personaje en la serie y el juego son similares, pero su personalidad es diferente.



Trevor Belmont: Al formar grupo con Sypha y Alucard, Trevor decide volver a casa y rebuscar entre las ruinas de su familia, encontrando entre ellas el látigo Morning Star.

En esta ocasión Trevor tiene una actitud más heroica, lo cual lo acerca más al héroe genérico que representa en *Castlevania III*. El látigo que usa en esta temporada es la versión mejorada del látigo inicial en los videojuegos.



Sypha: Tras unirse a Alucard y Trevor, Sypha estudia los libros de los Belmont para poder aprender hechizos que les ayuden a parar a Drácula.

El papel de Sypha como hechicera del equipo en *Castlevania III* sigue manteniéndose, de hecho podemos verla hacer algunos hechizos similares a los que usaba en el juego.



Alucard: Pese a tener cierto recelo a formar parte del mismo equipo que un Belmont, Alucard continua en su misión de eliminar a su padre para evitar muertes de humanos inocentes.

En esta ocasión vemos a Alucard hacer más ataques de *Symphony of the Night*, como por ejemplo su transformación en lobo.

Conclusión:

Cuando vi la primera temporada eché en falta a uno de los personajes principales (Grant), más melodías de *Castlevania* durante el desarrollo de la aventura, así como un enfrentamiento de los protagonistas con Drácula. Pues bien, en esta temporada podremos escuchar “Bloody Tears” brevemente (justo cuando nuestros héroes entran en el castillo de Drácula) y también veremos un enfrentamiento entre ambos bandos, pero Grant no aparecerá en ningú momento. Así que puedo decir que se han cumplido mis “exigencias” hasta cierto punto.

Seguramente podrían haber creado una historia que ocupase los 8 episodios centrada solo en los héroes abriendose paso por el castillo de Drácula, mostrando a muchos de los jefes de *Castlevania* y alargando el combate final. Sin embargo la serie toma rápidamente una dirección totalmente distinta, lo cual me ha sorprendido mucho.



En lugar de centrarse en el avance de nuestros héroes, esta temporada dedica gran parte de su metraje en las diferencias que tienen los vampiros con el plan de Drácula, que carece de lógica o preparación. Bajo esta premisa conoceremos a vampiros de diferentes partes del mundo, así como a los pocos humanos que sirven a Drácula en su propósito.



Al principio me decepcionó ver que la historia iba a tomar ese camino, pero luego pensé que nunca hemos tenido la posibilidad de ver “desde dentro” al ejército de Drácula y de conocer sus entresijos, de manera que he terminado disfrutando de esa trama, pese a que es un tanto irregular, ya que hay personajes tremadamente básicos (como Godbrand) y otros muchísimo más interesantes (como Isaac o Carmilla). Lo peor de todo esto es que algunos de esos personajes no se parecen a sus versiones del videojuego (Isaac es el mejor ejemplo) y habría sido mejor ponerles otro nombre y considerarlos totalmente nuevos.

Obviamente, los tres héroes aparecen de manera regular en la serie, aunque en un papel relativamente secundario, hasta que llega la parte final donde finalmente se enfrentan a Drácula.

Visto en perspectiva, esta claro que la decisión de mostrar a más personajes malvados es una jugada inteligente para poder crear más historias sin la necesidad de usar a Drácula, además en esta temporada hay algunos cameos dedicados a los fans, presentando elementos o personajes que muchos recordamos de los juegos, como a Slogra y Gaibon. También me parecen acertadas las menciones a Leon Belmont, cuyo juego estaba situado cronológicamente como el primero de los *Castlevania*.

En general, la serie me ha gustado, aunque haya tomado un giro un tanto inesperado en la mayoría de sus episodios. Expande el universo de *Castlevania* tomando elementos de diversos videojuegos, al mismo tiempo que nos termina ofreciendo lo que esperamos todos: el enfrentamiento entre los héroes y Drácula. Es cierto que la historia podría haberse trabajado mucho más, que la animación sigue siendo variable y que algunos personajes no se parecen a lo que supuestamente deberían ser, pero de momento prefiero darle mi visto bueno a la serie.

VALORACIÓN:



BUENA



¿Recordáis a estos dos?

Skullo

BANJO Y KAZOOIE



En la época de Nintendo 64, la mejor aliada de la propia Nintendo era Rare, que tras cosechar un enorme éxito con *Killer Instinct* y *Donkey Kong Country* en Super Nintendo, se había ganado de sobra la confianza de la compañía japonesa.

Si bien es cierto que Rare hizo juegos de diversos géneros, algunos de ellos con mucho éxito (*Goldeneye*) y otros más olvidados (*Jet Force Gemini* o *Blast Corps*) es innegable que dominaron de manera brutal el género de las plataformas en Nintendo 64, siguiendo el camino marcado por *Super Mario 64*, pero añadiendo más contenido y mejorando mucho el apartado técnico. De los juegos de plataformas, posiblemente el mejor valorado por los fans fue *Banjo-Kazooie* (1998), que muchos consideraron el mejor juego de su género en dicha consola.



Caja de *Banjo-Kazooie* de Nintendo 64



El dúo mostrando sus dotes musicales

Al igual que sucedió con Conker la ardilla, la primera aparición de Banjo el oso tuvo lugar en el juego *Diddy Kong Racing* (1997) de Nintendo 64, lo cual hace pensar que Rare utilizó ese juego como plataforma para probar personajes que tenían diseñados para futuros proyectos.

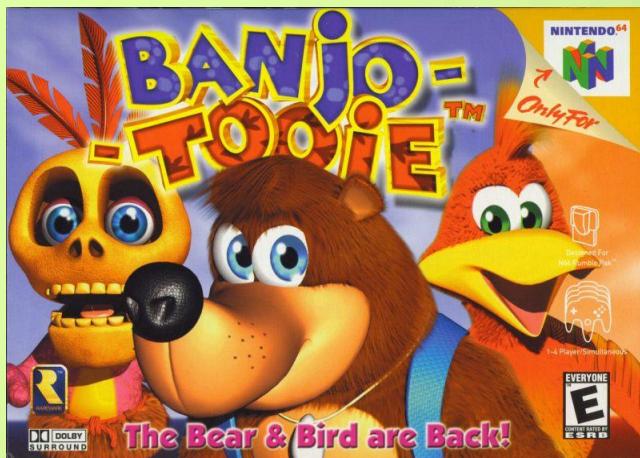


Banjo en *Diddy Kong Racing*



Una de las primeras imágenes de Banjo

En su primer juego, Banjo el oso contaba con la ayuda del pájaro Kazooie y la misión de este inseparable dúo no era otra que detener a la malvada bruja Gruntilda, que se convertiría en la principal antagonista de esta saga. En el año 2000 se lanzó *Banjo-Tooie*, una secuela directa del primer juego, ya que Gruntilda regresaba tras ser derrotada, contando ahora con la ayuda de sus malvadas hermanas.



Caja de *Banjo-Tooie* para Nintendo 64



Jugando a las cartas con Mumbo Jumbo

Tras esos dos juegos, Rare pasó a formar parte de Microsoft, lo cual curiosamente no impidió que la compañía continuase sacando juegos para la portátil de Nintendo de aquel entonces (Game Boy Advance). Gracias a ello pudimos disfrutar del juego de carreras de aviones *Banjo Pilot* en 2005 (heredero del cancelado *Diddy Kong Pilot* que ya se había anunciado cuando Rare aun trabajaba para Nintendo).

También apareció *Banjo-Kazooie Grunty's Revenge* en 2003, que curiosamente continuaba el primer Banjo-Kazooie y se situaba antes que su secuela en Nintendo 64, ya que Gruntilda, tras ser derrotada, había pasado su espíritu a un robot para tratar de evitar los sucesos del primer juego, fracasando de nuevo en sus planes y quedando en la misma situación en la cual se encontraba al inicio de *Banjo-Tooie*.



Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge



Banjo Pilot

En 2008 apareció para Xbox 360 *Banjo-Kazooie Nuts and Bolts*, donde se le dio especial énfasis a la construcción y conducción de vehículos, alejando a Banjo de los juegos de plataformas que tan buenos resultados le habían dado en el pasado.

Afortunadamente, los primeros juegos de Banjo se relanzaron para Xbox 360 mediante X-Box Live Arcade. En 2015 se lanzó *Rare Replay* para Xbox One, donde se podían encontrar muchos de los juegos de la compañía, entre ellos los de Banjo.





Banjo-Kazooie Nuts and Bolts



El primer juego de Banjo en Xbox 360

Sin embargo, relanzamientos y recopilatorios a parte, Banjo pareció caer en el limbo donde estaban muchas de las sagas de Rare desde 2008, ya que no volvió a protagonizar un juego propio completamente nuevo. En 2010 Banjo y Kazooie aparecieron en *Sonic All Star Racing* como personajes exclusivos de la versión de Xbox 360, demostrando que el público aun tenía interés en estos personajes (o que al menos, podían ser un reclamo para hacer más atractivo un juego de una compañía ajena). Sin embargo no había ningún juego de Banjo en el horizonte, dejando a este personaje en el limbo donde estaban otras sagas de Rare.



Con el tiempo, la esperanza de volver a Banjo se fue desvaneciendo, este personaje había pasado de quitarle la corona a Mario en Nintendo 64 a quedar en el olvido más profundo tras *Nuts and Bolts* ¿nadie necesita a un oso y un pájaro en su consola? ¿Podrán los fans volver a controlar al famoso dúo? Aunque la respuesta fue un rotundo NO durante años, la propia Nintendo se encargó de que eso se convirtiese un SI, al introducir a ambos personajes en *Super Smash Bros Ultimate* (2018), lo cual se puede considerar una jugada bastante inteligente por parte de Nintendo (que atraería al público que disfrutó de los juegos de Banjo en Nintendo 64) como de Microsoft (que popularizaría el personaje sin tener que mover un dedo y encima cobrarían por ello). Pero sin duda los que salieron ganando fueron los fans más acérrimos del personaje, que no solo recuperó su diseño original (alejándose del diseño

anguloso de *Nuts and Bolts*) si no que también trajó consigo su propio nivel, donde incluso aparecía Gruntilda.

A día de hoy, tras la aparición en *Smash Bros*, Banjo y Kazooie siguen esperando la oportunidad de dar la sorpresa con un nuevo juego, pero de momento no se sabe nada al respecto. Esperemos que en el futuro cambien las cosas.



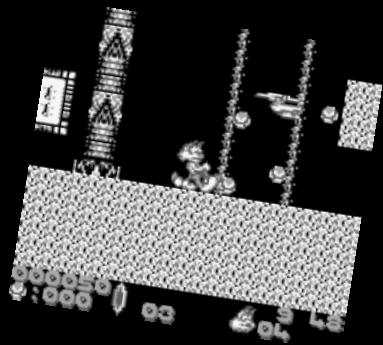
Skullo

iNo te pierdas los números anteriores de BONUS STAGE MAGAZINE!



Especial **BUBSY**

Por Skullo



ESPECIAL BUBSY

En la era dorada de las máquinas recreativas, cuando grandes clásicos como *Space Invaders*, *Galaga*, *Millipede*, *Frogger*, *Pac-man* y *Donkey Kong* creaban las mayores colas de jugadores esperando su turno, nadie se podría imaginar hasta qué punto sus personajes pixelados podrían llegar a ser importantes. Aunque *Pac-man* fue el primer golpe de atención, fue Mario quien terminó explotando de manera popular, hasta el punto que cara se convirtió en sinónimo de videojuego desde mediados de los 80, sobretodo con la aparición de *Super Mario Bros* para NES.

La mascota había pasado de ser algo casi anecdótico a volverse totalmente necesario, pues cada producto que la incluyese tenía automáticamente un alto número de simpatizantes. Además, esas mascotas permitían ser explotadas con todo tipo de productos, que aumentarían su legado poco a poco.



Ante el éxito de Mario, no fueron pocas las compañías que trataron de crear una mascota que pudiese sobresalir del resto, y es ahí donde llegamos a los 90, donde SEGA decide jubilar a Alex Kidd para crear un nuevo personaje que pudiese competir con el fontanero de Nintendo, ya no en los videojuegos, si no como símbolo. Tras varias pruebas con animales antropomórficos se eligió a Sonic el erizo, que enseguida se adueñó del corazón de los fans de SEGA gracias a la calidad de su primer juego y su personalidad rebelde y chulesca (desde el punto de vista de un niño de 10 años).

El éxito de Sonic propició de nuevo un aluvión de nuevas mascotas, esta vez tratando de lograr algo similar a lo que había conseguido SEGA, de manera que empezaron a aparecer videojuegos protagonizados por animales-mascota en las consolas de 16 bits. Es cierto que antes de Sonic ya existían mascotas animales en el mundo de los videojuegos (como Donkey Kong o Mappy) pero el erizo azul (y el tremendo apoyo y marketing que tuvo por parte de SEGA) fue quien puso de moda a los animales.

El público de los videojuegos eran los niños, de manera que muchas compañías pensaron que si creaban una mascota animal suficientemente llamativa y la publicitaban con suficientes ganas venderían muchos más juegos. De manera que en muchas ocasiones se decidía poner más esfuerzo en crear al personaje en sí, que en hacer que el juego que protagonizase sobresaliese del resto, para permanecer en la memoria de su público.



Y es así como llegamos a encontrarnos un mercado poblado por personajes como Aero the Acrobat, Rocky Rodent, Ardy Lightfoot, Mr. Nutz, Zero The Kamikaze Squirrel, Gex, Awesome Possum o Titus the Fox entre otros. Muchos de ellos solo protagonizaron un juego, otros tuvieron la suerte de protagonizar varios, pero en términos generales podemos decir que cayeron en el olvido rápidamente (incluso los que tuvieron los juegos de mejor calidad).

¿Hay algo peor que quedar olvidado? Pues... quizás ¿y si en lugar de quedar ser olvidado, eres recordado por el peor exponente de tú genero? Esa es la pregunta que quizás se hizo Bubsy, el lince (o quizás es un gato montés) creado por Accolade que empujó todo lo posible para colarse en el mundo de los videojuegos.

Bubsy era un animal antropomórfico, con actitud chulesca y que se movía a gran velocidad (al estilo Sonic) y tuvo un enorme apoyo por su compañía en lo que se refiere a publicidad. Pero tras el estallido inicial de su juego, quedó en el olvido dentro del catálogo de las consolas de 16 bits. Sus secuelas pasaron desapercibidas, su serie de televisión quedó en un intento y su paso a las 3D en la generación de 32 bits fue un fracaso tan sonado que solo hizo aumentar su mala fama. Bubsy se volvió un ejemplo de mal juego publicitado como bueno, o lo que es lo mismo, una "Muerte por Hype".

Hay que admitir que es un tanto gracioso que la frase "pegadiza" que eligieron para Bubsy fuese ¿Qué podría salir mal? Porque visto lo visto, la respuesta es obvia. No obstante, pese a no cumplir las elevadas expectativas conviene recordar que este personaje si logró llegar mucho más lejos que otros del mismo estilo, de manera que tampoco estamos hablando de un fracaso tan grande como pueda parecer, es más, puede que para Accolade, el hecho de que Bubsy tuviese suficiente popularidad como para poder sacar secuelas del primer juego, ya fuese un éxito.

Pero entonces... ¿Es Bubsy tan malo como lo pintan? No voy a decir que los primeros juegos de Bubsy fuesen mejores que un Sonic, Mario o cualquiera de los *Donkey Kong Country* (juegos contra los que competía) pero sí que he de dejar claro que yo jugué al primer *Bubsy* en su día (sin apenas conocer el juego debido a que no tenía casi revistas de videojuegos) y me gustó. Volví a jugar a sus dos primeros juegos muchos años más tarde y me gustaron. No eran perfectos, pero eran juegos de plataformas coloridos, con muchas animaciones por parte del protagonista, músicas agradables y se podían disfrutar. Por supuesto, contaban con algunos fallos que aumentaban la dificultad y podrían provocar frustración, siendo el más claro de ellos, que en su primer juego, Bubsy fuese tan rápido como frágil, ya que moría de un solo golpe (debilidad que tenían muchos personajes de videojuegos en los 8 y 16 bits).



Algunos ejemplos de la publicidad que tuvo Bubsy en su día

Curiosamente, esa mala fama de Bubsy le ha permitido ser más recordado que otros personajes similares, llegando incluso a volver al mundo de los videojuegos tras más de una década de inactividad. Puede que sea cierto aquello de que "La mala publicidad, también es publicidad".

En cualquier caso espero que disfrutéis del especial Bubsy, prueba viviente de la fiebre por crear animales como mascotas de videojuegos (algo que continuó en la siguiente generación con personajes como Crash Bandicoot, Klonoa, Croc, Spyro, Banjo, Conker y Punky Skunk entre otros).

