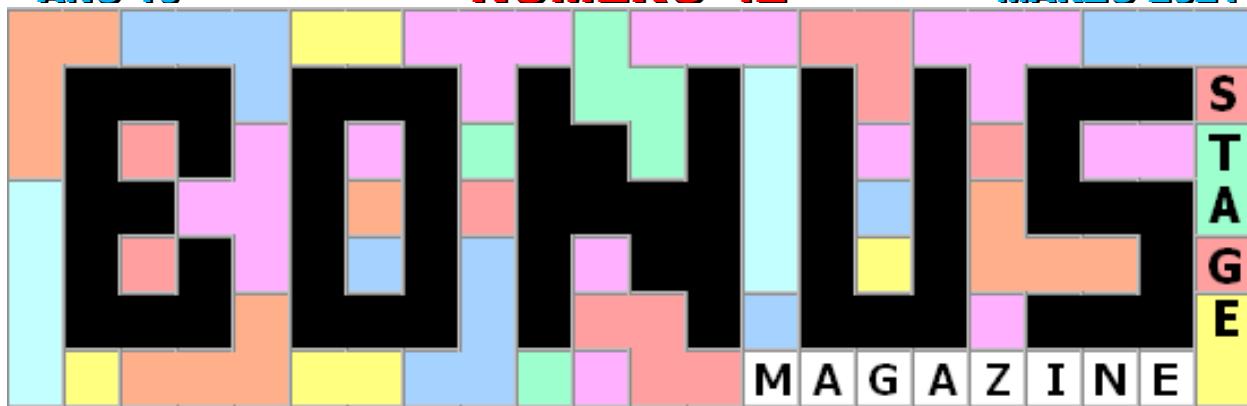


AÑO 10

NÚMERO 42

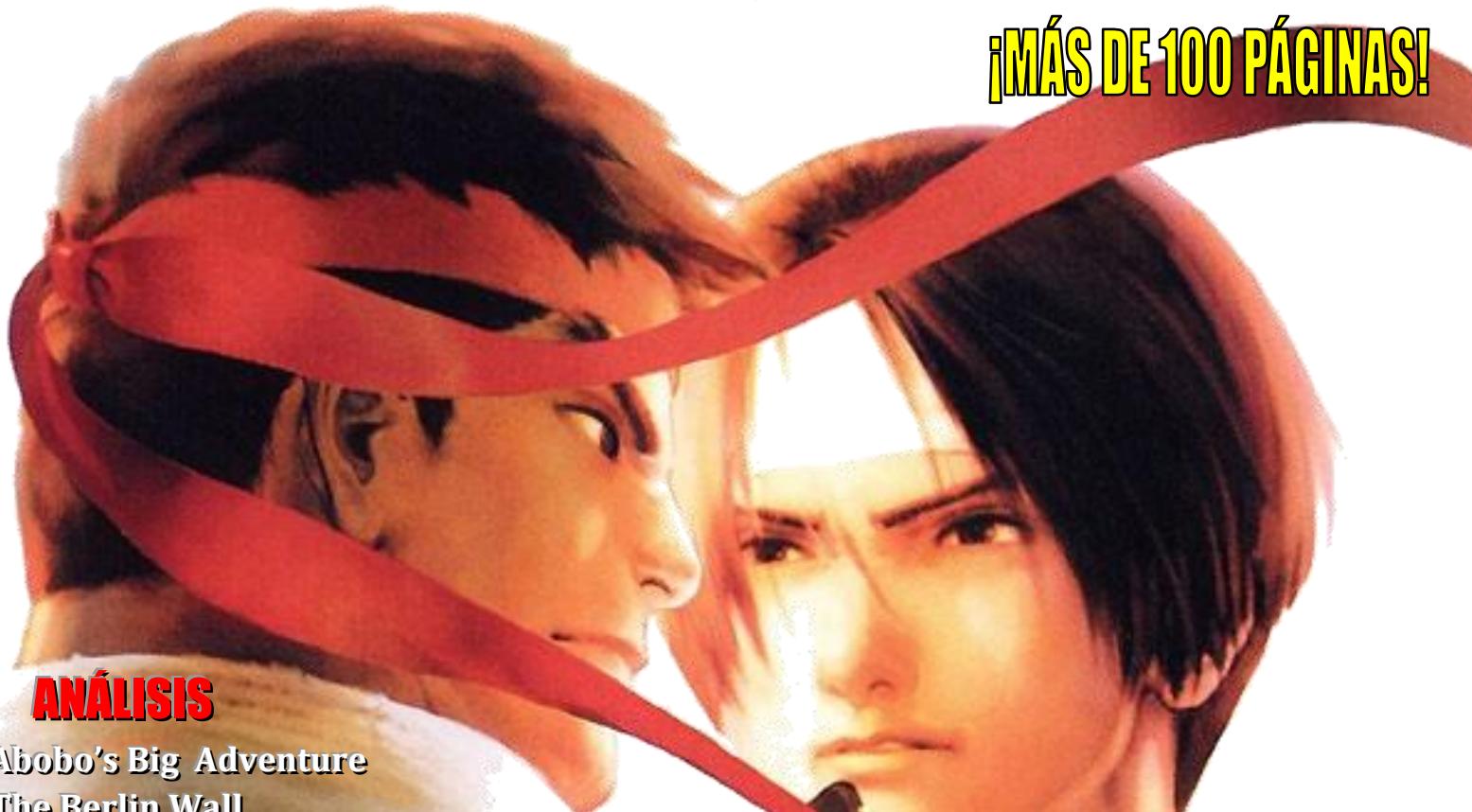
MARZO 2021



REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS

ESPECIAL CAPCOM® VS SNK

¡MÁS DE 100 PÁGINAS!



ANÁLISIS

Abobo's Big Adventure

The Berlin Wall

Wacky Races

El libro de la selva

Super Punch-Out!!

Dragon Ball Z Guerreros de Leyenda

Diet Go Go

Stack Columns

Neo Drift Out

Eight Man

Ninja Commando

Puyo Pop

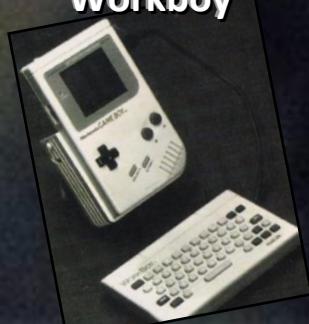
Chuckie Egg

Planet Smashers

Alien Brigade

PERIFÉRICO

Workboy



PERSONAJE

Amy Rose



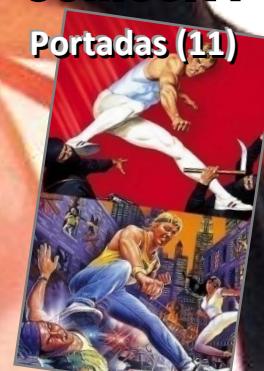
REVISIÓN

Legend of
Zelda (TV)

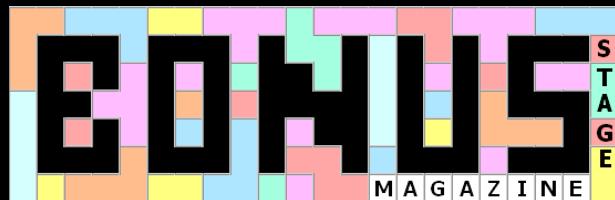


CURIOSITY

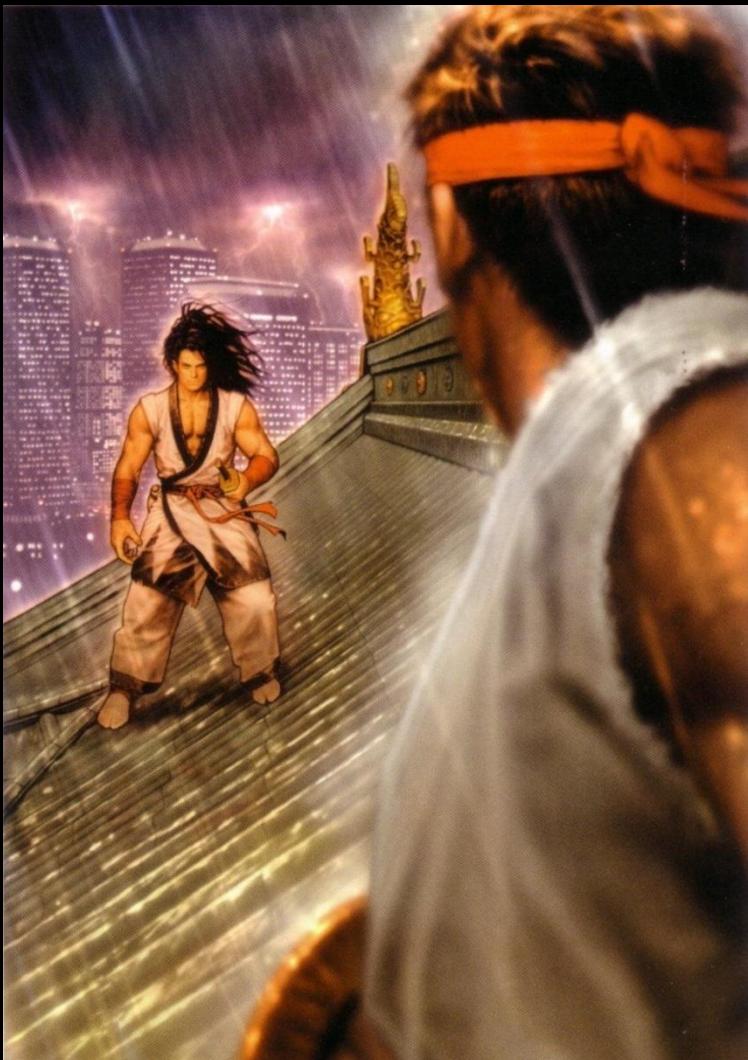
Portadas (11)



Número 42 – Marzo 2021



ÍNDICE



Editorial por Skullo 03

Análisis

Chuckie Egg por Skullo 04

Planet Smashers por Skullo 06

Alien Brigade por Skullo 08

Berlin no Kabe – The Berlin Wall por Skullo 11

Eight Man por Skullo 14

Diet Go Go por Skullo 18

Ninja Commando por Skullo 21

Stack Columns por Skullo 24

El Libro de la Selva por Skullo 27

Super Punch-Out!! por Skullo 30

Neo Drift Out por Skullo 33

Puyo Pop por Skullo 36

Wacky Races por Skullo 39

Dragon Ball Z Guerreros de Leyenda por Skullo 43

Abobo's Big Adventure por Skullo 47

Pausatiempos por Skullo 51

Periféricos

WorkBoy por Skullo 52

Revisión

The Legend of Zelda (Serie TV) por Skullo 55

Personaje

Amy Rose por Skullo 60

Curiosity

Curiosidades en portadas (11) por Skullo 64

Especial

Capcom Vs SNK – SNK Vs Capcom por Skullo 69

Maquetación: Skullo

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

EDITORIAL

Bienvenidos al número 42 de la revista Bonus Stage Magazine, que poco a poco se va acercando a su final, que coincidirá (más o menos) con su décimo aniversario o con el número 50 (lo que llegue antes).

En esta ocasión he decidido dedicar el especial a los juegos que enfrentaban personajes de Capcom y SNK, las dos grandes compañías que nos trajeron decenas de grandes juegos de lucha en su afán por dominar los salones recreativos. La verdad es que la década de los 90 fue maravillosa para los fans del género, y justo a finales de la misma se formó la colaboración entre Capcom y SNK, para hacer sus crossovers.



El resto de la revista tiene las secciones habituales: 15 juegos analizados, artículos dedicados a personajes (Amy, la novia de Sonic), periféricos (el Workboy), revisión (la serie de televisión de Zelda) y curiosidades en portadas de videojuegos.

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/>

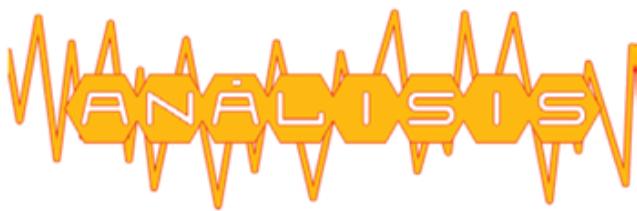
Y si sois usuarios de Facebook, podéis seguir nuestra página y así estar al día de las novedades:

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

No tengo nada más que decir idisfrutad de la revista!

Skullo





CHUCKIE EGG

Plataforma: ZX Spectrum

Jugadores: 1 a 4

Género: Plataformas

Desarrollado por: A&F Software (Nigel Alderton)

Año: 1983

Chuckie Egg es un juego desarrollado para Spectrum por Nigel Alderton, cuando todavía tenía 17 años y con tan solo un mes y pico de desarrollo. Poco después presentó su juego a A&F Software, lo cual propició su aparición en otras plataformas como BBC Micro, Dragon 32-64 Bits, Commodore 64, Acorn Electron, MSX, Tatung Einstein, Amstrad CPC, Atari 8-bit, Amiga, IBM PC y Atari ST.

En este juego controlamos a un personaje (yo diría que es un hombre gordo con sombrero, pero cada uno que interprete lo que quiera) que ha de recoger los huevos que hay repartidos por el nivel. Obviamente la misión no será fácil ya que hay enemigos (una especie de pájaros azules y un gran pájaro amarillo) que tienen ganas de ver a nuestro personaje muerto.

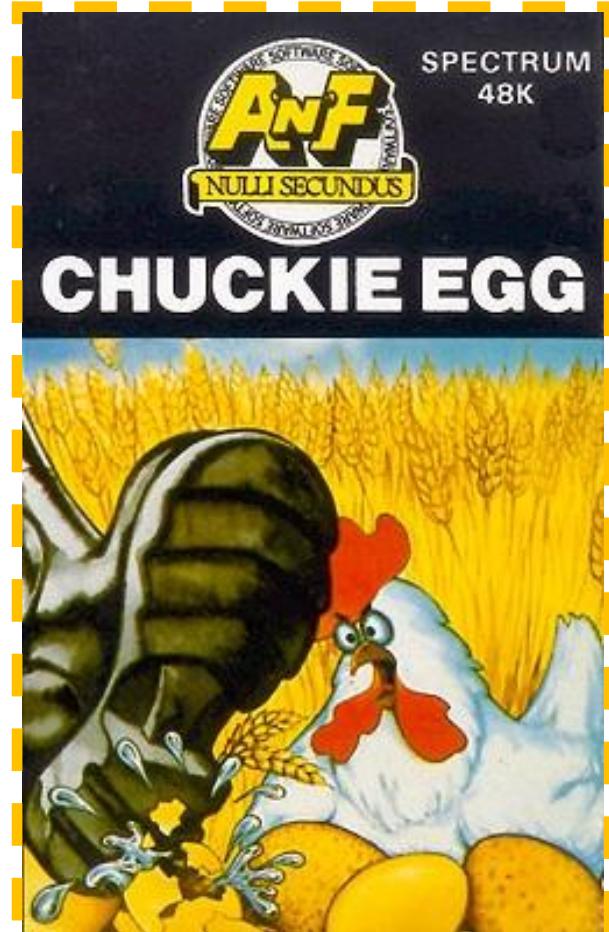
GRÁFICOS

Este juego apuesta por unos gráficos extremadamente sencillos, pero al menos usa bien los colores para lograr contraste: el fondo es negro, nuestro personaje amarillo, las plataformas verdes, las escaleras rosas, los enemigos azules y los huevos blancos.

La simplicidad de sus gráficos también nos ahoga confusiones, aunque es verdad que con un poco más de esfuerzo podrían haber sido muchísimo mejores.

SONIDO

No hay música mientras jugamos, pero sí que suenan varias melodías al empezar el juego (los pajaritos) y al perder una vida, lo cual es de agradecer. Los sonidos no son demasiado numerosos y tampoco sorprenden.



Gráficos simples y colores chillones

JUGABILIDAD

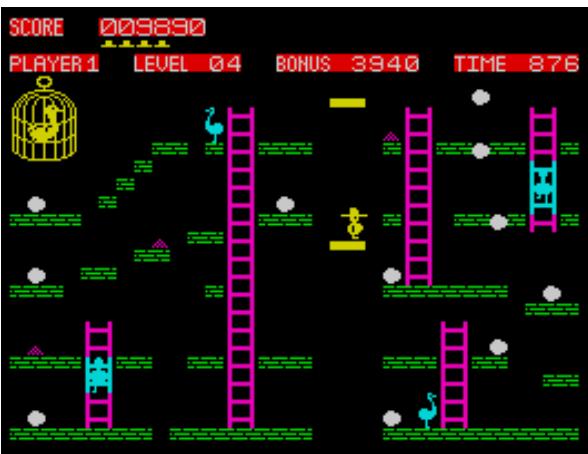
Nuestro personaje puede moverse hacia los lados, saltar y usar escaleras para subir o bajar. Aunque hay teclas predeterminadas para esas acciones el juego permite que las cambiemos para jugar de la manera más cómoda posible (cosa que agradezco).



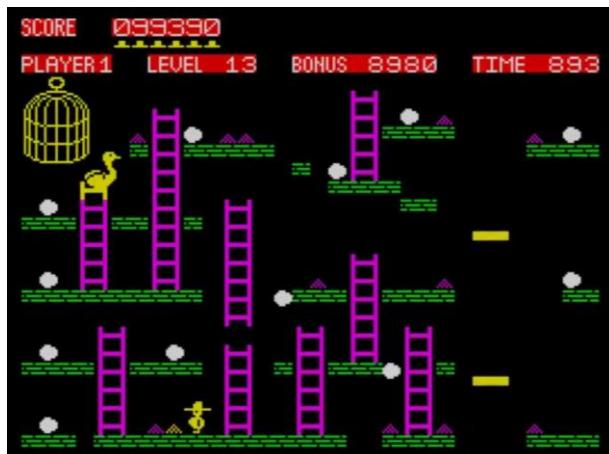
Los niveles se irán complicando poco a poco

Nuestra misión es recorrer los niveles recogiendo los huevos gigantes que hay repartidos en ellos, algo que no será fácil debido a que hay enemigos paseando por la pantalla (los pájaros azules andarán y subirán por escaleras y el pájaro amarillo volará libremente por el nivel) y algunos de los huevos están situados en plataformas que nos forzarán a subir y bajar por escaleras constantemente o a hacer saltos arriesgados, además tenemos un límite de tiempo para superar los niveles (podemos detenerlo ligeramente si recogemos las montañas de comida que hay por la pantalla).

El juego es simple y directo, y eso hace que se disfrute desde el primer momento, pero aun así los controles son algo extraños, ya que a veces he tenido problemas a la hora de subir por las escaleras y los saltos pueden ser problemáticos, ya que en caso de tocar una plataforma cuando estamos saltando, rebotaremos de manera extraña (lo cual nos puede ocasionar perder una vida). Aún así, el juego me ha parecido divertido, pese a esos problemas con los controles.



Los saltos son muy traicioneros



El pájaro amarillo volará hacia nosotros para matarnos

DURACIÓN

El juego consta de 100 niveles, que en realidad son unos pocos que se van repitiendo constantemente, aumentando la dificultad cada vez más, algo que se notará bastante, ya que nuestro personaje muere al primer contacto con los enemigos y es muy fácil cometer un error. Lo que hace durar este juego es picarnos a superar nuestros propios récords, o compartirlo con los amigos (pueden participar hasta 4 jugadores por turnos).

CONCLUSIÓN

Chuckie Egg es un juego simple pero divertido, nos obliga a concentrarnos totalmente en nuestra tarea y no permite ni un solo error, es cierto que técnicamente no es gran cosa y que sus controles a veces dan problemas, pero creo que vale la pena jugarlo si os gustan los juegos clásicos de plataformas de pantalla fija.

PLANET SMASHERS

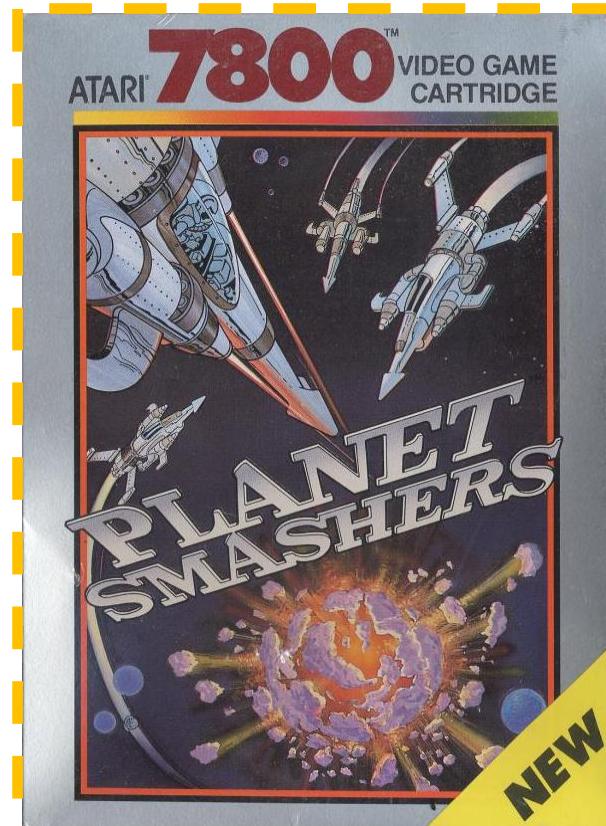
Plataforma: Atari 7800

Jugadores: 1 o 2

Género: Disparos

Desarrollado por: Atari (James V. Zalewski)

Año: 1990



El género de los matamarcianos fue extremadamente popular tras la aparición de *Space Invaders*, lo cual provocó una enorme proliferación de juegos espaciales en prácticamente todas las plataformas del momento. Si echamos un vistazo a la biblioteca de juegos de Atari 2600 encontraremos un montón de juegos de ese género o que tratan de incluir la temática espacial de alguna manera (aunque sea incluyendo un STAR o un SPACE en el título).

El eco de esa gran era espacial llegó hasta los años 90, de manera que no es de extrañar que incluso consolas como la impopular Atari 7800 tuviesen algún título de ese estilo, como por ejemplo *Planet Smashers*, que comentaré a continuación.

En este juego controlamos a una nave espacial que ha de evitar que una horda de marcianos que trata de invadir la Tierra, algo que se verá representado (más o menos) en el juego. Como curiosidad decir que *Planet Smashers* es un juego “hermano” de *Alien Brigade*, ya que la historia de ambos parece estar conectada.

GRÁFICOS

Tras una prometedora pantalla de título que nos muestra la Tierra, pasamos a un juego de gráficos extremadamente sencillos, ya que el fondo es simplemente negro (con algunas estrellas que pasan fugazmente para dar sensación de velocidad), nuestra nave es poco imaginativa (parece un avión), los enemigos son simples y sosos y el uso del color es bastante limitado (la mayoría de enemigos y elementos en pantalla son grises).

Lo único que me parece destacable es la citada introducción, la pantalla de Game Over, el final y los jefes (que pese a que también son grises, al menos tienen diseños más llamativos comparados con los enemigos comunes), especialmente el último, que ocupa toda la parte superior de la pantalla.



Gráficos sencillos y pocos colores

SONIDO

Hay un par de músicas en momentos concretos, pero durante la partida solo escucharemos sonidos, algunos de los cuales no están mal (los enemigos explotando) y otros que pueden llegar a ser molestos (nuestros disparos).



Pantalla de título

JUGABILIDAD

La jugabilidad es muy sencilla, podremos mover la nave por la pantalla (pero estaremos limitados a la mitad inferior de la pantalla, no podremos subir hasta arriba de todo), con un botón disparemos y con otro usaremos el dispositivo de camuflaje (los enemigos tardarán más en dispararnos).

Empezaremos la partida con un arma bastante básica, pero si eliminamos enemigos veremos que sueltan power ups (el círculo con la letra W) que nos permitirán ganar potencia ofensiva. De vez en cuando veremos que algunos enemigos dejan un ítem cuadrado que cambia de color si le disparamos, ese ítem es parte del código que debemos descifrar para llegar al jefe final, de manera que tendremos que conseguir 3 de ellos (colocados correctamente) para lograr enfrentarnos a él, de lo contrario estaremos repitiendo segmentos del nivel. En la parte inferior de la pantalla veremos una barra verde que representa el escudo protector de la Tierra, que irá vaciándose por cada enemigo o elemento que dejemos pasar sin destruir, si el escudo se vacía, el planeta se destruirá y perderemos todas las vidas.

Los controles son correctos y el añadido del escudo de la Tierra, así como el código para llegar hacia el jefe, me parecen ideas originales, aunque ambas contribuyen a aumentar la dificultad.



DURACIÓN

Este juego se puede completar en menos de una hora, pero la dificultad es bastante alta, ya que además de morir de la manera tradicional (alcanzados por un enemigo) podemos acabar la partida de golpe si se acaba el escudo de la Tierra. Antes de jugar podemos elegir la dificultad y si participan uno o dos jugadores (por turnos).

CONCLUSIÓN

Planet Smashers tiene algunas ideas interesantes y originales pero también es muy básico en cuanto a gráficos y sonidos, de manera que no es un juego que vaya a sorprender a nadie, aunque puede que dentro del escaso catálogo de Atari 7800 tenga más valor.

ALIEN BRIGADE

Plataforma: Atari 7800

Jugadores: 1

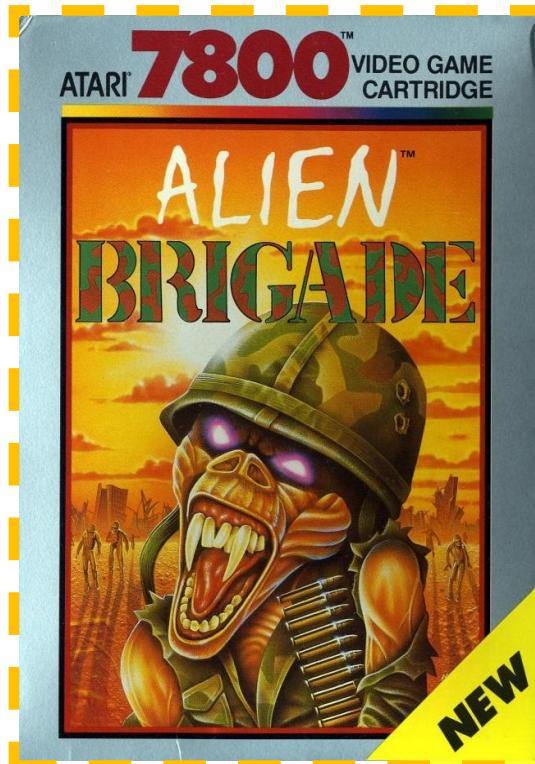
Género: Disparos

Desarrollado por: Atari (Ken Grant)

Año: 1990

En 1990 Atari 7800 se encontraba en la recta final de su vida comercial, pero aun así aparecieron algunos juegos muy llamativos como *Midnight Mutants* (comentado en el número 40 de la revista) o *Alien Brigade*, que comentaré a continuación.

Este juego es un shooter sobre railes donde tendremos que disparar a nuestros enemigos (aliens y humanos controlados por ellos) al mismo tiempo que protegemos a civiles y prisioneros que han acabado en medio de la zona de guerra. Al parecer los alienígenas que matamos son los que pilotan las naves espaciales del juego *Planet Smashers* de Atari 7800, ya que en el final de ese juego se menciona a este, lo más raro es que cuando terminamos este juego el sargento nos dice que los Aliens se están reagrupándose en el espacio y que la guerra continuará ahí, lo cual nos vuelve a llevar a *Planet Smashers*, de manera que ambos juegos están conectados de manera cíclica, siendo precuela y secuela a la vez.



GRÁFICOS

El juego tiene un par de ilustraciones interesantes, como la cara del sargento o en las que aparece nuestro personaje (muerto en la pantalla de Game Over y triunfante en el final del juego), aunque la calidad es algo variable. También me parece interesante la mano verde que escribe el nombre del juego con sangre en la pantalla de título.

Cuando empezamos a jugar veremos que en la parte superior está el marcador de balas, armas secundarias, vidas y puntos, todo bastante claro y sin confusión posible. En la parte inferior sucederá la acción y es ahí donde la cosa se pone interesante, ya que nos encontraremos un montón de personajes y vehículos en movimiento (aliens, monstruos, tanques, prisioneros, helicópteros), que van aumentando en variedad al mismo tiempo que avanzamos niveles (por ejemplo en el nivel subacuático veremos buzos, sirenas, peces y tiburones), en ocasiones veremos algunos detalles muy divertidos (como los enemigos que hacen esquí acuático en el segundo nivel).



Aliens haciendo esquí acuático

La verdad es que algunos niveles se parecen (los dos primeros y el último) pero aun así tienen elementos que los diferencian, los otros dos niveles son totalmente distintos (un base submarina y una mina). Sin embargo si hay algo que puede ser molesto por su similitud es el parecido entre los soldados a los que no debemos disparar y los que sí, habría estado bien que llevasen la ropa o la piel de otro color para facilitarnos la tarea.



Nivel bajo el mar



De charla con el sargento

SONIDO

Aunque el juego tiene cierta variedad musical, cuando estamos jugando siempre sonará la misma (un ritmo repetitivo y extremadamente simple) de manera que no esperéis gran cosa en este apartado. Los sonidos están bastante bien y son bastante variados (ya que cambian dependiendo de a que disparemos).

JUGABILIDAD

Con un botón dispararemos nuestra arma principal (que puede ser mejorada) y con el otro usaremos el arma secundaria (empiezan siendo granadas, pero luego podemos cambiarla), en el nivel bajo el agua cambiaremos nuestra arma por un arpón, que variará en cuanto a velocidad de disparo con las otras armas y nos obligará a adaptarnos rápidamente para lograr superarlo con éxito.

Al ser un shooter sobre raíles, lo normal es pensar que hay que destruir todo lo que veamos moverse, pero no es así, ya que hay varias partes en las cuales veremos soldados o rehenes que no debemos disparar (y que se pueden confundir fácilmente con los soldados enemigos), lo mismo pasará con los helicópteros, la mayoría son enemigos, pero hay alguno aliado (no disparéis al helicóptero del final del primer nivel si no queréis perder la partida). El añadido de personajes que no hay que disparar es interesante, pero tal y como dije en los gráficos a veces es confuso saber a quién disparar y a quien no, al menos hasta que aparecen los aliens como enemigos principales.



