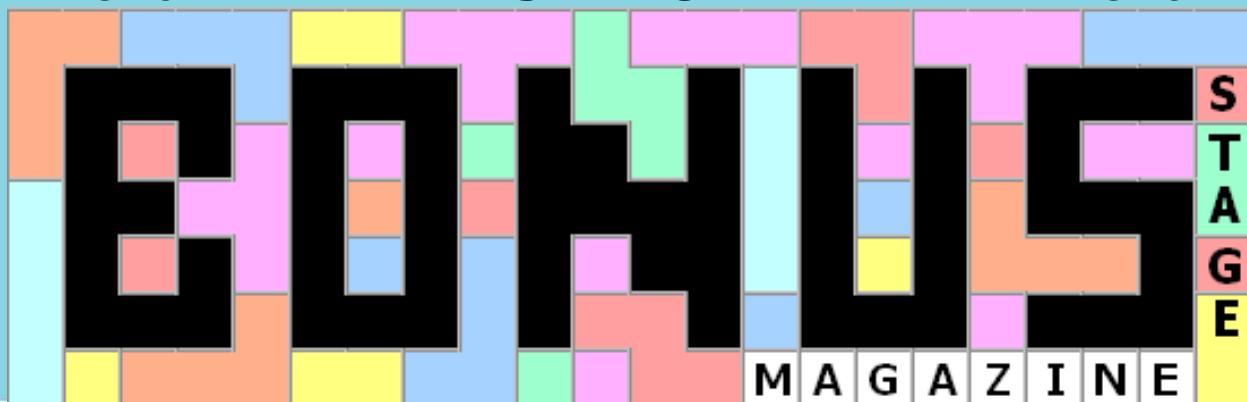


AÑO 10

NÚMERO 41

ENERO 2021



REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS

REVISIÓN

Sonic The Hedgehog



ANÁLISIS

SeaQuest
Food Fight
Choplifter
Scorched Earth
Final Fight ONE

King of Fighters Battle de Paradise

Super Battletoads

Ms. Pac-Man

Coca-Cola Kid

Super Space Invaders

Dr. Tomy

Sabre Wulf

World Heroes 2

Stakes Winner

Iggy's Reckin Balls



PERIFÉRICO

XBAND



PERSONAJE

Pauline

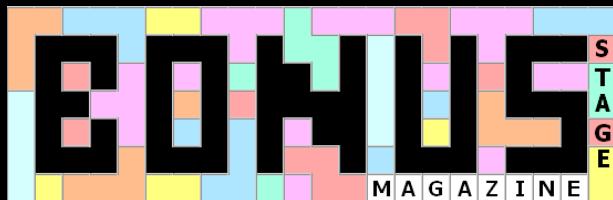


CURIOSITY

Portadas de videojuegos



Número 41 – Enero 2021



ÍNDICE



Editorial	por Skullo	03
Análisis		
SeaQuest	por Skullo	04
Sabre Wulf	por Skullo	06
Food Fight	por Skullo	09
Choplifter	por Skullo	11
Scorched Earth	por Skullo	14
Super Space Invaders	por Skullo	17
Ms. Pac-Man	por Skullo	20
Dr. Tomy	por Skullo	24
World Heroes 2	por Skullo	27
Super Battletoads	por Skullo	30
Coca-Cola Kid	por Skullo	34
Stakes Winner	por Skullo	37
Iggy's Reckin Balls	por Skullo	40
King of Fighters Battle de Paradise	por Skullo	43
Final Fight One	por Skullo	48
Pausatiempos	por Skullo	52
Periféricos		
XBand (Video Game Modem)	por Skullo	53
Revisión		
Sonic The Hedgehog (2020)	por Skullo	59
Personaje		
Pauline	por Skullo	65
Curiosity		
Curiosidades en portadas (10)	por Skullo	69
Especial		
South Park	por Skullo	72

Maquetación: Skullo

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

EDITORIAL

Bienvenidos al último número de la revista Bonus del 2020, que debido a los retrasos se ha convertido en el primero del 2021.

El especial de este número está centrado en South Park, la serie de animación para adultos donde cuatro niños malhablados viven divertidas aventuras en un nevado poblado situado en Colorado, Estados Unidos. Además de analizar los videojuegos, comentaré algunos de los personajes principales que aparecen en la serie y muchas curiosidades (algunas de ellas bastante interesantes).