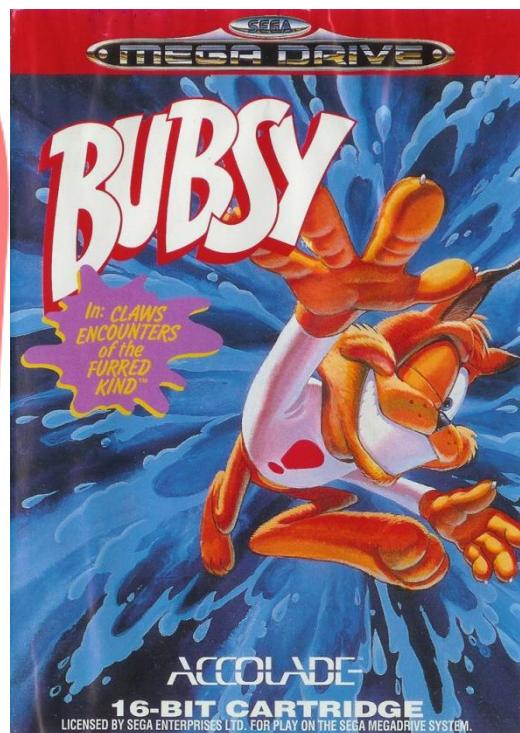
BUBSY IN CLAWS ENCOUNTERS OF THE FURRED KIND (1993)

Debido a su larguísimo título (parodia de *Close Encounters of the Third Kind* de Steven Spielberg) este juego suele ser conocido simplemente como *Bubsy* y obviamente pertenece al popular género de las plataformas. Fue lanzado para Super Nintendo y Mega Drive en 1993.

La historia nos explica como unos extraterrestres (los Woolies) deciden quedarse todos los ovillos de lana del planeta, algo que les habría salido bien de no haberse cruzado con Bubsy.

Este juego tiene un buen apartado gráfico, Bubsy habla al principio de los niveles y tiene un sinfín de animaciones entre las que destacan las que hace al morir. Mario y Sonic suben y bajan de la pantalla, pero Bubsy sabe hacer las cosas de otra manera, Bubsy queda como un acordeón si muere aplastado, se rompe en pedazos si le tiran un proyectil, se pincha y se desinfla volando por la pantalla si toca algo punzante y saluda al jugador si muere ahogado. Cualquier jugador de Bubsy conocerá esas animaciones, ya que al morir nuestro personaje al primer toque y moverse a una velocidad muy alta, la acción que más veremos hacer a Bubsy es la de morirse.

Dejando de lado la fragilidad del protagonista y la mala decisión de hacerlo más veloz de lo necesario, hay que admitir que le pusieron bastantes ganas a las animaciones (si dejamos a Bubsy quieto, toca a la pantalla de la TV para que le hagamos caso...si se moja, se sacude y luego se le bufa el pelo...). Los escenarios del juego también son coloridos y agradables y los enemigos, pues nos encontramos con enemigos muy básicos relacionados con la temática del nivel que estemos jugando y a los mismos Woolies del primer nivel (pero con un sombrero distinto).



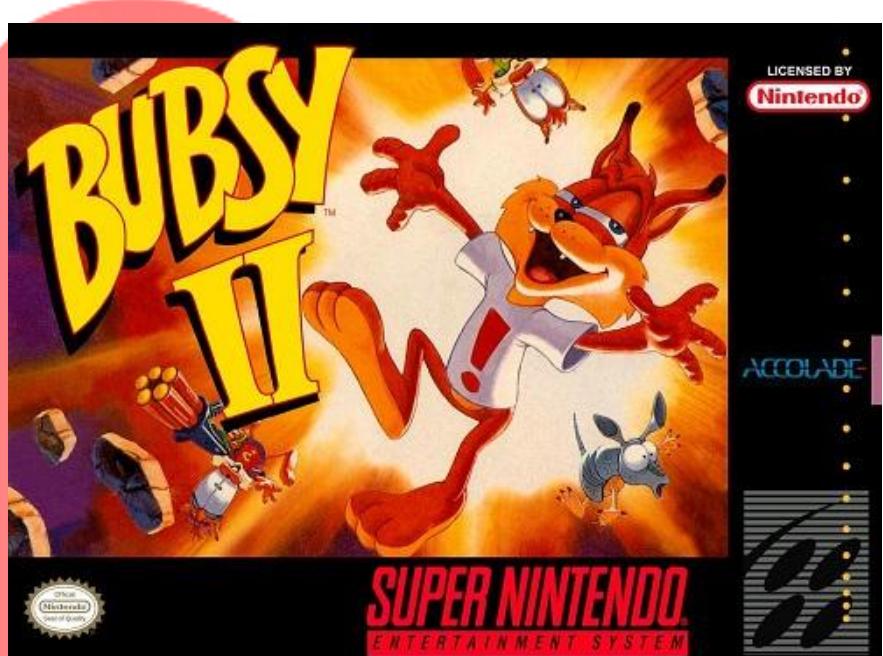
BUBSY II (1994)

Bubsy II, también conocido como *Bubsy II: Lost in Amazatorium*, apareció para tratar de mantener al personaje en la actualidad y de paso corregir algunos de los errores del pasado.

En este juego, Bubsy va con sus sobrinos y su amigo Arnold a una especie de parque temático llamado Amazatorium, donde descubren los malvados planes de Oinker P. Hamm, el responsable del lugar. De nuevo Bubsy se verá metido en una aventura involuntaria que sucederá en los extraños mundos del Amazatorium.

El primer cambio que notamos en el juego es que ahora Bubsy aguanta un par de golpes antes de morir, lo cual unido a la posibilidad de usar ítems como una pistola, y a las novedades como los juegos de bonus, la posibilidad de pilotar vehículos o la inclusión modos de juego para dos jugadores simultáneos (uno competitivo y otro cooperativo) donde el segundo jugador controla a uno de los sobrinos de Bubsy (que debe ayudarle o fastidiarle, según el modo) nos demuestran que se tomaron en serio esta secuela. Curiosamente y aunque creo que los cambios añadidos mejoran la jugabilidad, me resulta más divertido el primer juego, debido a que algunos niveles de *Bubsy II* se me hacen un tanto confusos.

Michael Berlyn (el creador de Bubsy y uno de los responsables del primer juego) no tuvo nada que ver con la creación de este juego y lo criticó duramente, llegando a decir que Accolade había dejado a Bubsy en manos de personas que lo odiaban y que habían arruinado la franquicia.



BUBSY IN FRACTURED FURRY TALES (1994)

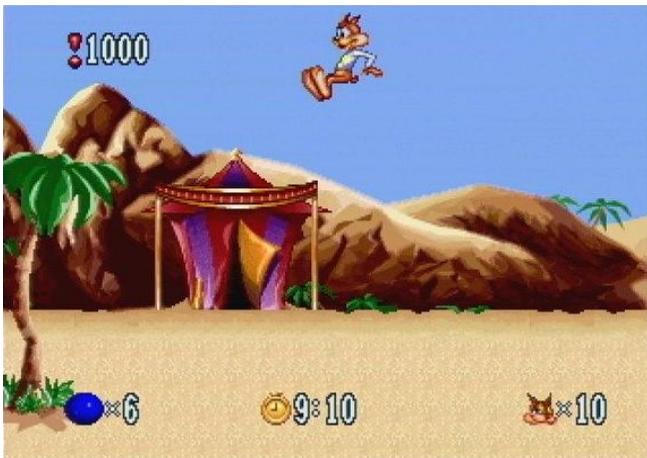
Casi al mismo tiempo que *Bubsy II*, se lanzó el tercer juego del personaje, esta vez para la consola Atari Jaguar.

En este juego Bubsy los cuentos de hadas han sido corrompidos y solo Bubsy podrá arreglar el desaguisado. Una historia un tanto extraña, pero si tenemos en cuenta que Bubsy ha luchado contra extraterrestres y ha recorrido el espacio, el antiguo Egipto y un mundo musical e los juegos anteriores, tampoco es tan raro.

Así que tenemos un tercer juego de Bubsy, en la consola más nueva del momento ¿Qué podría salir mal? Pues, una vez más, casi todo.

Olvidaos de las correcciones del segundo juego, aquí Bubsy vuelve a morir al primer impacto y los ítems que le daban ciertas ventajas (como disparar) brillan por su ausencia. Estamos ante un retroceso en la fórmula, para volver al *Bubsy* original. El apartado gráfico, pese a recordar a los juegos anteriores, tiene un mejor acabado y algunos diseños de enemigos y niveles se ven muy bien.

Al haber tan poca diferencia de tiempo entre este juego y *Bubsy II*, seguramente ambos juegos se desarrollaron al mismo tiempo ¿es posible que cada equipo de desarrollo se plantease una continuación del primer juego sin tener en cuenta lo que hiciese el otro? Quién sabe. Lo único que se puede asegurar es que *Bubsy in Fractured Furry Tales* no es el *Bubsy* definitivo que podría haber sido.



BUBSY II (1994)

A finales de 1994 y principios de 1995 apareció la versión de *Bubsy II* para Game Boy (al parecer también querían lanzarlo para Game Gear, pero esa versión se canceló).

Como era de esperar, el juego no deja de ser una versión muy recortada de lo visto en las consolas de 16 bits, lo cual unido a la pérdida de color, hace que esta versión sea la más olvidable de todas. Quizás habría sido mejor crear un juego totalmente nuevo para Game Boy, disimulando así las carencias de la consola.



SUPER BUBSY (1995)

Bajo el título *Super Bubsy* nos encontramos simplemente ante el primer juego del personaje (*Bubsy in Claws Encounters of the Furred Kind*) pero esta vez adaptado para PC.

Pese a que el juego es el mismo, podemos observar que hay mejoras gráficas y más voces (incluso los títulos de los niveles están leídos). La novedad más llamativa de esta versión es que tiene una introducción al estilo dibujos animados, que proviene del intento de hacer una serie de animación de Bubsy. El particular humor de los creadores del juego se mantiene en este, ya que cuando carga un nivel aparecen frases graciosas como Changing Catbox.



BUBSY 3D (1996)

Y llegamos al juego que convirtió a Bubsy en una leyenda dentro del mundo de los videojuegos, ya que *Bubsy 3D* ha sido un juego tremadamente recordado por lo extremadamente malo que es. Fue publicado en 1996 para PlayStation y aunque se consideró una versión para Sega Saturn, esta nunca se lanzó.

La historia de este juego nos cuenta que Bubsy está en el planeta de los Woolies (si, los extraterrestres del primer juego) y para salir de ahí tendrá que conseguir recolectar átomos y suficientes piezas de su nave. Obviamente los Woolies (capitaneados por sus Reinas, Poly y Esther) no se lo pondrán fácil.

Al contrario de lo que sucede con sus primeros juegos, creo que *Bubsy 3D* no posee cualidades que lo rediman o equilibren la balanza, es un juego desangelado, con malos controles y tremadamente aburrido.

Lo cierto es que algunas revistas (como PSXtreme, EGM o Play Magazine) lo catalogaron como un gran juego, pero en líneas generales se le considera uno de los peores juegos de PlayStation y el peor de todos los de Bubsy.

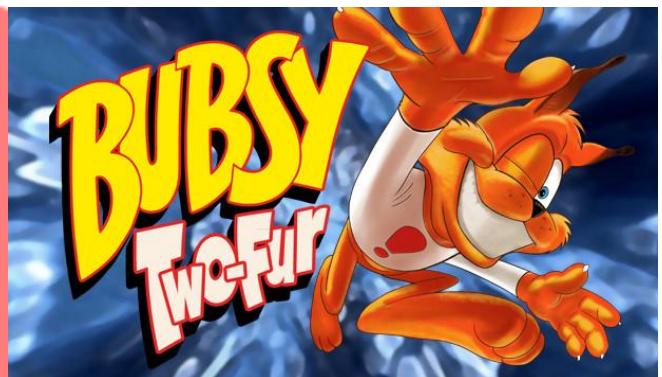
Mike Berlyn (el creador de Bubsy) fue el encargado de crear *Bubsy 3D* y en más de una entrevista ha admitido que no tenía experiencia ni medios para hacer lo que tenía en mente y que cuando vio *Super Mario 64* se dio cuenta de que este juego no tenía nada que hacer contra él, pero ya era demasiado tarde para mejorarlo.



BUBSY: TWO-FUR (2015)

No tengo ni idea de lo que debió pasar con la licencia de Bubsy, pero en pleno 2015 apareció *Bubsy: Two-Fur* para PC (Steam), que nos permitía volver a jugar a sus primeros juegos: *Bubsy in Encounters of the Furred Kind* y *Bubsy II*. Por algún motivo no se incluyó el *Bubsy in Fractured Furry Tales* de Atari Jaguar.

Para facilitar el juego a los nuevos jugadores se incluye la posibilidad de salvar partida y de conseguir Steam Trading Cards con los cómics de Bubsy.

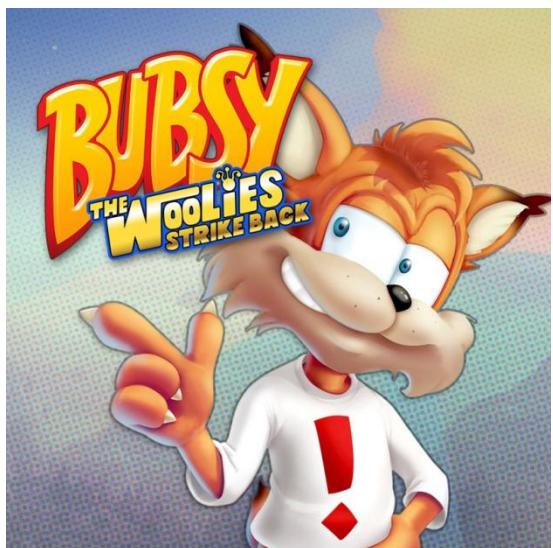


BUBSY: THE WOOLIES STRIKE BACK (2017)

Tras más de 20 años sin protagonizar un nuevo juego, Bubsy volvió a la actualidad con *Bubsy: The Woolies Strike Back*, lanzado en 2017 para PC y PlayStation 4. También existe una edición especial para PlayStation 4 llamada Purrfect Edition (si, les gustan los juegos de palabras) que incluye el juego, la banda sonora y una tarjeta de Bubsy.

En esta ocasión, los Woolies han vuelto para vengarse de Bubsy, a quien le han robado su más preciada posesión (un ovillo de lana dorado). Tras eso solo nos queda controlar a Bubsy en su lucha contra los extraterrestres en un juego de plataformas bidimensional, pero con escenarios y personajes en tres dimensiones.

Lamentablemente para Bubsy, la reacción de este juego fue bastante fría e incluso negativa, llegándose a considerar la resurrección de Bubsy como algo totalmente innecesario.



BUBSY: PAWS ON FIRE! (2019)

Y este mismo año ha aparecido *Bubsy: Paws on Fire!* para PlayStation 4, Nintendo Switch y PC.

Si el juego anterior traía a los Woolies de regreso, en esta ocasión regresan personajes de *Bubsy II*, de manera que nos encontraremos de nuevo con los sobrinos de Bubsy, Arnold el armadillo e incluso el malvado cerdo Oinker P. Hamm y su lacayo Virgil Reality.

En esta ocasión, Oinker P. Hamm quiere atrapar a todos los animales en su Amazootorium, y claro, eso incluye atrapar a Bubsy, quien tendrá que acabar con los planes de Oinker para poder salvarse (y de paso al resto de animales).

Bubsy no es el único personaje jugable de este juego, ya que podemos controlar a Virgil Reality (que tiene doble salto) y un Woolie (que puede disparar), el armadillo Arnold también será controlable, pero en los niveles de bonificación.

Por extraño que parezca, *Paws of Fire* ha sido bien recibido, e incluso se considera un buen juego, de manera que podemos decir que la insistencia del personaje por fin tuvo su recompensa.



OTROS JUEGOS

Como *Paws of Fire* ha sido lanzado en 2019, cabe la posibilidad de que se lancen más juegos de Bubsy, sin embargo como a día de hoy no hay nada anunciado, creo que vale la pena terminar el especial con algunas curiosidades en lo que se refiere a juegos “externos” del personaje.

Por un lado tenemos *Bubsy: Kitt'N Kaboodle* para Atari 2600, que pese a ser un hack del juego *Fast Eddie*, nos permite imaginar cómo habría sido un juego de Bubsy en esa consola.



El nefasto *Bubsy 3D* también esconde algunas sorpresas, como la estrecha relación entre ese juego y el aplaudido *Syphon Filter* (comparten hasta el motor gráfico), aunque quizás la curiosidad más extraña relacionada con el Bubsy tridimensional es la que hicieron los desarrolladores independientes conocidos como Arcane Kids, que en 2013 lanzaron *Bubsy 3D: Bubsy Visits the James Turrell Retrospective*, donde controlamos a Bubsy en la exhibición de James Turrell en el Museo de Arte del Condado de los Angeles.



CÓMICS DE BUBSY

Hay una cosa sorprendente en los primeros juegos de Bubsy que muchos jugadores jamás han visto: sus manuales de instrucciones. En estos, además de explicarnos las funciones básicas de los juegos, también nos contaban la historia de cada uno gracias a los cómics que venían incluidos.

Aunque *Bubsy* no fue el único juego en incluir un cómic, creo que hay que aplaudir el esfuerzo tras él, porque el acabado es bastante bueno. Es por eso que he decidido añadir los cómics a continuación, como punto final de este especial. Espero que os gusten.