Los primeros enemigos serán soldados controlados por Aliens



¡Dispara a ese maldito alien volador!

La jugabilidad es bastante sencilla y el juego es divertido al principio, pero va cansando conforme avanzamos niveles, aunque afortunadamente no es muy largo, estoy bastante seguro de que se debe disfrutar mucho más usando la pistola de Atari 7800, algo que lamentablemente no he podido probar.



Combatiendo aliens en la mina



Mata a los aliens, pero no dispare a los inocentes

DURACIÓN

Para completar el juego tendremos que superar 5 misiones, lo cual nos puede llevar poco menos de media hora si somos lo suficientemente buenos (y no se nos va la mano matando a civiles).

Hay 4 niveles de dificultad que pueden justificar volver a echarle una partida de vez en cuando.



Game Over

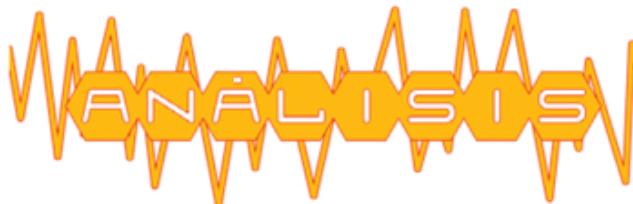


Pantalla de título

CONCLUSIÓN

Alien Brigade es un juego aceptable en la mayoría de sus apartados. Sin embargo, si lo comparamos con el resto del catálogo de Atari 7800 sube de categoría hasta convertirse en un buen juego, ya que se nota que han puesto bastante trabajo en él, pese a ser uno de los últimos juegos del sistema.

Skullo



BERLIN NO KABE

The Berlin Wall

Plataforma: Game Gear

Jugadores: 1 o 2

Género: Habilidad, Acción

Desarrollado por: Inter State

Año: 1991

The Berlin Wall fue un juego que apareció para arcade en 1991 y poco después tuvo una versión para Game Gear que lamentablemente no salió de Japón.

La historia de este juego nos cuenta como un niño curioso acaba entrando por la ranura de un muro y ahí un anciano le da un martillo, arma que nos acompañará en esta aventura donde recorreremos extraños mundos enfrentándonos a hordas de graciosos enemigos.

GRÁFICOS

Los gráficos de este juego son muy graciosos y coloridos, nuestro personaje es fácilmente diferenciable de fondos y enemigos y sus animaciones no están nada mal. Cada mundo tiene su propia temática (polo sur, bosque, espacio exterior, mundo de nubes y playa), variando el aspecto de las plataformas, las escaleras y los fondos. Los enemigos también cambiarán de un mundo a otro para encajar con él (por ejemplo en el polo sur tendremos pingüinos, en la playa pulpos, en el espacio exterior robots...) y además tienen variantes de color (normalmente el que es de color distinto es más espabilado que los enemigos comunes). Los jefes finales tienen un tamaño mucho mayor y eso se aprovecha para darles más detalle y personalidad.

Entre nivel y nivel veremos una parte del juego desde una vista aérea, donde podemos hablar con personajes (en japonés) o comprar cosas en la tienda. El apartado gráfico se completa con coloridas ilustraciones que nos cuentan la historia y el final.



Eliminando pingüinos



Comprando en la tienda



Introducción del juego

SONIDO

La música va variando entre mundos y siempre se mantiene animada y agradable. Los sonidos son sencillos, pero tienen suficiente variedad como para no aburrir.

JUGABILIDAD

Este juego es similar a *Lode Runner* o *Space Panic*, nuestra misión es movernos por el escenario (subiendo y bajando escaleras) y usar nuestro martillo para hacer agujeros en el suelo de manera que los enemigos que nos persiguen queden atrapados en ellos, cuando eso suceda tendremos que ir y darles un martillazo para eliminarlos. Si hemos hecho un agujero donde no debíamos, podemos recuperarlo dándole al otro botón. Cuando completamos un mundo nos tendremos que enfrentar al jefe final, que se derrotará igual que los enemigos comunes (aunque tendremos que romper dos bloques para hacerlos caer al agujero).

La complejidad de los niveles va aumentando, de manera que tendremos que ser cuidadosos para que no nos acorralen o nos pillen haciendo agujeros (si movemos nuestro personaje por un bloque medio roto resbalará). Los enemigos eliminados suelen dejar ítems, que en ocasiones dan puntos y en otras nos darán ventajas (un martillo mejor que rompe los bloques al primer golpe, o una explosión que matará a los enemigos en pantalla), de vez en cuando aparece una tienda donde podemos comprar ítems (aunque el juego esté en japonés es fácil saber lo que compramos gracias a que los objetos están dibujados).

Los controles responden bien y la jugabilidad es sencilla.



Rompiendo bloques para atrapar al enemigo



Uno de los jefes

DURACIÓN

El juego se compone de 5 mundos (cada uno dividido en varias fases y un jefe final), para lograr tal hazaña tendremos que ser muy cuidadosos y pacientes, porque nuestro personaje muere al primer contacto con el enemigo y es fácil acabar acorralados. Una vez hayamos ganado suficiente experiencia podremos completar el juego en una media hora.

Aunque la historia del juego esté en japonés, el menú principal está en inglés, de manera que no hay pérdida a la hora de entrar en opciones y modificar las condiciones del juego (podemos variar las vidas y las continuaciones) para facilitarlo o volverlo más difícil. También existe un modo para dos jugadores, pero no he podido probarlo.



CONCLUSIÓN

Berlin no Kabe (The Berlin Wall) es un juego que tiene el encanto de los juegos clásicos de arcade de pantalla fija, con un planteamiento sencillo, pero al mismo tiempo exigiéndonos mejorar para poder avanzar. La posibilidad de conseguir mejoras y los combates contra los jefes redondean el juego.

Skullo





EIGHTMAN

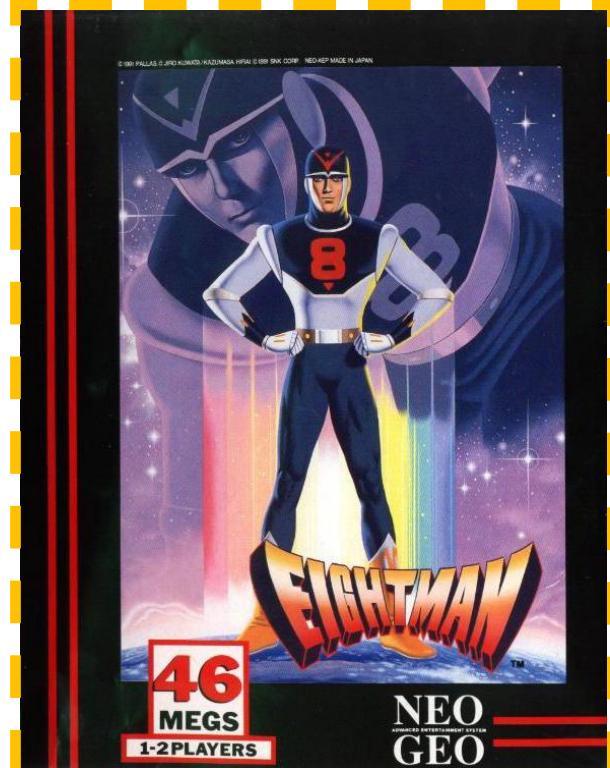
Plataforma: Neo Geo

Jugadores: 1 o 2

Género: Beat'em up, Acción, Plataformas

Desarrollado por: Pallas

Año: 1991



En números anteriores he comentado varios de los primeros beat'em ups de Neo Geo, desde el rarísimo *The Super Spy*, hasta los más estandarizados, *Burning Fight*, *Robo Army* y *Mutation Nation*. Hace poco me enteré de la existencia de otro beat'em up de aquellos primeros años de la consola, de manera que he decidido comentarlo.

Eightman es un juego que apareció en Arcade y Neo Geo AES en 1991, los personajes provienen del manga *8 Man*, creado por Kazumasa Hirai y Jiro Kuwata en 1962, en la cual el detective Yokoda era asesinado por delincuentes y su cuerpo destrozado cayó en las manos del doctor Tani, quien trató de revivirlo convirtiéndolo en un hombre robot llamado 8 Man (algo parecido a lo que le pasó al Alex Murphy en *Robocop*, pero 20 años antes).

El éxito de *8 Man* lo llevó a tener series de animación y de imagen real, aunque al parecer no todas las adaptaciones se basaron fielmente en la obra original y algunas de ellas sufrieron cambios al llegar a occidente.

GRÁFICOS

El juego tiene algunas ilustraciones curiosas, como la introducción, la pantalla de Game Over o el final (que es bastante simple, la verdad). Los escenarios nos muestran un mundo destrozado, con ciudades reducidas en ruinas, zonas de montaña, laboratorios y bases enemigas de última tecnología, en general no están nada mal, pero algunos se repiten y eso les quita originalidad.

Los dos personajes protagonistas comparten sprite (al estilo *Double Dragon*) y tienen un aspecto decente, pero nada llamativo que les haga destacar sobre los enemigos, las animaciones son aceptables, pero no sobresalen y los ataques y poderes especiales llenarán la pantalla de destellos y efectos, lo cual me gusta. Los enemigos comunes se repiten constantemente, pero hay cierta variedad ya que nos enfrentaremos a robots bichos-bola, platillos volantes, helicópteros, animales mutantes, robots que se parten por la mitad y un montón de robots genéricos que tienen un aspecto sospechosamente similar al de nuestro protagonista. Los jefes finales son mucho más llamativos, pero la mayoría de ellos se reciclan en niveles posteriores cambiándoles el color y rebajándolos de rango a enemigos comunes o subjefes.

En general tenemos un juego que gráficamente no sorprende, pero que llena la pantalla de explosiones y efectos, lo cual considero muy agradable y satisfactorio, además en algunos niveles podemos ver como los enemigos se mueven entre diferentes planos para tratar de acechar al protagonista, lo cual me parece un buen detalle.



Uno de los muchos jefes que enfrentaremos



Enemigos saltando de un plano a otro

SONIDO

La música es rápida, potente y nos transmite una sensación de urgencia que encaja muy bien con este juego (sobretodo en los niveles de velocidad donde nuestro personaje no deja de correr). Los sonidos son decentes, aunque algunos su calidad es irregular (algunos suenan mucho mejor que otros) y apenas hay voces.

JUGABILIDAD

Los controles son muy sencillos: tenemos un botón para golpear, otro para saltar (si lo presionamos mientras estamos agachados haremos un deslizamiento por el suelo) y uno para usar nuestro ataque especial limitado (en caso de que estemos dos jugadores al lado, este ataque será ligeramente distinto).

La jugabilidad de este juego queda a medias entre un beat'em up (básicamente estaremos eliminando enemigos todo el rato) y un juego de plataformas y acción (los niveles no tienen profundidad y hay bastantes zonas donde tendremos que saltar entre peligros), además de vez en cuando nos encontraremos con unas fases donde el personaje no deja de correr y los enemigos saltan hacia nosotros desde el fondo o el frente de la pantalla.

Los controles responden bien y los ataques de nuestro personaje se pueden potenciar consiguiendo power ups, de manera que la satisfacción de reventar enemigos aumenta considerablemente, aunque a veces las colisiones nos pueden jugar una mala pasada y nos dará la impresión de que nos han golpeado injustamente.



Estos enemigos son difíciles de evitar



En el laboratorio nos esperan muchas sorpresas desagradables



Eight Man usando su ataque especial



Los "robots-zombi" y los "ovnis" son enemigos muy pesados

DURACIÓN

El juego se compone de 4 niveles, cada uno dividido en diferentes fases y en total suman una media hora de juego, más o menos. Completarlo requerirá bastante paciencia, ya que las continuaciones son limitadas, nuestro personaje solo aguanta unos pocos golpes y las zonas de plataformas son más traicioneras de lo que parecen.

Como aliciente para re-jugar el juego está el siempre divertido modo a dos jugadores o la posibilidad de cambiar el nivel de dificultad entre los 4 disponibles.



Ilustración previa al combate contra el primer jefe de nivel



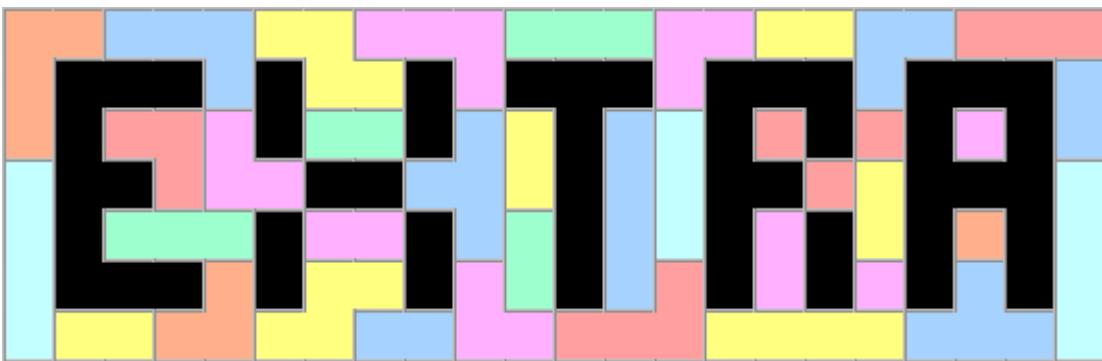
Dos jugadores contra el jefe final

CONCLUSIÓN

Mis expectativas no eran muy altas con este *Eight Man* debido a que no lo conocía y a que pertenece a los primeros juegos de Neo Geo, lo cual se ve rápidamente en su apartado gráfico, sin embargo me ha parecido muy entretenido e interesante. El hecho de que muchos enemigos mueran al primer golpe y que haya fases donde el personaje corre sin detenerse le da un toque ágil y divertido, además su música acompaña muy bien a esos momentos.

No es que se pueda considerar a *Eight Man* como un gran juego (y menos en comparación con el resto del catálogo de Neo Geo) pero los jugadores que busquen un juego sencillo de acción directa con dosis de plataformas encontrarán en él un buen entretenimiento. Quizás también pueda ser recomendable para fans del manga *8 Man*, aunque según tengo entendido el juego no es demasiado fiel con la obra original.

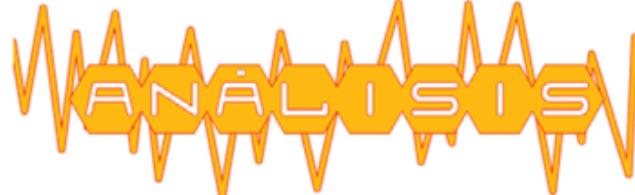
¡DESCUBRE CIENTOS DE JUEGOS DE SUPER NINTENDO QUE SE QUEDARON EN JAPÓN!



CADA EXTRA INCLUYE

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





DIET GO GO



Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 o 2

Género: Plataformas, Acción

Desarrollado por: Data East

Año: 1992

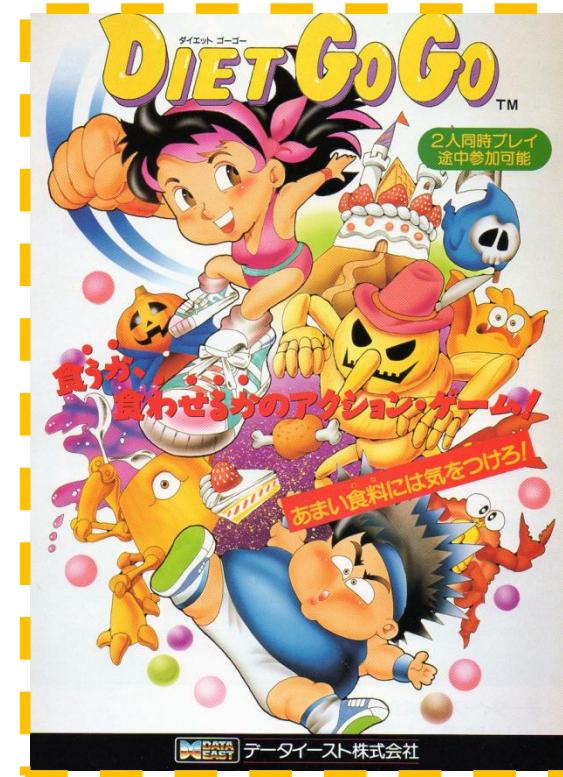
En el número 35 de esta revista hablé de *Tumblepop* de Data East, un juego de plataformas y acción de pantalla fija, donde teníamos que usar nuestra aspiradora para atrapar enemigos y luego soltarlos para que arrasen con el resto. *Tumblepop* fue el primer juego de una especie de trilogía, que fue continuada por *Diet Go Go* y *Joe and Mac Returns*, ya que los tres juegos tienen esquemas similares e incluso comparten enemigos y estilo gráfico.

Como ya comenté el primer y el último juego de esta particular trilogía en números anteriores, esta vez voy a centrarme en *Diet Go Go* que continua el estilo de juegos como *Tumblepop* o *Snow Bros*, pero añadiendo una temática relacionada con la comida y mantenerse sano.

GRÁFICOS

El estilo gráfico de *Tumblepop* se mantiene en este juego, los personajes son pequeños y graciosos, además durante la partida pueden ganar peso, variando su aspecto, lo cual creo que es un detalle muy curioso.

Los mundos están representados de manera colorida y cada uno tiene una temática distinta (prehistoria, circo, acuático, espacial...) los enemigos son coloridos y graciosos (algunos cuentan con animaciones muy divertidas, como bailar o sacarnos la lengua) y tratan de encajar en el mundo donde están incluidos, aunque no siempre es así ya que se reutilizan varios enemigos en mundos distintos. Los jefes finales son enormes y cuentan con algunas animaciones graciosas (generalmente al morir). Al ser un juego de Data East siempre hay lugar para introducir cameos, de manera que puede que algunos jugadores reconozcáis al protagonista de *Atomic Runner Chelov* y al jefe final de *Tumblepop*.



Gráficos coloridos y mundos temáticos

El juego cuenta con algunas ilustraciones (en la pantalla de título, al contar la historia y al superar un mundo) que son coloridas y graciosas (o al menos lo pretenden).



Entre los enemigo veremos a Chelov



Una de las ilustraciones entre mundos

SONIDO

La música principal del juego es reinterpretada en cada mundo en base a su temática, lo cual nos da unas melodías un tanto dispares, pues muchas son similares, pero otras parecen estar mucho más elaboradas y resultan más pegadizas. Los sonidos son sencillos y graciosos (hay alguna que otra voz) y nunca se hacen pesados. En general creo que este apartado es bastante correcto, aunque habría estado mejor que las músicas se diferenciasen más.

JUGABILIDAD

Nuestro personaje puede saltar (si presionamos abajo y salto, bajaremos hacia la plataforma inferior) y disparar. Si nuestros disparos impactan en un enemigo, empezará a engordar, de manera que podemos inflarlo hasta que flote como un globo y luego empujarlo para que arrase con todo lo que pille. El diseño de los niveles se va complicando y los elementos sobre los que rebotarán los enemigos lanzados estarán colocados de manera que cueste más sacarles provecho.

Si tocamos un peligro del nivel (sierras, pinchos...) o a un enemigo directamente perderemos una vida, algunos enemigos nos dispararán comida, en caso de tocarla nuestro personaje engordará, y si volvemos a tocar comida moriremos. Durante la partida irán apareciendo ítems que nos pueden ayudar potenciando nuestro disparo, dándonos velocidad o adelgazándonos (en caso de estar gordos), también veremos un ítem que es una moneda, si la tocamos se activará la máquina tragaperras de la parte superior de la pantalla, lo cual provocará efectos variados (generalmente aparecerán ítems para conseguir más puntos).

Los controles son sencillos y responden bien, pero es muy fácil morir tontamente (el juego está pensado para sacarnos monedas) además, si tardamos mucho en terminar una fase aparecerá un enemigo volador con la única misión de matarnos, de manera que tendremos que ser rápidos y cuidadosos.



Inflando enemigos para lanzárselos al jefe de nivel



Los enemigos nos pueden acorralar fácilmente



Eso enemigos rosas se multiplican rápidamente



Si conseguimos monedas se activará la máquina tragaperras

DURACIÓN

El juego consta de 12 mundos, cada uno con una decena de fases y un jefe final, aunque los primeros mundos no los jugaremos enteros (podemos elegir en qué mundo empezar la partida).

Nuestro personaje es frágil y morirá al primer golpe directo, lo cual nos asegura invertir bastantes monedas en este juego para completarlo, pero una vez tengamos experiencia podremos completarlo en poco más de media hora. En ese caso, lo que puede hacer que volvamos a este juego es su jugabilidad simple y sobretodo el modo a dos jugadores, que hace que sea mucho más divertido.



Diet Go Go es más divertido a dos jugadores



Pantalla de título

CONCLUSIÓN

Diet Go Go es extremadamente similar a sus juegos hermanos *Tumblepop* y *Joe and Mac Returns*, pese a que tiene algunas ideas nuevas, no se aleja demasiado de ellos, de manera que no va a sorprender tanto como *Tumblepop* y tampoco tiene el reclamo de poder usar a personajes como *Joe and Mac*. Sin embargo, creo que es recomendable para fans de esos juegos y de otros similares (como *Snow Bros* o *Bubble Bobble*).



Nuestro personaje engordará al tocar comida



NINJA COMMANDO

Plataforma: Neo Geo y Neo Geo CD

Jugadores: 1 o 2

Género: Disparos

Desarrollado por: Alpha Densi

Año: 1992 (Neo Geo) 1994 (Neo Geo CD)

La maldada corporación Mars ha construido una máquina del tiempo con la cual pretende hacer estragos en la historia de la humanidad, de manera que nuestro destino está en mano de 3 ninjas: Joe, Ryu y Rayar, que no dudarán en robar la máquina del tiempo y viajar a través de diferentes eras para eliminar a sus enemigos.

Tras esa historia tan loca, nos encontramos un juego de disparos con scroll vertical donde no hay un segundo de descanso. Este juego fue desarrollado por Alpha Densi (ADK), (motivo por el cual hay algunos guiños a los ninjas de *World Heroes*) y fue lanzado en Arcade y Neo Geo en 1992 y en Neo Geo CD en 1994.



GRÁFICOS

La historia del juego se nos irá contando mediante ilustraciones que aparecen entre niveles, aunque se repiten, tienen su encanto.

Los sprites de los personajes son pequeños (solo los veremos en grande cuando hagamos el ataque especial, ya que saltan hacia la pantalla), pero aun así están detallados y tienen cierta personalidad, ya que cada uno tiene su propio tipo de disparo. Sorprendentemente los enemigos tienen un nivel de detalle similar (o incluso superior) al de nuestros protagonistas y son muy variados ya que cambian en cada nivel para encajar con la temática del mismo, de manera que nos enfrentaremos a trogloditas, momias, dinosaurios, samuráis y soldados. Los jefes intermedios y los de final de nivel son de gran tamaño y tienen animaciones muy buenas, algunas incluso divertidas (el troglodita gigante que agarra a sus compañeros pequeños y los usa como arma...).



Personajes pequeños y jefes enormes

Cada nivel representa una época distinta, lo cual nos asegura una variedad visual constante, además hay algunos detalles curiosos (por ejemplo cuando hacemos desplazamientos rápidos estando el río, salpica agua). Es posible que no veamos todos esos detalles a la primera debido a que la pantalla va a estar siempre llena de disparos (nuestros y de los enemigos).



Combatiendo momias en Egipto



Una de las escenas entre niveles

SONIDO

La primera música es rápida y potente, la típica que se puede esperar de un juego de acción, pero el resto de composiciones son muy variadas entre sí, ya que tratarán de encajar con la temática de cada nivel.

Cada personaje tiene su propia voz y un sonido único para los disparos, lo cual les hace ganar personalidad y ofrece variedad necesaria (ya que no pararemos de escuchar el sonido de los disparos), el juego tiene algunas voces más, entre ellas la del jefe final de Japón, que no dejará de hablar durante nuestro duelo.

JUGABILIDAD

Tenemos un botón para disparar (hacia arriba), otro para hacer desplazamientos rápidos (podemos combinarlos con direcciones) y otro para hacer nuestra magia especial (perderemos vida al usarlo). Cuando nos hayamos familiarizado con los controles aprenderemos que hay algunas mecánicas que nos pueden salvar la vida de manera puntual, por ejemplo si hacemos el movimiento de medio círculo desde abajo hacia adelante o atrás y el botón de ataque, haremos un ataque hacia los lados y que si presionamos el botón de ataque al hacer los desplazamientos rápidos, dispararemos mientras nos movemos.

El disparo de nuestros personajes se hace más fuerte conforme más veces le demos al botón, de manera que este juego nos exige ser resistentes en el arte de machacar botones, aunque también podemos ser más "ninjas" y jugar esquivando a los enemigos y atacándolos en el momento justo. Durante la aventura podemos encontrar pergaminos que nos pueden dar unos momentos de invulnerabilidad, convirtiendo a nuestro personaje en animal.

Los controles son buenos, aunque he tenido algunos problemas haciendo el ataque lateral, que en ocasiones parece no querer salir y en otras sale sin que lo hagas.



Mientras más disparemos más fuerte será nuestro ataque



Podemos evitar los disparos con un desplazamiento lateral



Los dos personajes convertidos en animales

DURACIÓN

El juego está dividido en 7 fases (presente, prehistoria, Japón, China, Egipto, Europa y la base de la organización malvada) pero no son especialmente largas, de manera que el juego se puede completar en una media hora. Sin embargo, eso no será fácil, ya que nuestros personajes son bastante frágiles, los ítems que nos suben la vida son muy escasos, el fuego enemigo es constante y los jefes son resistentes y muy dañinos (además, en la fase final tenemos que volver a derrotarlos), de manera que tendremos que jugar mucho, para poder completarlo con las continuaciones que nos dan.

A la hora de rejugarlo, puede jugarle a su favor el tener 4 niveles de dificultad y la posibilidad de jugar con un amigo, lo cual nos facilitará la aventura y aumentará la diversión.



Uno de los sumos gigantes presumiendo de agilidad



Dos jugadores contra uno de los jefes

CONCLUSIÓN

Ninja Commando es un juego donde la acción no se detiene, su historia es tan loca como llamativa (y nos ofrece enemigos muy originales) y sus músicas acompañan muy bien a la partida, se lo recomiendo a todos los que sean fans del género de acción y disparos.

Skullo



STACK COLUMNS



Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 o 2

Género: Puzzle

Desarrollado por: Sega

Año: 1994



La saga *Columns* es conocida por muchos jugadores (en gran parte gracias a su aparición en consolas de Sega y a su inclusión en recopilatorios). Por mi parte, ya he comentado en esta revista el *Columns* de Game Gear (1990), *Columns II* (1990) de Arcade, *Columns III* (1993) de Mega Drive y *Super Columns* (1995) de Game Gear.

Hace poco descubrí que en 1994 apareció *Stack Columns* exclusivamente para Arcade, de manera que me dio curiosidad y decidí echarle un vistazo ¿estaré por encima de *Columns III* o *Super Columns*?

GRÁFICOS

La zona de juego es bastante simple y clara, las piezas se diferencian bien entre sí, los fondos no confunden ni molestan y el marco va variando dependiendo del torneo que estemos jugando. Nada especialmente detallado, pero perfectamente correcto para un juego de puzzle.

Durante nuestra partida nos enfrentaremos a enemigos muy diversos que no parecen pertenecer al mismo juego (un Cyborg, un niño con diseño tipo anime, un maestro Chino, un músico de jazz y el misterioso niño que hace de enemigo final), que están representados con retratos ligeramente animados, que cambian dependiendo de si ganan o pierden. La calidad de los retratos es muy variable ya que algunos intentan ser realistas y otros son más cómicos, por cierto uno de los enemigos parece ser una parodia del creador de *Tetris*, ya que es un mono ruso llamado Pazhitnov.

Al principio del juego veremos la imagen de una pistola, que al parecer está relacionada con la historia de nuestro personaje, cuyo padre murió en un torneo de *Columns* (o algo así) incógnita que no se resolverá cuando completemos el juego, ya que no se vuelve a mencionar ni al padre, ni al asesinato, en su lugar veremos un final un tanto... raro. Al pasar de un torneo a otro veremos su localización en el mapa y unas ilustraciones de diferentes paisajes bastante detallados que tratan de representar la zona donde se compite.



Ganando al mono Pazhitnov (quizás sea mejor jugando a Tetris)



Ilustración que nos cuenta la “particular” historia del juego



Asad está muy seguro de sí mismo...

SONIDO

Las músicas acompañan bien las partidas, pero no son especialmente llamativas ni numerosas (en cada torneo tendremos una música distinta y el jefe final tiene su propio tema, que es bastante aburrido para un enfrentamiento tan importante). Los sonidos son correctos y no cansan.

JUGABILIDAD

La jugabilidad es la de siempre: tenemos que colocar las gemas de manera que juntemos 3 o más iguales (en línea recta o diagonal) lo cual provocará que desaparezcan y caigan el resto de gemas que haya situadas encima, esto a su vez puede provocar que se creen nuevos grupos de gemas y desaparezcan, creando una cadena. De vez en cuando aparecerá una pieza brillante con dos flechas y un cuadrado, que se puede usar para subir la pantalla del rival (flecha hacia arriba), bajar nuestra pantalla (flecha hacia abajo) o hacer desaparecer todas las piezas del mismo tipo en nuestra pantalla (cuadrado).

Si hacemos grupos de gemas muy grandes o creamos cadenas de grupos que desaparezcan uno detrás de otro, el juego nos premiará con monedas que se acumularán en la parte central de la pantalla, mientras mejor juguemos más monedas acumularemos y cuando queramos podemos darle al segundo botón para gastarlas en subirle la pantalla al rival y romperle la pieza que tenga en ese momento, pero cuidado, el rival también tendrá monedas y nos intentará eliminar a nosotros haciendo que suba nuestra pantalla. Además, si uno de los dos gana muchas monedas de golpe, es posible que su rival pierda algunas de las que tiene acumuladas, de manera que no debemos guardar las monedas mucho tiempo, porque puede que las perdamos sin llegar a usarlas. Si jugamos en el modo principiante, las monedas se gastarán automáticamente, pero en el modo normal tendremos que darle nosotros al botón para usarlas.