El resto de la revista mantiene las secciones clásicas: los quince análisis de rigor, los artículos sobre películas (Sonic 2020), periféricos (El módem para jugar online con SNES y Mega Drive), personajes (Pauline, la mujer secuestrada por Donkey Kong), Pausatiempos y Curiosidades (con más curiosidades en portadas).



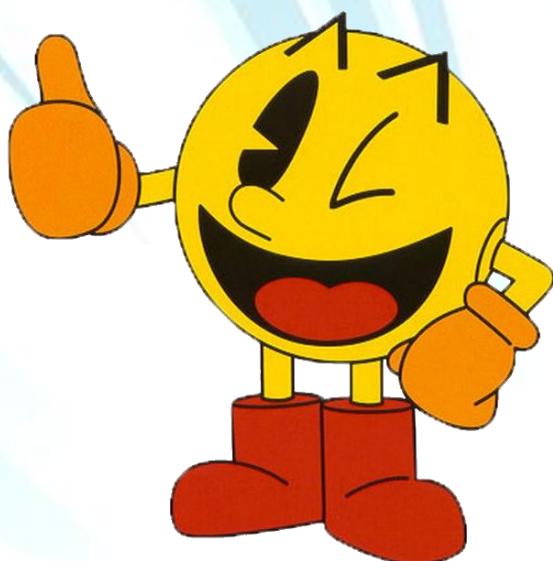
Y bueno, ya sabéis que os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog, así como ver y comentar los diferentes artículos que vamos subiendo de tanto en tanto:

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

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

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

Espero que paséis un buen rato leyendo este número ¡Hasta la próxima!



Skullo



SEAQUEST

Plataforma: Atari 2600

Jugadores: 1 o 2

Género: Disparos

Desarrollado por: Activision (Steve Cartwright)

Año: 1983

SeaQuest es un juego donde controlamos a un submarino que ha de rescatar submarinistas, pero su misión no será tan fácil ya que el mar está lleno de tiburones y submarinos enemigos que tratarán de acabar con nosotros, por si eso fuera poco, también tendremos que ir subiendo a la superficie para poder llenar la barra de oxígeno.

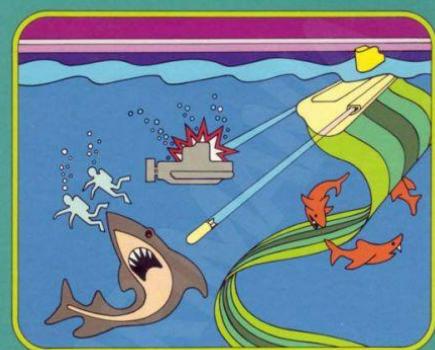
GRÁFICOS

Los sprites son de un solo color, pero representan bien lo que se supone que son, nuestro submarino y los enemigos son reconocibles (y tienen diferentes sprites y color), los submarinistas que tenemos que rescatar están bastante bien (aunque obviamente, no hay ninguna lógica en cuanto a escala de tamaño, porque son casi igual de grandes que el submarino) y los tiburones, aunque no son muy amenazantes, al menos parecen peces, que es lo que son.

El fondo es totalmente azul, pero aun así hay algunos detalles, como que en la superficie se vean varios colores representando la puesta de sol, un detalle que ya se vio en otros juegos de Activision como *Frostbite*.

Para terminar, hay que añadir que los marcadores son muy claros, arriba tenemos los puntos y las vidas y abajo la barra de oxígeno y el número de buceadores rescatados.

ACTIVISION
SEAQUEST™
INTERNATIONAL EDITION



VIDEO GAME CARTRIDGE
CARTOUCHE DE JEU VIDEO/VIDEOSPIEL KASSETTE
VIDEO GIOCO/CASSETTE DE VIDEOJUEGO
FOR USE WITH THE
A UTILISER AVEC/ZUM GEBRAUCH MIT DEM
DA USARE CON/PARA USAR CON EL
ATARI® VIDEO COMPUTER SYSTEM™



A punto de rescatar al buzo en un mar lleno de tiburones



Dispara a los submarinos enemigos

SONIDO

El juego ofrece sonidos diferentes para las diversas acciones que suceden durante la partida (disparos, eliminar enemigos, perder una vida, rescatar a un submarinista, llenar la barra de oxígeno...) así que considero que cumple en este apartado.