Skullo

BUBSY

In: CLAWS
ENCOUNTERS
of the
FURRED
KIND

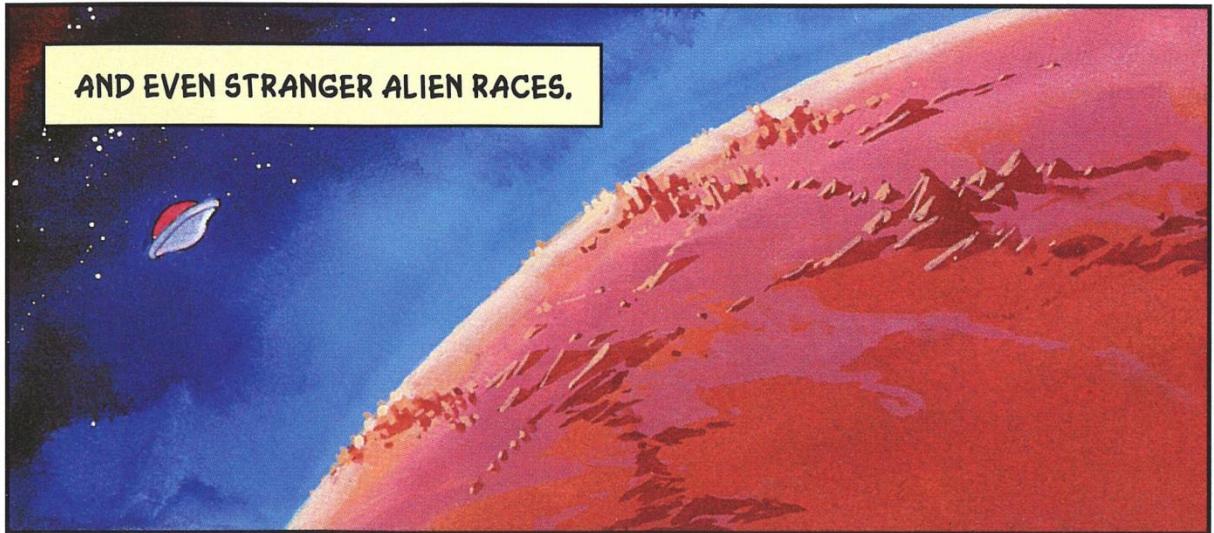
ACCOLADETM

GAMES WITH PERSONALITYTM

ACROSS THE INKY VELVET REACHES OF SPACE LIE UNKNOWN TERRORS...

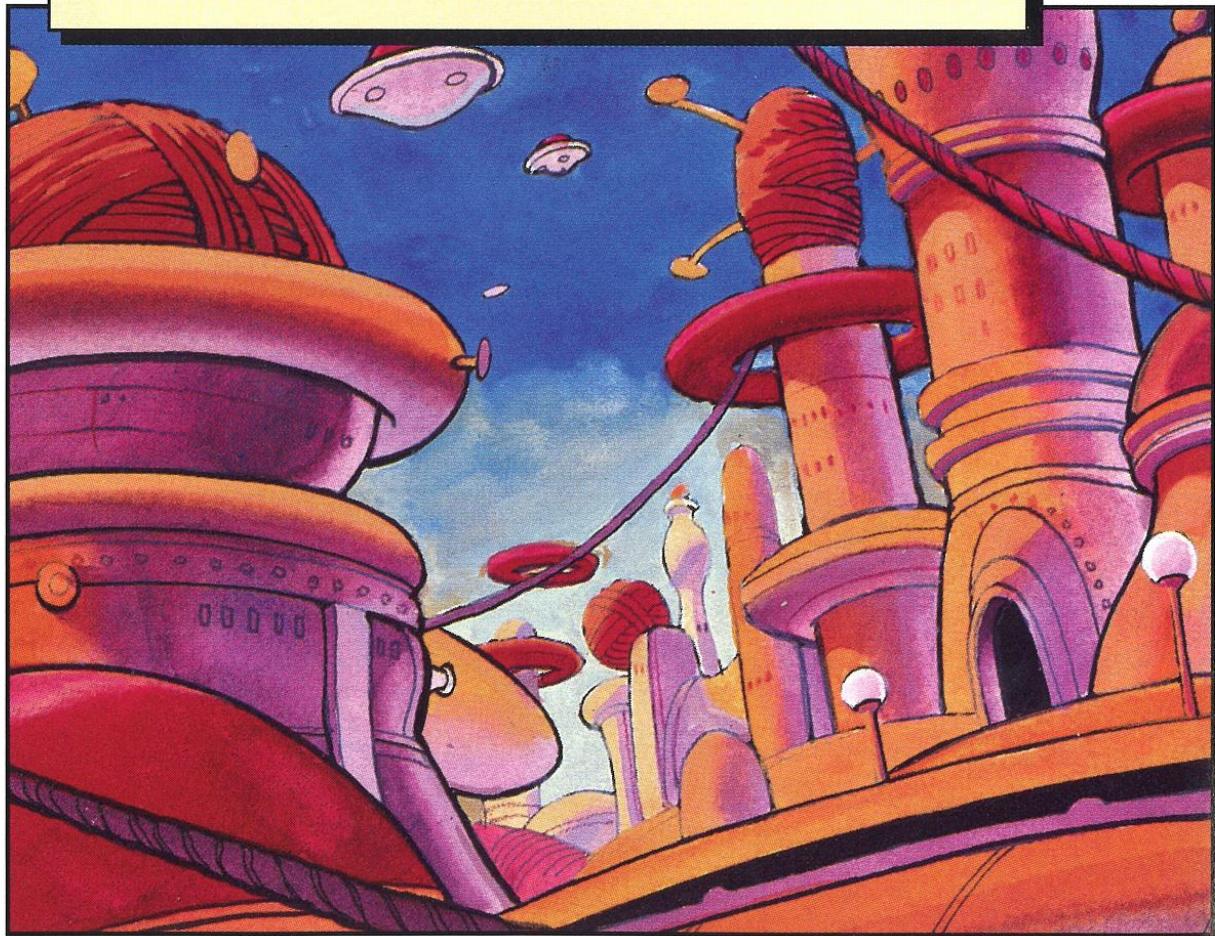


...STRANGE WORLDS...

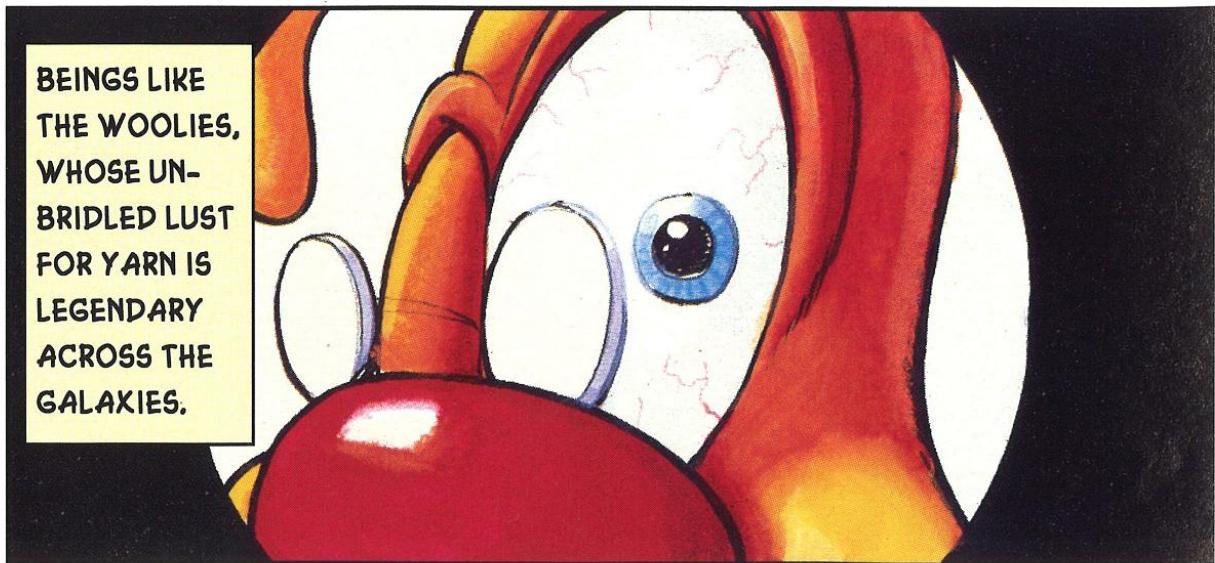


AND EVEN STRANGER ALIEN RACES.

THERE ARE BEINGS THAT STRETCH THE VERY FABRIC OF REALITY.

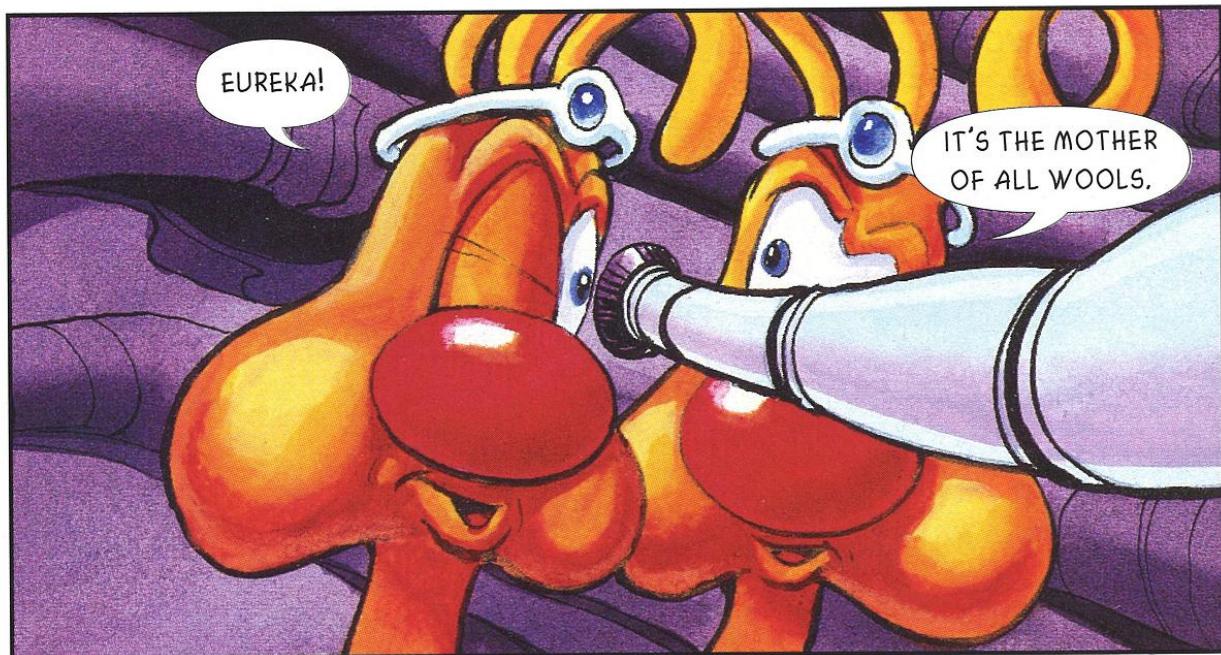


BEINGS LIKE
THE WOOLIES,
WHOSE UN-
BRIDLED LUST
FOR YARN IS
LEGENDARY
ACROSS THE
GALAXIES.

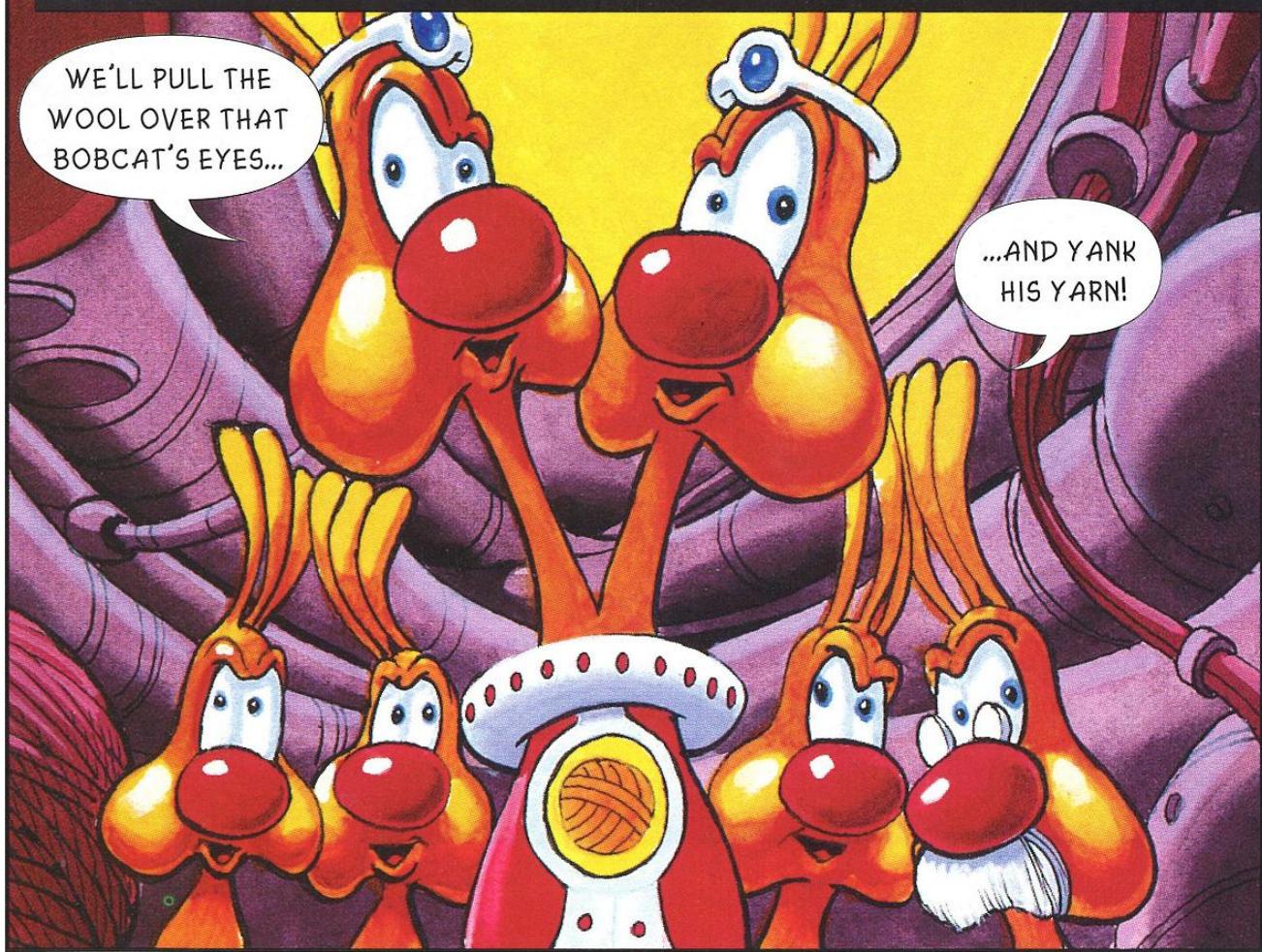


AND NO WOOLIE IS MORE GREEDY FOR THE FURRY FIBER THAN THE TWIN QUEENS OF RAYON, POLY AND ESTER.





THE WILDLY WICKED WOOLIES COULD NOT RESIST THIS CHANCE TO STEAL WOOL.



THEY KNIT THEIR PLANS CAREFULLY.

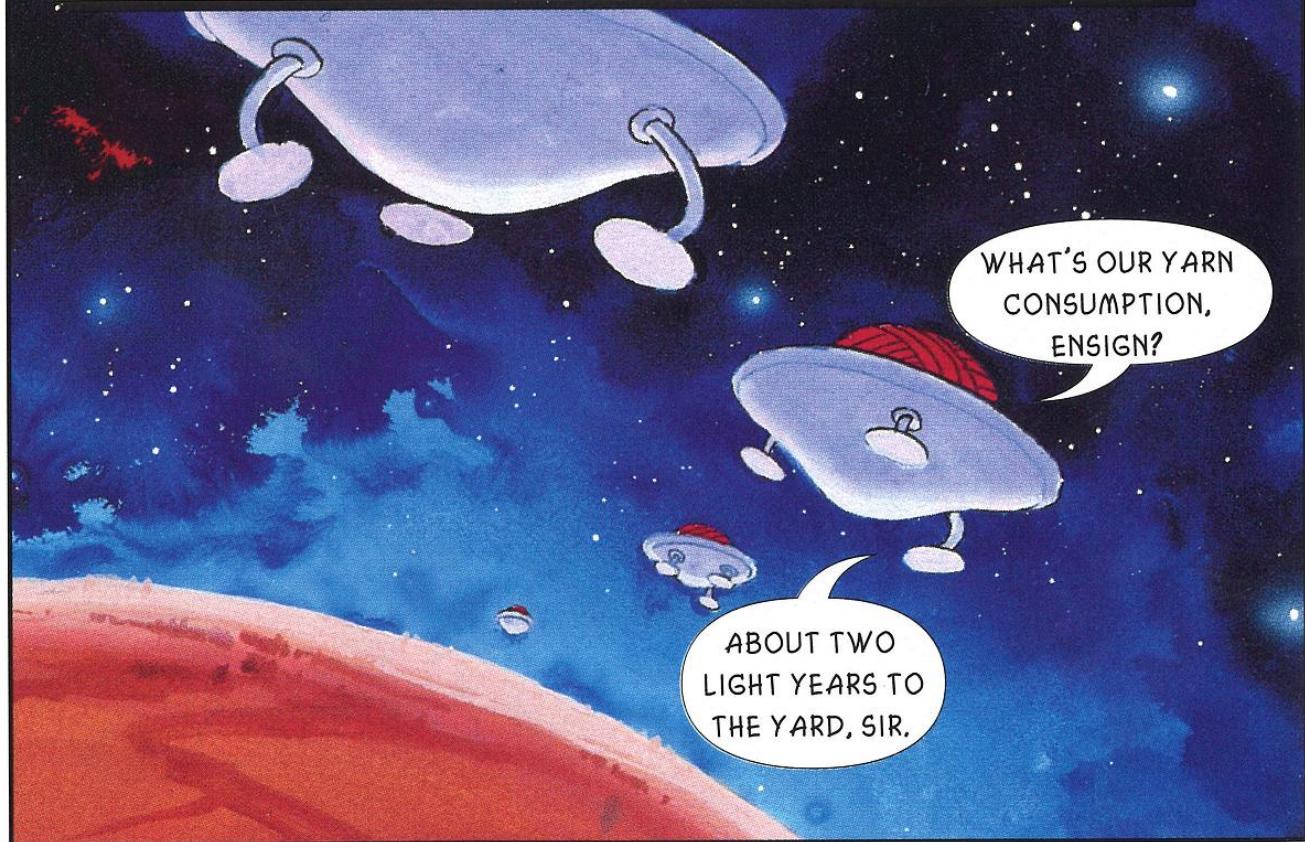
RAYON

WE'LL
KNIT ONE
HERE...