Asad decepcionado tras su derrota

La jugabilidad es buena y directa y la idea de acumular monedas para subir la pantalla del rival, aunque es interesante y hace que las partidas sean intensos duelos, no deja de ser muy parecido a lo que se hacía en *Columns III* de Mega Drive.



Mientras mejor juguemos más monedas tendremos



Nuestro rival ha gastado sus monedas para subirnos la pantalla

DURACIÓN

Si queremos completar el juego tendremos que superar los torneos de Las Vegas, Macau y Monaco, para llegar a los combates finales en Londres. En total podemos tardar una media hora en completar el juego, pero os aseguro que los jefes finales no lo van a poner nada fácil, de manera que tendremos que tener cierto nivel en *Columns* para aspirar a ganarles.

Una vez completado puede que nos apetezca volver a jugar de vez en cuando o retar a algún amigo al modo Versus, que es mucho más divertido que enfrentarse a los personajes raros de la consola.



Empezaremos compitiendo en el torneo de Las Vegas



Mr Babu será nuestro último rival

CONCLUSIÓN

Stack Columns mantiene la adicción de la saga y añade la mecánica de las monedas, de manera que puede dar muy buenos ratos a los amantes de los juegos de puzzle.

Sin embargo creo que queda muy por detrás de *Columns III*, ya que ese juego tiene una jugabilidad similar, pero nos ofrece más modos de juego y un modo para un jugador mucho más elaborado e interesante.



Duelo a dos jugadores

Skullo



EL LIBRO DE LA SELVA

Plataforma: Mega Drive

Jugadores: 1

Género: Plataformas

Desarrollado por: Eurocom, Virgin

Año: 1994



A mediados de los 90 muchos clásicos de Disney tuvieron una segunda juventud gracias a su lanzamiento en VHS, lo cual también provocó que se lanzasen videojuegos basados en esas películas, que habían llegado por primera vez a un público juvenil. *El Libro de la Selva* fue una de las películas beneficiadas, ya que además tuvo videojuegos para diversas plataformas, como Master System, Game Boy, NES, Mega Drive, PC y Super Nintendo.

Seguramente muchos recordareis las versiones de 16 bits lanzadas para Super Nintendo y Mega Drive, dos juegos que, pese a estar desarrollados por Virgin y Eurocom y compartir muchos elementos (como los gráficos, los niveles y las músicas) son muy distintos cuando los comparas. Como en el número 27 de esta revista ya comenté la versión de Super Nintendo, creo que ahora es buen momento de hacer lo propio con la de Mega Drive.

GRÁFICOS

El mejor apartado del juego, se nota muchísimo el esfuerzo que pusieron en las animaciones de Mowgli, que además de moverse y atacar con mucha soltura, no parará de hacer tonterías si lo dejamos quieto. Los enemigos comunes no tienen ese nivel de detalle (como es de esperar) pero algunos jefes finales (como Louie) si que se mueven muy bien.

Los escenarios se repiten bastante, entiendo que las limitaciones de la temática obligan a ello, pero se me hace raro que no hayan aprovechado los gráficos que vemos en los niveles de bonificación (que tienen colores y fondos distintos) para darle más variedad a los niveles y paliar ligeramente esa sensación de repetición.

La introducción del juego, el final y las escenas entre niveles están muy bien, ya que muestran a los personajes de la película en gran tamaño y con buen uso del color.



El apartado gráfico es muy bueno



Saltando de liana en liana



Nos irán contando la historia de Mowgli

SONIDO

Las músicas más famosas de la película están en el juego y suenan bastante bien, para el resto de niveles se han usado melodías nuevas que intentan transmitir un ambiente salvaje, pero que no son demasiado memorables. Los sonidos son muy variables, algunos están bastante bien, pero otros son odiosos (la pantalla del Rey Louie es un gran ejemplo de ello).

JUGABILIDAD

Los botones principales nos permiten saltar, disparar (hacia varias direcciones) y cambiar de arma (tenemos varias, aunque solo los plátanos son infinitos). Durante el juego veremos algunas serpientes enrolladas que nos harán rebotar como si fuesen muelles, piedras y tablones que también nos catapultarán (si saltamos encima del tablón y presionamos hacia abajo en el control) y algunos elementos (como las casetas o los agujeros de los árboles) donde tendremos que presionar arriba para poder entrar en ellos y seguir avanzando.



Encuentra a Bagheera para finalizar el nivel

El objetivo de cada nivel es encontrar un número de diamantes rojos necesarios para llegar al final (a más dificultad, más diamantes nos exigen) y una vez los tengamos aparecerá un mensaje que nos indica que tenemos que buscar a alguien (generalmente a Balú, Bagheera o al jefe de nivel) para completar el nivel. Si encontramos todos los diamantes del nivel podremos acceder a niveles de Bonus.

Los enemigos no son especialmente peligrosos (aunque los más pequeños pueden ser muy molestos), pero debido a que estaremos dando vueltas por el nivel constantemente es aconsejable eliminarlos lo más rápido posible (saltando encima o disparándoles) para quitarlos del medio y evitar que nos dañen por un despiste, ya que los corazones que nos llenan la vida escasean bastante. La búsqueda de diamantes se facilita gracias a los checkpoints (el bebé elefante) y a que se nos mantienen los diamantes que hemos encontrado de una vida a otra. Los enfrentamientos con los jefes tienen lugar en el propio nivel, de manera que si nos matan, tendremos que rehacer una parte de la pantalla, aunque ninguno de los jefes es especialmente difícil (quizás el Rey Louie es el más imprevisible y el combate contra Shere Khan tiene lugar en una plataformas que se caen y nos pueden hacer perder una vida tontamente) creo es recomendable ahorrar las armas y la máscara de invencibilidad para esos enfrentamientos. Los controles son correctos, no dan problemas, aunque los niveles pueden volverse tediosos debido a que estaremos dando vueltas constantemente buscando diamantes y la salida.



No te caigas de la tortuga o perderás una vida



El jefe de este nivel son 3 monos con un escudo

DURACIÓN

El juego se compone de 10 niveles bastante grandes y la duración del juego ronda entre los 30 y 40 minutos, siempre y cuando sepamos donde están los diamantes (o tengamos la brújula). Aunque las continuaciones limitadas y hay muchas zonas donde podemos perder las vidas tontamente, es un juego bastante asequible con un poco de paciencia, además tiene 3 niveles de dificultad para que lo adaptemos a nuestra habilidad y así no se nos haga muy complejo o sencillo.



Combate contra el Rey Louie



El último nivel ¡Shere Khan nos espera al final!

CONCLUSIÓN

The Jungle Book (o *El Libro de la Selva*) es un juego de mayormente agradable, con un gran apartado gráfico, una jugabilidad basada en la búsqueda de diamantes y una dificultad aceptable, creo que todos los fans del género de plataformas pueden disfrutarlo.

Si os quedáis con ganas de más Mowgli, o ya os conocéis este juego de memoria y queréis un reto más difícil, podéis probar con la versión de Super Nintendo.



Si nos matan, continuaremos desde este elefante

SUPER PUNCH-OUT!!

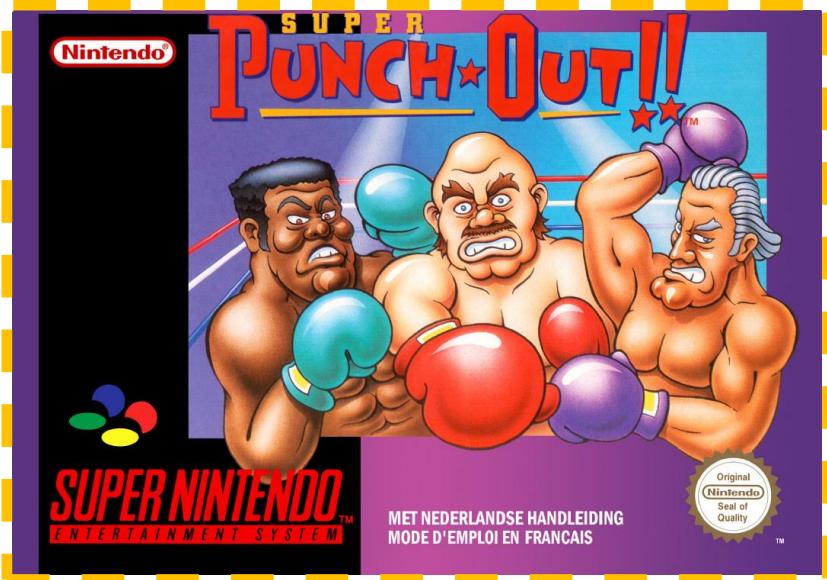
Plataforma: Super Nintendo

Jugadores: 1

Género: Deportes (Boxeo)

Desarrollado por: Nintendo

Año: 1994 (Japón y América) 1995 (Europa)



Punch-Out! Es una saga más antiguas de Nintendo, ya que se inició en arcades con *Punch-Out!* (1983) y *Super Punch-Out!* (1984), aunque la mayoría de jugadores lo conocieron en su versión de NES llamada *Mike Tyson's Punch-Out!* (posteriormente conocida solo como *Punch-Out!*), que fue un éxito rotundo y es recordada con cariño por muchos jugadores a día de hoy.

Entre 1994 y 1995 apareció un nuevo *Punch-Out!*, que en lugar de ser continuista con la versión de NES, trajo de nuevo la experiencia de los juegos de arcade, con un boxeador desconocido (aunque hay gente que considera que es Little Mac) y cambios jugables notables, como el hecho de que tengamos que llenar una barra de poder para hacer los golpes más devastadores.

GRÁFICOS

Los sprites de los personajes son enormes y coloridos, la variedad de luchadores es muy alta y el humor estereotípico es una constante en sus diseños.

Si nos fijamos bien nos daremos cuenta que casi todos los personajes tienen un “doble” de cuerpo, por ejemplo el cuerpo de Bear Hugger está reutilizado en Mad Clown, el de Super Macho Man, en Masked Muscle, los gemelos Bruiser son (obviamente) idénticos, etc. Sin embargo cada boxeador tiene una buena variedad de animaciones, ataques, poses de victoria y expresiones faciales que les dan personalidades únicas. El menos expresivo de todos será precisamente nuestro personaje debido a que estará de espaldas (y su cuerpo es semitransparente para poder ver al rival) y solo le veremos la cara en momentos puntuales.

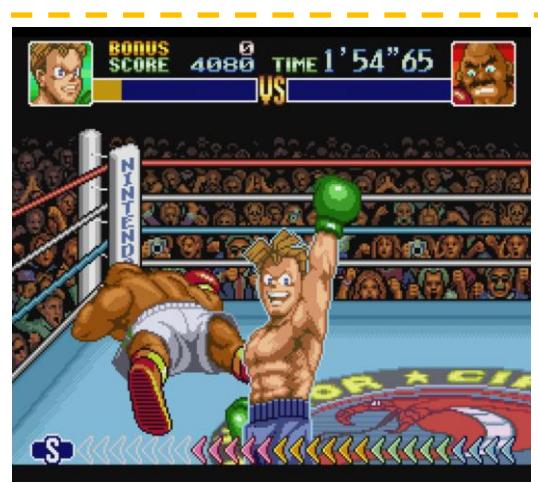


Los personajes son enormes y coloridos

Todos los escenarios son casi idénticos, con ligeros cambios en colores y el logo de la competición. Las ilustraciones que aparecen en la introducción y al final del juego, así como los retratos de los personajes antes del combate son geniales.



Presentación de Gabby Jay nuestro primer rival



Hemos derrotado a Bald Bull

SONIDO

Los sonidos son muy satisfactorios, sobretodo los súper puñetazos y cada personaje tiene sus propios sonidos, algunos incluso hablan o se ríen al derrotarte, el resto de voces corresponden al árbitro, que incluso dirá el nombre de cada rival al que nos vayamos a enfrentar. Cada boxeador tiene un tema musical propio que suena antes del combate y cada competición tendrá su propia música que animará la pelea (lamentablemente en ningún momento escucharemos el clásico tema de *Mike Tyson's Punch-Out!*).

JUGABILIDAD

Los juegos de esta saga están basados en saber cuándo atacar y cuando defenderse, ya que si vamos a lo loco nos tumbarán en segundos y no avanzaremos nada.

A la hora de atacar podemos dar puñetazos con el brazo izquierdo o el derecho, estos irán directamente al cuerpo del rival, pero si presionamos arriba con la cruceta al darlos, daremos golpes en la cara. Si vamos conectando puñetazos en el rival, se irá llenando la barra de poder que hay en la parte inferior de la pantalla y cuando la tengamos llena podremos usar el botón A para hacer un potente súper puñetazo o una sucesión de puñetazos rápidos (dándole al botón muchas veces). Cada vez que nos golpeen perderemos un poco de barra de poder y si nos vacían la barra de vida tendremos que aporrear botones para poder levantarnos.

En lo que respecta a la defensa, nuestro personaje siempre tendrá activada la guardia baja, de manera que los golpes que vayan a nuestro cuerpo los parará automáticamente si no tocamos nada, para cubrirnos la cara tendremos que presionar arriba, para esquivar hacia los lados o agacharnos solo tenemos que presionar la dirección en la cruceta. Evitar los golpes de los rivales a tiempo y saber si se esquivan echándonos hacia un lado o agachándonos es vital para prosperar en el juego, ya que algunos ataques nos mandarán a la lona directamente.



Esquivar es tan importante como golpear



Super Macho Man y sus poses

Durante el combate veremos que la cara de nuestro personaje (situada al lado de la barra de vida) irá cambiando de color hacia un tono más rosado o rojo, cuando eso suceda, nuestro boxeador será ligeramente más rápido, de manera que tendremos más facilidad para evitar algunos ataques y contraatacar. Cada boxeador tiene un par de ataques especiales que requieren ser esquivados de manera específica y muchos de ellos pueden ser contrarrestados con un golpe en el momento concreto, tumbando al rival automáticamente (pero si fallamos, caeremos nosotros). También podemos atontar al rival a base de golpes, aunque el método más rápido de lograrlo es atacar por el mismo lado que nos atacan ellos, si lo hacemos correctamente nuestro rival quedará aturdido momentáneamente, esto es importante, porque hay rivales muy resistentes y los combates tienen tiempo límite.

Los controles de este juego son muy precisos, pero esa precisión se nos exigirá también a nosotros al jugar.



Mad Clown haciendo malabares



Si se acaba el tiempo perdemos el combate

DURACIÓN

En total tenemos 16 rivales divididos en cuatro competiciones (Minor Circuit, Major Circuit, World Circuit y Special Circuit). Cada personaje tiene sus propios ataques y patrones, de manera que aprender a leerlos para poder derrotarlos y progresar en el juego nos llevará un tiempo la primera vez. La dificultad va subiendo progresivamente y es posible que nos quedemos atascados temporalmente en algún boxeador concreto, pero si somos pacientes todos (incluidos los del Special Circuit) caerán.

Una vez completado el juego solo nos queda la opción de volver a jugarlo para tratar de completarlo sin que nos derroten ninguna vez (mientras mejor lo hagamos, mejor será el final) o superar nuestros récords en el modo contrarreloj. Nuestro perfil de boxeador (con las derrotas y victorias) así como nuestros mejores tiempos quedarán grabados en la memoria del cartucho.

CONCLUSIÓN

Aunque *Super Punch-Out!* no sea tan popular como *Mike Tyson's Punch-Out!*, considero que es una evolución del mismo en todos los sentidos, gráfica y sonoramente es impresionante y su jugabilidad basada en llenar la barra de poder me parece más profunda y satisfactoria que el sistema de estrellas de la versión de NES.

Me parece uno de los mejores juegos de boxeo que he jugado jamás y también un gran juego para aquellos que busquen algo un juego difícil que pueda ser superado poco a poco.



Hoy Quarlow, uno de los rivales más duros



NEO DRIFT OUT

New Technology

Plataforma: Neo Geo CD

Jugadores: 1

Género: Carreras

Desarrollado por: Visco Corporation

Año: 1996

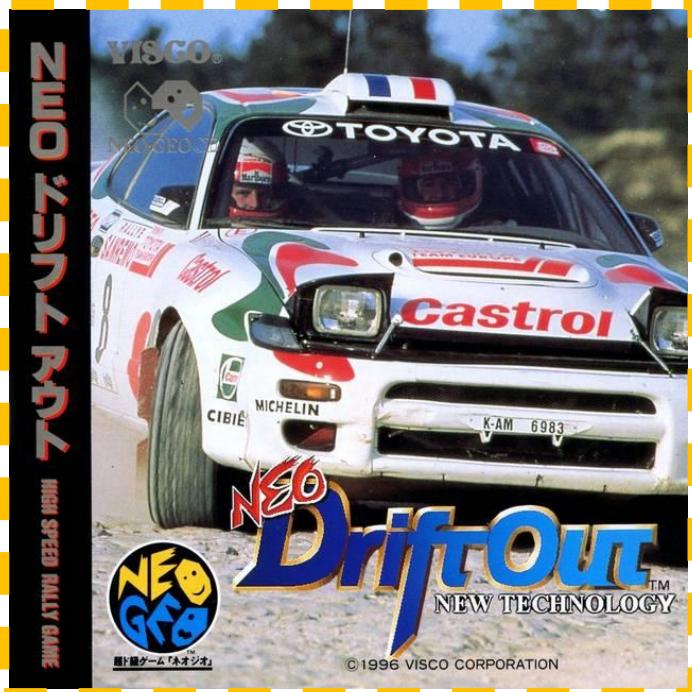
La saga *Drift Out* se inició en Arcade con *Drift Out* (1991) y *Drift Out 94* (1994), en 1995 apareció *Super Drift Out* para Super Nintendo (lamentablemente solo en Japón) y un año más tarde apareció su secuela, *Neo Drift Out: New Technology* para Arcade y Neo Geo CD.

Este juego no solo aumenta ligeramente la variedad en juegos de carreras de la consola, sino que además, muchos jugadores lo sitúan por encima de su competencia directa *Thrash Rally* y *Over Top*. Como ya comenté esos juegos en números anterior de la revista, ahora me toca darle una oportunidad a este.

GRÁFICOS

El juego nos muestra la carrera desde una vista aérea e isométrica, la cámara está bastante cerca de nuestro coche, pero conforme vayamos alcanzando velocidad se alejará un poco permitiéndonos ver las curvas con más antelación.

Los coches son realistas en diseño y los circuitos intentan representar diferentes tipos de terreno (tierra, asfalto, zonas heladas), tienen bastantes detalles que afectan a la conducción (charcos, nieve que ha invadido parcialmente la carretera) y elementos decorativos (algunos de los cuales podremos arrasar con el coche), aunque no tendremos demasiado tiempo a fijarnos en ellos debido a que la carrera es contrarreloj. Una de las cosas más curiosas de los escenarios son los diferentes tipos de personas que hay animando, dan cierto ambiente a la carrera, pero conforme más te fijas en ellas, peores son, ya que no interactúan con nosotros (podemos tratar de atropellarles y no se inmutarán) y en ocasiones veremos personas en circuitos donde no encajan.



Se ha intentado dar un aire realista a los coches y los circuitos

La introducción del juego nos muestra los coches con bastante detalle, pero el final es muy decepcionante ya que prácticamente solo veremos los créditos. En general creo que el juego tiene un buen apartado gráfico, aunque habría sido genial más variedad en los circuitos y vehículos.



Selección de coche



El público nos animará durante la carrera

SONIDO

Las músicas me han gustado mucho, son rápidas e incitan a correr más, así que encajan perfectamente con este tipo de juego. Durante la carrera escucharemos unos efectos sonoros más que decentes y una voz muy clara que nos irá avisando de lo que nos vamos a encontrar en el circuito, con ligera antelación.

JUGABILIDAD

Los controles son muy sencillos ya que solo podemos acelerar y frenar, pero que eso no os engañe, ya que saber girar en las curvas sin perder tiempo o sin chocarnos es bastante más difícil de lo que parece a simple vista, de manera que tendremos que jugar bastante hasta poder hacerlo con efectividad. El juego te avisa antes de cada curva, giro, camino cortado y rampa que nos vayamos a encontrar, pero si vamos muy deprisa tendremos el tiempo justo para reaccionar.

En las carreras tendremos un tiempo límite, de manera que tendremos que tratar de sacar el máximo rendimiento de nuestro coche para poder llegar al checkpoint o la meta antes de que se acabe. En las primeras carreras correremos solos y podemos cometer errores, pero luego nos encontraremos a otros vehículos por el circuito y el tiempo irá muchísimo más justo, haciendo que llegar a tiempo sea mucho más difícil.

Los controles de este juego son muy fáciles de aprender, pero difíciles de dominar, de manera que requieren cierta paciencia y perseverancia, para ver como en cada carrera iremos viendo como mejoramos poco a poco.



Preparaos para esta difícil curva



Los otros vehículos nos complicarán la carrera



DURACIÓN

Este juego requiere bastante práctica para ser completado, ya que además de elegir al coche que más nos convenga, tenemos que aprendernos los circuitos y buscar los atajos para completarlos dentro del tiempo (que es justísimo en las últimas carreras). Una vez tengamos dominado todo, podremos completar este juego en menos de media hora, pero al menos tenemos la posibilidad de rejugarlo en un nivel de dificultad distinto.

CONCLUSIÓN

Neo Drift Out es un buen juego de carreras, sus jugabilidad es directa (aunque requiere cierta práctica), sus gráficos llamativos y su apartado sonoro es genial.



No hay demasiados juegos de carreras en este consola, de manera que si os gusta el género o ya estáis cansados de jugar a *Thrash Rally* y *Over Top* dadle una oportunidad, no os arrepentiréis.

Skullo

FORO NOTICIAS VIDEOJUEGOS CINE Y ANIMACIÓN

COMBOGAMER



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



PUYO POP

Otros nombres: *Puyo Puyo Tsuu* (Japón)

Plataforma: Neo Geo Pocket Color (compatible)

Jugadores: 1 o 2

Género: Puzzle

Desarrollado por: Compile

Año: 1999

Compile tuvo mucho éxito durante los años 90 con su juego de puzzle competitivo *Puyo Puyo*, así que su versión de 16 bits se exportó a occidente, no sin antes cambiar sus personajes por algunos de Sega (convirtiéndose en *Dr. Robotnik's Mean Machine*) o Nintendo (transformándose en *Kirby' Ghost Trap* – *Kirby Avalanche*).

Lamentablemente, su (*Puyo Puyo Tsu* o *Puyo Puyo 2*) se quedó en Japón, ni siquiera llegó con cambios estéticos, así que muchos jugadores occidentales no pudieron disfrutarla. A finales de 1999 se lanzó una versión de *Puyo Puyo Tsu* para Neo Geo Pocket Color, que llegaría a los tres grandes mercados (Japón, América y Europa), aunque en occidente se le cambió el nombre a *Puyo Pop*, algo que se repitió en juegos posteriores de la saga cuando llegaron a occidente.

GRÁFICOS

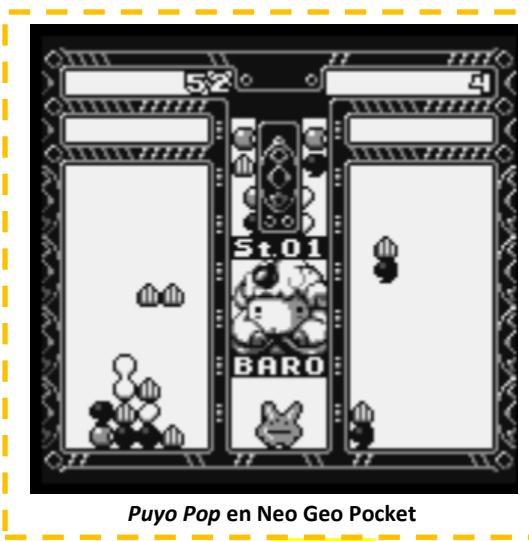
La introducción del *Puyo Puyo Tsuu* original se ha trasladado con relativa fidelidad a Neo Geo Pocket Color, lo cual significa que veremos a los personajes del juego en ilustraciones coloridas y simpáticas. Esos mismos personajes serán representados en el juego con pequeños retratos. La pantalla de Game Over tiene una animación muy graciosa y el final está formado por un par de ilustraciones coloridas.

Una vez empezamos a jugar veremos que los gráficos son extremadamente simples y no hay alardes de ningún tipo, seguramente los que jugaron a las versiones anteriores de este juego echen de menos que las bolas de colores (los Puyo Puyos) no tengan ojos ni animaciones, pero al ser una versión para consola portátil, se ha tenido que sacrificar esos detalles a favor de que todo sea claro y no nos confunda al jugar. Además, hay que tener en cuenta que debido a la naturaleza competitiva de este juego, también tenemos que ver la pantalla de nuestro rival, lo cual limitaba mucho el espacio en pantalla (al menos han mantenido a la mascota de la saga, que aparecerá haciendo animaciones graciosas en la parte central de la pantalla). Como curiosidad decir que podemos modificar el aspecto de los Puyo Puyos en opciones.



Simpleza visual para evitar confusiones

Si jugamos en el primer modelo de Neo Geo Pocket no podremos disfrutar de los colores, lo cual hará que las ilustraciones luzcan menos y que las partidas sean ligeramente más complicadas, ya que los Puyo Puyos en lugar de ser de colores claramente diferenciados pasarán a ser blancos, negros, grises y blancos a rallas y a puntos, lo cual puede ser algo confuso en las primeras partidas o cuando tenemos la pantalla llena de piezas.



SONIDO

Las músicas son versiones recortadas de las de *Puyo Puyo Tsuu*, así que, pese a no sonar igual de bien que las originales, siguen siendo pegadizas y animadas, el tipo de música que se necesita en este tipo de juegos. Al mover y colocar las piezas escucharemos sonidos muy sencillos y si hacemos combos y cadenas, escucharemos a nuestro personaje hablar, pero eso solo sucederá si tenemos activadas las voces en opciones, y en caso de hacerlo no podremos escuchar la música que suena durante la partida.

Entiendo que tomaron esa decisión por limitaciones técnicas de la consola, pero que creo habría sido mejor que sonase música y se detuviese al sonar las voces, para luego continuar (que es lo que pasa con algunos juegos de consolas antiguas que tienen problemas similares) pero bueno, al menos dejan a decisión del jugador si quiere escuchar música o voces.

JUGABILIDAD

La jugabilidad de *Puyo Puyo* es bastante sencilla: nos van dando fichas que son varios Puyo Puyos de colores y las podemos rotar y colocar como nosotros queramos en la parte inferior de la pantalla. Si colocamos 4 Puyo Puyos del mismo color, desaparecerán y todas las piezas que estén encima de ellos, caerán hacia abajo, lo cual puede provocar que se creen nuevos grupos de Puyo Puyos del mismo color, que a su vez desaparezcan. Si hacemos desaparecer a grupos de muchos Puyo Puyos o estos desaparecen en cadena, al rival le caerán “Piedras” que le entorpecerán, ya que tendrá que quitarlas para poder jugar con normalidad. Si nos las ingeniamos para dejar la pantalla vacía de todo (piedras y Puyo Puyos) aparecerá la palabra CLEAR y al rival le caerán también un montón de piedras como castigo. Todo esto suena genial, pero hay que tener en cuenta que se aplica también a la inversa, de manera que si el rival hace combos, cadenas y hace un CLEAR, nos caerán piedras a nosotros, haciendo de cada partida un tira y afloja entre el jugador y la consola.



Los controles son sencillos (mover y rotar las piezas) y responden correctamente, la jugabilidad es directa y muy adictiva, es el mejor apartado de este juego.



El rival tiene la pantalla llena de piedras

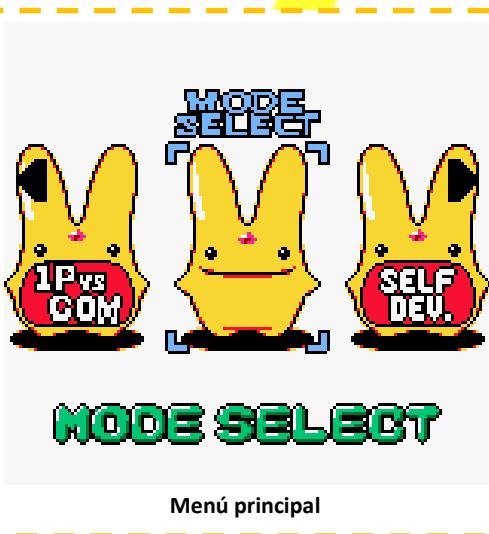


Seleccionando rival

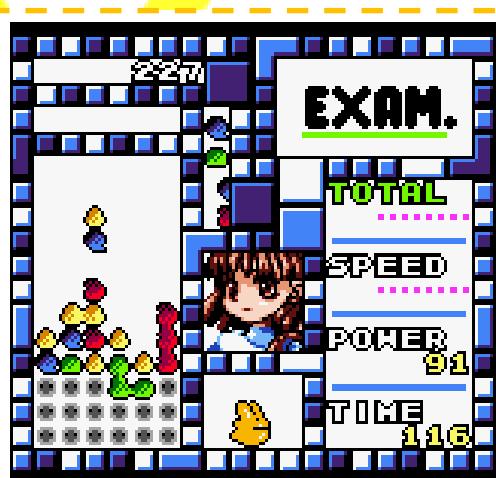
DURACIÓN

La jugabilidad de *Puyo Puyo* es suficientemente adictiva como para justificar una buena duración, además hay varios niveles de dificultad para poder ponernos a prueba.

Pero por si el modo principal no es suficiente para nosotros también existe un modo versus (requiere de Cable Link y juego, como es habitual en estas consolas) y un modo extra para un jugador donde tenemos que limpiar la pantalla de piezas y piedras.



Menú principal



Modo extra para un jugador

CONCLUSIÓN

Neo Geo Pocket Color tiene algunos puzzles interesantes, como *Bust a Move*, *Puzzle Link* o *Picture Puzzle*, pero para mí, *Puyo Puyo Tsu* (o *Puyo Pop*) es el más adictivo y divertido.

Skullo

GAME OVER



Game Over ¡a seguir practicando!



WACKY RACES

Plataforma: Game Boy Color (exclusivo)

Jugadores: 1

Género: Carreras

Desarrollado por: Velez and Dubail

Año: 2000



Hanna-Barbera ha creado con éxito un enorme número de series de animación, cuyos personajes han pasado a formar parte de la cultura popular, ya que es muy difícil encontrar a alguien que no haya oído hablar jamás de *Los Picapiedra* o *Scooby Doo*.