JUGABILIDAD

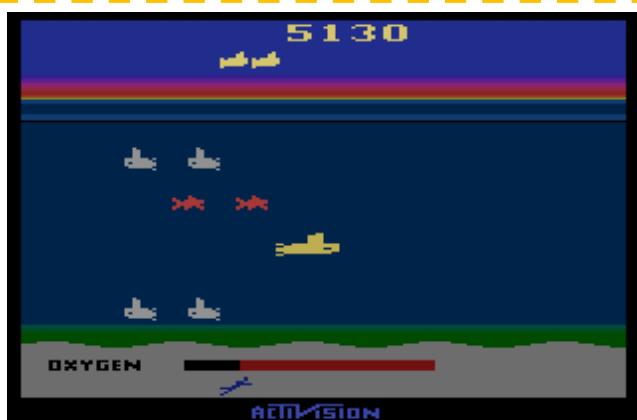
Nuestra misión en el juego es movernos por las profundidades del mar para rescatar a los submarinistas al mismo tiempo que eliminamos enemigos y evitamos sus disparos. En la parte inferior de la pantalla veremos una barra de oxígeno que se irá vaciando, para llenarla tenemos que subir a la superficie, pero para poder hacerlo tenemos que haber rescatado al menos a un submarinista, que se nos restará al conseguir el oxígeno (si intentamos hacerlo sin tener submarinistas perderemos una vida), si hemos rescatado 6 submarinistas y subimos a por oxígeno, el juego nos dará puntos extra y subirá de dificultad.

Mientras intentamos rescatar a los submarinistas veremos varios tipos de enemigos, como los tiburones y los submarinos (que pueden dispararnos), debido a que los submarinistas no se ven afectados por los enemigos, recomiendo disparar constantemente. También existe otro enemigo, un barco que pasa de vez en cuando por la superficie y que puede destruirnos si nos pilla mientras recuperamos oxígeno.

Este juego es muy sencillo de entender y es bastante entretenido, el hecho de tener que estar pendientes de la barra de oxígeno al mismo tiempo que vamos eliminando enemigos, evitando sus disparos y buscando submarinistas lo hace muy intenso.



Tiburones, buzos, submarinos enemigos, barcos... ¡de todo!



¡Se nos va a acabar el oxígeno!



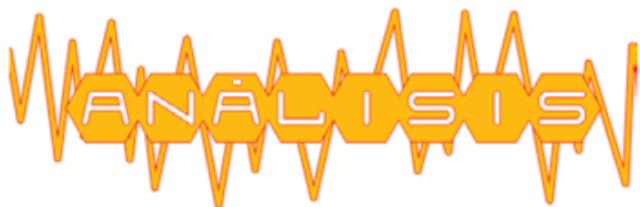
Hay que tener cuidado con el barco que patrulla la superficie

DURACIÓN

Este juego es bastante entretenido, pero aun así, lo que vemos durante los primeros 5 minutos es lo que ofrece, con la única variedad de que cada vez se pone más difícil, añadiendo más enemigos y aumentando la velocidad y agresividad de estos. Es un buen juego para tratar de superar nuestros récords, (ya sea solos o turnándose con un amigo) pero si eso no os motiva a seguir jugando, no vais a encontrar otro estímulo.

CONCLUSIÓN

SeaQuest es un buen juego de disparos, pero al mismo tiempo añade algo de profundidad jugable que lo hace destacar sobre algunos de los juegos de este género que se pueden encontrar en Atari 2600. Vale la pena probarlo, es muy entretenido.



SABRE WULF

Plataforma: ZX Spectrum

Jugadores: 1 o 2

Género: Acción, Aventura

Desarrollado por: Ultimate Play the Game

Año: 1984

Años antes de que el nombre de Rare fuese ligado a juegos como *Donkey Kong Country*, *GoldenEye*, *Conker's Bad Fur Day* o *Killer Instinct*, esta empresa británica se llamaba Ultimate Play The Game y se dedicaba a lanzar juegos para ordenadores, entre los que se encontraba el popularísimo ZX Spectrum.