EARTH

...THEN PURL
TWO THERE.

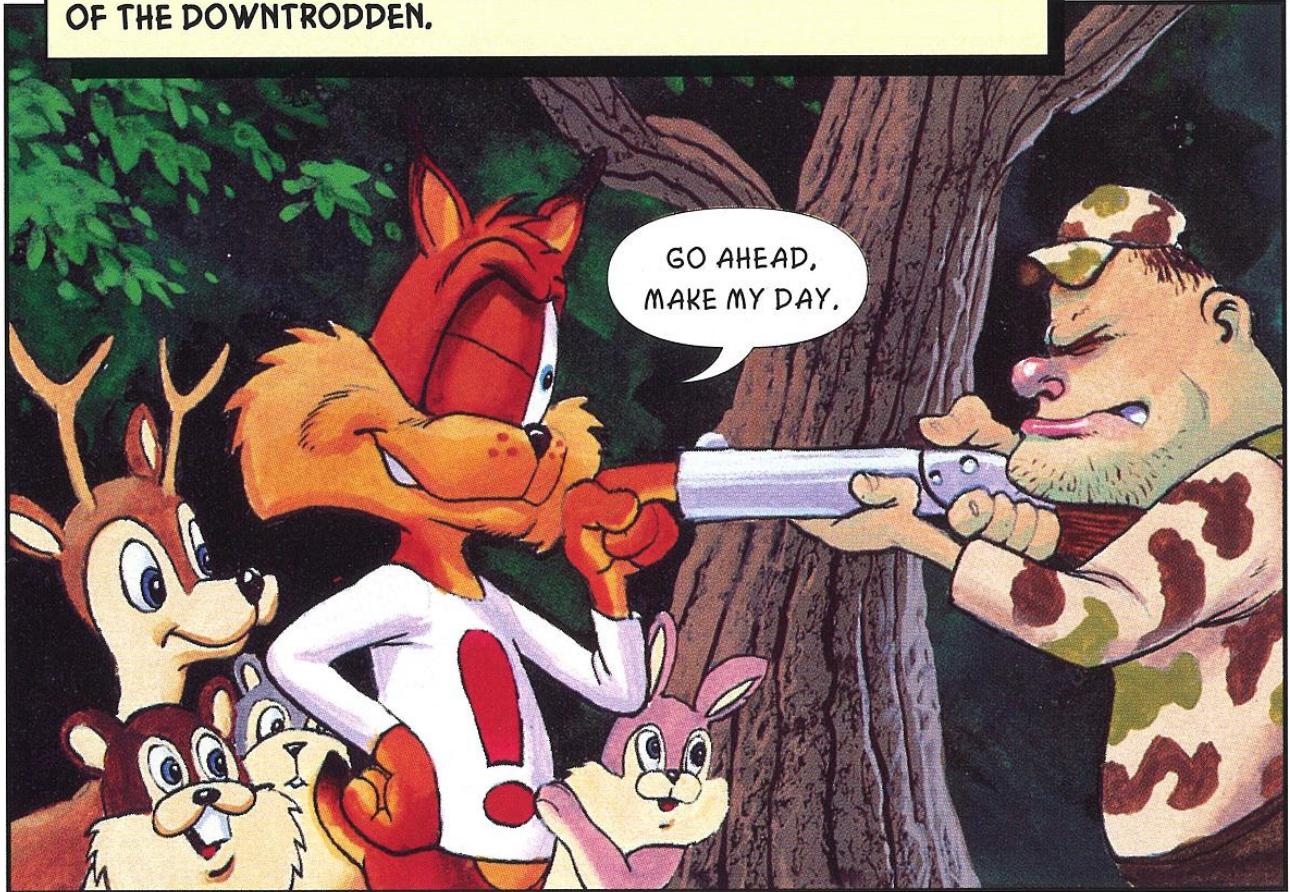
AND SOON THE VERY FABRIC OF SPACE WAS BEING WARPED BY THEIR DREADED SAUCERS OF SILK.



BUT THE WOOLIES HAD CHOSEN TO INVADE THE SPACE OF ONE PURR-FECTLY FUR-OCIOUS FELINE.



A BOBCAT READY, WOOLING AND ABLE TO DEFEND THE RIGHTS OF THE DOWNTRODDEN.

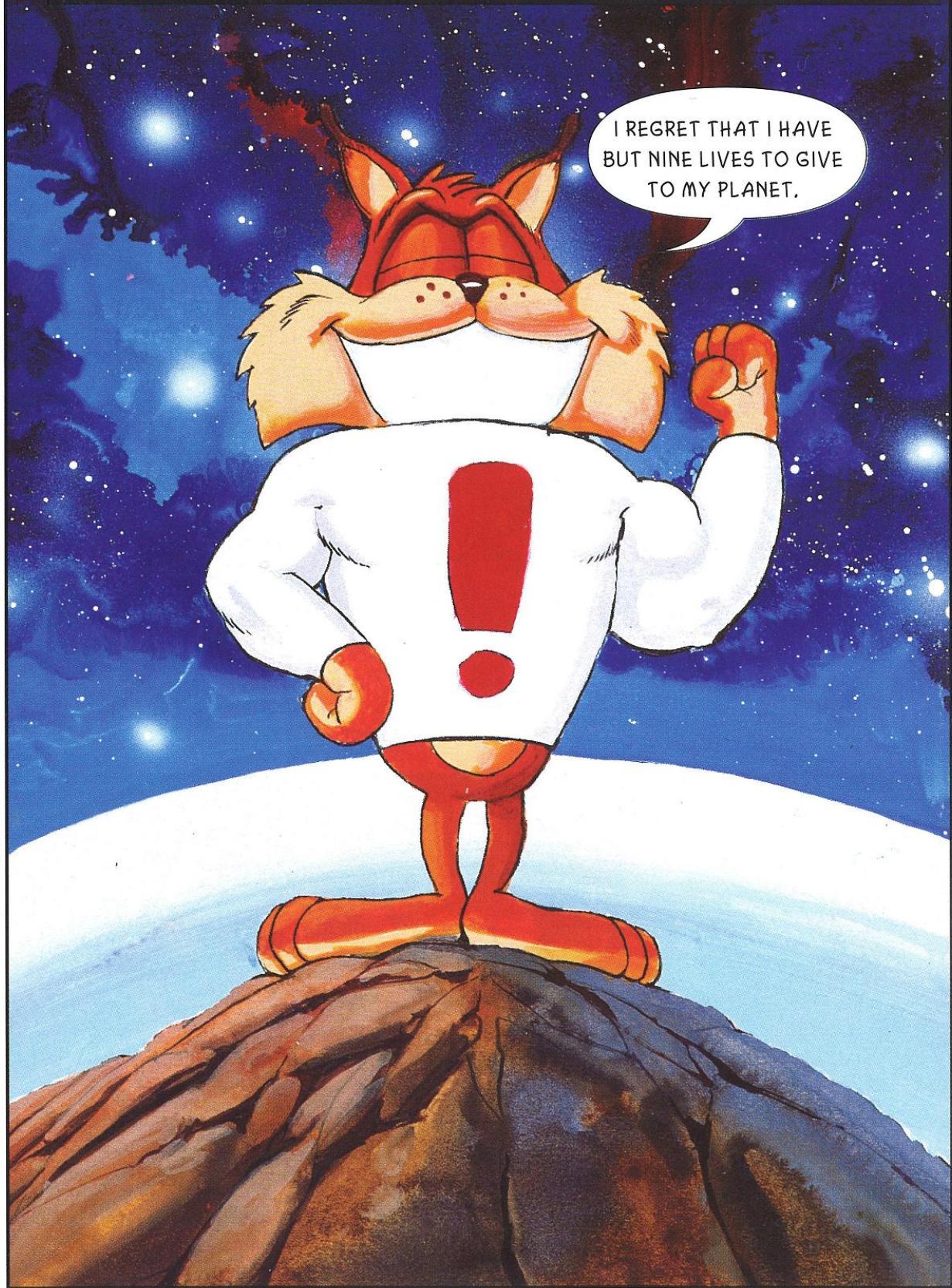


...SMITE THE EVIL DOERS...

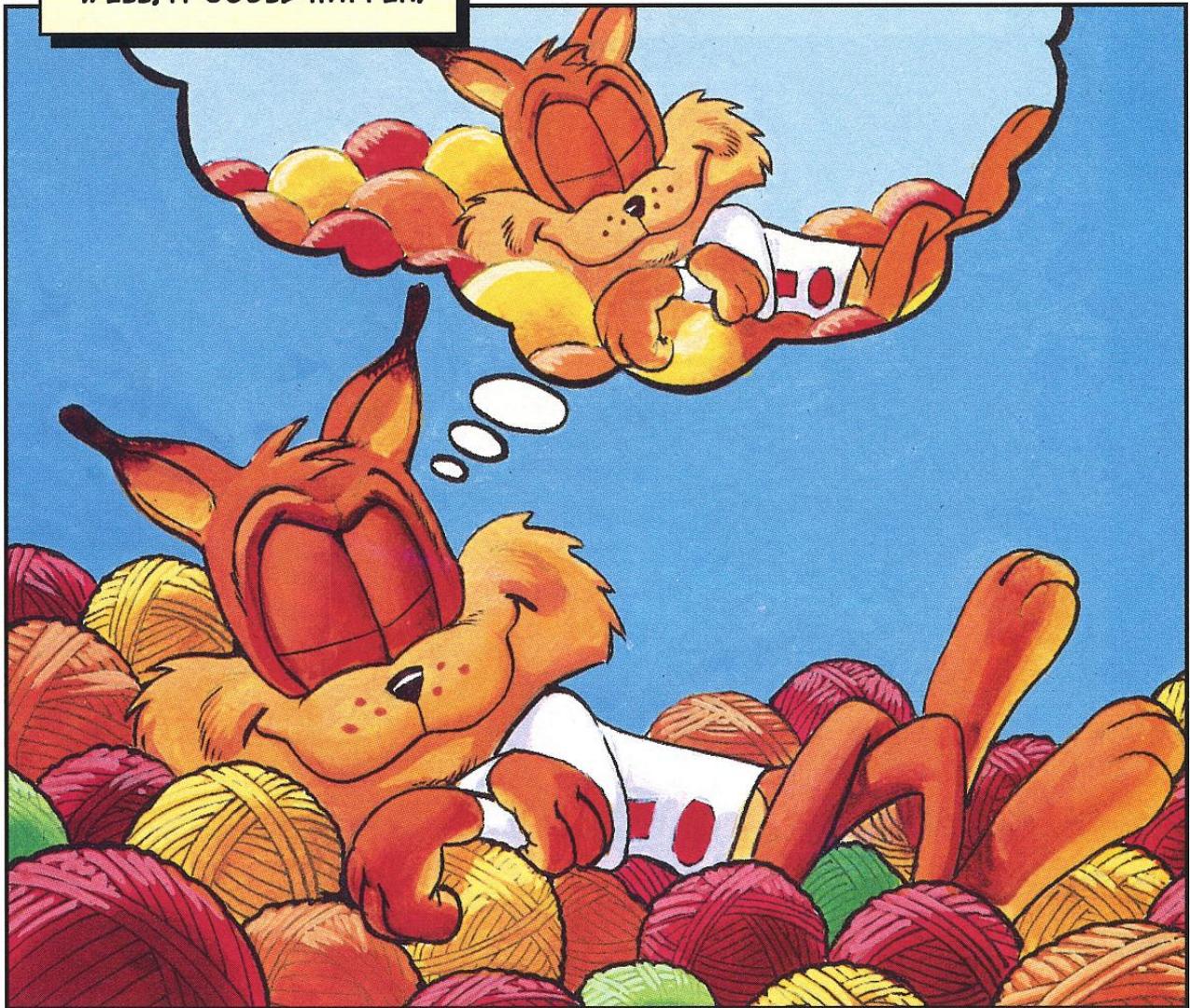
SOME I SMITE,
SOME I BITE. IT'S A
MOOD THING, REALLY.



...AND TO GENERALLY ACT IN A HEROIC AND POLITICALLY CORRECT MANNER.



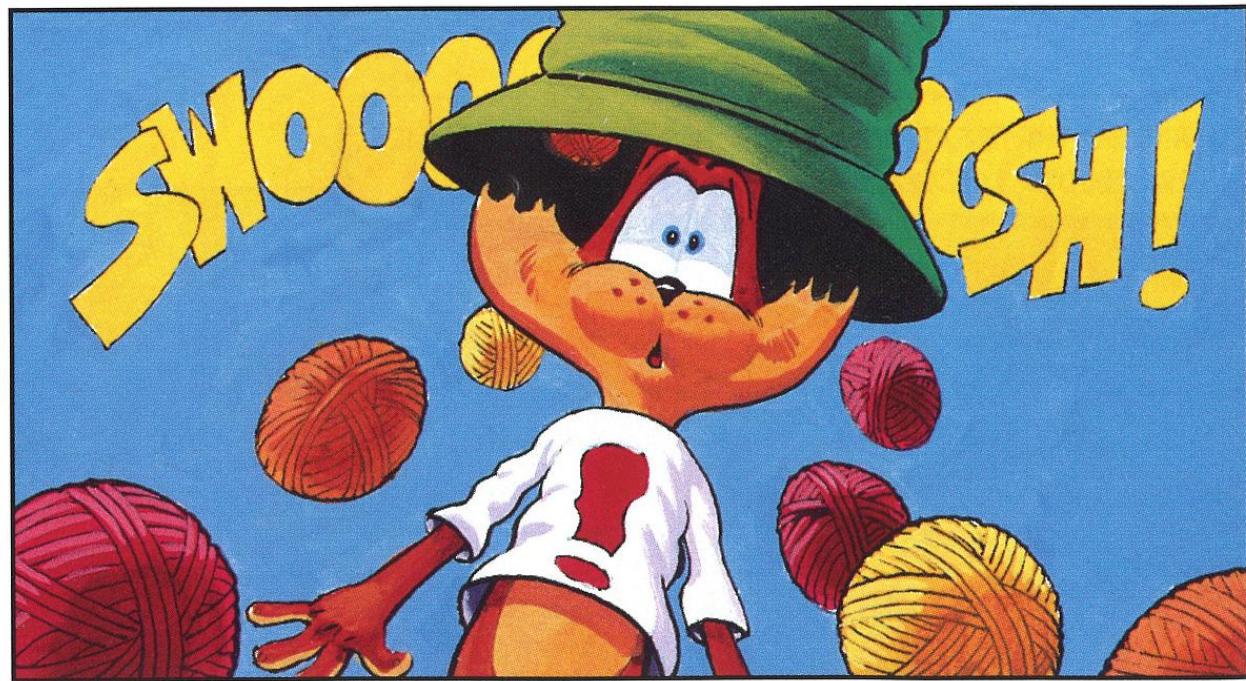
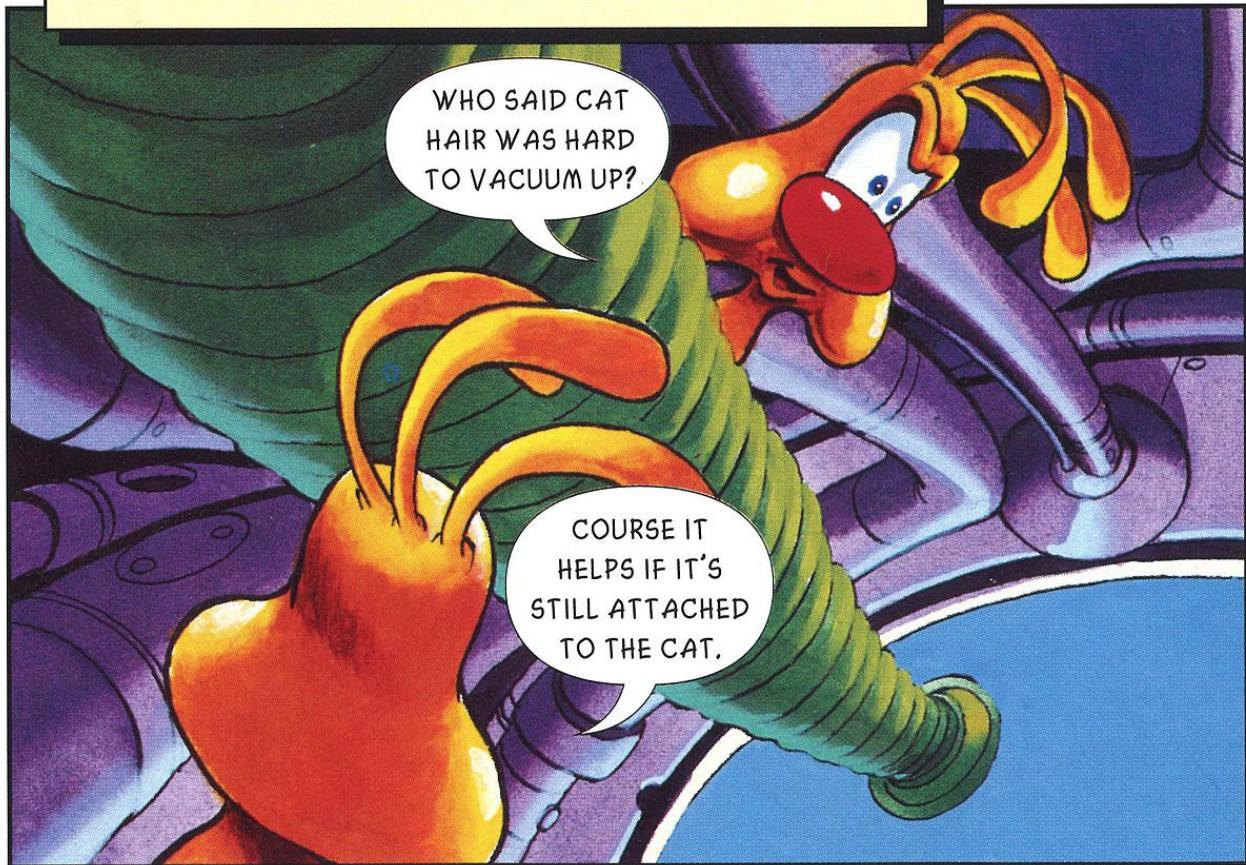
WELL, IT COULD HAPPEN.