Sin embargo, mi serie favorita siempre fue *Wacky Races* (*Los Autos Locos* en español) donde un montón de extraños corredores participaban en carreras montados en vehículos extraños que contaban con un sinfín de recursos para adelantar o atacar a los otros competidores, o dicho de otro modo, era más o menos lo que hemos visto en la saga *Mario Kart*, pero en 1968.

Aunque *Los Autos Locos* no alcanzaron la fama estable de otros personajes de Hanna-Barbera, se las han apañado para llegar a consolas en más de una ocasión, ya que han visitado sistemas tan dispares como NES, ZX Spectrum, Game Boy, PlayStation, Dreamcast y Wii, entre otros.

Wacky Races para Game Boy Color es el segundo juego de estos personajes en consolas portátiles de Nintendo, ya que el primero fue *Chiki Chiki Machine Mou*, que apareció en 1992 para Game Boy clásica en Japón y aunque ese juego transmitía bien la esencia de la serie, no era especialmente llamativo.

El juego que voy a comentar a continuación es *Wacky Races* para Game Boy Color, publicado por Infogrames en el año 2000 y desarrollado por el dúo formado por Fernando Velez y Guillaume Dubail, un par de veteranos en las portátiles de Nintendo, que desarrollaron algunos juegos interesantes, como *Los Pitufos 3- La pesadilla de los Pitufos* (comentado en el número 32 de esta revista).



Coches reconocibles y escenarios coloridos

GRÁFICOS

Nada más encender la consola veremos a Pierre Nodoyuna y su perro Patán sujetando el cartel de Copyright y los créditos y tras eso comprobaremos que en los menús también aparece su coche, el Auto 00. Eso es solo una pequeña muestra del cariño que se ha puesto en los gráficos, ya que conforme jugamos veremos que hay muchas ilustraciones que nos transmiten sensaciones similares a lo visto en los episodios, como que al elegir los corredores estos aparezcan en fila (como cuando los presentaban en la serie) cuando ganamos la copa los vemos en el podio, al darnos el Password vemos a Patán riéndose, cuando completamos el juego vemos que Pierre Nodoyuna y Patán han acabado mal, etc.



Una vez empezamos la carrera veremos que se ha optado por una cámara situada detrás del vehículo, al estilo *Out-Run*, lo cual significa que las carreras serán solo una sucesión de curvas a la izquierda o derecha (como muchos otros juegos de carreras de esta consola). Los corredores son reconocibles e incluso tienen animaciones curiosas cuando se les destruye el coche, además en la parte superior de la pantalla podemos ver la cara de nuestro piloto, que variará de estado de ánimo dependiendo de que pase durante la carrera, lamentablemente no tenemos mapa de los circuitos, en su lugar solo veremos una circunferencia que nos avisa de cuánto nos falta para el siguiente checkpoint.

Cada circuito está presentado con una ilustración y cuenta con su propio fondo y elementos decorativos (por ejemplo en el desierto veremos cactus, en el circuito nevado habrá muñecos de nieve de Patán...). El uso del color para darle personalidad a los circuitos es bastante acertado, e incluso se hacen algunas virguerías que pueden sorprender la primera vez que las ves, como que la carretera tenga algunas subidas o bajadas, que en el escenario de Nueva York la visibilidad sea limitada por competir de noche o que en el de Michigan haya una densa niebla.

En resumen, creo que pese a que han optado por un estilo de juego relativamente limitado, han sabido darle personalidad a los escenarios y han tratado a los personajes con muchísimo mimo.



SONIDO

Hay variedad de sonidos para las armas y situaciones de la carrera (acelerar, sufrir un ataque, pasar por los Checkpoints, usar objetos...) y las músicas son muy animadas y solo se interrumpen si usamos algunos ítems específicos, como la W, que tiene su propia música.

JUGABILIDAD

Los controles de este juego son muy sencillos, ya que solo hay un botón de acelerar y otro para usar los objetos. Con izquierda y derecha moveremos el coche para tratar de mantenernos en la carretera y en caso de querer frenar debemos presionar abajo (o dejar de acelerar).

Durante la carrera podremos usar objetos que obtendremos al tocar las letras verdes que aparecen en el circuito (a veces hay trampas cerca de las letras, así que cuidado). Entre los objetos encontramos lo siguiente: Flechas (turbo) bolas de fuego (para disparar al enemigo), misiles (para congelar al enemigo), trueno (nos protege de enemigos cercanos) fantasma (nos permite traspasar enemigos y trampas) y la letra W (nos da invulnerabilidad y nos sube la velocidad durante unos segundos). Algunos de estos ítems tienen variantes, como las armas y los turbos, que pueden aparecer de manera individual o en grupos de 3, además el objeto que nos toque no estará relacionado con la posición donde nos encontramos (como pasa en *Mario Kart*) aquí puedes ir primero y te pueden salir armas o incluso la W que da invulnerabilidad y Turbo.



Carrera nocturna en Nueva York

El hecho de que nosotros vayamos armados no significa que nuestros rivales sean inofensivos, aunque sus ataques están mucho más limitados que los nuestros, pues aunque toquen las letras verdes, no parecen ser capaces de usar los ítems anteriormente descritos y solo suelen atacar dejando trampas en el escenario (como el charco de gasolina o ruedas sueltas). Por su parte, los circuitos también tienen trampas esperándonos, ya que algunos tienen niebla, otros tienen lava (que hay que evitar usando rampas), zonas de agua, elementos que se mueven por la carretera e incluso camiones que circulan en el sentido contrario. Estos elementos dan a cada circuito su personalidad, junto con la decoración situada a ambos lados de la carretera, que mayormente es eso, porque la mayoría de elementos que veremos pasar a toda velocidad son inofensivos y no podemos tocarlos (aunque hay algunos que nos ralentizarán).

Lamentablemente el juego es algo fácil y solo se pondrá intenso al principio de cada carrera, ya que siempre empezaremos los últimos y eso nos obligará a lidiar con el resto de los corredores, evitar sus trampas y usar objetos para eliminarlos, una vez nos hayamos situado primeros es bastante difícil que nos adelanten si no cometemos errores, de manera que la carrera se vuelve algo más aburrida, al menos en los circuitos más simples.



Penélope pasando un mal rato



Mafio y sus chicos intentando adelantar

DURACIÓN

Tenemos 3 copas, cada una con 3 circuitos, lo cual nos da un total de 9 circuitos, no son demasiados, pero al menos intentan tener elementos que los hacen únicos. Hay 4 modos de juego: Arcade (elegimos una copa y tratamos de ganar en sus carreras), Endurance (se van eliminando los corredores que quedan últimos), Championship (corremos los 9 circuitos seguidos) y Time Trial (recorremos los circuitos para tratar de hacer nuestro mejor tiempo y solo aparecen Turbos como objetos).

Para competir tenemos 8 corredores (que cuentan con diferentes valores de peso, aceleración y velocidad), aunque inicialmente solo podremos elegir a 4, pero si completamos las copas se desbloquearán el resto. Lamentablemente se han recortado los vehículos de la serie y hay 3 de ellos que no aparecen en el juego: El Alambique veloz, El Espantomovil y el Súper Convertible del profesor Locovitch.

Si entramos en opciones podremos elegir la dificultad (algo necesario, porque el juego no es especialmente difícil), introducir Password (para tener todo lo que hemos desbloqueado, ya que no se guarda partida) y un par de opciones curiosas: si queremos que la velocidad se marque en millas o kilómetros y la selección de idioma (si lo ponemos en español veremos que han respetado los nombres que se crearon para su doblaje español décadas atrás, aunque por algún motivo hay un error en el nombre de Pierre Nodoyuna, que es llamado Pedro Nodoyuna).



Conduciendo el tanque en un circuito helado



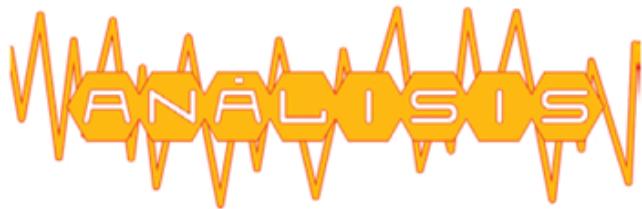
Menú principal

CONCLUSIÓN

Aunque peca de ser fácil y eso puede llevar al aburrimiento, *Wacky Races* es un juego recomendable para los fans de los personajes (lo disfrutarán más que nadie) y para todos aquellos que quieran un juego de carreras simple y corto, ideal para partidas cortas.

Skullo





DRAGON BALL Z

Guerreros de Leyenda

Otros nombres: Dragon Ball Z Legendary Super Warriors (Europa y América), Dragon Ball Z: Densetsu no Chousensi Tachi (Japón)

Plataforma: Game Boy Color (exclusivo)

Jugadores: 1 o 2

Género: Cartas, Estrategia, RPG

Desarrollado por: Flight-Pan

Año: 2002

Durante los años 90 fueron muchos los juegos de *Dragon Ball Z* que no salieron de Japón y aunque es cierto que los Europeos tuvimos la suerte de poder disfrutar de algunos juegos de dicha saga, la mayoría fueron de lucha (como la trilogía *Super Butoden*, *Dragon Ball Z Bu Yu Retsuden*, *Dragon Ball Z Hyper Dimensions* y *Dragon Ball Z Ultimate Battle 22*) de manera que quien quería algo similar a una aventura de *Dragon Ball*, se veía limitado al primer *Dragon Ball* de NES (o su versión modificada para el mercado americano, *Dragon Power*, donde se perdía cualquier conexión con la serie de Akira Toriyama).

Es una pena que nunca se animasen a traer los juegos de aventura que aparecieron en NES, Game Boy y Super Nintendo, ya que estoy seguro que habrían tenido ventas decentes y muchos jugadores que no se interesaban por los juegos de lucha los hubiesen disfrutado mucho.

En pleno 2002, cuando *Dragon Ball Z* había vuelto a ser popular y sus juegos llegaban a todo el mundo, apareció *Dragon Ball Z Legendary Super Warriors*, un juego de revivimos gran parte de la historia de *Dragon Ball* (desde la aparición de Raditz hasta la derrota de Boo) desde una perspectiva más cercana a los juegos RPG y de combate de cartas. Si buscáis la versión española del juego (*Dragon Ball Z Guerreros de Leyenda*) os llevaréis la agradable sorpresa de que está en español, es cierto que la traducción es bastante mejorable y que se abusa muchísimo de palabras recortadas para poder introducir todo el texto de los ataques, pero yo agradezco que hiciesen ese esfuerzo, sobretodo para la gente de España o América que no sabe inglés.



GRÁFICOS

La introducción del juego nos muestra ilustraciones a todo color de los personajes de la serie, todos perfectamente reconocibles y con muy buen aspecto. Una vez empezamos a jugar veremos que la historia se narra a través de textos y recuadros donde aparecen las caras de los personajes y de vez en cuando aparecerán ilustraciones recreando momentos épicos de la serie.

Los gráficos dan un bajón considerable en las partes que podemos movernos por el mapa y al empezar los combates, pues los personajes se ven pequeños, esquemáticos y cabezones, además de estar acompañados de unos fondos bastante simples, pero que representan bien las zonas donde solían pelear los personajes en la serie. Las cartas que usamos para combatir nos permitirán ver ilustraciones de otros personajes y también mostrarán la mejor cara de los combates (gráficamente hablando) ya que veremos a nuestros luchadores de un tamaño considerable atacar al rival con golpes cuerpo a cuerpo o haciendo algunos de sus ataques más famosos.



SONIDO

Los sonidos están bastante bien, representan diferentes tipos de golpes y no molestan pese a que los escucharemos bastantes veces, las músicas son animadas y nos mantienen en tensión, aunque estaría bien que hubiese más variedad, debido a que algunos combates pueden ser largos y podemos acabar hartos de la misma canción.

JUGABILIDAD

Llegamos a la parte más compleja de explicar del juego, así que trataré de ser lo más claro posible (y aunque no os quede muy claro lo que digo, no os preocupéis porque también os lo explican durante el juego).

Este juego se divide en dos partes, por un lado tenemos las que podemos mover a nuestro personaje libremente por el mapa, que no tiene mucha complicación pues solo podemos movernos, buscar objetos y encontrar a otros personajes. Por otro tenemos los combates, que son por turnos y nuestros ataques se basan en las cartas que tengamos en ese momento en nuestra mano.

Los combates se dividen en dos rondas (Atacar y Defenderse). En la ronda de atacar podemos atacar, usar cartas de ataque o apoyo, cargar poder y cambiar de personaje (si participa más de uno en la pelea). Cuando estemos defendiendo podemos defendernos, movernos por el escenario y usar cartas concretas que nos ayuden defensivamente. Cada turno recibiremos una carta nueva de nuestro mazo (en caso de tener demasiadas nos dejarán quitar la que menos nos guste).

Cada personaje tiene una barra de vida que se irá vaciando al recibir daño, y en la parte inferior de la pantalla veremos unos números que representan su poder o Ki, que será necesario para hacer ataques más potentes (como el Kame Hame Ha) ya que algunas cartas tienen un coste concreto y si no tenemos esos puntos de poder, no podremos usarlas. Si andamos bajos de poder, podemos usar los ataques básicos (que no tienen coste) pero ojo, estos ataques requieren que toquemos los botones que nos marcan con un tiempo limitado, y si los hacemos mal, nuestro personaje no hará daño. Cada personaje puede tener ataques “límite” que se quedan fijos en su menú de ataque pero solo pueden usarse si hemos cargado energía antes.

Cuando nos toque defendernos nos veremos en una situación similar, tendremos una defensa normal (sin coste de poder) y cartas específicas que tendrán un coste en puntos de poder, pero nos permitirán evitar los diferentes tipos de ataque, los de energía (tipo Kame Hame Ha).



También podremos movernos por el escenario, y nuestra posición en el campo de batalla es muy importante, ya que mientras más cerca del rival estemos, más tiempo nos darán para hacer los ataques que requieren comandos específicos (por lo tanto será más fácil hacerlos correctamente) y también afectará al daño de los ataques que hagamos o recibamos (mientras más distancia haya entre nosotros y el rival, más se debilitará el ataque). La posición de los personajes en el terreno también hay que tenerla en cuenta ya que un luchador que esté volando recibirá más daño de ataques de energía (Kame Hame Ha y similares) y un luchador que esté en el suelo, recibirá más daño de ataques cuerpo a cuerpo.

Durante las acciones de los personajes también tendremos que estar atentos, ya que si fallamos un ataque de comando podemos tratar de enmendar el error cuando salga el símbolo de una flecha y el botón (si presionamos B en el momento correcto atacaremos), de la misma manera nos podemos defender si presionamos el botón A en el momento preciso que vayamos a recibir daño.

Conforme vayamos ganando batallas nuestros personajes irán subiendo de nivel, lo cual aumentará sus valores y nos permitirá elegir que mejorar de cada uno de ellos, para adaptarlo a nuestra manera de jugar. A través del menú también podremos elegir las cartas que queremos en nuestro mazo, qué personajes participan en las batallas y qué cartas a ataques “límite” le ponemos a cada uno.

El sistema de combate es algo complicado de primeras, pero poco a poco se va entendiendo, además el hecho de que haya tantas variantes (puntos de poder, posición en el mapa, variedad de cartas...) hace que cada combate sea una auténtica batalla que nos exigirá pensar muy bien antes de elegir lo que hacer. Lamentablemente, también hay una parte de los combates que depende de la suerte, ya además de depender de las cartas que tengamos en ese momento, también tendremos que adivinar cuando los rivales van a hacer sus ataques más fuertes para usar cartas defensivas concretas. Todo ello puede hacer que este juego sea frustrante para los jugadores menos pacientes.



Dr Gero peleando contra Cell

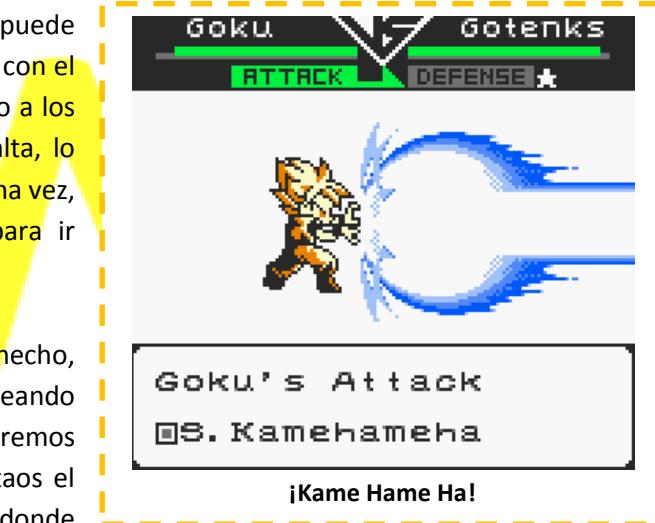


Revisando las cartas que tenemos

DURACIÓN

El modo historia se compone de unas treinta batallas y nos puede durar bastantes horas, dependiendo de lo hábiles que seamos con el sistema de combate y de la suerte que tengamos con respecto a los ataques enemigos, además la dificultad media es bastante alta, lo cual nos puede forzar a repetir los mismos combates más de una vez, afortunadamente podemos ir guardando nuestra partida para ir avanzando poco a poco.

Conforme jugamos iremos usando diferentes personajes y de hecho, según las acciones que hagamos podemos ir desbloqueando personajes concretos, lo cual aumenta la duración si queremos completar toda la lista de luchadores disponibles. Si completaos el modo principal desbloquearemos el modo de Batalla donde podemos disputar combates sueltos y jugar contra un amigo (o cambiar cartas) si tenemos el cable link y el juego.



Hay una gran variedad de personajes



iGohan se ha convertido en simio gigante!

CONCLUSIÓN

Dragon Ball Z Legendary Super Warriors (o *Guerreros de Leyenda*) es un juego raro con elementos propios de un RPG y un juego de cartas, lo cual hace que tenga una curva de aprendizaje mayor de lo esperado en un juego de esta saga, pero creo que puede satisfacer sobradamente a fans de su género y sobretodo a fans de esta serie.

ABOBO'S BIG ADVENTURE

Plataforma: PC

Jugadores: 1

Género: Beat'em up, Plataformas, Acción...

Desarrollado por: Roger Barr y Nick Pasto

Año: 2012

Supongo que muchos recordareis a Abobo, el tipo grandote que aparecía por sorpresa en *Double Dragon* rompiendo la pared, si no es así deberíais echarle unas partidas a ese juego o leer el artículo que le dediqué a ese personaje en el número 25 de esta revista).



Bueno, pues resulta que Abobo tiene un hijo, y los matones de *Double Dragon* lo han secuestrado, de manera que Abobo enloquece y decide sacar toda su ira para arrasar brutalmente con todo lo que se ponga en su camino hasta dar con el responsable y recuperar a su querido hijo.

Este juego fue creado en 2012 por Roger Barr y Nick Pasto (PestoForce) para homenajear (y parodiar) a la veterana NES, de manera que prácticamente todo lo que veremos en el juego proviene de juegos míticos de la 8 bits de Nintendo, algo que se avisa con el subtítulo del juego en su página web (*The Ultimate Tribute to the NES*).

Abobo's Big Adventure se puede descargar o jugar online de manera gratuita desde esta web:

<http://abobosbigadventure.com/fullgame.php>

GRÁFICOS

El sprite de Abobo proviene de la versión de NES, pero cuenta con muchas animaciones y ataques totalmente nuevos. En cuanto a los enemigos, pues la mayoría también provienen directamente de juegos de 8 bits tan diversos como *Super Mario Bros*, *Double Dragon*, *Megaman*, *Baloon Fight*, *Punch-Out!*, *Donkey Kong*, *Kung Fu Master* o *Legend of Zelda* y muchos otros. La enorme variedad de enemigos y el hecho de que cada enemigo tenga su propio retrato en la barra de vida y que se hayan añadido detalles y animaciones nuevas a algunos de ellos, demuestra el tiempo y las ganas que han puesto en ellos, pese al reciclado constante de sprites.



Hay muchísimos homenajes a juegos de 8 bits



Entre nivel y nivel veremos la historia del juego



Nivel al estilo *Legend of Zelda*

Con los escenarios sucede exactamente lo mismo, todos nos sonarán de otros juegos, pero siempre se añade algo nuevo que buscará sorprendernos, en muchas ocasiones esa novedad será el jefe final de nivel, que en más de una ocasión nos puede sacar una gran carcajada, si no lo es por su aspecto, es por como acabará tras ser derrotado.

El hecho de que Abobo visite otros juegos de la consola y se convierta en personajes raros (como Abobo Megaman) es muy gracioso, los jefes de nivel son bastante sorprendentes y el sentido del humor está presente durante todo el juego, que de alguna manera tratará de enlazar los alocados niveles con la historia del secuestro del hijo de Abobo.

Lo mejor de este juego (en cuanto a gráficos) son algunos jefes, las ilustraciones y ataques especiales de Abobo, su brutal sentido del humor (rodarán cabezas...) que impregnará las partidas, las escenas entre niveles y sobretodo el final del juego.



Los fans de *Megaman* disfrutarán de este nivel



Nivel acuático a lo *Super Mario Bros*

SONIDO

El apartado sonoro también está tomado “prestado” de juegos clásicos, de manera que los que seáis veteranos reconoceréis prácticamente todos ellos, pese a que la variedad es bastante grande.

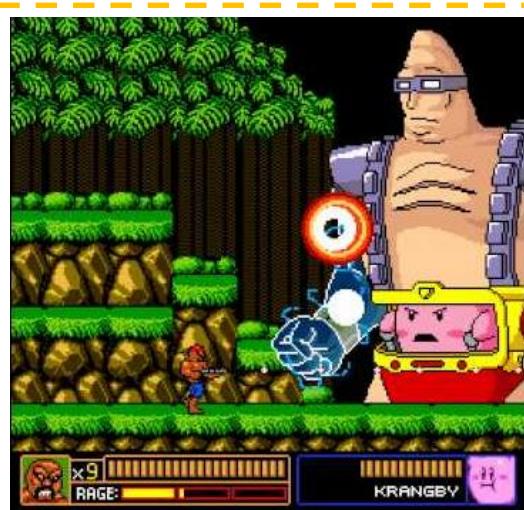
Las músicas provienen directamente de los juegos que se parodian en cada nivel (*Double Dragon*, *Megaman*, *Super Mario Bros*, *Zelda*, *Contra*... etc) de manera que nos encontramos con una selección de temas clásicos de la 8 bits de Nintendo.

JUGABILIDAD

Moveremos a Abobo con las flechas direccionales y usaremos las teclas A y S para las acciones que podamos hacer (que variarán dependiendo del nivel), cuando la barra de rabia de Abobo esté llena podemos apretar ambos botones para hacer un súper ataque devastador.

La variedad de niveles en este juego es incluso superior a lo visto en *Battletoads*, lo cual hace que tengamos que acostumbrarnos a que la jugabilidad y los controles cambien constantemente, ya que los niveles son muy diversos (beat'em up, plataformas, lucha libre, boxeo...), aunque prácticamente todos ellos tienen controles muy simples y fáciles de adivinar.

Los controles son buenos, pero el hecho de que cada nivel cambie el estilo de juego puede hacer que nos cueste un poco acostumbrarnos a algunos de ellos.



Abobo contra Krangby en el nivel estilo *Contra*



Abobo contra Little Mac

DURACIÓN

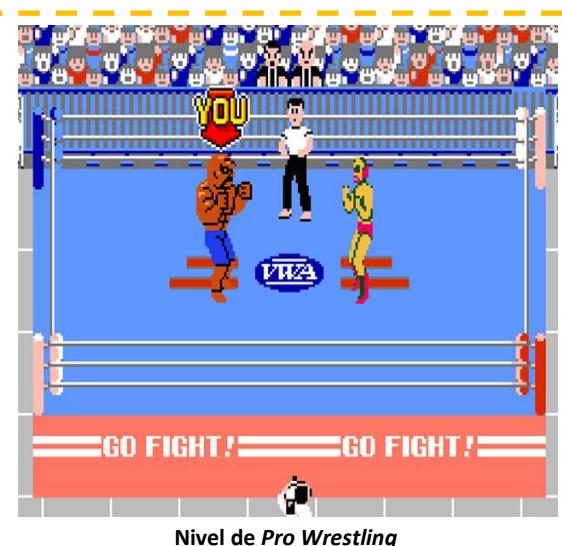
La dificultad de este juego es sumamente variable por dos motivos, el primero es que cada nivel tiene sus propias normas si perdemos una vida (en algunos continuamos en el sitio donde morimos, en otros tendremos que rejuguar desde el último checkpoint) y el segundo es que la variable jugabilidad de niveles puede hacer que alguno en concreto se os atragante (por ejemplo, los que no sean fans de *Megaman* pueden pasarlo un poco mal en el nivel de Abobo-Megaman, pero los que se hayan curtido con sus juego, no tendrán ninguna dificultad).

Sin embargo, en términos generales el juego es bastante bondadoso con el jugador, la barra de rabia de Abobo se pude ir llenando si tenemos cuidado y eso hará que arrasemos con todos los enemigos y hay continuaciones infinitas para repetir los niveles que más nos cuesten (aunque si continuamos tendremos que hacer los niveles enteros).

Si hemos completado el juego, quizás nos apetezca volver a jugar para completar las medallas, hay muchas y nos las dan por motivos muy diversos, algunos fácilmente adivinables (eliminar enemigos concretos) y otros un tanto más crípticos (como las que nos dan por morir en sitios concretos).

CONCLUSIÓN

Abobo's Big Adventure es un homenaje a la NES y muchos de sus juegos, pero también es un juego muy variado, lleno de acción, sangre y momentos divertidos, vale la pena echarle unas partidas.



Nivel de Pro Wrestling

iNo te pierdas los números anteriores de BONUS STAGE MAGAZINE!



PAUSATIEMPOS

LAS SOLUCIONES ESTAN EN LA PENÚLTIMA PÁGINA DE ESTA REVISTA



1- EL DESCONOCIDO

¿Sabes a que juego pertenece este personaje?

Pista 1: Proviene de un beat'em up

Pista 2: El juego tiene cuatro protagonistas

Pista 3: El juego está protagonizado por héroes de cómic



2- LA SOMBRA

¿Reconoces al personaje tras la silueta?

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

Pista 2: Fue el único personaje nuevo del juego que apareció en secuelas de la misma saga

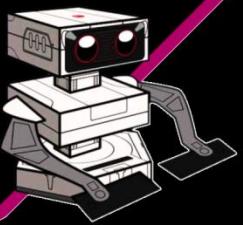
Pista 3: Parodia al T-800 de *Terminator 2*

3- EL ERROR

¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?



PERIFÉRICOS



WORKBOY

El éxito de Game Boy provocó que se lanzasen muchos juegos para ese sistema, pero también que apareciesen todo tipo de periféricos extraños, como las conocidas Game Boy Camera y Game Boy Printer o el extraño (pero real) sonar para pescar.

Uno de los periféricos extraños que se anunció para Game Boy fue WorkBoy que supuestamente serviría para darle a Game Boy funcionalidades no lúdicas, pero útiles para el trabajo de oficina. Este producto fue diseñado por Source Research and Development y fabricado por Fabtek Inc y contaba con la licencia oficial de Nintendo, fue patentado en 1992, se habló de él en algunas revistas de videojuegos e incluso apareció en programas de televisión, pero por algún motivo nunca se llegó a poner a la venta.

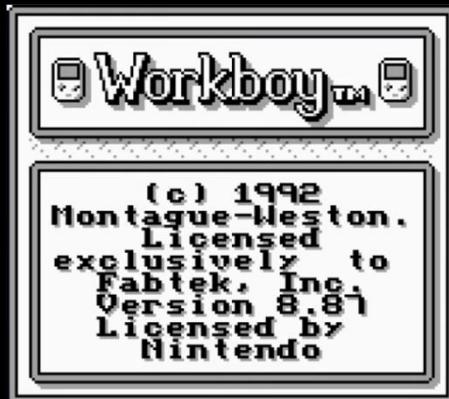


Workboy conectado a una Game Boy



Teclado de Workboy

Workboy contaba con un cartucho que se colocaba en la Game Boy un teclado que se conectaba en ella usando el cable Link y fue diseñado para convertir a Game Boy en una especie de ordenador o agenda personal (PDA), con funciones como calculadora, calendario, reloj, agenda para teléfonos, alarma, bloc de notas, traductor a varios idiomas (Inglés, Alemán, Español, Italiano y Francés), un mapa para poder ver diferentes países (y escuchar sus himnos nacionales) e incluso una herramienta de conversión de temperaturas (de grados Celsius a Fahrenheit) de divisas (de un tipo de moneda a otra) y de unidades de peso (entre sistema imperial y métrico).



Pantalla de título



Menú



Calculadora



Menú de aplicaciones



Conversor de divisas



Conversor de temperaturas

Workboy

© 1992 Montague-Weston. Licensed exclusively to Fabtek Inc.

Whoever said Game Boy doesn't have a practical side never used the Workboy from Fabtek. The Software, Keyboard and Stand combine to convert Game Boys into micro work stations with more than a dozen useful functions like a five language mini-translator and 255 year appointment book. Clearly Fabtek is looking ahead. In the future, you'll be able to down-load data base info directly from your computer to the Workboy's battery backed-up memory.

Local Clock
Workboy keeps track of the time, showing a traditional clock, and the date.

Daybook
Keep track of all your important appointments using the Daybook function.

Temperature
Hot or cold? Convert Fahrenheit temperatures into Celsius, or vice versa.

Control Menu
Clear stored records or change your Home City in the Control Menu.

Calendar
Look ahead or back in time. What are you doing Friday the 13th, January 1995?

Exchange
Use the Exchange Conversion function to change your bucks into six other currencies.

Records

Measures
Workboy's battery backed-up data base will keep important facts and figures close at hand. Store addresses, notes, figures and facts, or your best Metroid II tip.

Travel
This feature is great for globe trotting. The Map gives time and dialing code info for major cities. The Translator has useful foreign words.

Calculator
Keep your numbers accurate with the Calculator. You have the four basic arithmetic functions plus percentages.