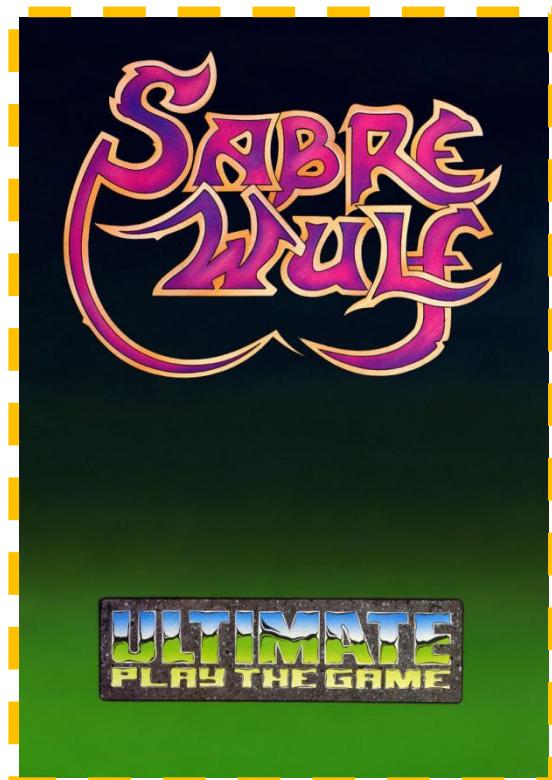
Uno de los juegos más conocidos de esta compañía fue *Sabre Wulf*, donde controlábamos a un explorador llamado Sabreman en una selva llena de peligros y tesoros. El éxito de este juego provocó varias secuelas que forman la saga de *Sabreman: Knight Lore* (1984), *UnderWurle* (1984), *Pentagram* (1986) y *Mire Mare* (que lamentablemente se canceló).

GRÁFICOS

Tras la detallada pantalla de título, nos veremos envueltos en una colorida jungla, el fondo (y el suelo) de la misma es negro, pero el resto de elementos están representados con colores, lo cual nos ayudará a diferenciarlos y evitar confusiones.

Hay una variedad de enemigos bastante amplia (arañas, serpientes, pájaros, monos, guerreros de la selva, etc.) todos ellos muy reconocibles y con animaciones bastante buenas. El ambiente salvaje está muy logrado, con muchos caminos y tesoros (todo con colores llamativos como cyan, rojo o amarillo) y nuestro héroe, Sabreman, será de color blanco y pese a su simplicidad, nos deja entrever su diseño: traje de explorador, sombrero y nariz grande. Cada vez que encontremos un trozo del medallón de Sabre Wulf, veremos una ilustración del mismo en pantalla.

Este juego es muy bueno en su apartado gráfico, tiene muchos tipos de enemigos con diseños claros y usa muy bien el contraste entre el negro y el resto de colores para tratar de dar vida a la peligrosa jungla que exploraremos.



El lobo SabreWulf frente al explorador Sabreman



Pantalla de título



Loros, lagartos, monos... todos tratarán de matar a Sabreman

SONIDO

Hay algunas músicas bastante decentes en momentos muy concretos (como el principio o el final) y durante nuestra aventura escucharemos los mismos sonidos constantemente, ya que suenan en situaciones que se repetirán durante el juego (cuando aparecen o se destruyen enemigos o cuando nuestro personaje avanza por la selva) pero hay cierta variedad entre ellos y eso hace que no molesten.

JUGABILIDAD

Podemos mover a Sabreman libremente y atacar con su espada, la mayoría de enemigos mueren al primer golpe, pero hay algunos que no se pueden derrotar y solo retroceden al ser dañados.

Nuestra misión es encontrar los 4 trozos del medallón de Sabre Wulf que hay escondidos en la jungla y entrar en la cueva final con ellos. Puede sonar fácil, pero no lo es, ya que la jungla es un laberinto y los enemigos son numerosos y reaparecen constantemente. Mientras estemos reconociendo el terreno (vamos, dando vueltas para ver hacia donde nos dirigimos) encontraremos muchos tesoros y algunos ítems que nos ayudarán, como las vidas extra (silueta de persona roja) o la posibilidad de ser invulnerable unos segundos (flor roja) o correr más (flor azul).