AND SO THE NEFARIOUS, NASTY, NO ACCOUNT WOOLIES
PROCEEDED TO CLEAN BUBSY'S CLOCK.



THE WOOLIES SWIFTLY MADE A SUCKER OUT OF BUBSY.



AND IN MIND-NUMBING SUCCESSION HE WAS FIRST REJECTED...



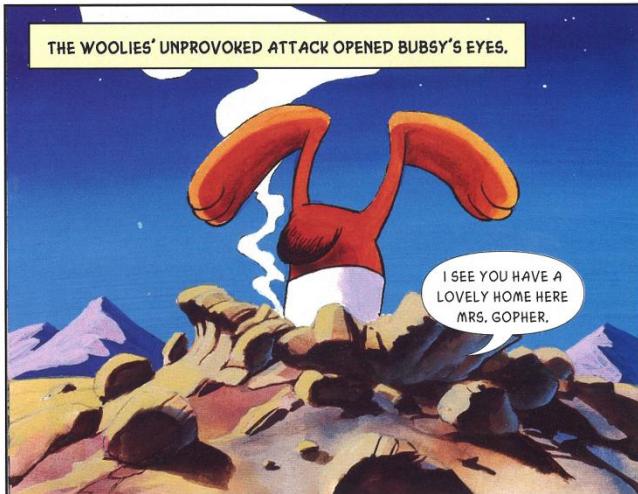
AND THEN EJECTED.



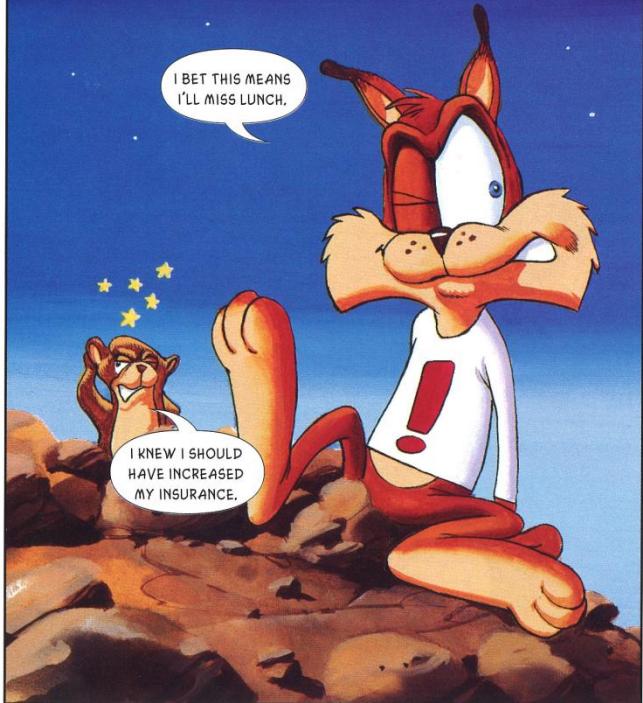
AND FOCUSED HIS RAZOR SHARP MIND ON ONE CRITICAL THOUGHT.



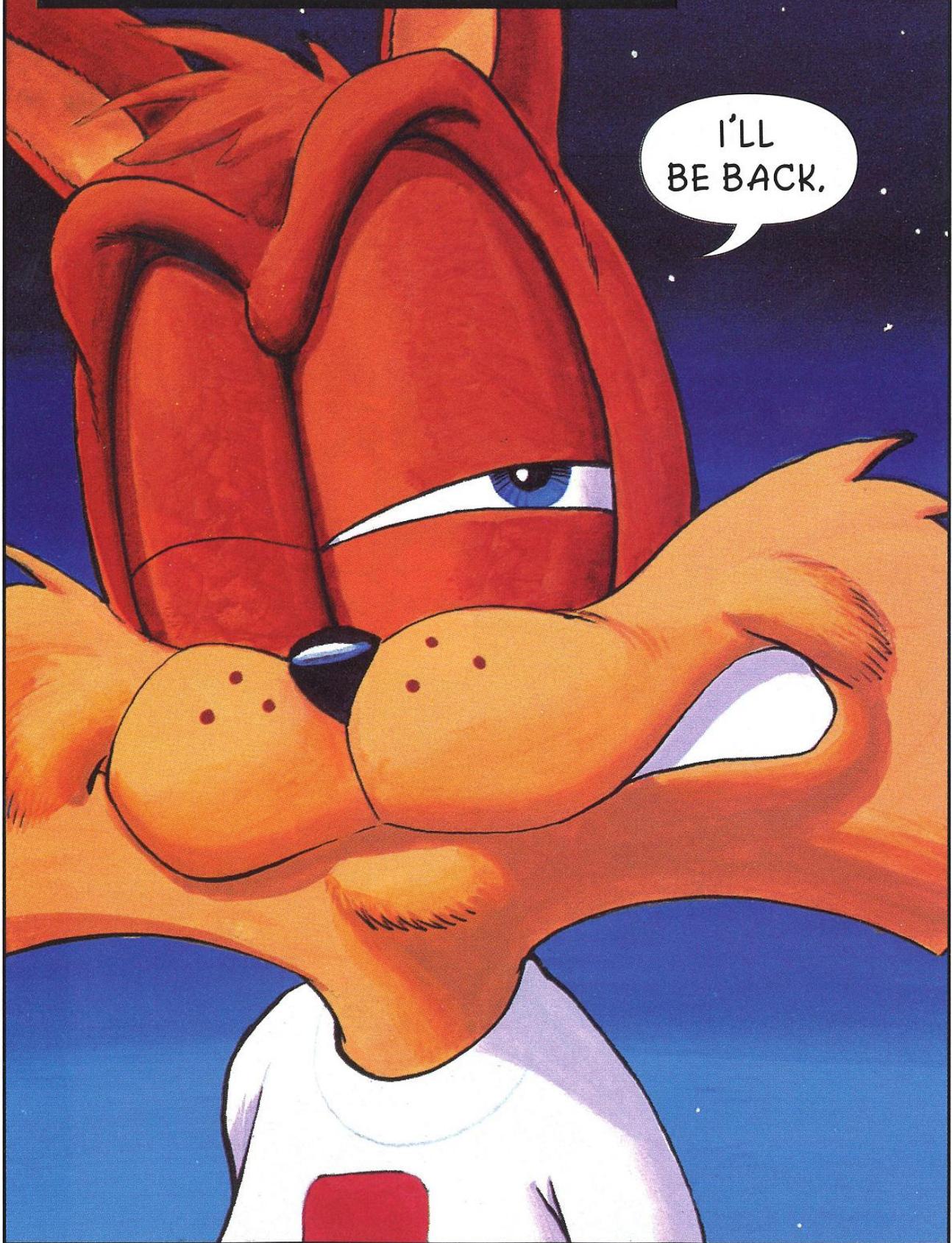
THE WOOLIES' UNPROVOKED ATTACK OPENED BUBSY'S EYES.



I BET THIS MEANS I'LL MISS LUNCH.



AND SO BEGINS THE SPELL-BINDING, FAST-PACED,
NAIL-BITING, ACTION PACKED BLOCKBUSTER EVENT...



CLAWS ENCOUNTERS OF THE FURRED KIND.

SNS-ABBE-USA



INSTRUCTION BOOKLET

ACCOLADE™

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

WELL, IT DIDN'T TAKE A PRESCRIPTION CRYSTAL BALL TO SEE THAT THE TOWN OF KNEE BEND WAS ABOUT TO UNDERGO ITS FIRST ECONOMIC BOOM SINCE THE HOG-IN-THE-WALL GANG DYNAMITED THE BANK VAULT BACK IN 1886.

KNEE BEND

POP. 102 1/2

FUTURE HOME OF THE AMAZATORIUM

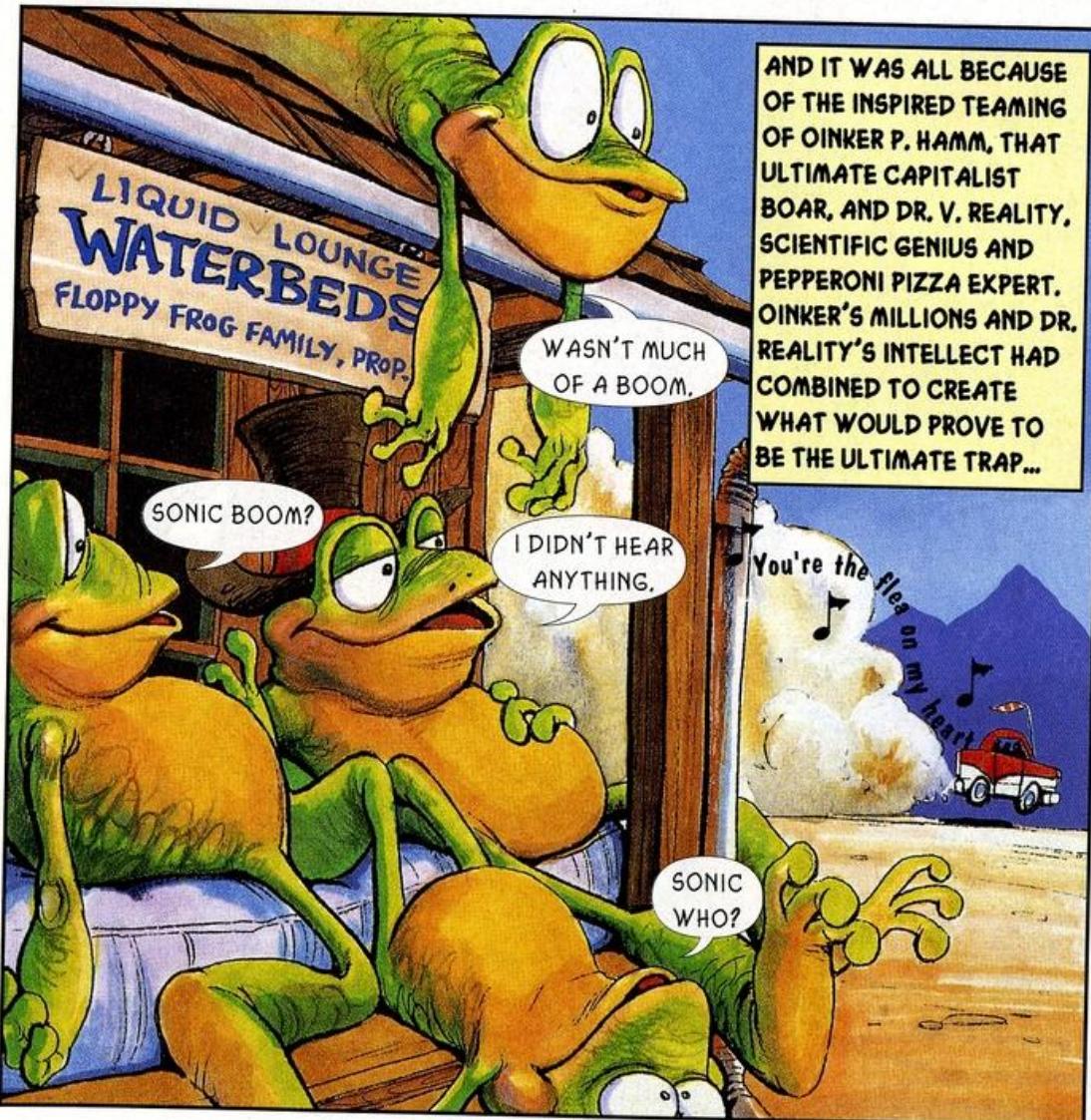
WELL, THINGS CERTAINLY ARE BOOMIN' ROUND HERE.

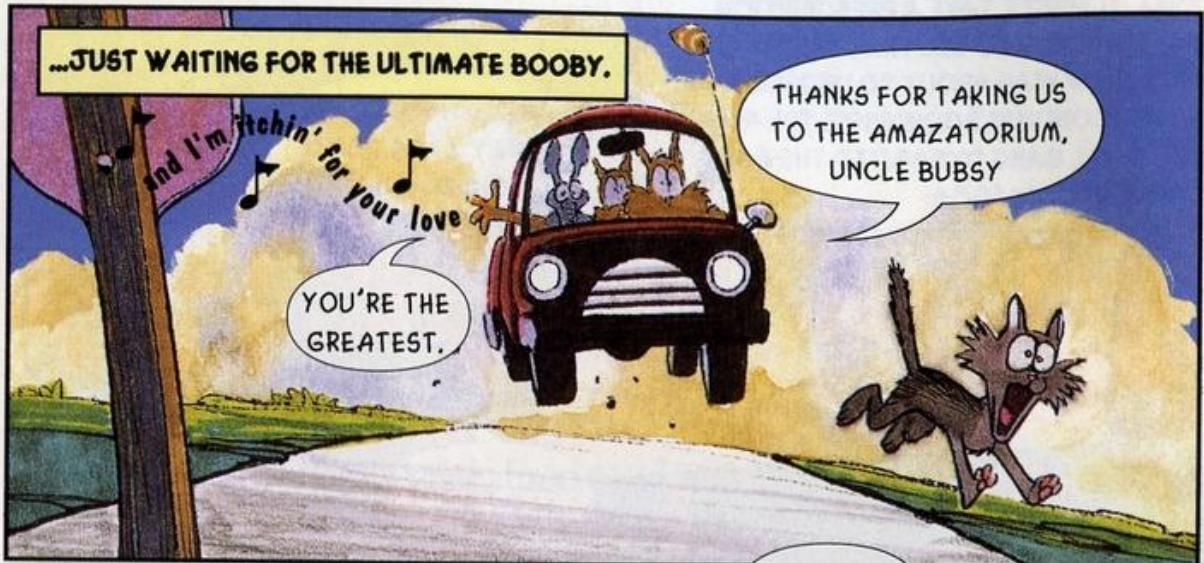
RECKON SO.

THAT'S WHAT THEY SAY.