Phone
The Workboy can auto-dial from a list of telephone numbers in the address book data base.

The Game Boy is shown in its keyboard stand.

Actual Size 5 1/4" x 3 1/4"

WORKBOY

Daybook
Use the Auto-dialer for long telephone numbers.

Translator
The Translator lets you search for a particular word, or to look up certain words in English, German, French, Spanish or Italian.

Data base
The data base stores facts and figures, names and dates.

Records

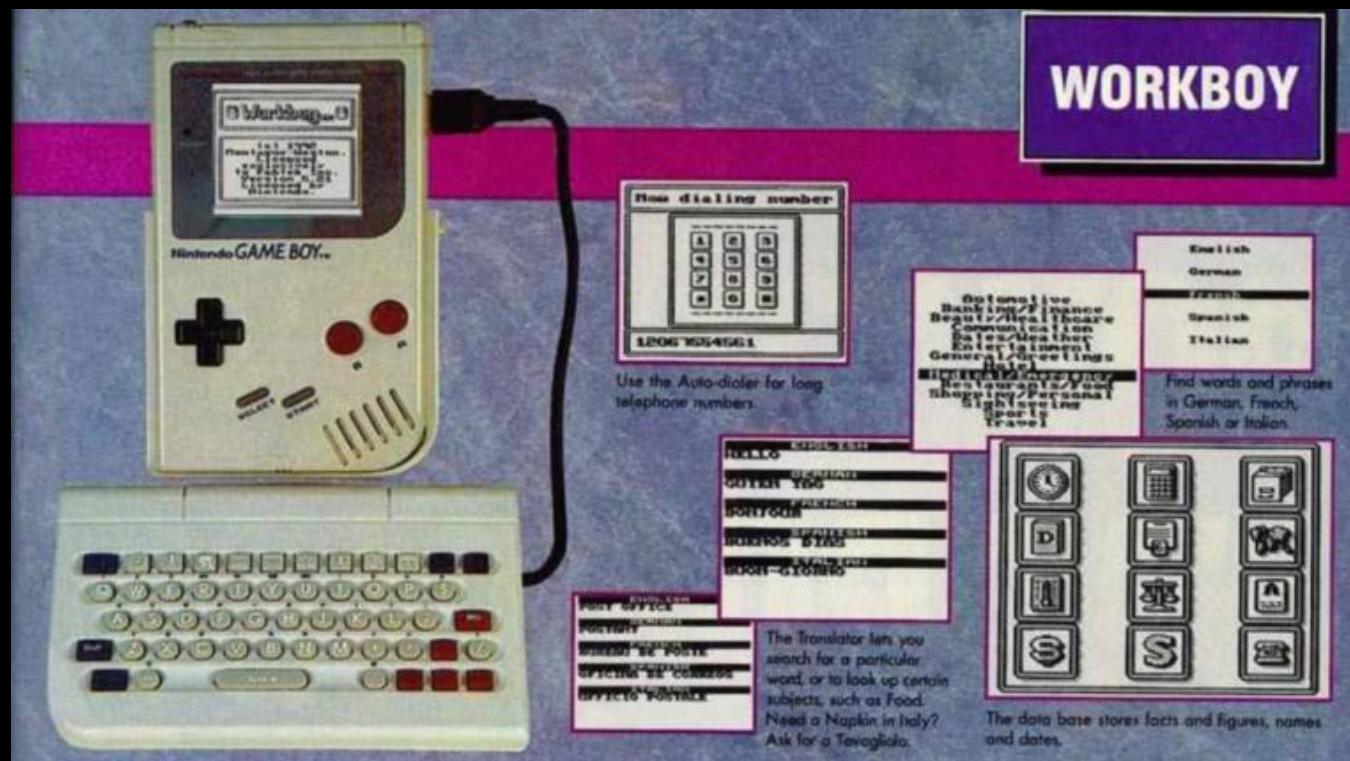
Measures

Accounts
Keep track of your precious golden horde by entering your current bank account balance.

Calculator

Phone

53



WORKBOY

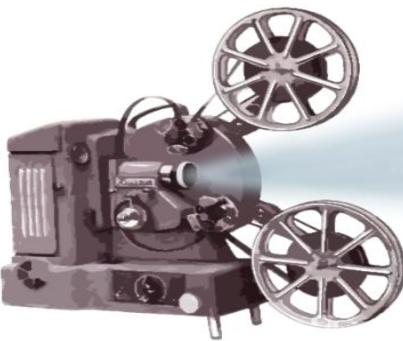
A finales del año 2020 el WorkBoy se ha puesto de moda gracias a que coleccionistas del canal de Youtube *Didyouknowgaming* han contactado con los creadores del producto y han conseguido encontrar la que posiblemente es la única unidad que queda del Workboy en todo el mundo y no os sorprenderá si os digo que sigue siendo funcional, pese a haber estado guardada durante 3 décadas. También se aclaró el motivo principal de su cancelación, ya que la propia empresa (Fabtek) pensó que no vendería lo suficiente como para justificar el gasto, ya que en ese momento se habían encarecido algunos materiales y la propia Game Boy iba a rebajarse de precio (haciendo que el WorkBoy costase más de lo esperado y con un precio superior a la propia consola).

Sinceramente, creo que los motivos de la cancelación son bastante lógicos, si el producto iba a ser más caro que la consola, lo tenía difícil para ser llamativo y sus ventas habrían sido marginales, además hasta donde yo recuerdo han existido algunos videojuegos que tenían funciones de PDA y ninguno de ellos fue un gran éxito.

Curiosamente, uno de los creadores del Workboy (Eddie Gill) trabajó con Nintendo en un posible Workboy 2 para Game Boy Advance que tampoco llegó a salir al mercado, seguramente por motivos similares y porque por aquella época muchas personas ya tenían teléfonos móviles o agendas electrónicas con funciones similares.



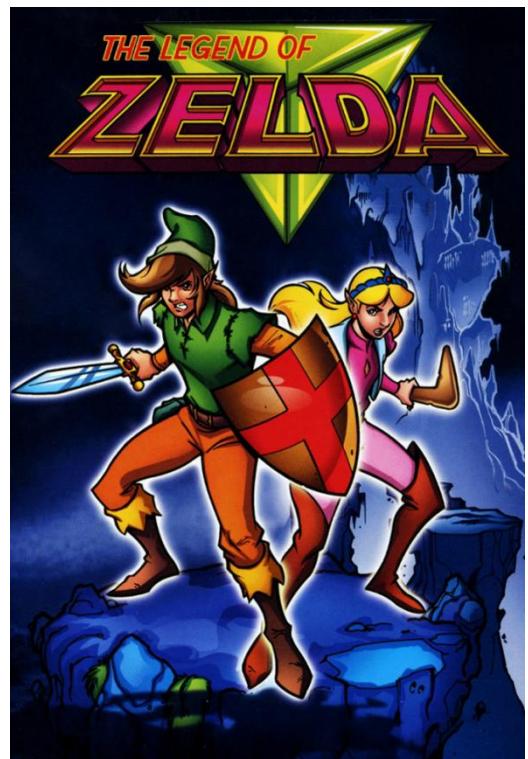
Skullo



REVISIÓN

The Legend of Zelda (serie TV)

En 1989 se podía ver en algunos países la serie de animación basada en los primeros juegos de Super Mario (*Super Mario Brothers Super Show*) y poco después, sus creadores decidieron hacer unos capítulos basados en el otro juego estrella de Nintendo: *The Legend of Zelda*.



La serie de *Zelda* fue fugaz (solo 13 episodios y con una duración de 15 minutos) y en ella veíamos unas versiones de Link, Zelda y Ganon que puede que muchos fans actuales detesten pero ¿en realidad está esta serie tan alejada de los juegos de la saga?

Título: *The Legend of Zelda*

País: Estados Unidos

Año: 1989

Número de episodios: 13

Duración de los capítulos: 15 minutos

Historia del videojuego:

El malvado hechicero Ganon quiere conquistar el Reino de Hyrule, y para ello necesita la Trifuerza que posee la Princesa Zelda, a la cual no dudará en secuestrar para llevar a cabo su plan. Afortunadamente un joven aventurero llamado Link saldrá al rescate de Zelda.

Historia de la serie:

El malvado hechicero Ganon quiere conquistar el Reino de Hyrule, pero para ello necesita la Trifuerza que posee la Princesa Zelda, de manera que intenta robarla de diversas maneras, lamentablemente para él y sus monstruos, el aventurero Link está al cargo de protegerla

Nos encontramos con una historia muy similar, Ganon quiere la Trifuerza de la Sabiduría para dominar el mundo y Link está ahí para detenerle.

Resumen de la serie (contiene Spoilers)

En el Reino de Hyrule se esconde una poderosa piedra mágica llamada Trifuerza de la sabiduría, que está en posesión de la princesa Zelda, como el malvado hechicero Ganon (poseedor de la Trifuerza del poder) necesita ambas Trifuerzas para dominar el mundo, tratará de robarla constantemente, lamentablemente para él, Link el héroe tiene la misión de vigilarla.

La mayoría de capítulos nos muestran a Ganon enviando a sus esbirros a robar la Trifuerza y estos son eliminados por Link y Zelda, aunque en algunas ocasiones veremos que Ganon varía su plan y recurre al chantaje secuestrando a Zelda (o al Rey) o crea algún tipo de objeto nuevo que le ayuda a cumplir su plan.

Personajes:



Link: Héroe que disfruta mucho combatiendo monstruos y viviendo aventuras, pero su misión es cuidar la Trifuerza, lo cual le resulta aburrido. Es un tanto fanfarrón y bocazas y no duda en tratar de robar un beso a Zelda siempre que puede.

En el juego, Link es el héroe que ha de salvar Hyrule y detener a Ganon. El aspecto y la parte heroica de Link están bien representados, pero como en el juego no tenía personalidad, se inventaron una un tanto particular.



Zelda: Princesa de Hyrule y poseedora de la Trifuerza de la Sabiduría. Es decidida y valiente, aunque a veces también es mandona e hipócrita. Pese a que está interesada en Link, prefiere no admitirlo y eso provoca situaciones ridículas.

En los juegos la princesa era solo una dama en apuros. Es curioso que el aspecto físico y la actitud guerrera de Zelda en la serie, sea similar a lo que se vio en juegos posteriores.



Ganon: Malvado hechicero con aspecto de cerdo, posee la Trifuerza del poder, pero necesita la de la sabiduría para poder dominar Hyrule, para lo cual no dudará en hacer cualquier cosa.

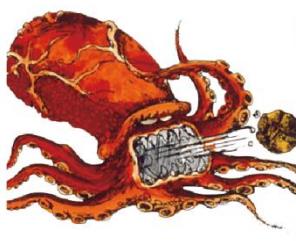
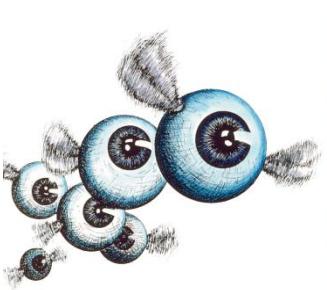
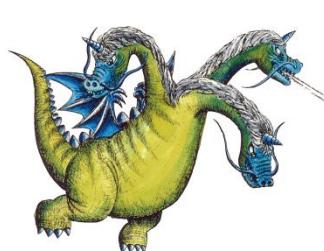
En los juegos cumple ese mismo papel, y la principal diferencia física entre ambos es la ropa el color de su piel.



Sprite: Es la princesa de las hadas, vive en el castillo de Hyrule y es acompañante de Link (al cual aprecia más que a Zelda). Es un tanto parlanchina y a veces llega a molestar.

Sprite no salía en los juegos (las hadas eran genéricas), pero la idea de una hada parlanchina que acompaña a Link se usó muchos años más tarde en los videojuegos.

Por supuesto, también veremos a los enemigos habituales en la saga e incluso a algunos jefes del primer juego, aquí tenéis a algunos de ellos comparados con sus ilustraciones oficiales de la época.



Conclusión:

A día de hoy esta serie está considerada como ridícula por muchos fans de la saga y puedo entender el porqué de esa definición. Sin embargo si nos paramos a pensar en que cuando se creó esta serie (en 1989) solo existían los dos primeros Zelda de NES, la mayoría de críticas no tienen demasiado sentido.

Me explico, cuando apareció esta serie, Link no era rubio, ni andrógino y tampoco tenía personalidad (ya se sabe, siempre ha sido “Héroe genérico”), de la misma manera, solo había dos Trifuerzas y Ganon solo había sido mostrado con su aspecto “porcino”. Por otro lado, era obvio que al ser una serie para niños iban a meter escenas graciosas (o ridículas) y eso puede que no encaje con la imagen que algunos fans tienen de la saga (pese a que algunos juegos tienen bastante sentido del humor).

La peor parte de la serie es la relación adolescente que tienen Link y Zelda y que se podría catalogar de “los que se pelean se desean” ya que el héroe siempre trata de lucirse ante la princesa para que lo premie con un beso (está obsesionado con eso) y mientras tanto Zelda, suele evitarlo o molestarse con él, pese a que en el fondo ella también está interesada en Link y no duda en querer besarlo cuando le apetece.



Zelda y Link, la comedia romántica barata



ExcUUuUuUuUuUuUSe me Princess

Esta relación de “te quiero-no te quiero” es uno de los focos humorísticos de la serie y claro, se hace bastante repetitivo a la par que ridículo, lo cual unido a la nefasta frase de Link “ExcUUuuuUsE me Princess” ha dejado una huella profunda y negativa en el recuerdo de esta serie. Detesto la frase de Link (y su constante repetición) como todos, pero en su defensa diré que en muchas ocasiones está más que justificada, ya que a veces salva el día o hace algo heroico y en lugar de valorarlo, la princesa Zelda sacará su lado más repelente para echarle en cara cualquier cosa negativa que pueda atribuirsele (como que ha roto algo mientras peleaba contra los monstruos).

Si nos ponemos en situación, en 1989 Link y Zelda no tenían personalidad, lo cual unido a que eran jóvenes, daba pie a esta interpretación, si no les hubiesen puesto personalidad o fuesen solo “héroe genérico y princesa secuestrada” no creo ni que hubiesen podido hacer una serie. Tampoco creo que haya que ponerse muy tiquismiquis con la personalidad de esos personajes, más que nada porque estos también han sufrido reinterpretaciones y cambios en los videojuegos. La interpretación de Ganon es bastante correcta, en la mayor parte del tiempo es lo que esperamos de él, y de vez en cuando hace alguna tontería muy fuera de lugar (algo habitual en los dibujos de la época).

Pese a lo que pueda parecer, la serie también tiene puntos positivos, como que Link sea un héroe capaz de hacer auténticas proezas (y locuras) para salvar el día, o que la princesa Zelda aparezca usando la magia de la Trifuerza, actué como una heroína o aparezca lanzando flechas de luz con su arco, sucesos que no veríamos en los videojuegos hasta muchos años después, igual que la idea de que Link tenga un hada parlanchina como amiga o que tenga una yegua marrón (llamada Catherine). Obviamente esos elementos que predijeron hechos de los videojuegos, son fruto de la casualidad, pero también es cierto que si finalmente sucedieron, es que no eran ideas tan malas.

Pero claro, en esta sección intento valorar la fidelidad a los videojuegos por encima de lo demás, y cuando digo videojuegos me refiero a los que existían cuando salió esta serie: el primer *Legend of Zelda* y *Zelda 2: Adventures of Link* y sinceramente, he de admitir que me ha sorprendido gratamente la enorme cantidad de material de los mismos que forma parte de la serie. Los enemigos son prácticamente idénticos y diría que aparecen prácticamente todos los del primer juego (incluidos los jefes), las mazmorras de Ganon aparecen bajo tierra en elementos comunes (¿recordáis que algunas tenían entradas en el tronco de un árbol o una roca?), Link y Zelda usan objetos del juego (el silbato, bumerán, el brazalete de fuerza, las bombas) y por fin sabremos cómo pueden llevar tantos a la vez.

La fidelidad se lleva al extremo en algunos momentos, como cuando vemos que al eliminar enemigos estos dejan objetos o rupias de manera aleatoria, cuando Link y Zelda tocan estatuas y estas despiertan y los atacan o cuando se usan sonidos del videojuego para representar acciones que conocemos de sobra, incluso se usan las músicas del videojuego (la de las mazmorras cuando aparece Ganon y la del tema principal cuando aparecen Link y Zelda). Mientras otras adaptaciones de videojuegos suelen ignorarlos para tomar solo un par de elementos puntuales, esta serie decide usarlos como base, incluyendo muchos detalles que solo los jugadores reconocerán y agradecerán.



Reconoceremos a los villanos



Catherine, la yegua de Link

Así que nos encontramos con una serie que usa muchos elementos de los juegos existentes por aquel entonces, pero al mismo tiempo debe crear nuevos personajes nuevos y dotar de personalidad a los protagonistas, ya que carecían de ella. Sinceramente, creo que pese a los momentos de humor absurdo y al hecho de que Link quizás no encaje con el actual al 100% (algo imposible de adivinar) no se puede decir que esta serie no respete a los dos primeros juegos de la saga, de hecho creo que los guionistas debieron jugar bastante al primer *Legend of Zelda* y precisamente por eso, creo que los fans más antiguos de la saga, sabrán ver en contexto las buenas ideas que la serie llevó a cabo (y como algunas de ellas se terminaron repitiendo en videojuegos posteriores a la misma).

Skullo

VALORACIÓN:



BUENA

El Personaje



AMY ROSE

Si hubiese que resumir la historia de los primeros juegos de Sonic sería algo así como “Sonic ha de evitar que el Dr Robotnik intente dominar el mundo”, si tenemos en cuenta que Sonic es un animal y que el Dr Robotnik (Eggman para algunos) es un científico humano que usa animales en sus experimentos, podríamos darle una lectura que definiría sus roles como “naturaleza contra ciencia”, lo cual le daba a la franquicia de SEGA un toque de originalidad, sobretodo si tenemos en cuenta que muchos juegos recurrían al tópico de que el protagonista tenía que rescatar a alguien, generalmente a la damisela en apuros de turno.

En 1993 apareció *Sonic CD* para Sega Mega CD, la historia de ese juego introdujo ideas interesantes como los viajes en el tiempo, e incluso se creó una versión nueva de Metal Sonic para que hiciese de antagonista, aunque

lamentablemente también se recurrió al tópico de salvar a la damisela en apuros, papel que le tocó a Amy Rose, una eriza de color rosa que debutó en este juego. Entiendo que la franquicia de Sonic necesitaba ampliar su número de personajes (cosa que ya había hecho con Tails y Knuckles en juegos anteriores) pero habría estado bien que para su primer personaje femenino no hubiesen recurrido al manido recurso del secuestro.



Amy en *Sonic CD*



Metal Sonic secuestrando a Amy en *Sonic CD*



Sonic y Amy en *Sonic CD*

Para los occidentales, Amy fue creada para *Sonic CD*, pero los fans japoneses pudieron conocer a este personaje en 1992, gracias a los mangas de Sonic, donde Amy era la novia de un erizo con gafas llamado Nicky, que se convertía en Sonic cuando la situación lo requería (como Clark Kent y Superman). Esta primera versión de Amy tenía un diseño muy similar al que vimos en el videojuego, pero su color era marrón en lugar de rosa, aunque al haber cambios de dibujante, el aspecto de los personajes variaba de una historia a otra.



Amy en el manga



Amy de color marrón y con otro diseño, junto a Nicky y Anton Beluga

La creación de Amy sirvió para darle a Sonic una “novia”, algo que (por algún motivo) les pareció necesario a los creadores de los juegos, aunque en esta ocasión, en lugar de crear una relación amorosa entre ambos personajes, se hizo de manera unilateral, de manera que Sonic no pareciese interesado en Amy, pero ella estuviese totalmente obsesionada con él.

Me atrevería a decir que Amy no tuvo un inicio prometedor, ya que ni su diseño inicial (Sonic de color rosa con ropa de chica) ni su primera aparición en los videojuegos (secuestrada) ni su personalidad (obsesionada con Sonic) son algo destacable en el buen sentido, sin embargo este personaje se mantuvo en la franquicia, teniendo así la oportunidad de reaparecer en juegos posteriores.

Las primeras apariciones jugables de Amy las encontramos en Game Gear, donde es uno de los conductores disponibles en *Sonic Drift 1* y *2*. Curiosamente este papel lo retomó en futuros juegos de carreras como en *Sonic R* (donde solo ella y Robotnik llevaban vehículos para competir) y la serie *Sonic and Sega All-Stars Racing*.



Amy en *Sonic Drift* (1994)



Amy en *Sonic Drift 2* (1995)



Amy en *Sonic R* (1997)



Amy ha ganado la carrera en *Sonic All-Stars Racing* (2010)

También se pudo controlar a Amy en el curioso juego de lucha *Sonic The Fighters*, donde usó por primera vez un martillo como arma, algo que quedó ligado al personaje en futuras apariciones, dándole así algo de personalidad e individualidad a este personaje (pues ninguno de los otros personajes de Sonic existentes en ese momento llevaba armas como complemento).

El diseño de Amy también se mejoró en juegos posteriores, dotando al personaje de un peinado único y ropa distinta, lo cual le permitió dejar atrás su triste diseño original (que no fue abandonado del todo, tal y como explicaré más tarde).



Llegó un momento en el cual, si un juego de Sonic permitía varios personajes jugables, Amy tenía muchas posibilidades de ser uno de ellos, de manera que además de aparecer en juegos deportivos, también se convirtió en personaje jugable en juegos principales de la franquicia, como *Sonic Advance 1, 2, 3* y *Sonic Heroes*.



Amy en *Sonic Advance 3* (2004)



Amy y su equipo en *Sonic Heroes* (2004)

Actualmente Amy es el principal personaje femenino dentro de la franquicia de *Sonic The Hedgehog*, ya que su popularidad está muy por encima de otros como Rouge the Bat o Cream the Rabbit, lo cual también significa que no se van a crear más erizas de color rosa en la franquicia de *Sonic*, algo que si sucedió años atrás, tal y como lo demuestran personajes como Sonia o Rosy the Rascal.

En lo que refiere a Sonia, no hay mucho que decir de ella, es una eriza antropomórfica de color rosa (o lila), que solo ha aparecido en la serie de televisión *Sonic Underground*, donde ella y sus hermanos (Sonic y Manic) buscan a su madre. Este personaje nunca ha aparecido en un videojuego oficial de *Sonic*, excepto en una ocasión donde los creadores del juego *Sonic All-Star Racing* usaron una imagen suya hecha por un fan en uno de los circuitos, ya que la confundieron con Amy (lo cual nos demuestra que los creadores de juegos buscan las imágenes con Google). Este fallo solo se puede ver en algunas versiones del juego, como la de Wii, ya que en otras fue corregido.



Sonia



Sonia y sus hermanos en *Sonic Underground* (1999)



La imagen de un fanart de Sonia usada por error en un circuito de *Sonic and Sega All-Star Racers*

Rosy the Rascal es un caso mucho más interesante, ya es un personaje que deriva directamente de Amy (de hecho, la propia Amy ha sido llamada Rosy the Rascal en *Sonic the Fighters*).

Rosy fue creada para los cómics de Sonic (publicados por Archie Comics) y su diseño es casi idéntico al que tenía Amy en *Sonic CD*, lo cual unido a que su arma es un martillo, nos da un personaje casi idéntico. La principal diferencia entre Amy y Rosy es que la segunda tiene una personalidad un tanto especial, ya que prácticamente es bipolar y puede pasar de amistosa a peligrosa en un momento, lo cual la convierte en una versión “malvada” de Amy o en su rival, (vamos, algo parecido a lo que es Wario con respecto a Mario).



Rosy the Rascal



Rosy tiene una personalidad volátil



Rosy contra Sonic y Amy

Y con esto termina el artículo dedicado a Amy Rose, un personaje que empezó desde lo más bajo y fue trepando poco a poco hasta convertirse en uno de los más reconocibles de una franquicia tan mítica como es la de *Sonic the Hedgehog*.

Si el personaje de Amy os ha despertado curiosidad, recordad que tenéis muchos juegos donde seleccionarla, y si sois fans de los primeros juegos de Sonic que no han llegado a disfrutar de los juegos tridimensionales donde ella aparece, no os preocupéis porque existen hacks de los juegos de 16 bits donde se puede jugar con Amy.



Hack de *Sonic The Hedgehog 2* donde podemos jugar con Amy

Skullo



CURIOSITY

CURIOSIDADES EN PORTADAS (Parte 11)

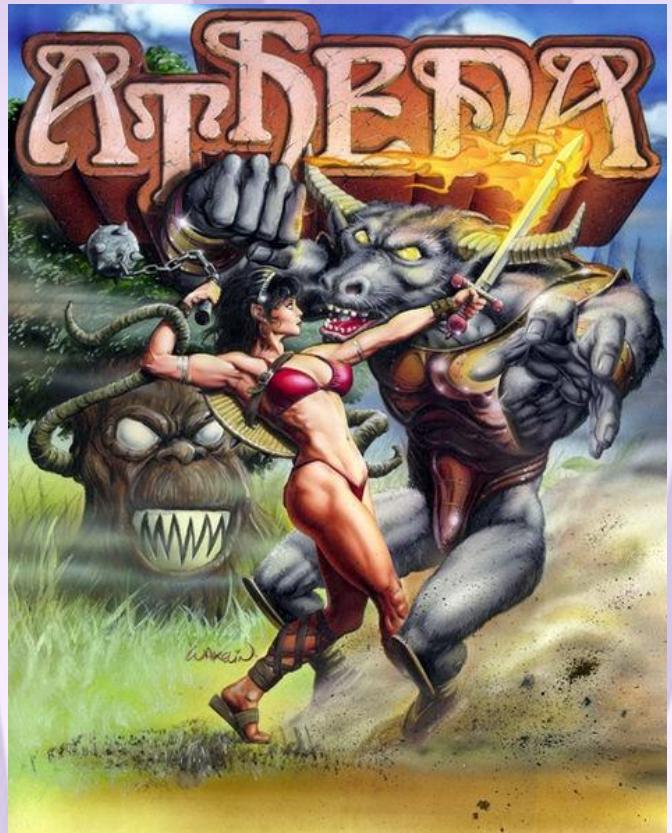
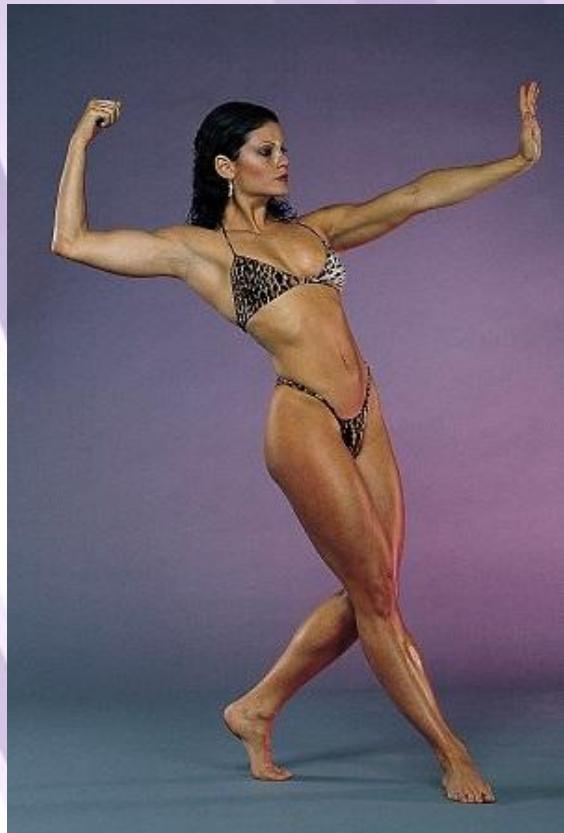
Modelos a seguir

En esta onceava entrega de Curiosidades en portadas voy a seguir comentando portadas en las cuales sus creadores se basaron en modelos reales o ilustraciones.

Voy a empezar con *Pinball Magic*, que en algunas versiones (como la de Amstrad) tenía inspiración real por partida doble, ya que la portada está basada en una portada de la revista *Playboy* y la contraportada en la película *Close Encounters of the Third Kind* (*Encuentros en la tercera fase*) de Steven Spielberg.



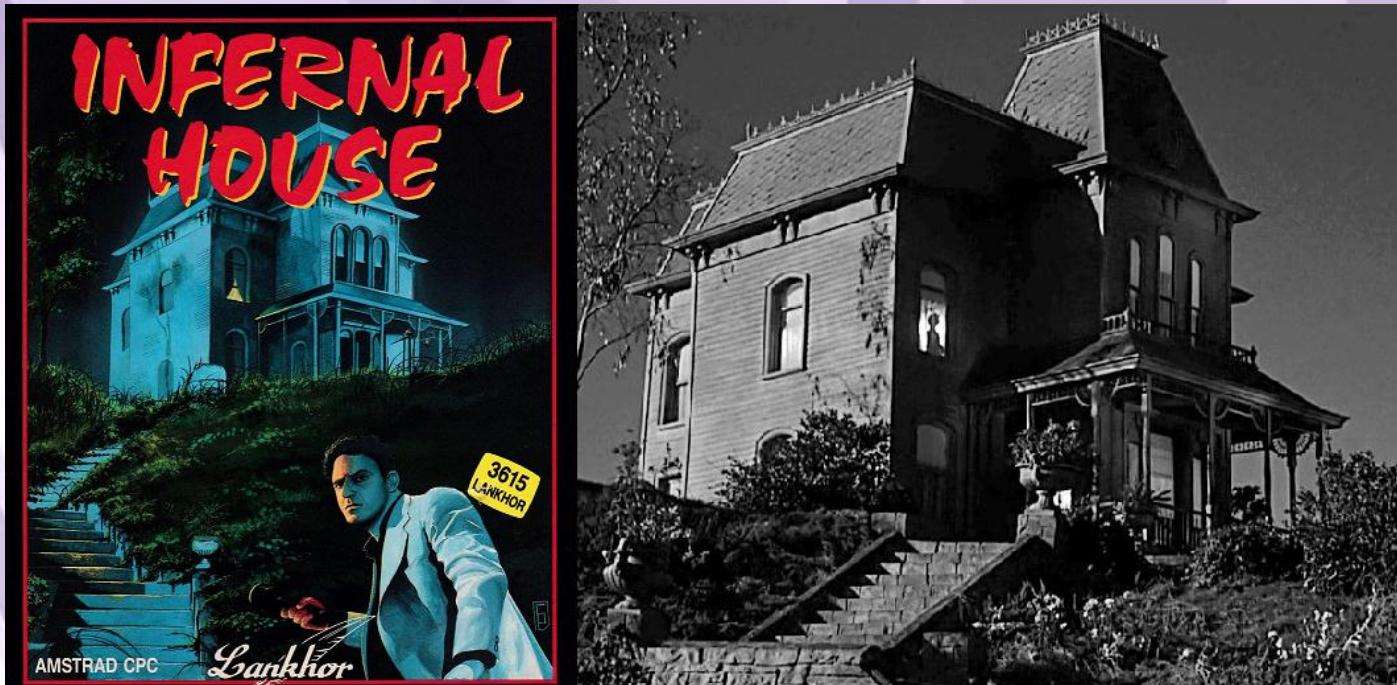
Otro gran ejemplo de eso lo tenemos en la ilustración occidental de *Athena*, donde podemos ver que se ha usado como modelo de cuerpo a la culturista Lisa Lyon. En este caso se recurrió al truco de espejar la foto original para que no se note demasiado, pero es bastante fácil girar la foto de Lisa y ver el notable parecido.