Los controles son correctos, aunque las colisiones entre los enemigos y nuestro personaje pueden ser algo inexactas, ya que a veces atacaremos a los enemigos y estos se las apañarán para dañarnos igualmente y en otras ocasiones podremos escapar de ellos sin recibir daño, cuando parecía que si lo íbamos a recibir. La reaparición de enemigos puede volver a este juego frustrante, así que conviene dominar los controles y tener mucha, mucha paciencia.



Las siluetas rojas son vidas extra



Algunos enemigos no se pueden destruir

DURACIÓN

Nos encontramos ante un juego muy difícil y hasta diría que injusto, ya que Sabreman estará rodeado de veloces enemigos y morirá al primer golpe, si a eso le sumamos que nuestro ataque no es del todo fiable, que la jungla es un laberinto, y que si nos estamos mucho tiempo en una misma pantalla aparecerá una bola de fuego indestructible para matarnos, creo que queda bastante clara la dificultad del juego.

Aunque la duración de *Sabre Wulf* es relativamente corta (se puede completar en una media hora más o menos), tendremos que echarle muchísimas horas para lograrlo. Una vez completado el juego, puede que los más exigentes vean en la búsqueda de tesoros un aliciente para completarlo al 100%. También existe un modo para dos jugadores, pero es por turnos y por lo tanto no afecta demasiado a la partida.



¡Ya tenemos un trozo del medallón!



CONCLUSIÓN

Sabre Wulf es un juego bastante duro, es llamativo e incita a ser jugado, pero el constante acecho de los enemigos y la fragilidad del personaje hacen de él algo no apto para personas impacientes.

Quien busque un juego simple en cuanto a control pero difícil de completar, encontrará en *Sabre Wulf* las dos cosas. Si buscáis algo similar en planteamiento, pero más fácil y no os importa demasiado ver cosas extravagantes a nivel gráfico, podéis probar con *Go To Hell*.

Skullo

FORO NOTICIAS VIDEOJUEGOS CINE Y ANIMACIÓN

COMBOGAMER



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





ATARI 7800

FOOD FIGHT

Plataforma: Atari 7800

Jugadores: 1 o 2

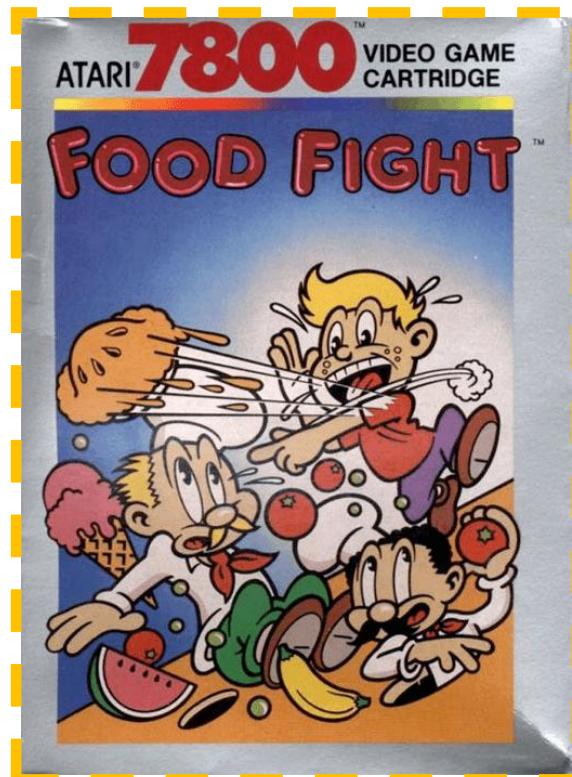
Género: Acción, Disparos

Desarrollado por: General Computer Corporation

Año: 1986

Food Fight (también conocido como *Charley Chuck's Food Fight*) fue un juego de Arcade que apareció en 1983 y años más tarde tuvo su versión doméstica para Atari 8-Bit y Atari 7800.

La historia de este juego gira en torno a un niño llamado Charlie, que se muere de ganas de comerse un helado, sin embargo parece que sus planes chocan con los de los cocineros, ya que estos tratarán de detenerle a toda costa ¿de qué manera puede Charlie defenderse de ellos? ¡Pues con una guerra de comida!