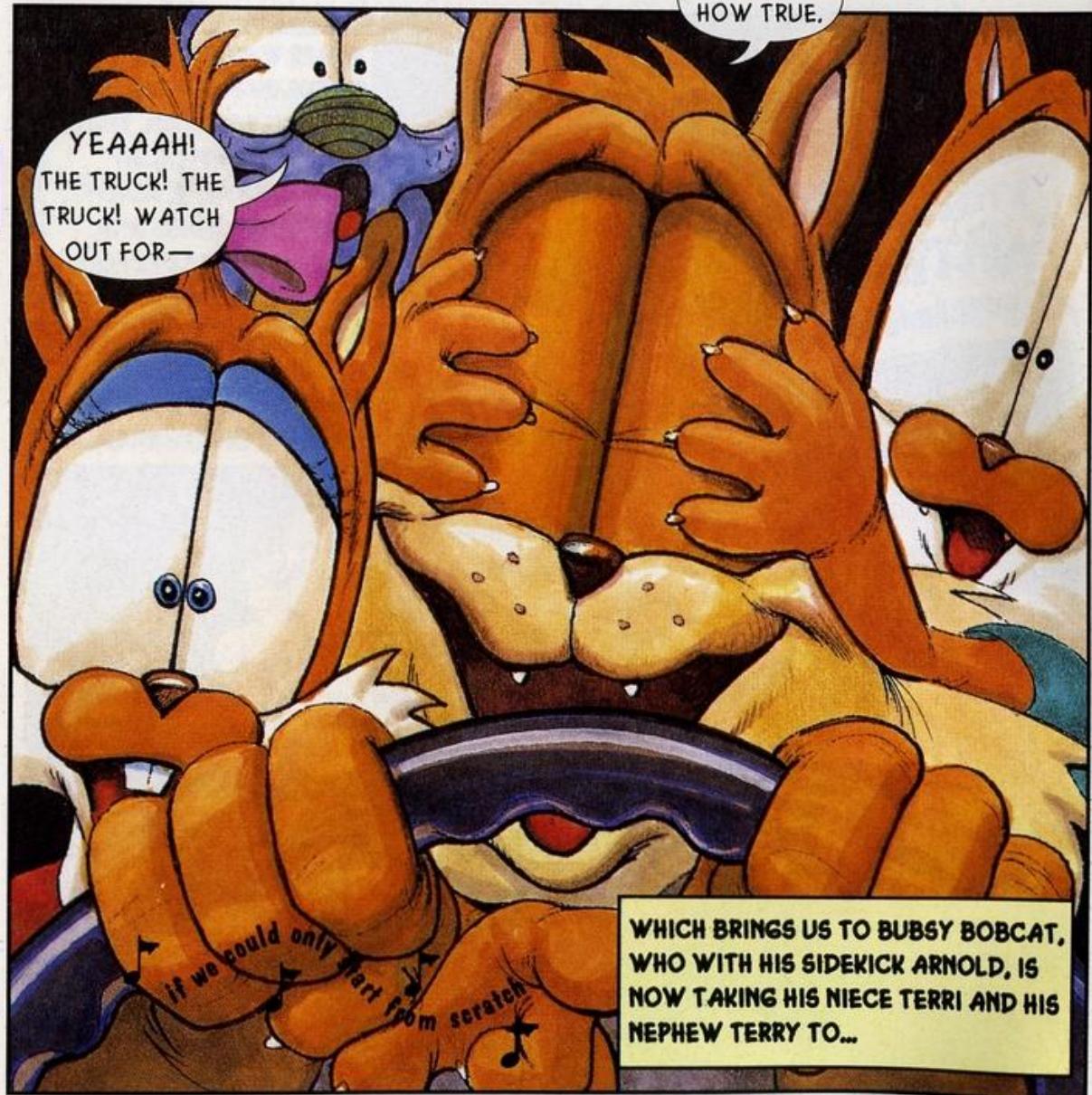
WHO SAYS WHAT?

1

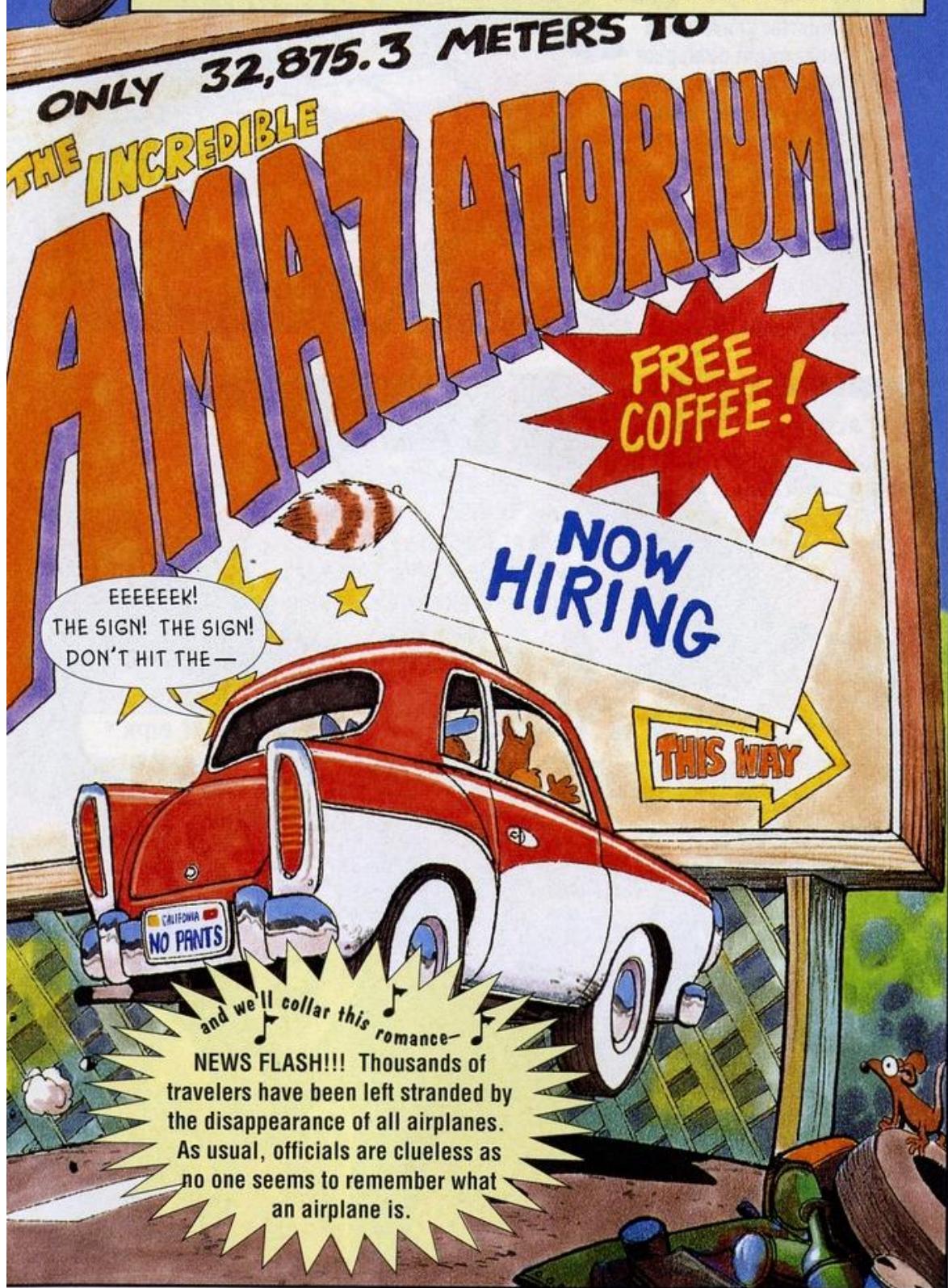




2



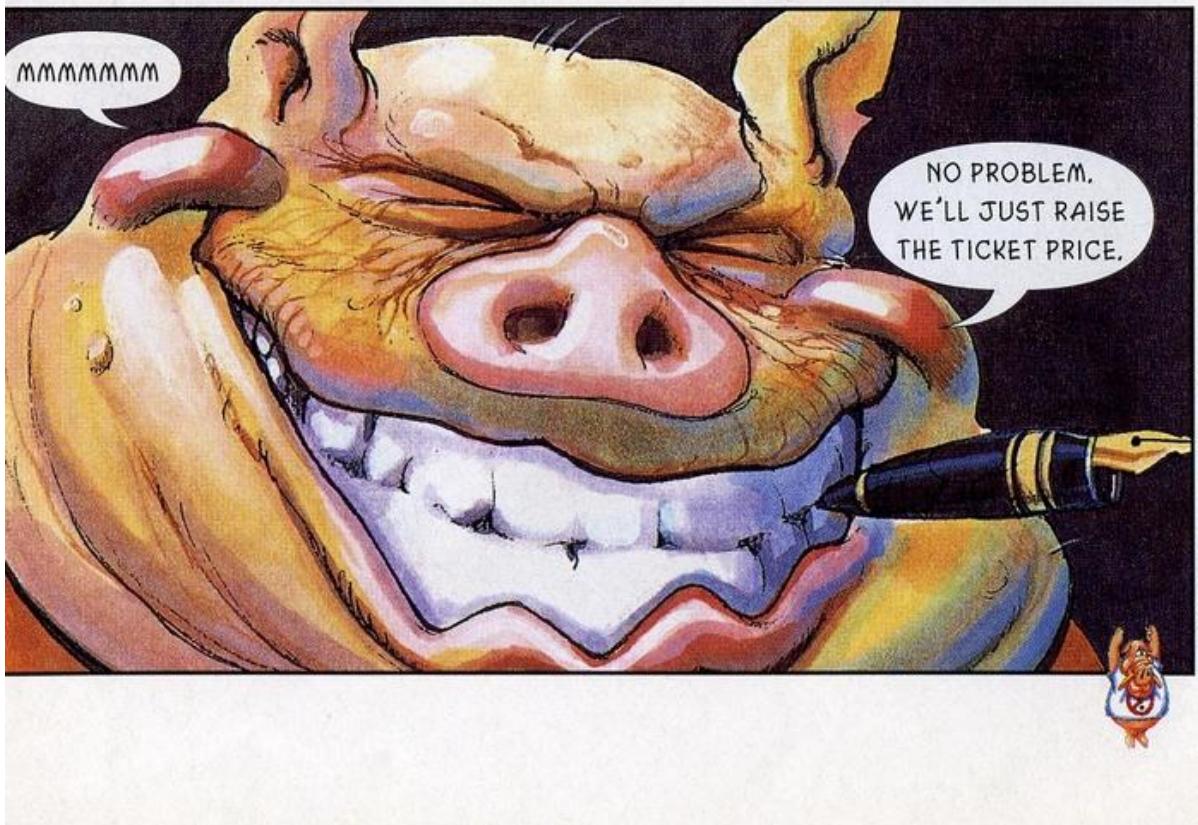
...THE THEME PARK DREAMED UP BY OINKER, CREATED BY DR. REALITY'S GREATEST INVENTION THE WOMPUM — THE WORLD ORIGINATION AND MATTER PROJECTION UNIFICATION MACHINE. HERE, THE EXHIBITS ARE SO REALISTIC, IT'S HARD TO BELIEVE THEY'RE ONLY SIMULATED... OR ARE THEY?

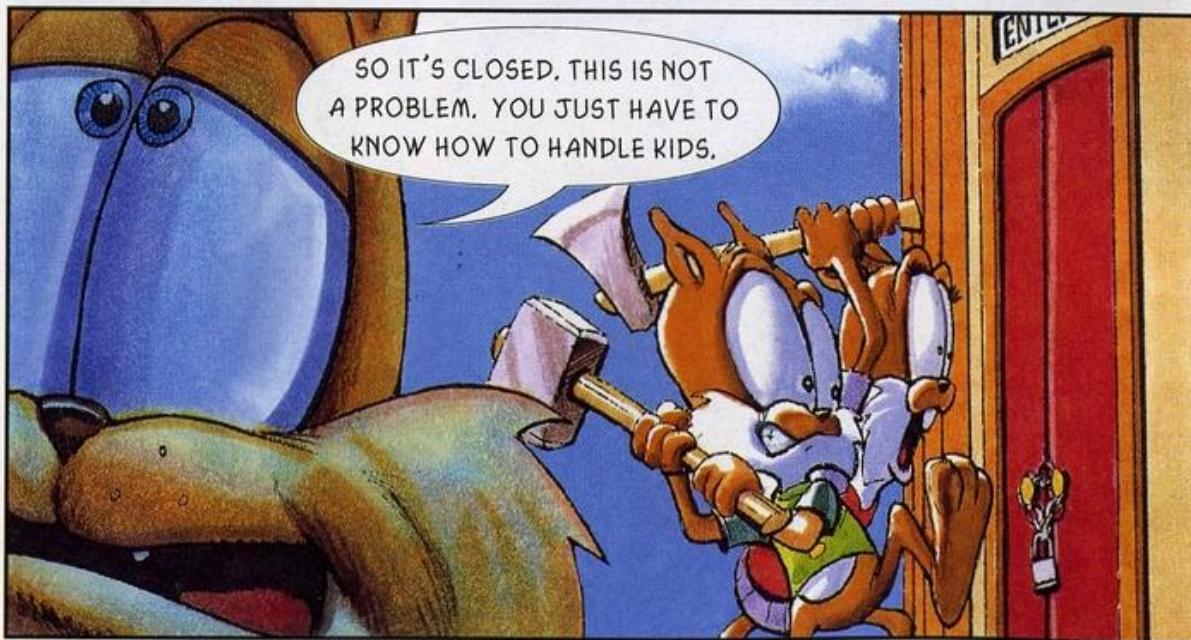
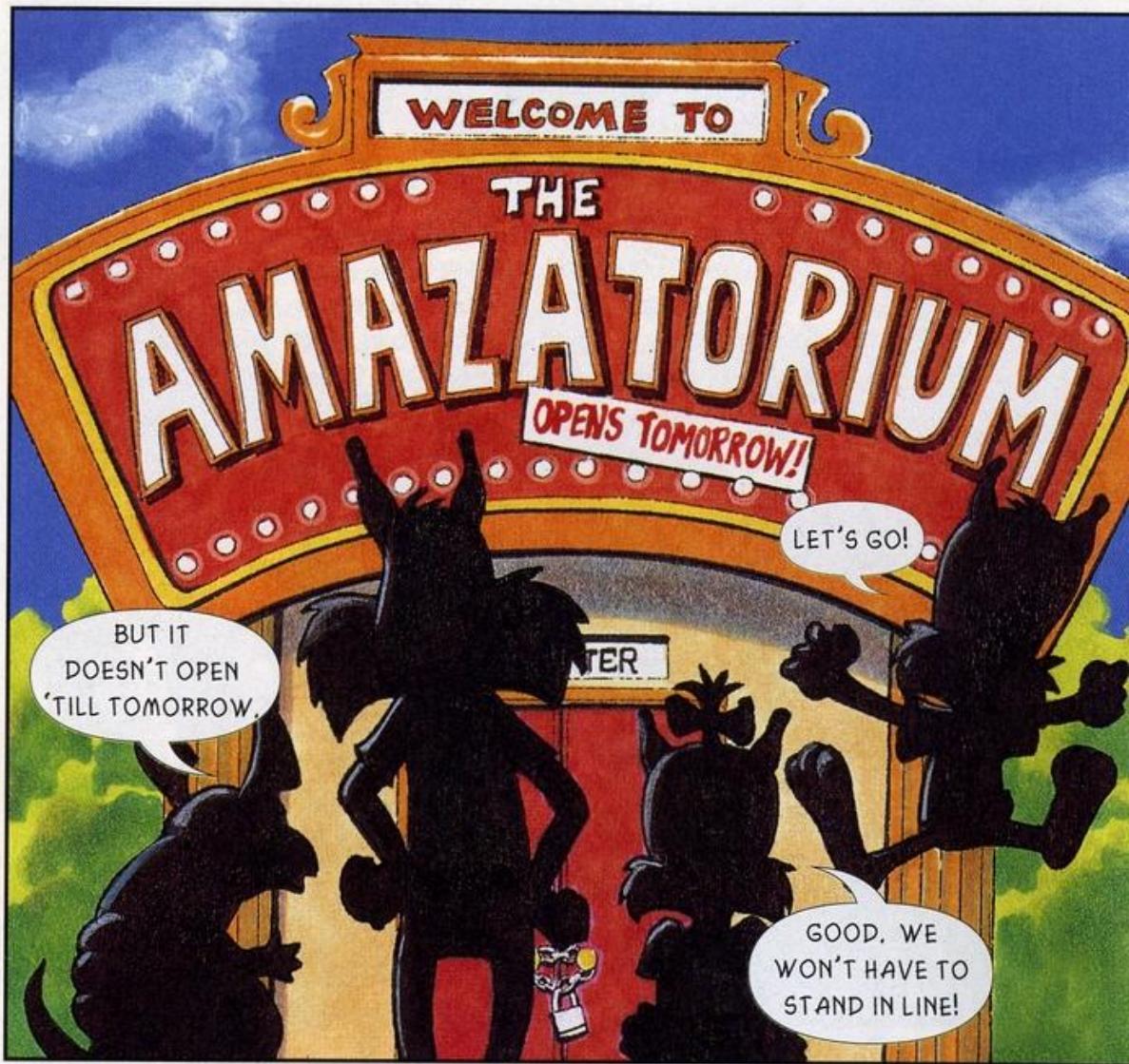