En algunas ocasiones no solo se usan fotos de personas reales como modelo, si no que se copian exactamente, como nos demuestra *Operation Thunderbolt*, que es idéntico a una foto de militares reales.



A veces la inspiración real también se usa en los decorados de las portadas. Estoy seguro que a muchos os suena la casa que aparece en la portada de *Infernal House*, que es idéntica a la que aparecía en *Psicosis* (que a su vez estaba basada en el cuadro de Edward Hopper *House By the Railroad*).



En ocasiones la casualidad o un diseño genérico pueden llegar a hacernos pensar que algo está basado en otra cosa, sin que haya suficiente evidencia que lo demuestre, por ejemplo, yo cuando vi la portada de la película *Doomed Megalopolis* (1991) lo primero que se me pasó por la cabeza fue la ilustración usada para *Street Fighter II Champion Edition* (1992).

Es innegable que el parecido está ahí (mientras más tiempo pasas comparando ambas caras, más se parecen) pero puede ser casual (el diseño de ambos personajes, con uniforme militar no demuestra nada porque hay muchos con diseño parecido) así que aunque veo evidencias, queda a gusto de cada uno si el juego se inspiró en la película. Años más tarde tuve la suerte de leerme el manga *Riki-Oh* (1988) y me encontré con un personaje llamado Washizaki, que sin duda fue la inspiración real para crear a M. Bison, ya que no solo encaja en el diseño, si no que algunas de las viñetas del manga se usaron como base para dibujar los sprites del luchador.



Otro caso curioso es el de *Syphon Filter Dark Mirror* de PSP, cuya portada me parece sospechosamente parecida al arte usado en la versión japonesa *Code Name: Viper* (*Ningen Heiki: Dead Fox*). La pose es idéntica, pero también es verdad que he visto ilustraciones similares en otros sitios, quien sabe, puede que incluso ambas provengan de un cartel de película o algún dibujo.



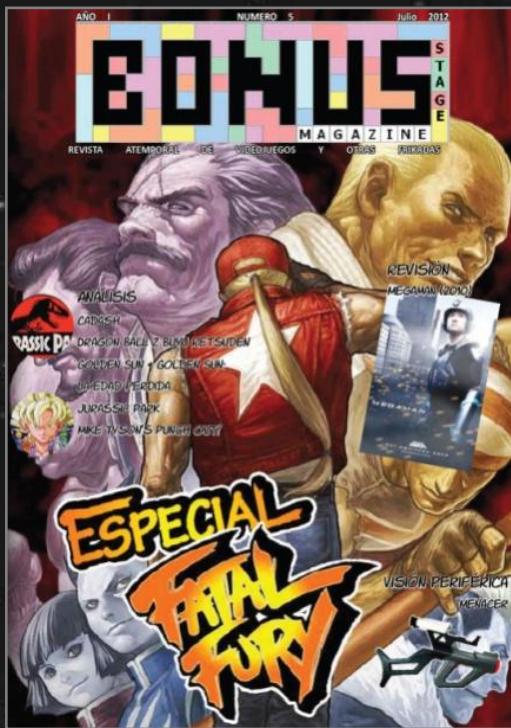
Y para terminar esta sección voy a recurrir a uno de los juegos que más veces ha aparecido en ella: *Streets of Rage*. En artículos anteriores ya comenté las “coincidencias” de este juego con el poster de la película *Sister Street Fighter* (1974) y de cómo la portada occidental de *Final Fight 2* tomó ambas cosas como inspiración, pero aun me quedaba comentar que la dinámica pose de Axel proviene del cartel de la película *Gymkata* (1985).



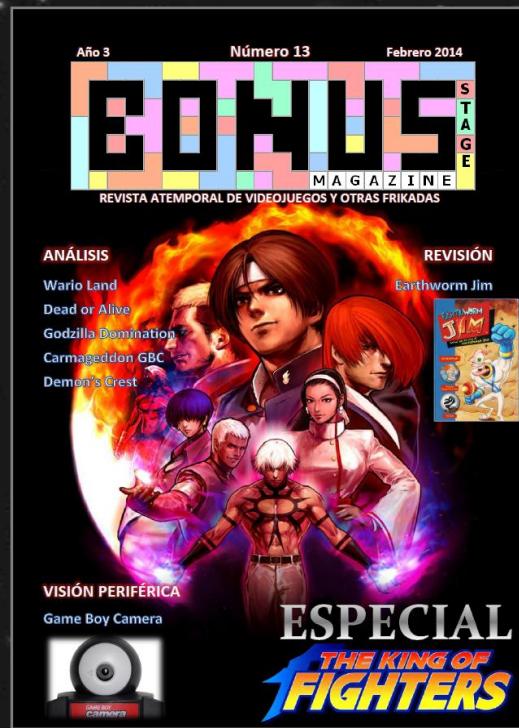
Skullo

Echa un vistazo a otros especiales en:

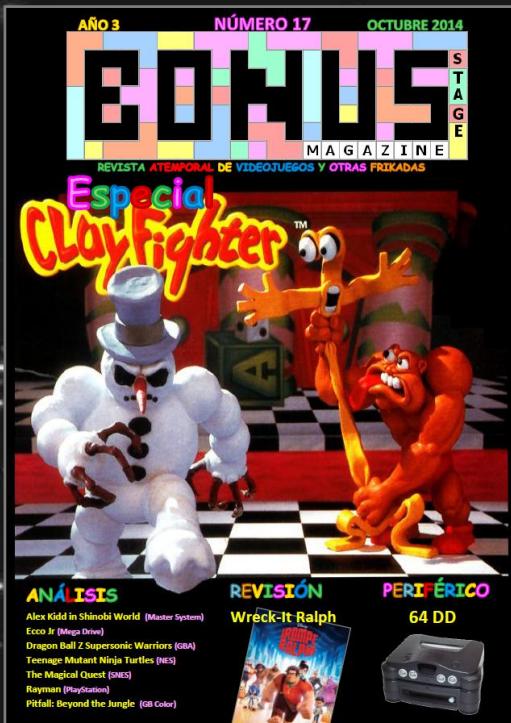
<https://bonusstagemagazine.wordpress.com/>



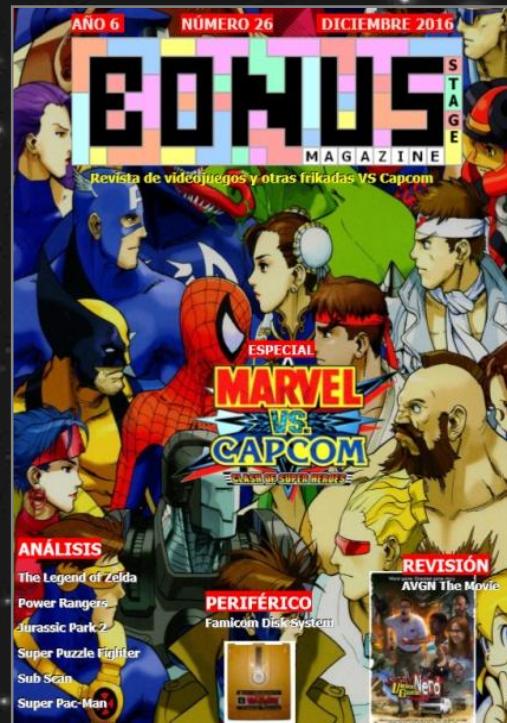
Número 05 Especial Fatal Fury



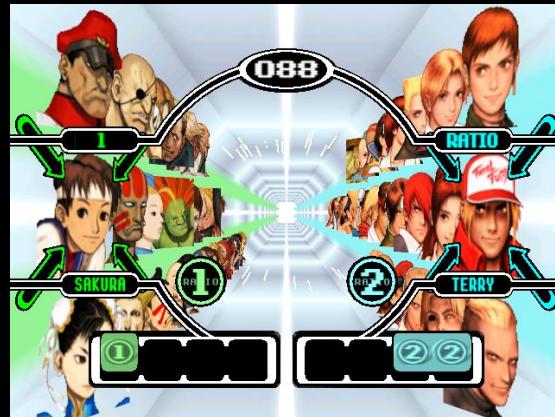
Número 13 Especial King of Fighters



Número 17 Especial ClayFighter



Número 26 Especial Marvel Vs Capcom



ESPECIAL

CAPCOM® VS. SNK®

POR SKULLO



ESPECIAL CAPCOM Vs SNK – SNK Vs CAPCOM

Dentro de las guerras absurdas entre niños que jugaban a videojuegos en los 90 destaca en primer puesto la de Nintendo contra SEGA, pero después de esa habían muchas más, entre la cual recuerdo con cierto cariño la de Capcom contra SNK en materia de juegos de lucha.

Nadie puede negar que *Street Fighter II* fue el juego que popularizó el género de la lucha en los salones recreativos y se convirtió en el estándar del género, lo cual propició la aparición de cientos de juegos que trataban de copiarlo. SNK trató en muchas ocasiones de crear “su *Street Fighter II*” y de ahí salieron sagas como *Fatal Fury* o *Art of Fighting*, que añadían algunos elementos nuevos a la fórmula de Capcom, con más o menos acierto. Finalmente sería la saga *King of Fighters* la que pondría a SNK en el podio del género.

Para un amante de los juegos de lucha bidimensionales, esa época fue una maravilla, ya que aparecieron juegos de todo tipo, aunque creo que la mayoría de fans del género simplemente se quedaron con lo que ofrecían Capcom y SNK, lo cual propiciaba discusiones estúpidas en los salones recreativos y en los colegios o institutos ¿era más fuerte Ryu que Kyo? ¿ Zangief derrotaría a Raiden? ¿Podría Rugal convertir a M. Bison en una de sus estatuas?



Todas esas preguntas no tuvieron respuesta durante años, pero a finales de la década de los 90, tanto Capcom como SNK no estaban pasando por un buen momento y el género de la lucha 2D había perdido muchos seguidores, algunos de los cuales no se molestaron en probar las versiones más nuevas de sus juegos favoritos y otros se dejaron tentar por los juegos de lucha tridimensionales.

Y fue entonces cuando se anunció lo que antes solo sucedía en las mentes de los fans, ambas compañías se habían puesto de acuerdo en lanzar juegos de lucha con los personajes más populares de ambas franquicias, llegaba SNK Vs Capcom – Capcom Vs SNK.

Estoy seguro que muchos antiguos fans de los juegos de lucha se interesaron en ese proyecto al ver la posibilidad de cruzar a personajes de ambas compañías, los más fanáticos que se conocen al dedillo la historia de los personajes, seguro que tuvieron cierta curiosidad por saber cómo tratarían Capcom y SNK a personajes como Dan Hibiki o Yuri Sakazaki, ambos con un alto contenido paródico hacia la compañía rival y posiblemente los más técnicos se pararon a pensar en el sistema de pelea que se usaría ¿se podrá cargar la barra de súper ataque como en los primeros *King of Fighters*? ¿Estará compuesta por varios niveles como en *Street Fighter Alpha*? ¿Incluirán elementos estratégicos como el “Parry” de *Street Fighter III* o esquivar y rodar de *King of Fighters*?

Aunque el foco mediático seguía puesto en los juegos de lucha en 3D, era obvio que el anuncio de este crossover captaría el interés e un gran número de jugadores, lo cual significa también que las expectativas subirían como la espuma, lo cual atañe un gran riesgo, pues si los juegos no tenían un mínimo de calidad, lo más seguro es que algunos jugadores jamás regresasen a un juego con Terry Bogard o Ken Masters.

Este especial está dividido en tres partes: en la primera mencionaré algunas de las pullas que se lanzaron Capcom y SNK en los 90, la segunda será un breve comentario de cada juego “crossover” entre Capcom y SNK y la última parte serán unas fichas de personajes, con todos los luchadores que han participado en los juegos mencionados.

UNA RIVALIDAD MÁS ALLÁ DE LOS FANS

Es obvio que empresas como Capcom y SNK están por encima de cualquier discusión estúpida sobre quién es más fuerte o que juego es mejor, cada una intenta hacer lo mejor para su beneficio y prosperidad, las discusiones sin sentido quedan en manos de los fans más jóvenes o inmaduros.

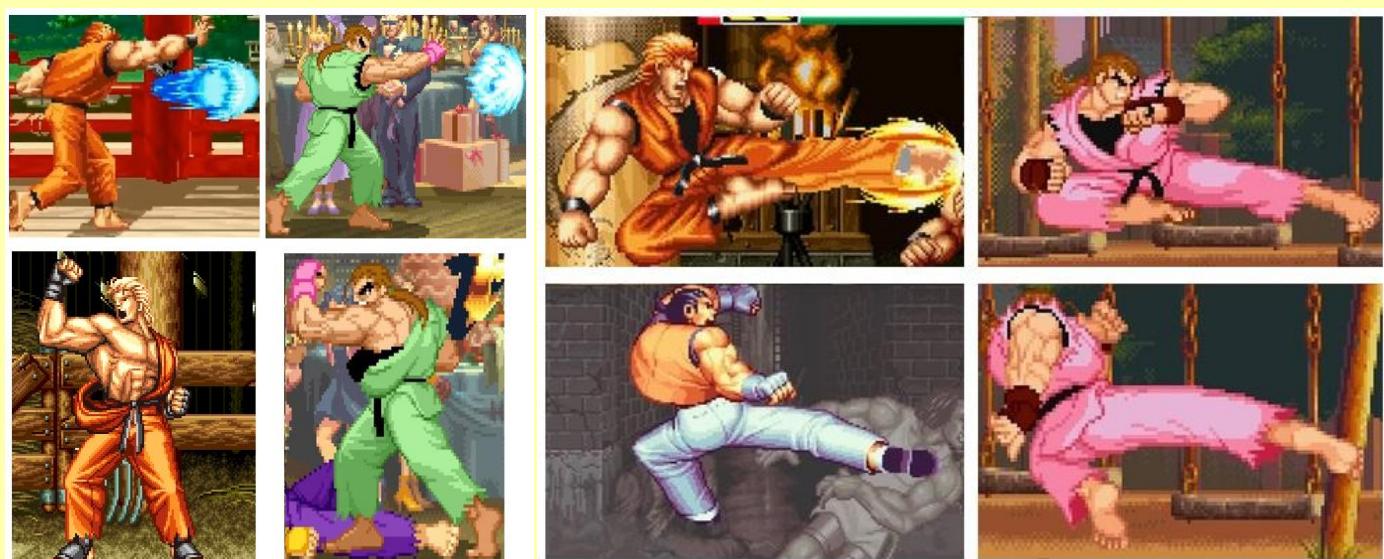
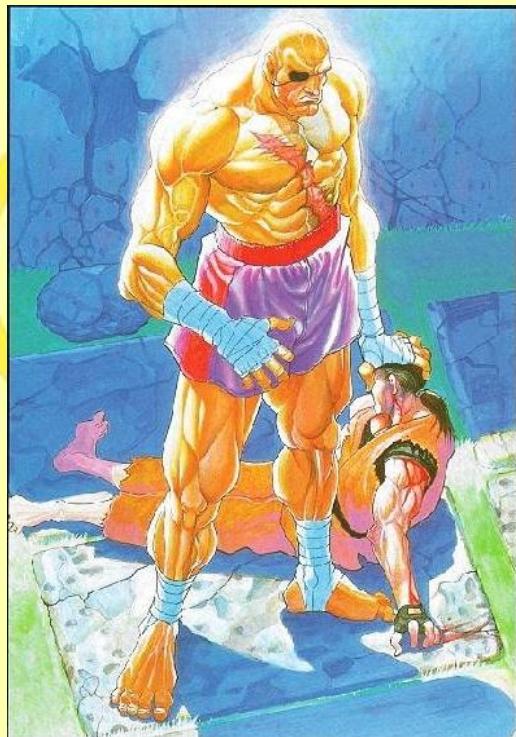
Sin embargo, en algunos momentos concretos ambas compañías han entrado al trapo, parodiando o directamente burlándose de personajes de la otra, tal y como veremos a continuación. Algunas de esas acciones se vieron reflejadas luego en los juegos que hicieron enfrentando a personajes de ambas casas, mostrando que ninguna de las compañías se había tomado a mal los ataques de la otra.

El arte de la imitación

Cuando SNK lanzó *Art of Fighting* muchos fans de *Street Fighter* vieron que, pese a que el juego tenía su propia jugabilidad y elementos nuevos, los ataques de Ryo Sakazaki y Robert Garcia eran extremadamente parecidos a Ryu y Ken, de hecho el propio Ryo Sakazaki era muy parecido a Ryu (pero rubio, como Ken) y Robert tenía cierto parecido con (ambos eran millonarios, y su personalidad contrastaba con la de su mejor amigo y rival).

Capcom respondió a esos parecidos creando a un personaje anónimo que aparecía derrotado por Sagat en una de sus ilustraciones. El personaje en cuestión llevaba el kimono naranja (como Ryo) y tenía el pelo largo y los guantes de Robert Garcia.

Ese personaje posteriormente se convirtió en la inspiración para crear a Dan Hibiki, un karateka que debutó en *Street Fighter Alpha* imitando los movimientos de los protagonistas de *Art of Fighting*. Según la historia de ese personaje, Sagat mató a su padre, de manera que el luchador anónimo de la ilustración pasó a ser Go Hibiki, el padre de Dan.



Dan Hibiki se convirtió en el medio perfecto para mofarse de SNK tal y como demuestra que su final en *Marvel Super Heroes Vs Street Fighter* sea una parodia del final del primer *Art of Fighting* o que en la saga Alpha haya referencias a *Art of Fighting* o *King of Fighters* en algunas conversaciones o frases de victoria.



El fallecido padre de Dan también regresaría en forma de fantasma en *Pocket Fighter*, donde casualmente llevaba una máscara tengu imitando a Mr. Karate (el padre de Ryo Sakazaki). La broma continuó en juegos posteriores, donde algunas ropas alternativa de Dan incorporaban la citada máscara.



SNK se tomó la creación de Dan con mucha deportividad, pues no solo lo incluyó en sus juegos de *SNK Vs Capcom*, sino que incluso siguió el juego a las burlas iniciadas por Capcom, ya que en *SNK Vs Capcom SVC CHAOS*, casi todos los personajes de SNK confunden a Dan con Robert Garcia y cuando Dan ve a Mr. Karate lo confunde con su padre, además en ese juego Dan tiene algunos ataques nuevos que parodian los movimientos de Ryo Sakazaki, pero de una manera un tanto lamentable.



Otra reacción de SNK a lo sucedido con Dan fue convertir a Yuri Sakazaki en una imitadora de los movimientos de personajes de Capcom, de manera que entre sus ataques vemos versiones libres de ataques de Ryu, Ken y otros personajes de Street Fighter. La relación entre Dan y Yuri como personajes parodia ha hecho que incluso tengan una introducción especial cuando se enfrentan, donde Dan imita el saludo de Yuri.



La colección de Rugal Bernstein

Uno de los pasatiempos del malvado Rugal era convertir en estatua a los luchadores a los cuales derrotaba. En *King of Fighters 94* se nos muestra una gran parte de su colección, que incluye a varios personajes de Capcom, como Zangief, Fei-Long y Guile, dándonos a entender que los personajes de Street Fighter habían perdido contra Rugal.

Capcom se tomó esa burla de manera bastante profesional, ya que añadieron una introducción especial en los combates entre Rugal y Guile, donde se mostraba la estatua de Guile que habíamos visto en *King of Fighters 94*.



Conversaciones en SVC CHAOS

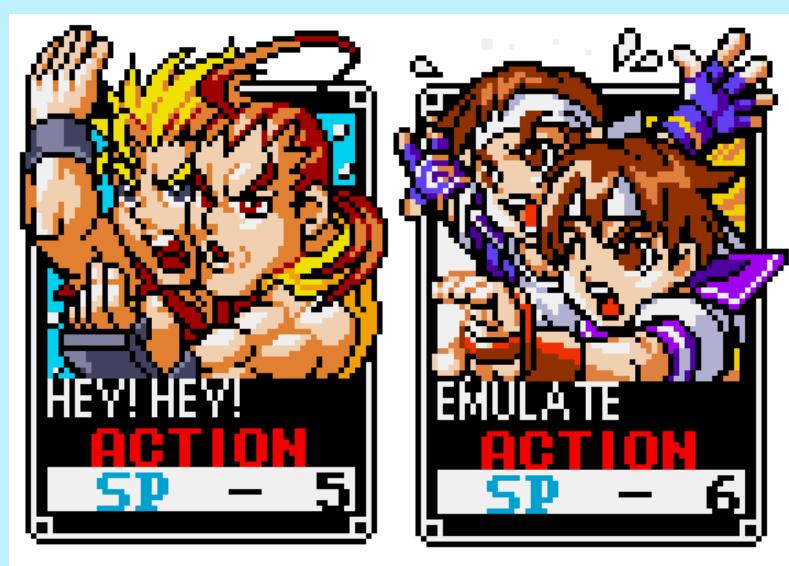
Una de las cosas más divertidas que tiene *SNK Vs Capcom CHAOS* son los diálogos anteriores al combate, en ellos se pueden ver algunas bromas o comentarios entre luchadores que obviamente tienen un fondo de critica tras ellos.

Ya he mencionado como algunos diálogos hacen hincapié en que Dan parodia *Art of Fighting*, pero la cosa no termina ahí ya que hay otros diálogos mucho más interesantes, como cuando Chun-Li considera que Mai viste de manera indecente (una clara referencia a que SNK no dudó en convertirla en un ícono "Fan-Service"). Otros diálogos divertidos incluyen cosas como que Guile considere que EarthQuake es una deshorna para Estados Unidos, que Kasumi confunda a Ken con Ryo Sakazaki, que Chun-Li esté buscando delincuentes y Kim le diga que se los deje a él, que los rehabilitará o que Ryu y Ryo tengan una conversación un algo tensa antes de combatir.



Si nos pusiésemos a mirar cada introducción especial o frase de victoria de los juegos de este especial encontraríamos más referencias graciosas, pero creo que las mencionadas anteriormente son las más representativas de una época en la cual ambas compañías luchaban por dominar los salones recreativos y el género de la lucha bidimensional, algo que nos permitió a los jugadores disfrutar de juegos con una grandísima calidad.

Ahora pasaré a comentar los diferentes juegos que forman parte de los crossovers entre Capcom y SNK, en total hay siete, cinco de ellos publicados por SNK y dos publicados por Capcom.



SNK Vs CAPCOM (1999)

SNK Vs Capcom Match of the Millennium apareció exclusivamente para Neo Geo Pocket Color (lamentablemente no era compatible con el modelo en blanco y negro de la consola).

Tras haber jugado a *King of Fighters R-1* o *Fatal Fury First Contact*, el poseedor de la consola portátil de SNK ya tenía cierta idea de lo que esperar de este juego, pero aun así estoy seguro de que se llevó una agradable sorpresa, pues la calidad y el contenido de este juego es muy superior a lo esperado, lo cual le ha valido para ser considerado por muchos como el mejor juego de lucha de Neo Geo Pocket Color.

La plantilla de luchadores es muy amplia: Por parte de SNK tenemos a Kyo Kusanagi, Terry Bogard, Mai Shiranui, Leona, Haohmaru, Ryo Sakazaki, Athena Asamiya, Nakoruru, Iori Yagami, como personajes secretos a Yuri Sakazaki y Akari Ichijou, y en el papel de jefes finales a Geese Howard y Orochi Iori. El bando de Capcom está representado por Ryu, Ken, Chun-Li, Guile, Zangief, Dan Hibiki, Sakura Kasugano, Morrigan Aensland y Felicia, siendo los personajes secretos Akuma y Baby Bonnie Hood y los jefes M. Bison y Evil Ryu.

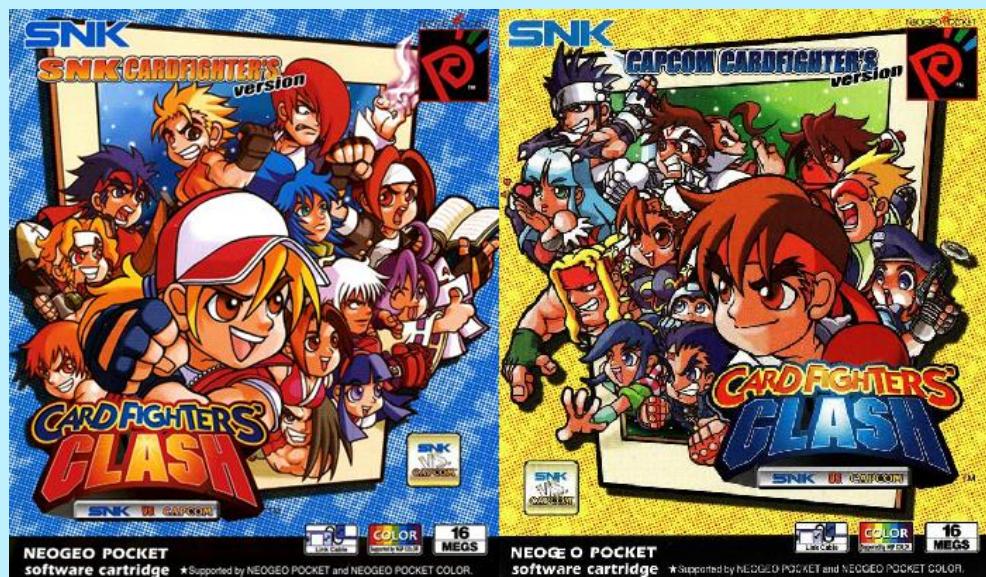
Jugablemente es una delicia, ya que tiene una jugabilidad adictiva y bien ajustada, además se incluyen varios ataques especiales por personaje (algunos poco habituales como la danza rusa de Zangief, que solo aparecía en *Pocket Fighter*). También se agradecen los añadidos pensados para los fans, como que se recuperen músicas y escenarios míticos de cada saga o la inclusión del modo Olímpico, donde podemos jugar a minijuegos con personajes de sagas como *Ghost N Goblins* o *Metal Slug*.



SNK Vs CAPCOM: CARD FIGHTERS CLASH (1999)

SNK Vs Capcom: Card Fighters Clash supuso un cambio total en cuanto al género de los crossovers entre ambas compañías, ya que dejaba de lado la lucha para centrarse en cartas.

Este juego apareció para Neo Geo Pocket Color en 1999 y se lanzaron dos versiones distintas, una de Capcom y otra de SNK. El juego en sí, es prácticamente el mismo, pero cada versión tenía cartas propias que se podían intercambiar con amigos para poder conseguirlas todas (similar a lo visto en los juegos de Pokémon).



Nuestro personaje podrá recorrer una serie de mundos (con muchos guiños a juegos que los fans de ambas sagas conocerán) con la intención de volverse el campeón de las batallas de cartas y de colecciónar todas las posibles. Conforme vayamos ganando combates, conseguiremos más cartas y esto nos permitirá mejorar el mazo y las propias cartas (por ejemplo algunas cartas se combinan con otras para obtener mejor resultado). Si conocemos a algún amigo que tenga el juego, también podemos pelear contra él para demostrar quien es el mejor.

SNK Vs Capcom Card Fighter Clash es un juego muy entretenido y nos permite disfrutar de muchísimos personajes de ambas compañías (aunque sea en forma de carta).



CAPCOM Vs SNK (2000)

Tras los juegos de SNK, tocaba ver que hacia Capcom con la oportunidad que le brindaba poder usar a los personajes de su compañía rival y esa duda se despejó en el año 2000 con *Capcom vs SNK Millenium Fight*, que apareció en Arcades y luego fue llevado a Dreamcast. En 2001 apareció la versión actualizada de este juego llamada *Capcom VS SNK PRO*, que añadió algunos cambios y dos personajes más (Dan Hibiki y Joe Higashi), esta versión se lanzó para Dreamcast (solo en Japón) y PlayStation.

La plantilla de personajes es bastante extensa (superando la treintena de luchadores), de manera que los fans de Capcom podían elegir entre Blanka, Dhalsim, Sakura, Ryu, Ken, Chun-Li, Guile, Honda, Balrog, Morrigan, Vega, Sagat, Bison, Evil Ryu, Akuma y Dan. Por su parte el bando de SNK está formado por Benimaru, King, Vice, Yuri, Kyo, Iori, Mai, Terry, Raiden, Kim, Ryo, Nakoruru, Yamazaki, Rugal, Geese, Orochi Iori y Joe. Una de las decisiones más extrañas de este juego es que cada personaje tiene un valor de Ratio (entre 1 y 4) que determina su fuerza y resistencia, el jugador dispone de un total de 4 puntos para gastar, esto significa que dependiendo de la puntuación de los personajes, puedes llevar en tu equipo un número distinto de personajes que tu rival, por ejemplo un jugador podría llevar un equipo formado por Ryu (Ratio 2) Yuri (Ratio 1) y King (Ratio 1) y su rival llevar solo a Orochi Iori (Ratio 4). Los puntos de Ratio de cada personaje eran fijos de inicio, pero en las versiones de consola se flexibilizó ligeramente. A la hora de pelear podíamos elegir el estilo Capcom (barra de super ataque con varios niveles) o SNK (podemos cargar la barra de super ataque durante el combate).