GRÁFICOS

La pantalla de título es muy esquemática (el título y las opciones) y el juego es bastante sencillo gráficamente (recordemos que es un port de un arcade de principios de los 80).

Pese a lo que pueda parecer de primeras, el nivel de detalle es bastante alto, Los cocineros se diferencian entre sí (gracias a sus sombreros), Charlie está bien hecho (es cabezón, rubio, se distingue hasta su ropa) y las diferentes montañas de comida son bastante deducibles (al menos la mayoría) y tienen suficiente variedad. Además el juego añade detalles de color que se agradecen (el helado cambia de color conforme avanzamos niveles y los cocineros se manchan del color de la comida que les hemos lanzado).



Charlie, los cocineros, el helado y mucha comida para lanzar



Charlie comiéndose el helado

SONIDO

Hay musiquitas que suenan en momentos concretos (como al inicio del nivel o cuando perdemos una vida) y le dan un toque animado al juego, pero durante los niveles solo escucharemos efectos de sonido, que son bastante numerosos y variados (el movimiento de nuestro personaje, la comida lanzada, el goteo del helado...).

JUGABILIDAD

Nuestra misión en este juego es llegar a comernos el helado que hay en la parte izquierda de la pantalla antes de que se derrita, pero los cocineros no nos lo pondrán tan fácil, ya que tratarán de detenernos. Para poder completar el nivel, nuestro personaje ha de pasar por donde haya comida para agarrar un poco, y usarla como un arma contra los cocineros (podemos seleccionar la dirección hacia la cual disparar). Los cocineros derrotados reaparecerán (como los fantasmas de *Pac-Man*) y en niveles posteriores, ellos también sabrán usar la comida como arma, lo cual nos asegura una auténtica guerra contrarreloj en pantalla.

Food Fight es un juego de manejo simple y en un par de partidas ya sabes perfectamente lo que puedes hacer y cómo hacerlo, creo que la jugabilidad es su mejor apartado, porque se vuelve adictivo rápidamente.

DURACIÓN

Al iniciar la partida podemos elegir si participan uno o dos jugadores (alternándose), la dificultad y en qué fase empezar de entre las 16 primeras, en caso de superar la fase 16, si nos matan podremos elegir empezar en la fase donde nos hemos quedado (lo cual reduce la frustración bastante). Durante la partida es relativamente fácil ganar vidas extras a base de puntos, así que en general el juego es bastante justo.

Dentro de la partida veremos que nos encontramos en un campo de batalla donde todos los cocineros tratarán de atraparnos o detenernos lanzándonos comida, pero también podemos cometer errores como caer en agujeros del suelo. Los niveles duran individualmente unos pocos segundos (o nos comemos el helado antes de que se derrita o morimos de alguna manera).

Pese a su limitada propuesta, este juego nos puede enganchar rápidamente, lo cual lo hace ideal para partidas rápidas, además en caso de querer superar nuestros récords, hay más de 100 niveles (aunque llega un momento en el cual son niveles ya completados, pero más difíciles).

CONCLUSIÓN

Food Fight es simple, pero muy adictivo y gratificante, creo que es de lo más divertido que he probado en Atari 7800, vale la pena probarlo.