4







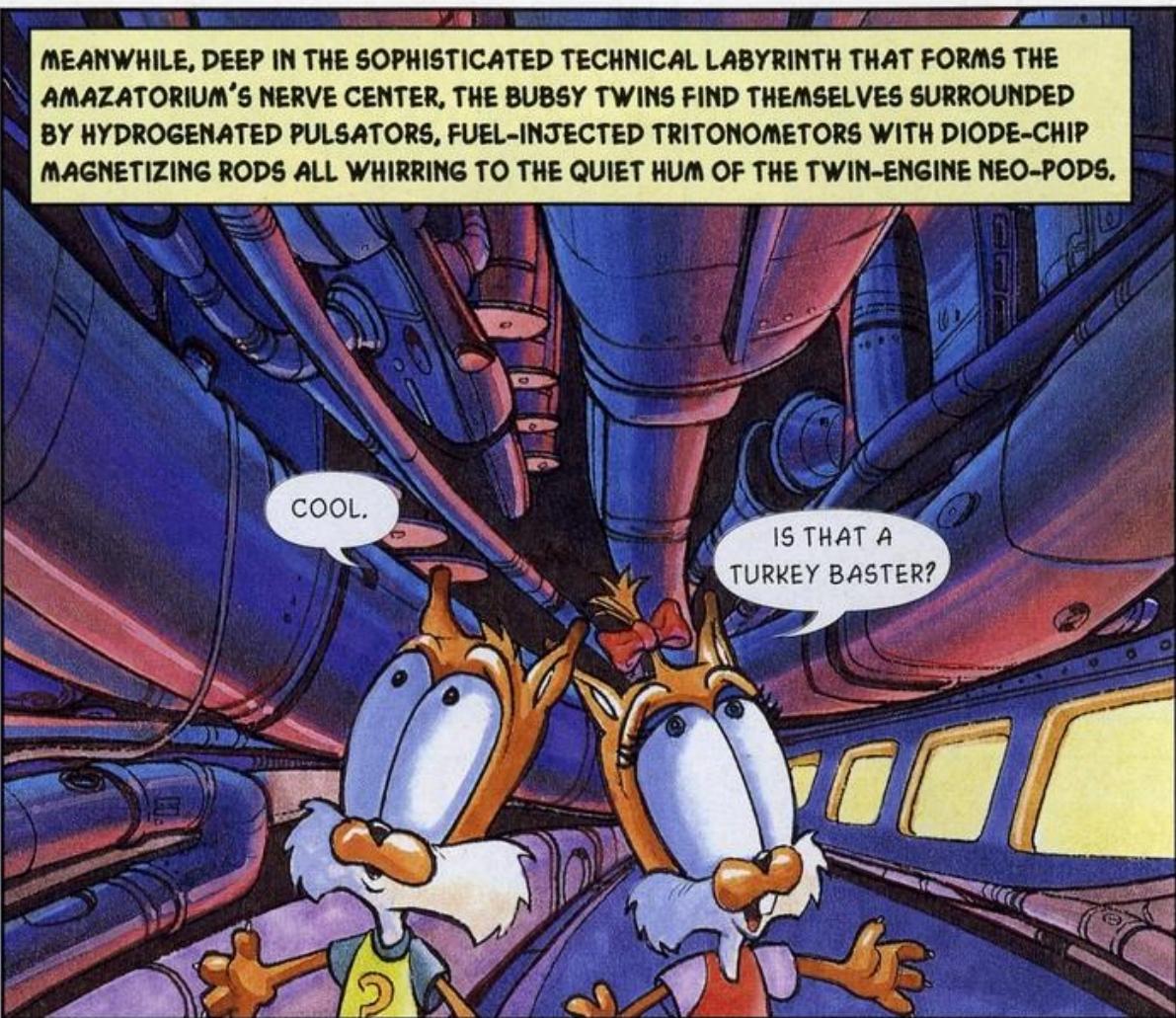


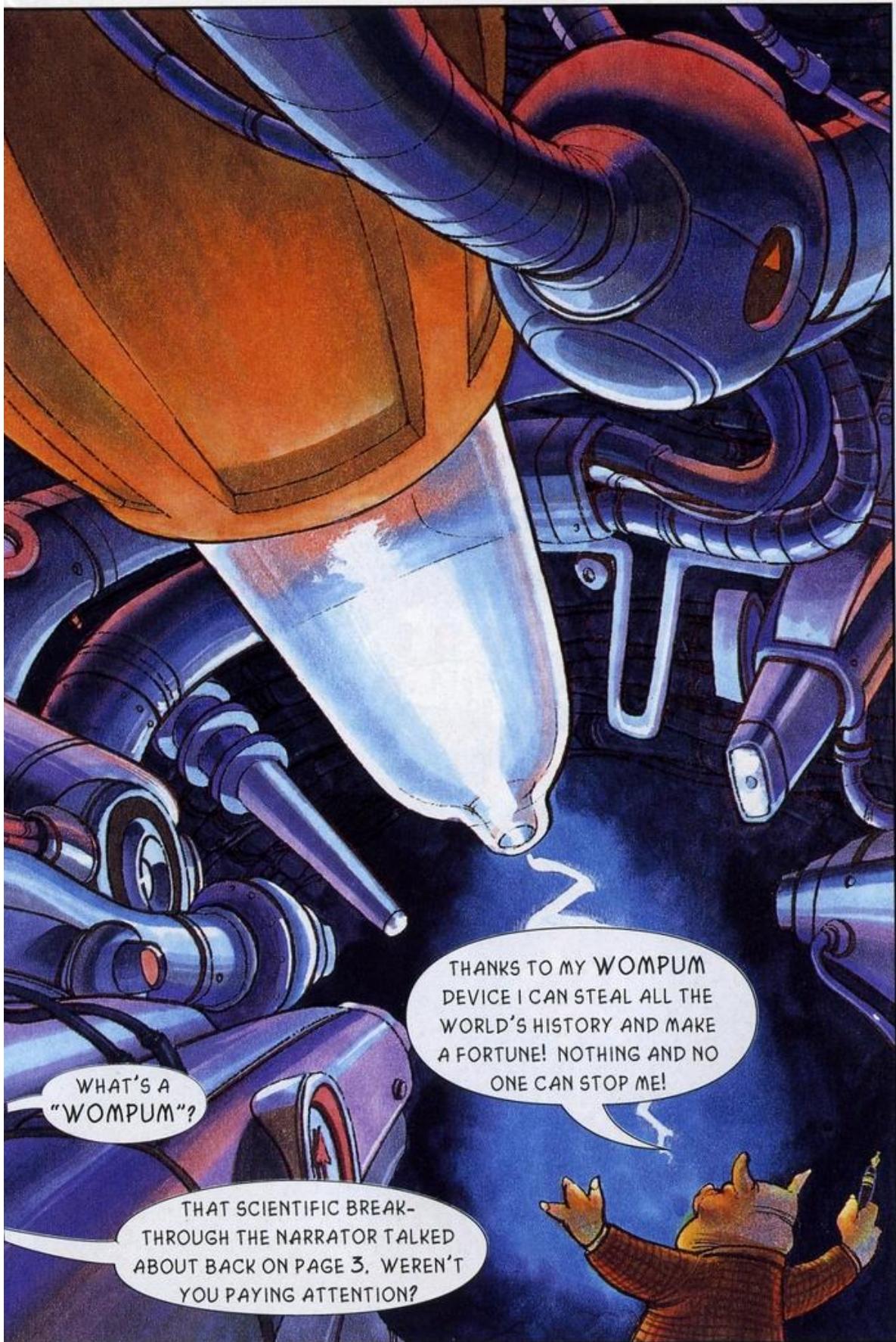
7

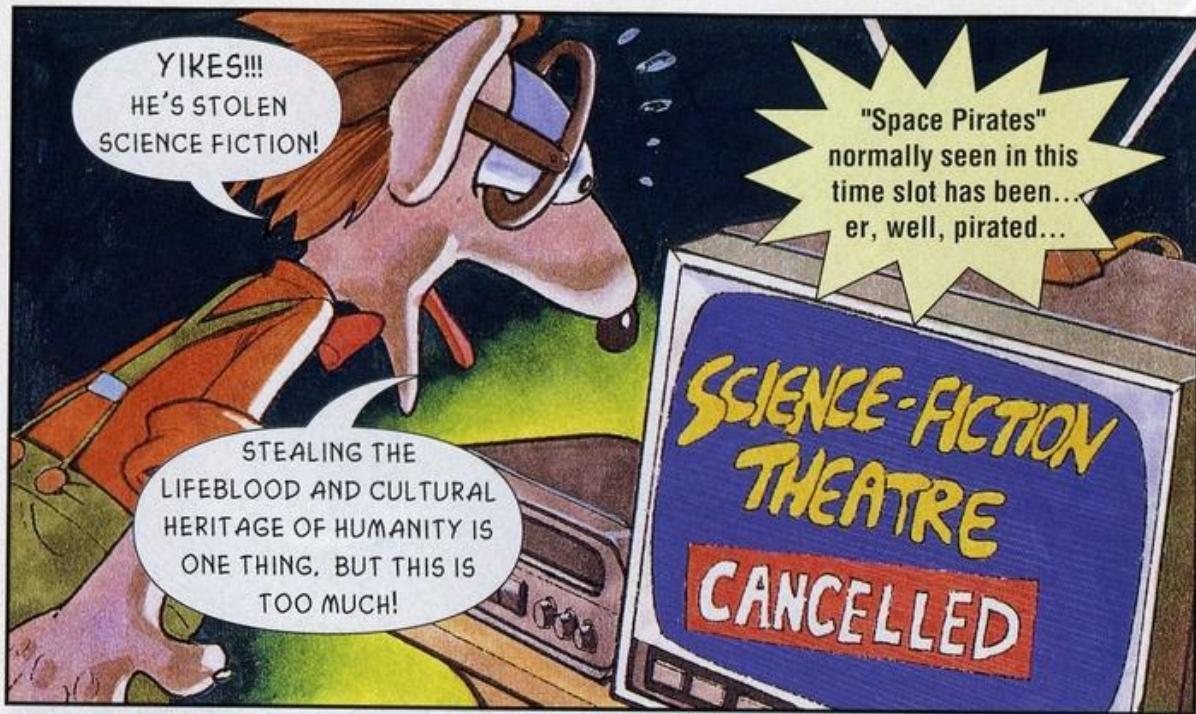


MEANWHILE, DEEP IN THE SOPHISTICATED TECHNICAL LABYRINTH THAT FORMS THE AMAZATORIUM'S NERVE CENTER, THE BUBSY TWINS FIND THEMSELVES SURROUNDED BY HYDROGENATED PULSATORS, FUEL-INJECTED TRITONOMETORS WITH DIODE-CHIP MAGNETIZING RODS ALL WHIRRING TO THE QUIET HUM OF THE TWIN-ENGINE NEO-PODS.

8







10





11



MEANWHILE, BUBSY'S KEEN,
RAPIER-SHARP MIND HAS MADE
A STARTLING DISCOVERY.

THE TWINS
TOOK OUR LUNCH!

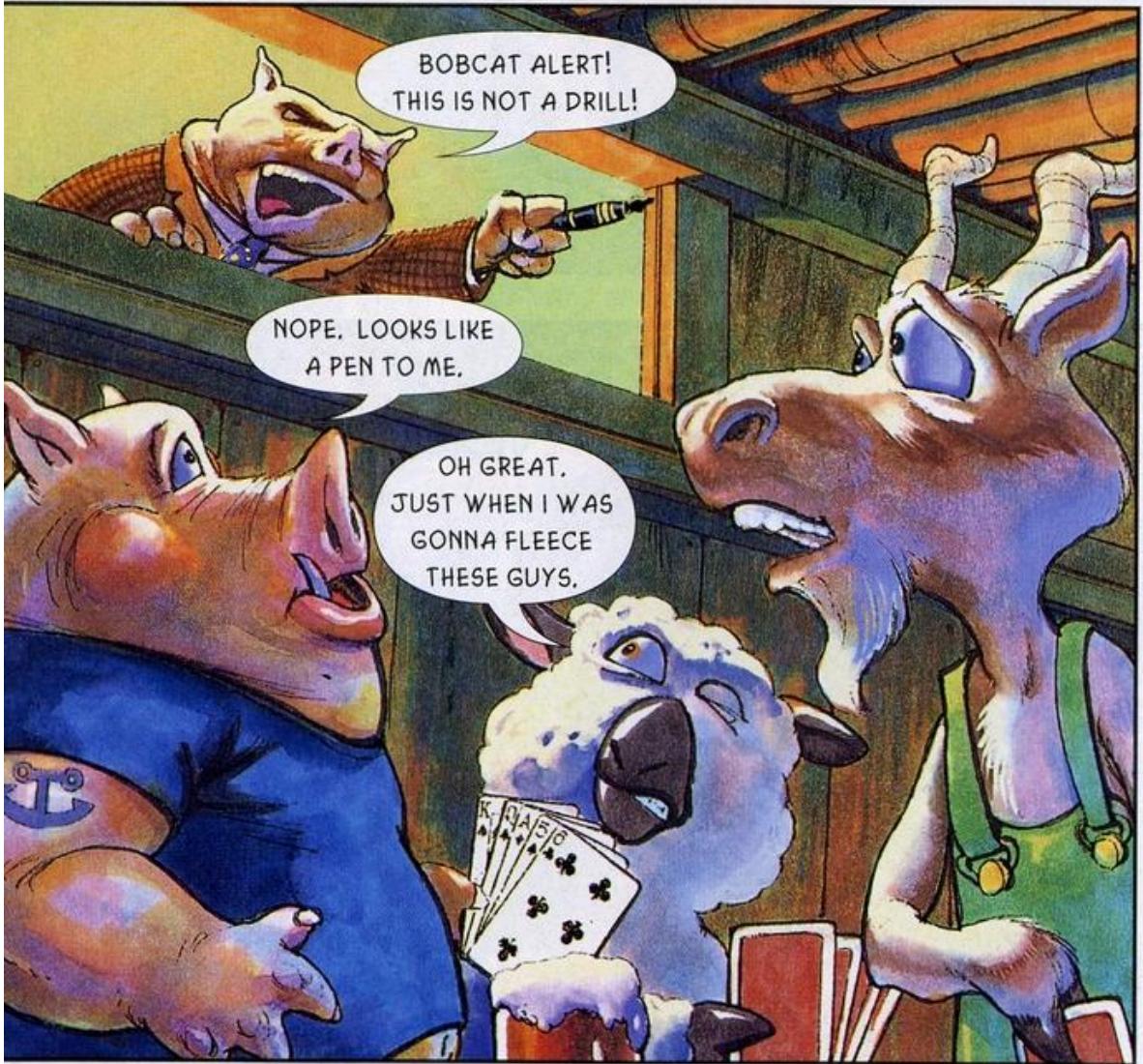
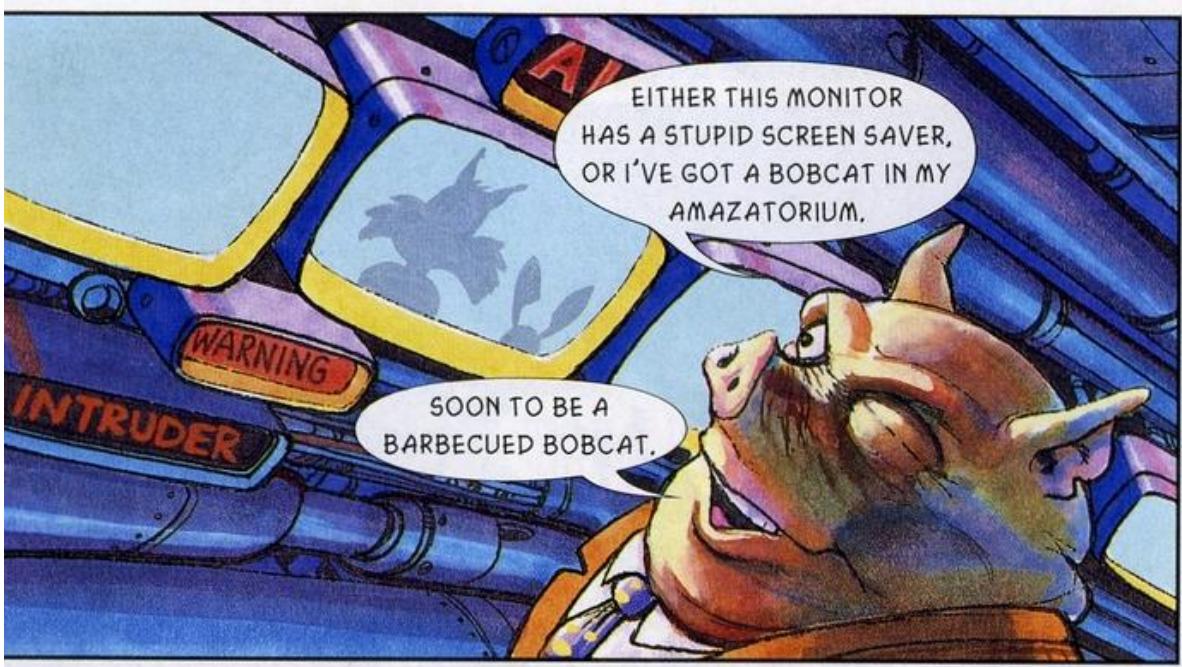
OOOH! OOOH! THAT'S
NOT ALL THEY TOOK. THEY'VE
ALSO GOT THE DIVING SUIT, THE
PORTABLE HOLE, THE SMART BOMBS
AND THE NERF BALLZOOKA. AND
THEY'RE TRESPASSING IN
THE AMAZATORIUM.

MAJOR
LAWSUIT.