Los sprites de muchos personajes provienen de *Street Fighter Alpha*, lo cual los hace verse peor que el resto, ya que los sprites creados para los luchadores de SNK tienen un mejor acabado y algunos de los Street Fighters (como Ryu y Ken) tienen sprites nuevos. Los escenarios son bastante interesantes y variados, además tienen una introducción previa al combate, tal y como sucedía en los primeros *King of Fighters*.



SNK Vs CAPCOM: CARD FIGHTERS CLASH 2 – EXPAND EDITION (2001)

Tercer y último juego de este especial que apareció para Neo Geo Pocket Color y tal y como su título indica, es una secuela-expansión de *SNK Vs Capcom: Card Fighters Clash*.

En esta ocasión no se lanzaron dos versiones del juego, en lugar de eso podemos elegir si somos de Capcom o SNK. El estilo de juego se mantiene similar al de su antecesor, así como la posibilidad de jugar con algún amigo, pero se añaden algunas novedades, como las cartas de reacción (que sirven para contraatacar).

Lamentablemente este juego no se lanzó de manera oficial fuera de Japón, de manera que los jugadores occidentales se encontrarán con la barrera del idioma para disfrutarlo. Afortunadamente existen traducciones al inglés hechas por fans, que pueden encontrarse fácilmente por internet.



DECK SELECT
CHOICE
SNK CAPCOM

CARD BATTLE SNK VS. CAPCOM
Ralf BP 400
Rekkai BP 200

CARD BATTLE SNK VS. CAPCOM
Furuya HP 1000 SP 10
Rikuto ああ HP 1000 SP 5

出場! フーバー

CF2 EXPAND EDITION ALBUM 30 / 424

CARD BATTLE SNK VS. CAPCOM
Miguel BP 400 SP +2
Rikuto ああ HP 1000 SP 0

Set-up

CARD BATTLE SNK VS. CAPCOM
Karyroll BP 200
Reiko BP 200

CHANGER RECYCLE
REALITY D × 8枚
REALITY C × 4枚

REACTION
No. R015
REACTION

リアクションカード
キャラ1人のBPを300上げる。

CAPCOM Vs SNK 2 (2001)

En 2001 Capcom lanzó *Capcom Vs SNK 2 Mark of the Millenium* para Arcade, posteriormente apareció para Dreamcast y PlayStation 2. Más tarde se lanzó este juego para Gamecube y Xbox, con algunos cambios (corrigieron algún que otro bug) y con el añadido de un modo E.O. pensado supuestamente para novatos, donde tocando direcciones del joystick provoca que nuestro personaje haga ataques especial (dudo mucho que alguien vaya a aprender a jugar con ese modo...).

El sistema de Ratio se mantiene, pero ahora ha cambiado a uno más sencillo: podemos elegir entre 1 y 3 luchadores y podemos dividir los 4 puntos de Groove como queramos. La plantilla de luchadores conserva todos los del juego anterior y añade a Eagle, Rolento, Maki, Yun Lee y Kyosuke Kagami (por parte de Capcom) y a Ryuhaku Todoh, Rock Howard, Haohmaru, Athena Asamiya, Hibiki Takane y el dúo formado por Chang y Choi (por parte de SNK). Los jefes finales de este juego son dos auténticas bestias: Shin Akuma (más dopado que nunca) y Ultimate Rugal (o God Rugal) que ha absorbido el poder de Akuma.

Los escenarios son escasos y genéricos, hay alguno decente, pero en general, están muy por debajo de lo visto en el anterior *Capcom Vs SNK* y lo mismo diría para las músicas, que son bastante olvidables en su mayoría.

En lo que se refiere a estilos de lucha, este juego nos ofrece 6 grooves distintos, basados en diferentes juegos de ambas compañías, de manera que uno de ellos tiene la barra dividida en 3 niveles de poder (a lo Street Fighter Alpha), otro nos permite cargar la barra de poder (al estilo King of Fighters 94) otro nos permite acumular stocks (niveles de poder) y gastarlos para hacer un super ataque de nivel 1 o para potenciar al personaje (al estilo King of Fighters 97), etc... Además, cada Groove nos aporta una serie de habilidades de batalla como rodar o esquivar, bloquear ataques presionando adelante o abajo, rodar al caer al suelo...etc. En las versiones de consola podemos desbloquear los grooves EX, donde podemos elegir uno de los existentes y modificarlo.

La extensa plantilla de luchadores y las posibilidades jugables que aportan los Grooves hacen que este juego sea muy recomendable, posiblemente es el mejor de los que aparecen comentados en este especial.



SNK Vs CAPCOM: SVC CHAOS (2003)

En 2003 apareció *SNK Vs Capcom: SVC CHAOS*, lanzado por lo que por aquel entonces era SNK (recordemos que Playmore compró SNK cuando estaba en bancarrota). Este juego apareció para Arcade, Neo Geo, PlayStation 2 y Xbox.

El plantel de luchadores nos presenta en el bando de SNK a Kyo, Iori, Terry, Ryo, Mai, Kim, Kasumi, Todoh, Choi, Bounce, Shiki, Mr. Karate, Earthquake y Genjuro. Mars People, Geese, Goenitz y Orochi. Iori harán el papel de subjefes, la versión sería de Mr Karate, como jefe final y Athena como jefe final oculto. En el bando de Capcom tenemos a Ryu, Ken, Chun-Li, Guile, Akuma, Dhalsim, M. Bison, Vega, Sagat, Balrog, Hugo y Tessa. Como jefes intermedios tenemos a Demitri, Zero, Dan y Violent Ken, mientras que Shin Akuma será el jefe final y Red Arremer el jefe final oculto.

Como era de esperar los sprites de la mayoría de luchadores de SNK provienen de diferentes *King of Fighters*. Por parte de Capcom nos encontramos con que los Street Fighters tienen diseños que pueden parecer algo anticuados. Pese a ello, hay que admitir que hay diseños geniales (como Demitri) y que algunas animaciones son muy buenas (Los brazos de Dhalsim, las patas de Mars People), además de detalles muy divertidos, como las conversaciones antes del combate o las transformaciones de los personajes a manos de Athena, Red Arremer y Demitri.

Los escenarios son tremadamente sosos, no representan a nada visto en las sagas de Capcom y SNK, y podrían haber sido usados en cualquier otro juego. Obviamente hay algunas excepciones a la regla, como el escenario de Red Arremer, que es fantástico. Las músicas que los acompañan no son gran cosa.

El sistema de combate nos presenta una barra que se llena hasta 3 niveles y cuando se llena, nos dará unos segundos para hacer súper ataques, mientras se vacía. La barra de súper ataque también se usa para contraatacar o evitar al rival (mientras nos cubrimos) e incluso para agarrarlo. Todos los personajes tienen un ataque especial (Exceed Attack) que puede dar la vuelta al round, pero solo se puede usar una vez.



SNK Vs CAPCOM: CARD FIGHTERS DS (2006)

SNK Vs Capcom: Card Fighters DS apareció para Nintendo DS en 2006. Pese a que *Card Fighters 2* no salió de Japón, este juego sí que se lanzó en Japón, América y Europa, aunque la versión americana se lanzó con un bug que hacía imposible completar el juego, lo cual provocó que se retirasen los juegos y se substituyesen por versiones corregidas.

Este juego añade bastantes cambios al sistema de combate, lo cual no llegó a gustar demasiado a los que habían disfrutado de los juegos anteriores de Neo Geo Pocket Color. También se añadieron nuevos personajes de Capcom y SNK, en este juego nos podemos encontrar con algunos de ADK (Alpha Denshi) que no pertenecen a SNK, pero si están relacionados con Neo Geo.

No parece que SNK ni Capcom vayan a lanzar más juegos crossover, aunque no sabemos qué pasará en el futuro. De momento podemos ver a algunos de sus personajes enfrentándose en *Tekken 7* (Akuma y Geese), *Smash Bros Ultimate* (Ryu, Ken y Terry) o *Fighting EX Layer* (donde podemos controlar a Terry Bogard y a algunos de los luchadores de *Street Fighter EX*).



LISTADO DE LUCHADORES

Para terminar el especial he añadido una lista de personajes que han participado como seleccionables en los juegos de lucha que han enfrentado a ambas compañías.

El orden de las fichas es alfabético, en caso que el personaje tenga dos nombres distintos (uno japonés y uno occidental) usará el occidental como principal y pondré el japonés entre paréntesis. Las versiones alternativas del mismo personaje (como Ryu y Evil Ryu) están situadas la una después de la otra (independientemente de su nombre), pues me pareció más lógico y sencillo que estuviesen juntas al tratarse del mismo personaje.

En la parte inferior de la ficha se marcará en color negro el nombre de los juegos de lucha en los cuales ese personaje ha participado como luchador seleccionable (aunque sea con algún truco o se haya añadido en versiones posteriores del juego, como las de consola).

	AKARI ICHIJOU							
Akari proviene de una familia que tiene conocimientos y habilidades para contener y controlar espíritus. Debido a su juventud está más interesada en hacer lo que le apetezca que en seguir los consejos de su padre, aunque no duda en cambiar de actitud si algún ser querido puede ser dañado.								
Es originaria de la saga <i>The Last Blade</i> .								
PARTICIPACIÓN	SNK VS CAPCOM	CAPCOM VS SNK	CAPCOM VS SNK 2	SVC: CHAOS				
	AKUMA (GOKU)							
Akuma aprendió artes marciales con su hermano (el maestro de Ryu y Ken) pero el ansia de poder hizo que se dejase llevar por el Dark Hadou, un estilo de lucha letal que consume al luchador que lo usa y le fuerza a buscar cada vez oponentes más fuertes con los que luchar.								
Tras asesinar a su hermano, se fijó en uno de sus discípulos (Ryu) al considerar que tenía un enorme potencial oculto.								
PARTICIPACIÓN	SNK VS CAPCOM	CAPCOM VS SNK	CAPCOM VS SNK 2	SVC: CHAOS				
	SHIN AKUMA (SHIN GOKU)							
Shin Akuma representa el estado de Akuma cuando es dominado totalmente por el Dark Hadou (aunque en <i>Capcom VS SNK 2</i> también se suma el poder de Orochi), es más rápido y dañino que su versión normal y cuenta con algunos ataques nuevos.								
Este personaje fue creado simplemente para tener una versión más potente de Akuma que pudiese ser usada como jefe final.								
PARTICIPACIÓN	SNK VS CAPCOM	CAPCOM VS SNK	CAPCOM VS SNK 2	SVC: CHAOS				



ATHENA

Athena es la princesa del antiguo Reino de la Victoria (también conocido como Holly World) pero decidió abandonarlo para poder vivir aventuras.

Este personaje debutó en el juego *Athena* (1986) y se tomó como base para crear al personaje Athena Asamiya en el juego *Psycho Soldiers* y la saga *King of Fighters*, que la sustituyó dentro del mundo de SNK (al menos popularmente). En *SNK Vs Capcom CHAOS*, esta versión de Athena reaparece como jefe final oculto.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



ATHENA ASAMIYA

Athena es una joven celebridad japonesa, que usa sus poderes para luchar en nombre de la justicia, ya sea sola o con la ayuda de su equipo, los Psycho Soldiers (nombre tomado de un juego de 1986 donde aparecía esta versión de Athena).

Posteriormente apareció en *King of Fighters 94* y desde entonces se ha vuelto muy popular entre los fans, lo cual ha llevado a los creadores a ir cambiando su diseño de un juego a otro (básicamente su ropa), en lugar de reutilizar los mismos sprites.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



BABY BONNIE HOOD (BULLETA)

En el mundo de *DarkStalkers* nada es lo que parece, por eso esta versión de la caperucita roja es más temible de lo que parece inicialmente, debido a que tras su dulce aspecto se esconde una peligrosa luchadora que es experta en el manejo de muchas armas distintas (cuchillos, UZIS, bombas, misiles, cocteles molotov...) y cuya principal afición es salir a cazar monstruos, a los cuales atrae haciéndose pasar por una jovencita inocensiva.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



BALROG (M. BISON)

Antiguo campeón de boxeo de los pesos pesados, que debido a su violencia extrema terminó fuera de las competiciones. Su legendaria brutalidad lo convirtió en un asesino a sueldo perfecto, de manera que fue reclutado por la organización criminal Shadaloo.

Este personaje se llamaba originalmente Mike Bison, (en homenaje a Mike Tyson) pero en occidente se le cambió a Balrog.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



BENIMARU NIKAIKO

Benimaru proviene de una adinerada familia, es un hombre presumido, que combina su vida como modelo, con su otra afición, las artes marciales.

Cuando se anunció *King of Fighters 94* Japón hizo un torneo para decidir que luchadores lo representarían, Benimaru participó pero perdió contra Kyo, de manera que ambos, junto con Goro Daimon (que quedó tercero) se convirtieron en el equipo japonés, lo cual les sirvió para desarrollar una gran amistad.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS

BLANKA



El avión donde viajaba Jimmy se estrelló en mitad de la selva amazónica y aunque él sobrevivió al accidente, tuvo que criarse completamente solo en mitad de la jungla, donde aprendió a pelear imitando a otros animales para poder sobrevivir, convirtiéndose poco a poco en el monstruo conocido como Blanka.

Tras *Street Fighter II*, Blanka se reencontró con su madre y se fue a vivir con ella para recuperar el tiempo perdido.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS

CAMMY



Cammy White despertó un día con amnesia, solo recordaba a M. Bison, con el cual sentía una conexión extraña, de manera que fue a buscarlo para averiguar la verdad.

El pasado de Cammy, era mucho más retorcido de que ella esperaba, pues no solo fue una de las asesinas de M. Bison (conocida como Killer Bee) si no que era uno de los “cuerpos de repuesto” para introducir la personalidad de Bison, si este moría.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS

CHANG KOEHAN



Chang Koehan es un enorme y poderoso criminal de los criminales más fuertes y violentos de Corea y debido a ello fue elegido por Kim Kaphwan para participar (obligatoriamente) en su programa de rehabilitación, junto al asesino Choi Bounce.

Chang y Choi sueñan con escapar de Kim, pero nunca llegan a poner sus planes de huida en práctica, de manera que no les queda más remedio que obedecerle y de paso aprender algo de Taekwondo.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS

CHOI BOUNGE



Choi Bounce fue antaño un peligroso asesino que acechaba a sus presas para cortarlas con sus guantes de cuchilla, hasta que su camino se cruzó con Kim Kaphwan, quien le dio una lección y le obligó a participar en su programa de rehabilitación de criminales, donde conoció a Chang Koehan.

Chang y Choi se volvieron inseparables, y quizás por eso en *Capcom Vs SNK 2* se incluyó a Choi como “complemento” de su enorme amigo, considerándolos a ambos un único personaje. En *Snk VS Capcom CHAOS*, Choi participó en solitario.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS

CHUN-LI



Esta mujer policía debutó en *Street Fighter II*, donde participó al torneo para poder vengarse de M. Bison, quien mató a su padre (y además es el líder de la organización criminal Shadaloo).

Su popularidad la ha llevado a ser incluida en prácticamente todos los juegos de su saga y ha asegurado su participación en los crossovers contra SNK.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



DAN HIBIKI

Hace años Sagat mató al padre de Dan, de manera que el creció con la idea de convertirse en un gran luchador para vengarse, algo difícil de cumplir debido a que Dan es algo indisciplinado, fanfarrón, confiado e incluso ridículo. Una vez luche contra Sagat, Dan pretende abrir una escuela de su arte marcial el Saikyo Ryu.

Este personaje fue creado como burla hacia los personajes de *Art of Fighting* (Ryo y Robert) que estaban claramente inspirados en Ryu y Ken.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



DHALSIM

Dhalsim es un sabio maestro de Yoga proveniente de la India, que suele luchar por la gente pobre y desfavorecida, para lo cual recurre a su particular estilo de lucha (estirar sus brazos y piernas, teletransportarse y lanzar bolas de fuego desde su boca).

Pese a su veteranía y habilidad en combate, Dhalsim prefiere meditar a pelear y siempre que le sea posible evitar un enfrentamiento innecesario lo hará.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



DEMITRI MAXIMOFF

Demitri Maximoff es un vampiro que vive en su castillo de Rumanía alimentándose de la sangre de víctimas desprevenidas, preferiblemente mujeres, pero en caso que sean hombres, Demitri tiene la habilidad de convertirlos en mujeres, habilidad que suele usar contra otros luchadores.

Tiene una fuerte rivalidad con la familia de Morrigan Aensland, ya que en el pasado se enfrentó a Belial Aensland y tras perder contra él quedó recluido en su castillo, donde se aisló para recuperar su poder poco a poco.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



EAGLE

Luchador británico que domina diversas artes marciales donde se usan bastones como armas. Este luchador fue creado para el primer *Street Fighter*, donde perdió contra Sagat, años más tarde decidió unirse a Guile en su lucha contra Shadaloo, donde se reencontró con su antiguo rival, Sagat.

Eagle cayó en el olvido durante años, pero fue rescatado para *Capcom vs SNK 2*, tras lo cual se incluyó en algunas versiones de *Street Fighter Alpha 3*.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



EARTHQUAKE

Tras aprender el arte del ninjutsu con su maestra Ayame, este enorme norteamericano decidió usar sus conocimientos y su gran fuerza bruta para su propio beneficio, lo cual lo llevó a convertirse en un ladrón.

EarthQuake es avaricioso (no duda en tomar cualquier cosa que parezca valiosa) e irrespetuoso (no respeta a sus rivales y siempre trata de burlarse de ellos).

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS

FELICIA



Felicia es una mujer gato que fue criada por una monja llamada Rose. Decidió recorrer el mundo para tratar de hacer realidad su sueño de artista y cantante, algo que finalmente consiguió al volverse la estrella de un musical.

Pese a que es consciente del odio que hay entre los humanos hacia los DarkStalkers como ella, Felicia suele mantener su actitud agradable y optimista, lo cual le ha permitido hacer muchos amigos durante sus viajes (como las chicas gato que le ayudan durante los combates).

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



GEESE HOWARD

Geese es un poderoso mafioso de South Town que no duda en eliminar con sus propias manos a cualquiera que le plante cara o pueda darle problemas.

El imperio de Geese parecía indestructible hasta que apareció Terry Bogard, quien decidió vengar a su padre eliminando a Geese, cosa que logró haciéndolo caer desde su altísima torre en South Town.

Aunque la muerte no parece ser impedimento para este personaje, porque según el juego donde aparezca puede estar vivo, muerto o incluso ser un fantasma.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



GENJURO KIBAGAMI

Genjuro creció con su madre prostituta y su pareja, un borracho maltratador, a los cuales mató cuando tenía quince años.

Poco después fue encontrado por Nicotine Caffeine, quien trató de entrenarlo junto a Haohmaru, pero el punto de vista de Genjuro sobre la vida era opuesto al de ellos y los abandonó para ganarse la vida como asesino a sueldo.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



GOENITZ

Goenitz es un poderoso sacerdote de Orochi que ansía el regreso de su señor, para lo cual se dedicó los tres tesoros familiares que lo encerraron, lo cual lo llevó a vigilar a Kyo Kusanagi, Chizuru Kagura e Iori Yagami.

Su misión en la vida es liberar a Orochi para crear un nuevo mundo donde solo se salven los elegidos y perezcan los detractores de su señor. Con esa intención interrumpió el torneo *King of Fighters 96*, pero fue derrotado por Kyo, Iori y Chizuru.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



GUILE

Este veterano militar perdió a su mejor amigo (Charlie Nash) en la guerra, de lo cual culpa directamente a M. Bison, al cual pretende matar con sus propias manos, motivo por el cual participó en *Street Fighter II*.

En juegos posteriores descubre que Charlie aun está vivo, pero ahora está desfigurado, tiene pérdidas de memoria y está obsesionado con matar a M. Bison.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



HAOHMARU

Cuando tenía quince años, Haohmaru retó a Jubei Yagyu a un duelo, que perdió debido a su poca experiencia, tras eso empezó a entrenar con Nicotine Caffeine, que también entrenaba a Genjuro Kibagami.

Nicotine decidió poner a prueba a ambos ofreciendo una valiosa espada como premio al que superase una prueba, el ganador fue Haohmaru, que mostró compasión por sus rivales, lo cual provocó el desprecio de Genjuro.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



HIBIKI TAKANE

Hija del famoso herrero Genzo Takane, Hibiki vio como su padre caía enfermo y finalmente moría tras forjar una espada a un "hombre malvado de pelo plateado", lo cual la motivó para emprender un viaje en su busca.

Hibiki es una persona tímida y pacífica, pero hará todo lo que sea necesario para mantener el legado de su familia. Este personaje proviene de la saga *The Last Blade*.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



HONDA

Edmond Honda es un prestigioso luchador de sumo que decide participar en *Street Fighter II* para demostrar la superioridad del sumo por todo el mundo y poder abrir su propia escuela.

Adora las tradiciones japonesas, tiene un carácter amistoso (lo cual le ha servido para hacer varios amigos durante sus combates) y un gran sentido del honor, además es dueño de unos baños públicos japoneses.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



HUGO

La familia Andore era conocida en Metro City por formar parte de banda criminal Mad Gear, que tenía a la ciudad aterrorizada.

Uno de los Andore, conocido como Hugo, decidió alejarse de la vida criminal y sacarle partido a su enorme tamaño y fuerza en el mundo de la lucha libre, donde contó con su excompañera criminal Poison, como representante.

Este personaje es un homenaje al luchador André el Gigante.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



IORI YAGAMI

Iori Yagami es un tipo solitario y callado, que no está interesado en conocer gente, ni establecer relaciones de amistad (incluso con sus compañeros de equipo), pero que durante los combates se convierte en un luchador implacable y sádico.

Es descendiente del clan Yasanaki (que se renombró como Yagami) que arrastra una rivalidad con el clan Kusanagi desde hace siglos, lo cual hace que Iori y Kyo no sientan demasiado aprecio el uno por el otro.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS

OROCHI IORI



Hace unos 2000 años, Orochi trató de eliminar a los humanos de la faz de la Tierra para salvar al planeta, pero fue sellado por los clanes Kusanagi, Yata y Yasanaki.

En la actualidad, algunas personas aun comparten parentesco lejano con él, y su sangre persiste generación tras generación esperando el momento de ser activada, para poseer a su portador y convertirlo en un guerrero despiadado y sanguinario. Iori Yagami es uno de los portadores de la sangre de Orochi, de manera que entra en su estado Orochi Iori (también conocido como Wild Iori) cuando eso sucede.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS

JOE HIGASHI



Joe Higashi es un joven campeón de Muay Thai, que a pesar de tomarse muy en serio su entrenamiento, no duda en hacer tonterías para provocar al rival o sacar alguna carcajada a sus compañeros.

Tras viajar a South Town conoció a Terry y Andy Bogard cuando estos buscaban vengarse de Geese Howard y desde entonces ha sido habitual verlos en la saga *King of Fighters* formando equipo.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS

KASUMI TODOH



Kasumi es la hija de Ryuhaku Todo, quien le enseñó artes marciales con la intención de que ella mantuviese el legado de su familia cuando él no estuviese. Ryuhaku fue derrotado por Ryo Sakazaki y desapareció, de manera que Kasumi se dedicó a buscarle, al mismo tiempo que entrenaba para derrotar a Ryo.

Este personaje se creó para *Art of Fighting 3*, pero también ha aparecido en algunos juegos de la saga *King of Fighters*.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS

KEN MASTERS



Pese a provenir de una adinerada familia estadounidense, Ken pasó su juventud aprendiendo artes marciales con su compañero Ryu y su maestro Gouken, lo cual le sirvió para convertirse en un campeón estadounidense de artes marciales con relativa facilidad.

Tras *Street Fighter II* se casó con su novia y tuvo un hijo, de manera que dejó su pasión por la lucha en segundo plano, aunque ansía volver a enfrentarse a Ryu.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS

VIOLENT KEN



M. Bison logró secuestrar a Ken Masters y usó sus poderes para lavarle el cerebro, lo cual le permitió usar al luchador como asesino, sabiendo que este mostraría su máximo potencial al carecer de bondad y empatía hacia los demás.

Violent Ken fue creado para *SNK Vs Capcom CHAOS*, pero su concepto ya se había explorado en el manga de *Street Fighter II* y en la película de animación. Este personaje fue usado posteriormente por Capcom en *Ultra Street Fighter II Turbo*.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS

KIM KAPHWAN



Kim Kaphwan es un artista marcial que tiene su propia escuela de TaeKwonDo, en Corea, donde también entrena a sus dos hijos.

Kim tiene unos fuertes valores justicieros y cree que con entrenamiento severo y disciplina se puede cambiar a las personas de manera que decide seleccionar a delincuentes y presos para convertirlos en personas de bien, forzándolos a participar en su programa de rehabilitación.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



KING

King es una excelente luchadora que durante muchos años se ha hecho pasar por hombre, trabajaba para el mafioso Mr. Big, hasta que es derrotada por Ryo en el primer *Art of Fighting*, momento en el cual cambia de bando.

Participó en *King of Fighters 94* por el premio metálico, ya que tenía que pagar una cara operación para que su hermano menor volviese a andar. Tras eso se convirtió en una de las luchadoras habituales de los *King of Fighters*.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS

KYO KUSANAGI



Kyo es descendiente del clan Kusanagi (uno de los tres que encerró a Orochi) y eso le ha llevado a convertirse en héroe involuntario desde que derrotó a Rugal en *King of Fighters 94*, donde participó con Benimaru y Daimon.

Cuando Orochi regresó, Kyo tuvo que hacer equipo con Iori Yagami y Chizuru Kagura para poder derrotarle. Tras eso Kyo fue secuestrado por la organización secreta NESTS que experimentó con él para crear clones.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS

KYOSUKE KAGAMI



Kyosuke es chico inteligente (con una nota media muy alta en la mayoría de asignaturas) frío y calculador. Ayudó a su hermano Hyo Imaiano en sus malvados planes, pero finalmente se arrepintió y cambió de bando con la esperanza de que el hiciese lo mismo.

Este personaje proviene de la saga *Rival Schools*, donde hace equipo con Hinata y Batsu (ambos aparecen en uno de sus ataques especiales en *Capcom Vs SNK 2*).

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS

LEONA HEIDERN



El pueblo donde nació Leona estaba formado por descendientes de Orochi que habían renunciado a luchar por su Dios, lo cual disgustó profundamente a Goenitz. Poco después Leona quedó poseída por el poder de Orochi y asesinó a todos los que vivían ahí (posiblemente por culpa de Goenitz).

Tras eso perdió su memoria y vagó sin rumbo hasta que Heidern la adoptó y entrenó, tras lo cual entró en su equipo de soldados, los Ikari Warriors.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



M. BISON (VEGA)

Amo y señor de la organización criminal Shadaloo, M. Bison es un hombre cruel y sádico que no duda en usar cualquier medio para obtener lo que quiere.

Pese a contar con un ejército y con luchadores profesionales como guardaespaldas, lo más temido de M. Bison son sus poderes, pues no solo le sirven para pelear, sino que incluso le permiten torturar y lavar el cerebro a quien quiera. Además, si M. Bison muriese, dispone de "cuerpos de recambio" para poder resucitar.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



MAI SHIRANUI

Mai desciende del prestigioso clan de ninjas Shiranui, de manera que es una experta en artes marciales como el Ninjitsu y el Koppoken. Durante su entrenamiento conoció a Andy Bogard y con el paso del tiempo ambos empezaron una relación sentimental.

Mai es uno de los personajes femeninos más populares de SNK, de manera que es habitual verla en los juegos de Fatal Fury y King of Fighters.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



MAKI GENRYUSAI

Maki es una experta luchadora del estilo Bushin-Ryu Ninjutsu, habilidad que no duda en usar contra los delincuentes de Metro City o ante cualquiera que sea suficientemente estúpido como para provocarla (algo relativamente fácil de conseguir ya que Maki adora las peleas).

Este personaje fue creado para *Final Fight 2*, donde tenía que rescatar a su hermana (Rena) y su padre (Genryusai).

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



MARS PEOPLE

Estos marcianos de aspecto similar a un pulpo han tratado de invadir la Tierra en más de una ocasión, pero los soldados que protagonizan la saga *Metal Slug* los han logrado derrotar, manteniendo nuestro planeta a salvo.

En *SNK Vs Capcom CHAOS*, se incluyó un Mars People como luchador, el cual no duda en usar su pistola o llamar a sus compañeros para que le echen una mano durante el combate.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



MORRIGAN AENSLAND

Belial Aensland, uno de los seres más poderosos del universo de *DarkStalkers*, tuvo la premonición de que el mundo donde vivían iba a desaparecer, debido a ello decide poner a Morrigan al frente de su familia, ya que ella, pese a tener solo unos 300 años de edad, tiene un enorme potencial.

Morrigan es una mujer poderosa, decidida, presumida y obviamente muy sexual, ya que es una súcubo.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



MR. KARATE

Takuma Sakazaki es un respetado maestro del arte marcial Kyokugenryu. Pese a ser un hombre rígido y serio, tiene un alter ego mucho más cómico llamado Mr. Karate, que aparece cuando él se pone una máscara tengu roja.

Al parecer Takuma usa la identidad de Mr. Karate cuando quiere pasar desapercibido, pero obviamente todos sus amigos y familiares lo reconocen con cierta facilidad (aunque él insistirá diciendo que no es Takuma, sino Mr. Karate).

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



HONKI NI NATTA MR. KARATE

Hay ocasiones en las cuales se Mr. Karate se pone serio y decide mostrar todo su potencial, en ese momento se convierte en Honki ni Natta Mr. Karate (también conocido como "Serious Mr. Karate").

Honki ni Natta Mr. Karate fue creado en *SNK Vs Capcom CHAOS* para tener una versión más poderosa del personaje, para usarla como jefe final, tratando de representar al Mr. Karate "malvado" del primer *Art of Fighting*, y sus ataques son una mezcla entre su versión normal y Takuma Sakazaki de *King of Fighters 2002*.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



NAKORURU

Nakoruru proviene de la tribu de los Ainu, que lleva conectada con la naturaleza desde hace siglos. Debido a ello esta joven luchadora nunca ha dudado en combatir a aquellos que pretenden dañar al planeta. Su conexión con Gaia, el espíritu de la Tierra, es tan fuerte que ha llegado a sacrificarse por protegerla y posteriormente ha regresado en forma de espíritu protector de la misma.

Nakoruru debutó en el primer juego de la saga *Samurai Shodown* y se ha convertido en uno de los personajes favoritos por los fans.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



RAIDEN

Raiden es un luchador australiano que llegó a South Town en busca de rivales dignos, debido a su gran fuerza y brutalidad fue seleccionado por Geese Howard como uno de sus secuaces.

Tras perder contra Andy Bogard (en el primer *Fatal Fury*) decidió cambiar su actitud (se volvió amigo de los hermanos Bogard) y su identidad sobre el ring (renombrándose como Big Bear y prescindiendo de su máscara).

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



RED ARREMER

Los Red Arremer son una especie de górgolas rojas que pueblan el siniestro mundo de *Ghost N Goblins*, donde acechan sin descanso al caballero Sir Arthur.

La fama de estos personajes ha provocado que se incluyan en otros juegos como *Ultimate Marvel Vs Capcom 3* y *SNK Vs Capcom Chaos* (donde es uno de los jefes finales). Incluso existe una trilogía de juegos (*Gargoyle's Quest 1*, *Gargoyle's Quest 2* y *Demon's Crest*) protagonizada por un Red Arremer llamado Firebrand.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS

ROCK HOWARD



Cuando Terry Bogard mató al asesino de su padre (Geese Howard), desconocía el hecho de que el malvado mafioso tenía un hijo. Consciente de que había hecho lo mismo que Geese le hizo a él, decidió adoptar a ese chico y tratar de darle la infancia que él no había tenido, pero poco después descubrió que Rock tenía un talento innato para las artes marciales y lo entrenó.

Rock Howard protagonizó el último *Fatal Fury* (*Garou: Mark of the Wolves*) donde él y Terry luchan contra Kain Heinlein, el hermano de su madre.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS

ROLENTO



Rolento Schugerg es un veterano militar que apareció por primera vez en *Final Fight*, como uno de los cabecillas de la banda Mad Gear, que aterrorizó Metro City hasta que Haggar, Cody y Guy se encargaron de apalizar a sus miembros.

Rolento es hábil en el manejo de una gran variedad de armas y posee un pequeño ejército de seguidores con los cuales intenta alcanzar su sueño (crear una nación militar donde él sea el máximo responsable).

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS

RYO SAKAZAKI



Ryo Sakazaki aprendió artes marciales con su padre, Takuma Sakazaki y su mejor amigo y rival, Robert Garcia. Ryo es serio, algo simple y un tanto anticuado (sobretodo si lo comparamos con su compañero Robert), además suele ser sobreprotector con su hermana Yuri.

Suele participar en los King of Fighters con Robert, Takuma y Yuri, para tratar de darle fama mundial a la escuela de karate Kyokugenryu.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS

RYU



Ryu entrenó artes marciales desde niño bajo las enseñanzas de Gouken. Con el paso de los años desarrolló un gran potencial e incluso consiguió convertirse en el campeón de Street Fighter (derrotando de manera humillante al campeón, Sagat).

Considera que el entrenamiento es la parte principal de su vida, de manera que viaja constantemente por el mundo para convertirse en alguien más fuerte, y de vez en cuando se reúne con su amigo Ken para un duelo amistoso.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS

EVIL RYU



En algunas ocasiones, la determinación de Ryu por volverse mejor luchador, lo ha llevado a ser consumido por el Dark Hadou, dejando salir su parte violenta y letal, conocida como Evil Ryu.

Esa transformación suele ser temporal ya que el Dark Hadou no ha logrado corromper totalmente a Ryu, como si hizo con Akuma. Finalmente, la voluntad de Ryu se impuso ante el Dark Hadou y se liberó de su mitad malvada, que sobrevivió dando forma al luchador conocido como Kage.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



RYUHAKU TODOH

Desde que era joven Ryuohaku ha practicado artes marciales, que posteriormente enseñó en su propia escuela, lo cual le llevó a desarrollar cierta rivalidad con Takuma Sakazaki (también maestro de artes marciales). Esa mala relación entre ambos maestros se transmitió posteriormente a sus descendientes y alumnos.

Años más tarde, Ryuohaku Todoh fue derrotado por el hijo de Takuma (que andaba buscando a su hermana secuestrada y sospechaba de él) y desapareció.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



RYUJI YAMAZAKI

Ryuji Yamazaki creció en las calles idolatrando a los Yakuza, de manera que años más tarde entró en la mafia como guardaespaldas. Durante una de sus misiones mataron a su jefe brutalmente, lo cual sacó a relucir el lado psicópata de Yamazaki, que a partir de ese momento formó parte de él de manera permanente.

Pese a tener sangre de Orochi, Yamazaki no sufre los mismos efectos que el resto de portadores (no cae en trance ni se convierte en una bestia asesina) quizás porque su personalidad ya es bastante similar a ese estado.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



RUGAL BERNSTEIN

Rugal es un delincuente multimillonario que tiene por afición convertir en estatua a los luchadores más poderosos que encuentra después de derrotarlos, debido a ello decide ser el anfitrión de King of Fighters (en su versión de 1994).

Tras perder contra el equipo de Kyo Kusanagi, Rugal se suicida haciendo explotar toda la zona de combate, pero no llega a morir, ya que una parte del poder de Orochi reside dentro de él, lo cual le permite regresar convertido en Omega Rugal.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



ULTIMATE RUGAL (GOD RUGAL)

Cuando Rugal se enfrenta a Akuma, consigue absorber parte de su poder proveniente del Dark Hadou, lo cual le convierte en la versión definitiva de sí mismo, Ultimate Rugal (God Rugal en Japón).

Este personaje se creó para tener una versión “jefe” de Rugal completamente nueva, en lugar de usar a Omega Rugal (la versión más poderosa de Rugal en la saga King of Fighters).

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



SAGAT

Antaño fue un popular campeón de Muay Thai que no tenía piedad con sus rivales, pero un día, un joven luchador desconocido (Ryu) le derrotó de manera humillante. Lejos de aceptar la derrota, Sagat se dejó consumir por el odio hacia Ryu y se convirtió en uno de los asesinos de Shadaloo.

En juegos posteriores de la saga Street Fighter, este personaje decide tomarse su derrota como una lección, ver a Ryu como a un rival digno y abandonar Shadaloo.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



SAKURA KASUGANO

Sakura es una estudiante de instituto que aspira a ser una gran luchadora y entrena constantemente para poder medirse en un combate con su ídolo, Ryu.

A la hora de pelear, Sakura usa ataques parecidos a los que hace Ryu, (la imitación es la forma más sincera de admiración) pero eso también puede deberse a que en algún momento, Sakura ha sido alumna de Dan Hibiki y los ataques que él enseña son “sospechosamente similares” a los de Ryu y Ken.

PARTICIPación

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



SHIKI

Shiki es la sirviente del malvado Yuga, quien le lavó el cerebro y le dio la misión de encontrar a un hombre para poder resucitar en él. Ese hombre resultó ser Haohmaru, quien derrotó a Yuga y liberó a Shiki de su control, lo cual le permitió vivir una vida normal hasta que apareció Shadow Ashura, que fue enviado por Yuga para que trajese de nuevo a Shiki a su lado.

Este personaje proviene de *Samurai Showdown 64*.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



TERRY BOGARD

Cuando Terry era niño vio como su padre, Jeff Bogard, era asesinado por el jefe de la mafia local, Geese Howard. Desde entonces Terry ha dedicado su vida a recorrer el mundo entrenando y enfrentándose a rivales cada vez más fuertes, hasta poder volverse suficientemente fuerte como para derrotar a Geese.

Terry es el protagonista de la saga *Fatal Fury* y uno de los personajes más populares de SNK, de manera que ha aparecido en todos los crossovers de Capcom y SNK.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



TESSA (TABASA)

Tessa es una hechicera con una gran curiosidad por aumentar sus conocimientos en magia. Abandonó su hogar para buscar el origen de las numerosas tormentas que sucedían en su mundo, ya que no las consideraba un hecho natural y durante su viaje por los diferentes Reinos terminó enfrentándose a un sinfín de monstruos extraños que pusieron a prueba sus habilidades.

Esta luchadora proviene de juego de lucha *Red Earth (Warzard en Japón)*.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS



VEGA (BALROG)

Vega es un popular torero español, descendiente de una familia noble, lo cual le ha dado un estatus de celebridad en su país, pero también es un hombre sádico que trabaja como asesino y guardaespaldas de M. Bison para la organización Shadaloo.

Este personaje idolatra la belleza y detesta la fealdad, de manera que cubre su rostro para evitar que le dañen la cara, tiene un inmenso ego y disfruta asesinando y mutilando a sus enemigos.

PARTICIPACIÓN

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS

VICE



Vice es una luchadora sádica y cruel, especializada en ataques de corto alcance y agarres. Forma parte del culto a Orochi, junto con su compañera Mature.

Siguiendo las órdenes de Goenitz, ella y Mature se convirtieron en sirvientes de Rugal (que andaba interesado tras el poder de Orochi), para eliminarlo en caso de que fuese necesario y posteriormente ambas participaron en *King of Fighters 96* en el equipo de Iori Yagami, quien las mató tras volverse Orochi Iori.

PARTICIPación

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS

YUN



Yun y su hermano Yang son dos chicos provenientes de Hong Kong que aprendieron artes marciales con su abuelo, quien se encargó de criálos. Al parecer son sobrinos de Lee (del primer *Street Fighter*).

Yun es extrovertido y bromista, le encantan las películas y es muy hábil con el skateboard. En *Capcom Vs SNK 2* Yang aparece para ayudarle en algunos de sus ataques especiales.

PARTICipación

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS

YURI SAKAZAKI



Yuri es la hija de Takuma Sakazaki y fue secuestrada por los mafiosos de South Town para extorsionar a su padre.

Tras el secuestro, Yuri aprendió el karate Kyokugenryu, que su familia lleva años enseñando, convirtiéndose en una gran luchadora, lo cual le permitió competir en varios *King of Fighters*, donde ha participado alternando entre dos equipos: el familiar y el de mujeres luchadoras.

PARTICipación

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS

ZANGIEF



Zangief es un popular luchador soviético que desarrolló una gran fuerza y resistencia gracias a su entrenamiento combatiendo a osos salvajes en Rusia.

Pese a su aspecto bruto, fuera del ring es un tipo honorable y bondadoso que no duda en ayudar a quien lo necesita, e incluso ha luchado contra la organización criminal Shadaloo, pero debido a su origen Soviético se le ha situado como villano en algunas interpretaciones (como películas y series).

PARTICipación

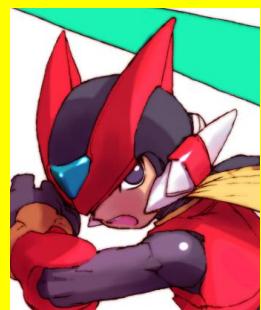
SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS

ZERO



Zero es un robot que dedicó su vida a luchar contra los Mavericks (robots rebeldes) hasta que descubrió que él era el responsable del virus que los enloqueció, el cual permaneció dentro de él durante más de un siglo y se liberó cuando lo encontraron.

Tras eso decidió entrar en estado de hibernación hasta que el virus dejase de hacer efecto, tras lo cual se experimentó con su cuerpo dejándolo con el aspecto que tiene en *Megaman Zero*, que es el diseño que se usó en *SNK Vs Capcom CHAOS*.

PARTICipación

SNK VS CAPCOM

CAPCOM VS SNK

CAPCOM VS SNK 2

SVC: CHAOS

STAFF



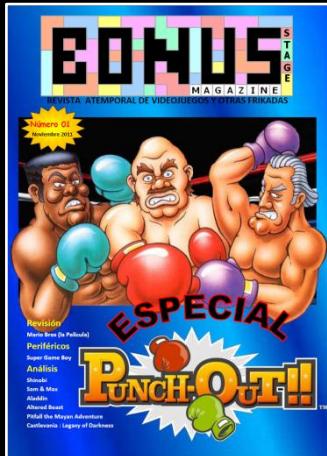
Skullo (Martín Fernández): Redacción, dirección y maquetación.

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

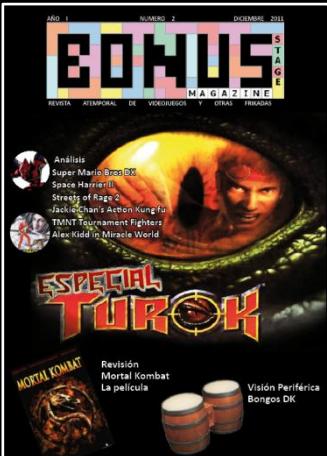
Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo. ¡Es muy sencillo!

The screenshot shows the homepage of Bonus Stage Magazine. At the top, there's a large, colorful logo for "BONUS STAGE MAGAZINE". Below it, a sidebar on the left features a thumbnail for "Bonus Stage Magazine N° 9" and a brief description: "Número 09 de la revista, con un especial sobre los videojuegos basados en Jurassic Park y muchas cosas más". The main content area has a large image of the magazine cover for issue 9, which is titled "BONUS STAGE MAGAZINE" and "JURASSIC PARK ESPECIAL". To the right of the main content, there's a sidebar with a red-bordered form for newsletter subscription. It includes fields for "Introduce tu email para seguir este blog y recibir todos los artículos en tu móvil" and "Cambia el correo 21 seguidores", followed by a "Sigue" button. Below this, there are sections for "NOTÍCIAS RECENTES" and "ARCHIVOS", each listing dates from 2012 to 2013.

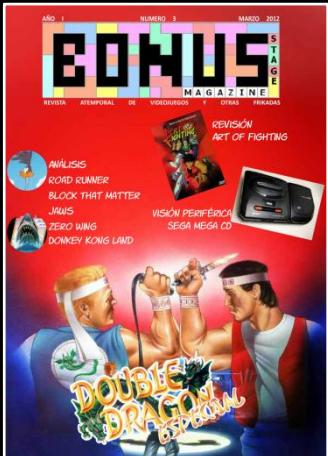
Y no olvidéis leer los números anteriores:



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



#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



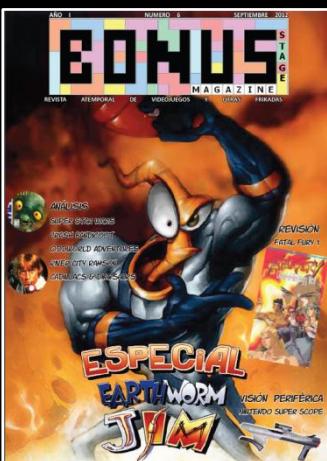
#03 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



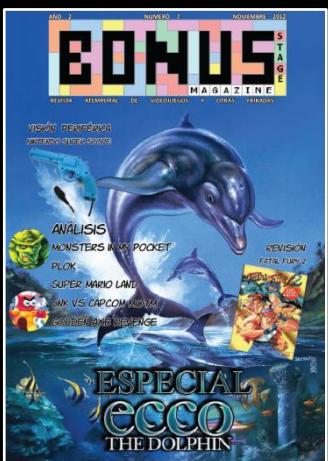
#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



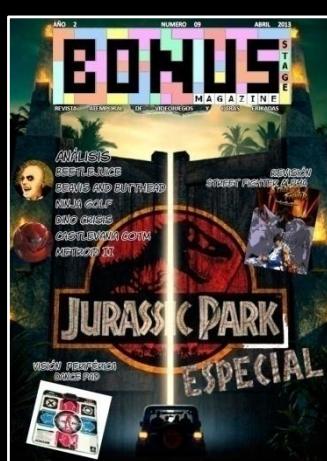
#06 Esp. Earthworm Jim
Septiembre 2012 (45 págs.)



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



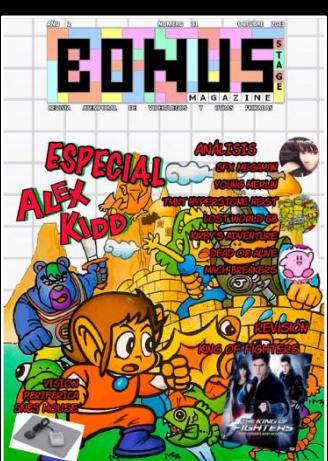
#08 Esp. KunioKun (Renegade)
Enero 2013 (55 páginas)



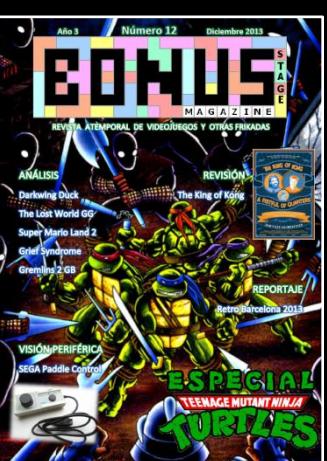
#09 Especial Jurassic Park
Abril 2013 (51 páginas)



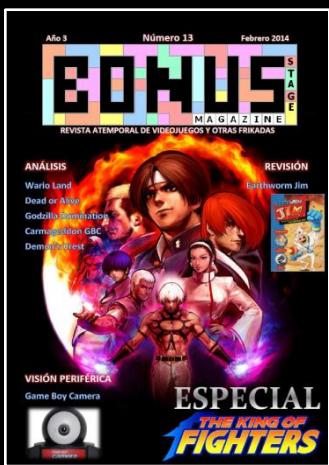
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 págs.)



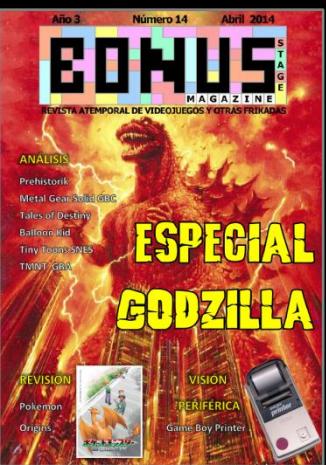
#11 Especial Alex Kidd
Octubre 2013 (55 págs.)



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



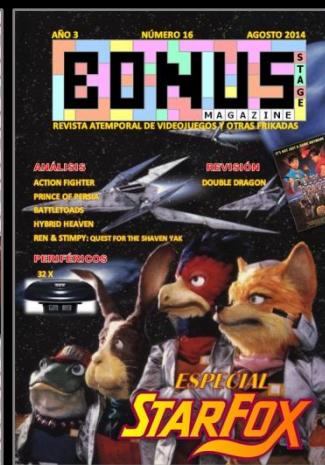
#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)



#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)



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



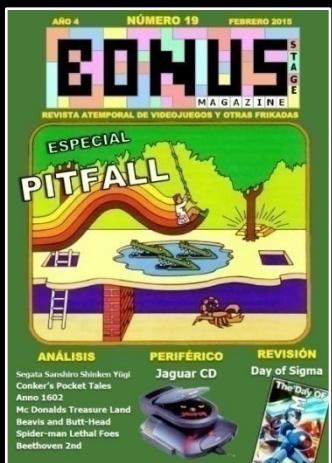
#16 Especial Starfox
Agosto 2014 (61 páginas)



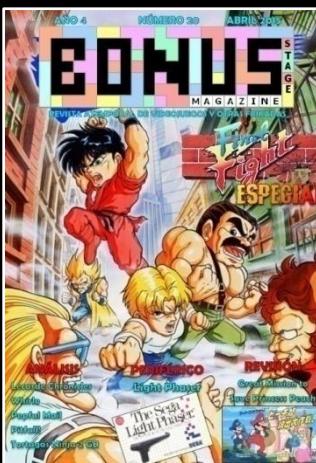
#17 Especial Clayfighter
Octubre 2014 (60 páginas)



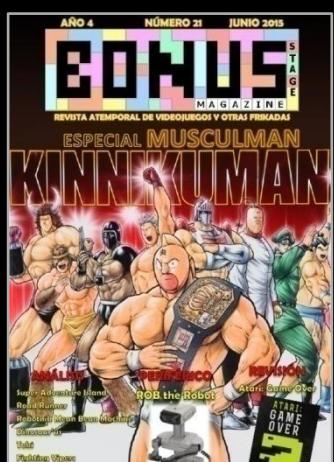
#18 Esp. House of the Dead
Diciembre 2014 (73 páginas)



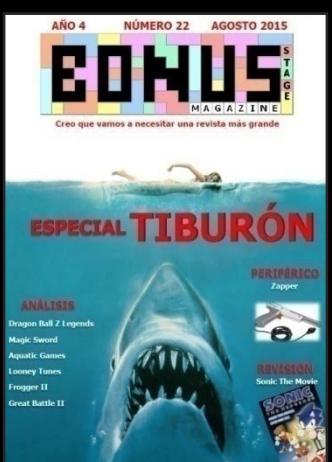
#19 Especial Pitfall
Febrero 2015 (59 páginas)



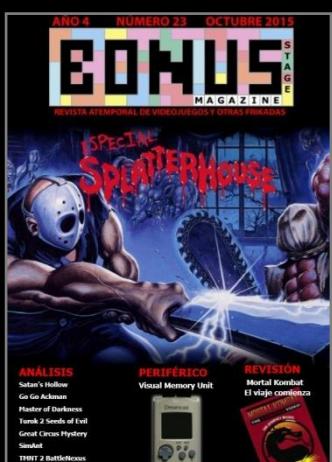
#20 Especial Final Fight
Abril 2015 (58 páginas)



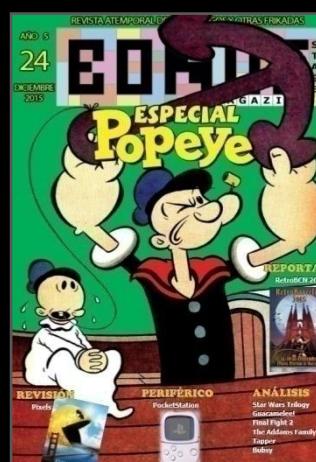
#21 Especial Musculman
Junio 2015 (61 páginas)



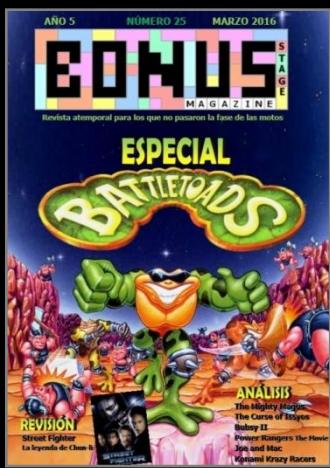
#22 Especial Tiburón (Jaws)
Agosto 2015 (51 páginas)



#23 Especial Splatterhouse
Octubre 2015 (49 páginas)



#24 Especial Popeye
Diciembre 2015 (58 páginas)



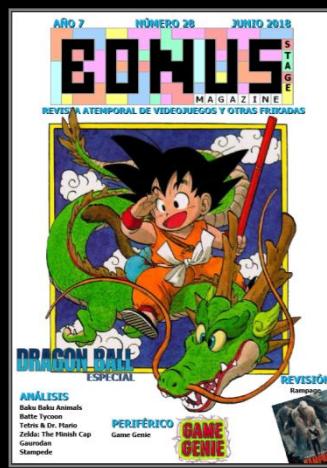
Nº 25 Especial Battletoads
Marzo 2016 (64 páginas)



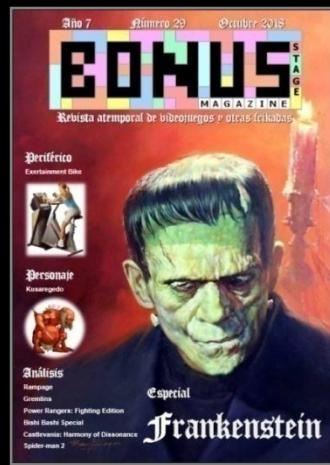
Nº 26 Esp. Marvel VS Capcom
Diciembre 2016 (55 páginas)



Nº 27 Especial Trolls
Septiembre 2017 (49 páginas)



Nº 28 Especial Dragon Ball
Junio 2018 (53 páginas)



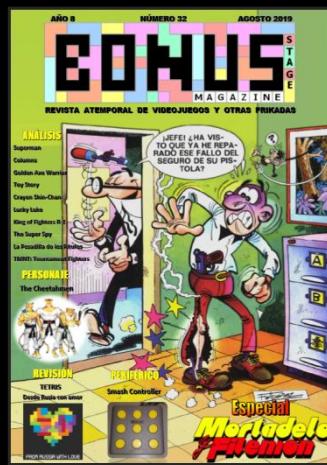
Nº 29 Especial Frankenstein
Octubre 2018 (81 páginas)



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



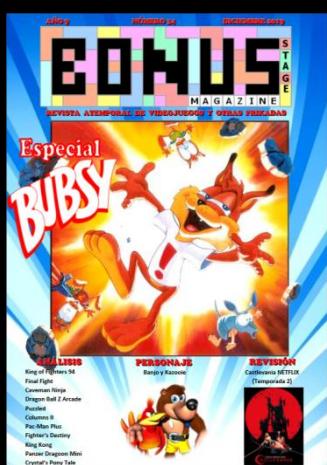
Nº 31 Especial DIE HARD
Mayo 2019 (69 páginas)



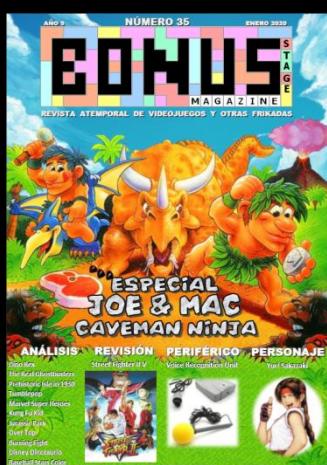
Nº 32 Esp. Mortadelo y Filemón
Agosto 2019 (83 páginas)



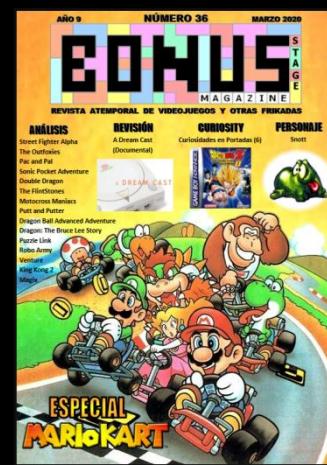
Nº 33 Esp. Evil Dead
78 páginas – Octubre 2019



Nº 34 Especial Bubsy
89 páginas – Diciembre 2019



Nº 35 Especial Joe & Mac
70 páginas – Enero 2020



Nº 36 Especial Mario Kart
85 páginas – Marzo 2020



Nº 37 Especial Hulk

94 Páginas – Abril 2020



Nº 38 Compati Hero

102 Páginas – Julio 2020



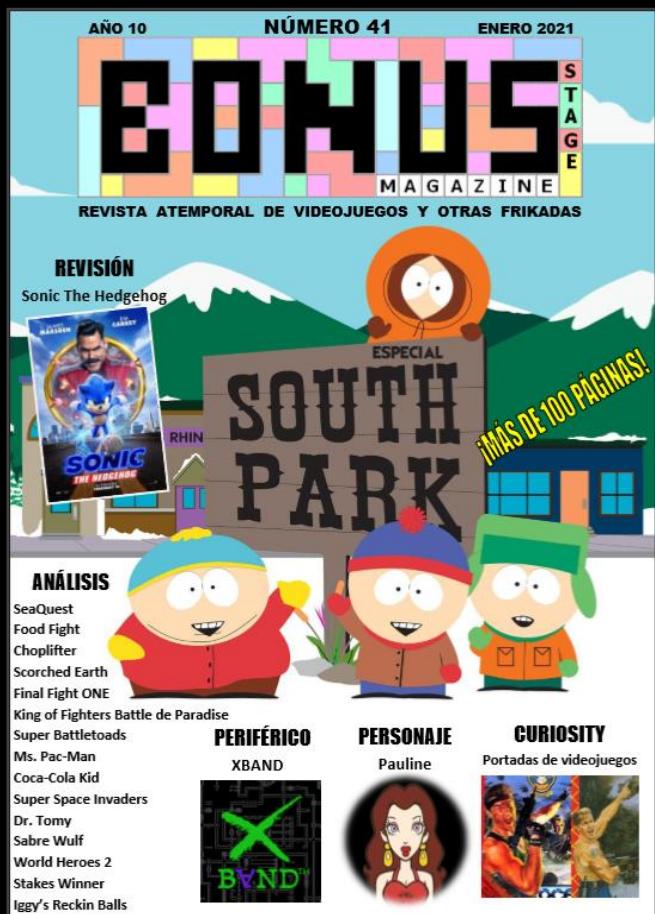
Nº 39 Prince of Persia

101 Pags – Agosto 2020



Número 40 Especial Gremlins

101 Páginas – Noviembre 2020



Número 41 Especial South Park

104 Páginas – Enero 2021

SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

1- EL DESCONOCIDO



El desconocido es un enemigo de *Spider-man The Video Game*, para Arcade.

2- LA SOMBRA

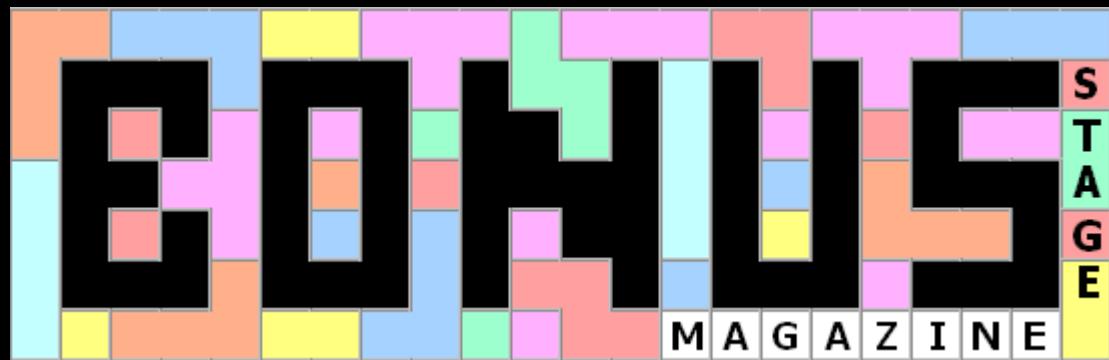


La sombra es Hoppy de *ClayFighter 2*

3- EL ERROR



El error está en el color de la ropa de los protagonistas.



NÚMERO 42

Marzo 2021