12

ARNOLD, THE TWINS ARE
FAMILY! WE MUST RESCUE THEM
FOR HUMANITY'S SAKE, WE MUST RESCUE
THEM FOR THE HERO'S CODE OF ETHICS,
AND WE MUST RESCUE THEM BEFORE
THEY GET TO THE POTATO SALAD.

CLASS ACTION.



13



AND SO OUR BRAVE ADVENTURERS SALLY FORTH.

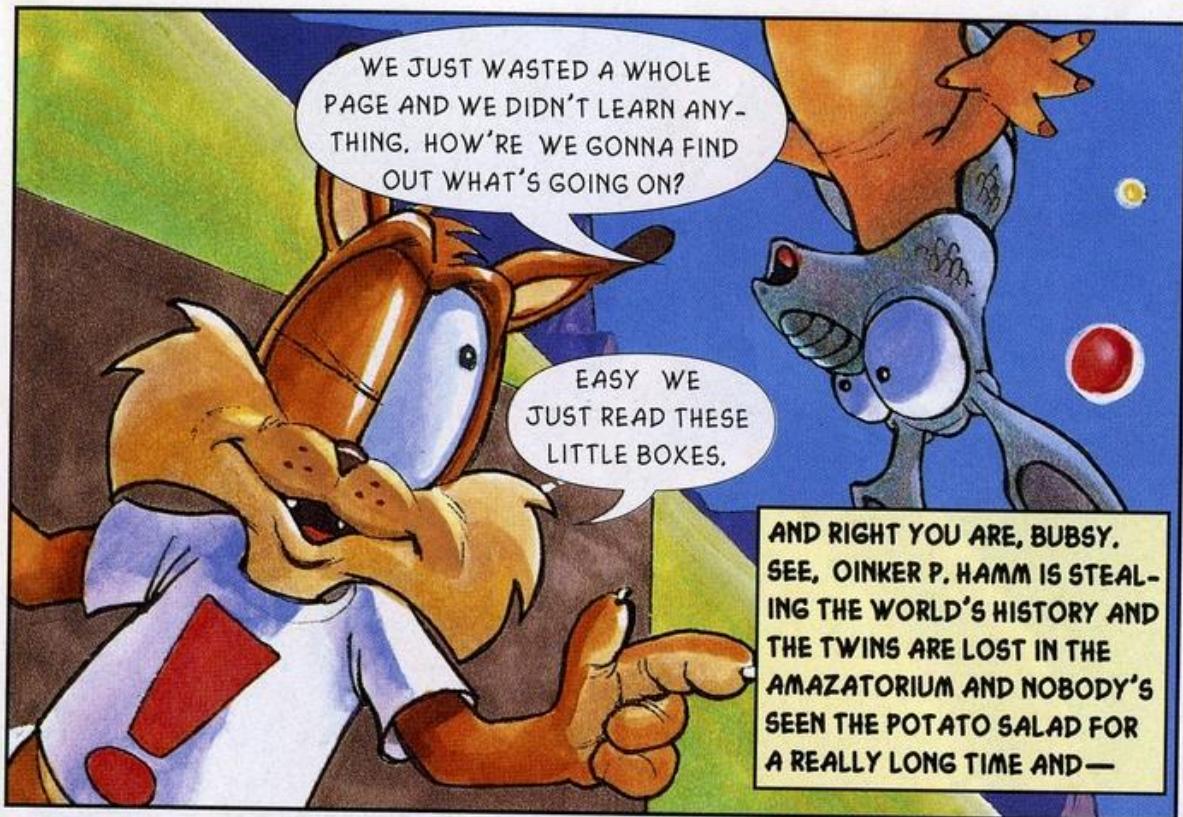
WHO'S SALLY?

AND WHY IS
SHE FOURTH?

THIS IS NOT GOOD.
THIS IS DEFINITELY
NOT GOOD,

14





15



LOOKS LIKE
WE'VE GOT
SOME BAD PORK
TO PUT RIGHT.

STAFF

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

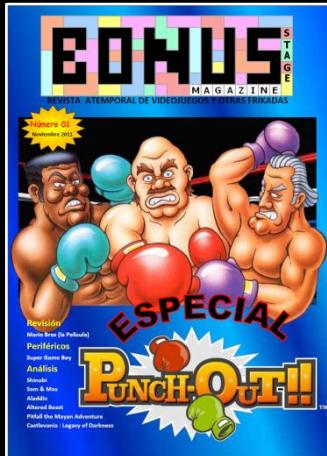


¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

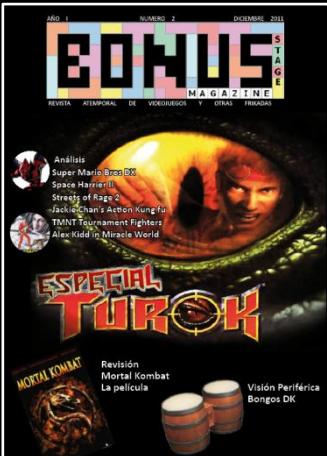
Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo.

¡Es muy sencillo!

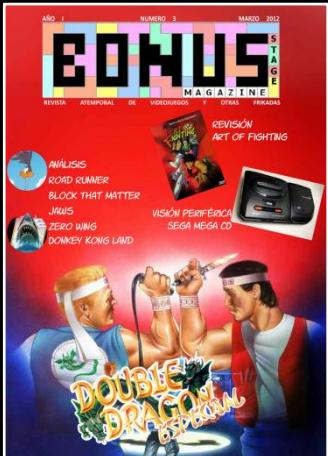
Y no olvidéis leer los números anteriores:



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



#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



#04 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



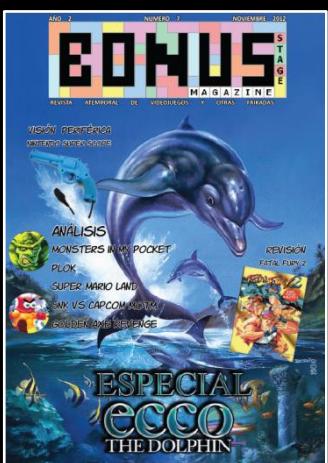
#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



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



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



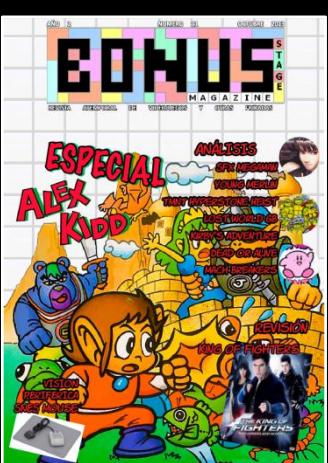
#08 Esp. KunioKun (Renegade)
Enero 2013 (55 páginas)



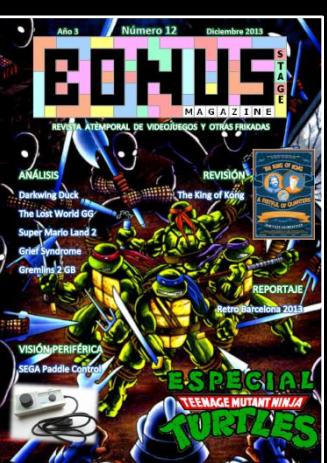
#09 Especial Jurassic Park
Abril 2013 (51 páginas)



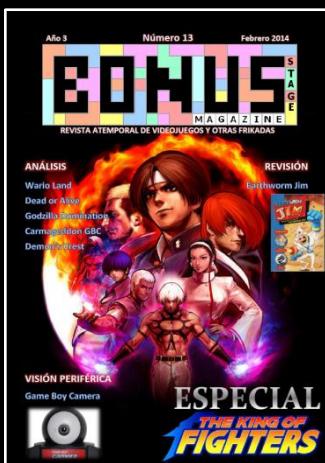
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 págs.)



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



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



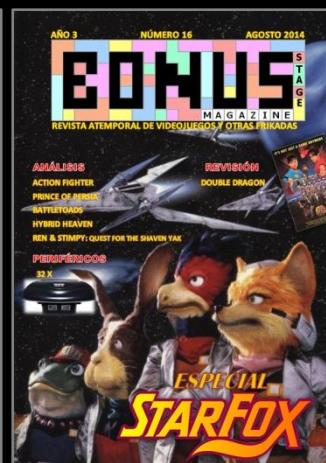
#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)



#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)



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



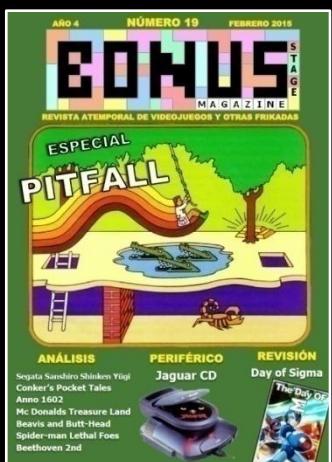
#16 Especial Starfox
Agosto 2014 (61 páginas)



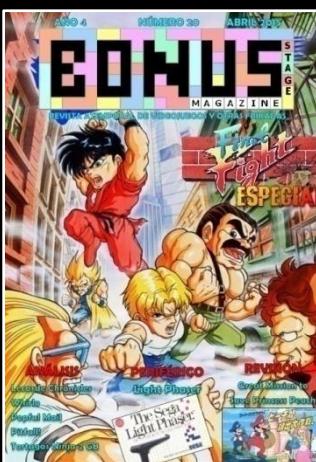
#17 Especial Clayfighter
Octubre 2014 (60 páginas)



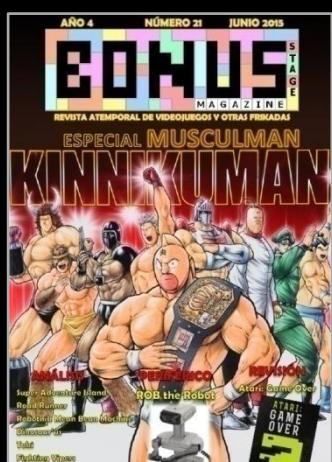
#18 Esp. House of the Dead
Diciembre 2014 (73 páginas)



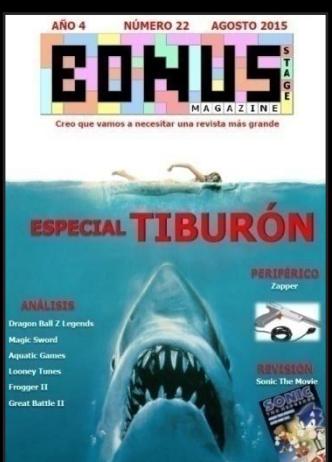
#19 Especial Pitfall
Febrero 2015 (59 páginas)



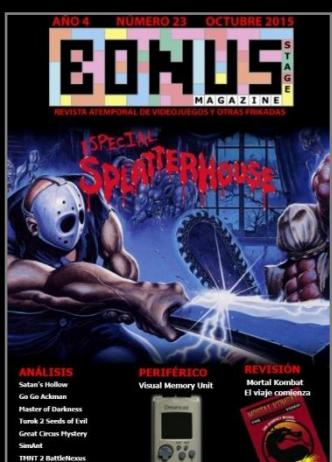
#20 Especial Final Fight
Abril 2015 (58 páginas)



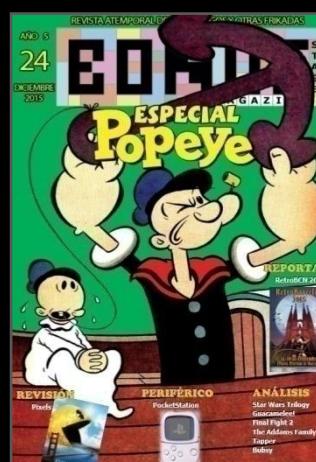
#21 Especial Musculman
Junio 2015 (61 páginas)



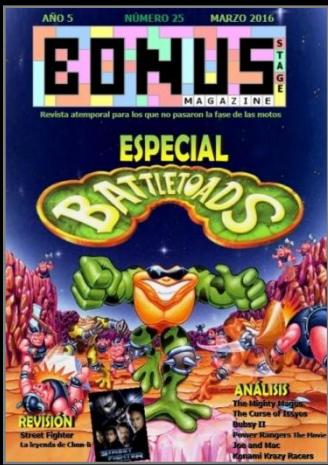
#22 Especial Tiburón (Jaws)
Agosto 2015 (51 páginas)



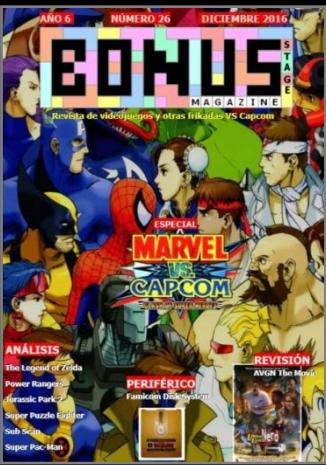
#23 Especial Splatterhouse
Octubre 2015 (49 páginas)



#24 Especial Popeye
Diciembre 2015 (58 páginas)



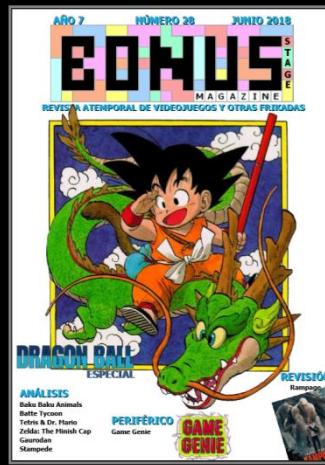
Nº 25 Especial Battletoads
Marzo 2016 (64 páginas)



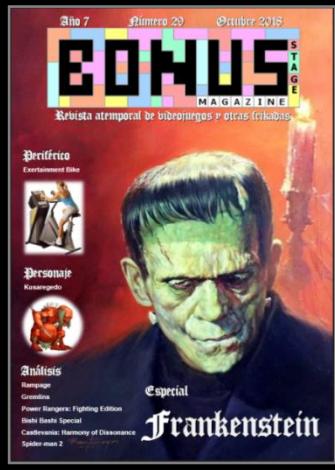
Nº 26 Esp. Marvel VS Capcom
Diciembre 2016 (55 páginas)



Nº 27 Especial Trolls
Septiembre 2017 (49 páginas)



Nº 28 Especial Dragon Ball
Junio 2018 (53 páginas)



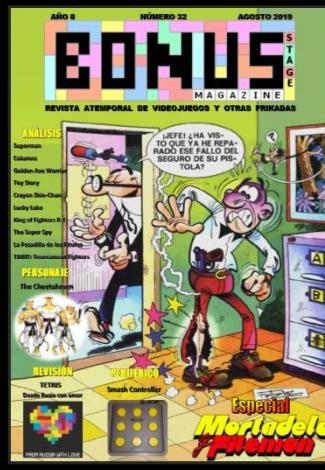
Nº 29 Especial Frankenstein
Octubre 2018 (81 páginas)



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



Nº 31 Especial DIE HARD
Mayo 2019 (69 páginas)



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

Nº 33 – 78 páginas – Octubre 2019

ANÁLISIS:

Frankenstein's Monster (Atari 2600)
Friday The 13th (NES)
Nightmare Basketball (Master System)
Devil World (NES)
Devilish (Game Gear)
Drácula Resurrección (PlayStation)
Darkula (PC)
Magician Lord (Neo Geo)
Monster Slider (Arcade)
DarkStalkers The Night Warriors (Arcade)
Monster Bash (Arcade)
Splatterhouse (Arcade)
Night Slashers (Arcade)

REVISIÓN: Castlevania (NETFLIX)

PERSONAJE: Necrosan

CURIOSITY: Curiosidades en portadas de videojuegos

ESPECIAL: Evil Dead (Posesión Infernal)



SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

1- EL DESCONOCIDO



El desconocido proviene del juego *Whirlo*

2- LA SOMBRA

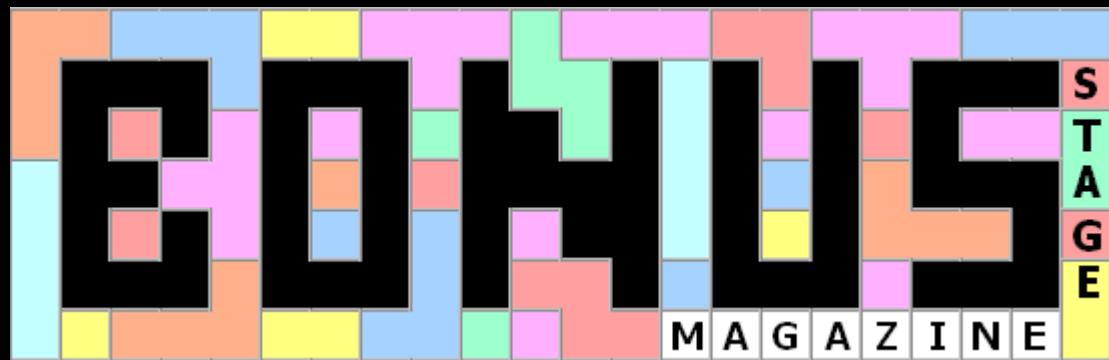


La sombra era Nightwolf
de *Mortal Kombat 3*

3- EL ERROR



El error está en el nombre del personaje de la izquierda,
donde pone RAIDEN debería poner BIG BEAR



NÚMERO 34

DICIEMBRE 2019