En este nivel solo podemos lanzarnos sandía



Charlie a punto de lanzarle comida al cocinero



Pantalla de título

CHOPLIFTER

Plataforma: Master System

Jugadores: 1 o 2

Género: Disparos, Habilidad

Desarrollado por: Sega

Año: 1986

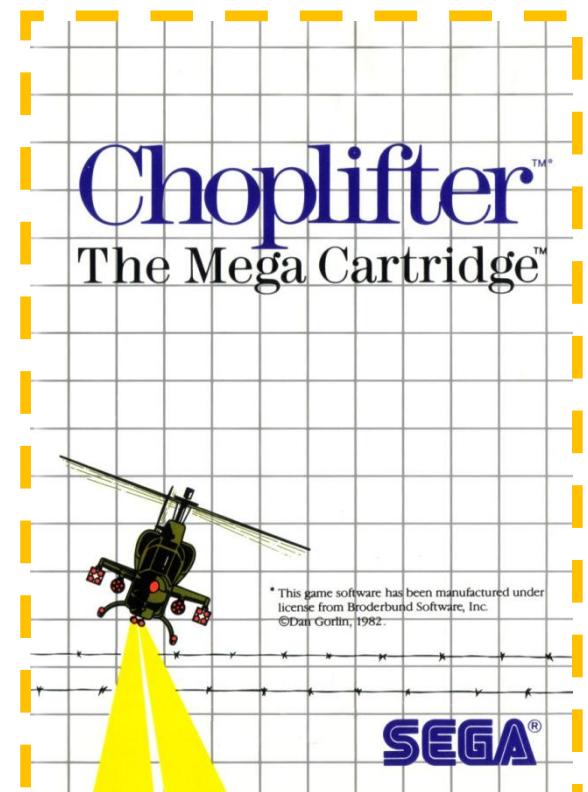
Durante los 80 y 90, era habitual que los videojuegos se estrenasen en máquinas recreativas y luego se llevasen a todo tipo de consolas y ordenadores disponibles. *Choplifter* es uno de los casos contrarios (como *Pitfall!*) donde el juego se lanzó para una plataforma doméstica y debido a su éxito se lleva luego a Arcades.

Este juego fue creador por Dan Gorlin en 1982 para Apple II y luego fue llevado a Atari 5200, Atari 7800, Atari 8-Bit, ColecoVision, Commodore 64, Commodore VIC-20, MSX y varios ordenadores Thompson (y quizás hay algún port más que se me haya pasado). Después se lanzó una versión de Arcade con mejoras obvias, que fue la base para las versiones de consolas de 8 bits.

Inicialmente empecé escribiendo un análisis de la versión de Atari 7800, debido a que es un juego divertido que considero recomendable dentro del escaso catálogo de esa consola, pero al ver que solo tenía un nivel me pareció una buena idea hablar de alguna versión con más contenido, de manera que al final comentaré la de Master System.

GRÁFICOS

Gráficamente el juego está muy bien, hay bastante variedad de enemigos, la mayoría de ellos perfectamente reconocibles y con cierto detalle pese a que algunos tienen un tamaño relativamente pequeño. Nuestro helicóptero y los enemigos más grandes (como barcos) se ven muy bien. Los rehenes que tenemos que salvar tienen muy buen aspecto, son de varios colores y cuentan con animaciones graciosas (saltan de alegría cuando derribamos un enemigo), aunque quizás el detalle más curioso del juego es que si eliminamos a determinados enemigos veremos aparecer a una especie de Superman.



Cameo de Superman o alguien parecido

Los escenarios tienen cierta variedad (zona desértica, mar y cuevas) y aunque se repiten, intentaron variarlos ligeramente con cambios en los colores (principalmente los del fondo), las construcciones que vemos en los mismos tienen un buen acabado y hay suficiente variedad como para darle personalidad a cada uno de los niveles. El fondo de los escenarios suele ser de un color plano, aunque en algunos vemos estrellas o nubes, estos detalles se agradecen, aunque algunos (como las nubes) pueden dificultar ver algún disparo enemigo. En cuanto a imágenes grandes e ilustraciones, solo tenemos la pantalla de título, que se ve genial.

El único punto negativo del juego son los constantes parpadeos que veremos durante toda la partida, esto era algo habitual en estas consolas y al final te terminas acostumbrando, pero de primeras molesta bastante.



Combatiendo en alta mar



Las nubes dificultan ver los disparos enemigos

SONIDO

Los efectos de sonido están muy bien, tenemos varios diferentes para los disparos, buenas explosiones y el sonido del helicóptero que no molesta pese a escucharlo durante toda la partida.

Las músicas que forman la banda sonora son animadas y tienen un toque épico que corresponde con la acción vista en pantalla, es cierto que hay pocas y se repiten, pero están muy bien.

JUGABILIDAD

Moveremos al helicóptero con la cruceta y con los botones dispararemos o recolocaremos la posición del helicóptero (mirando a la izquierda, al centro o mirando a la derecha). La posición del helicóptero es importante, ya que varía nuestro disparo (si mira hacia un lado dispara recto, si mira hacia el centro disparará hacia abajo).

Al empezar a jugar nos daremos cuenta que los disparos y el movimiento no son exactamente iguales a como lo serían en un juego de disparos de naves cualquiera, ya que nuestro vehículo se inclina hacia adelante al moverse y eso varía la trayectoria del disparo.

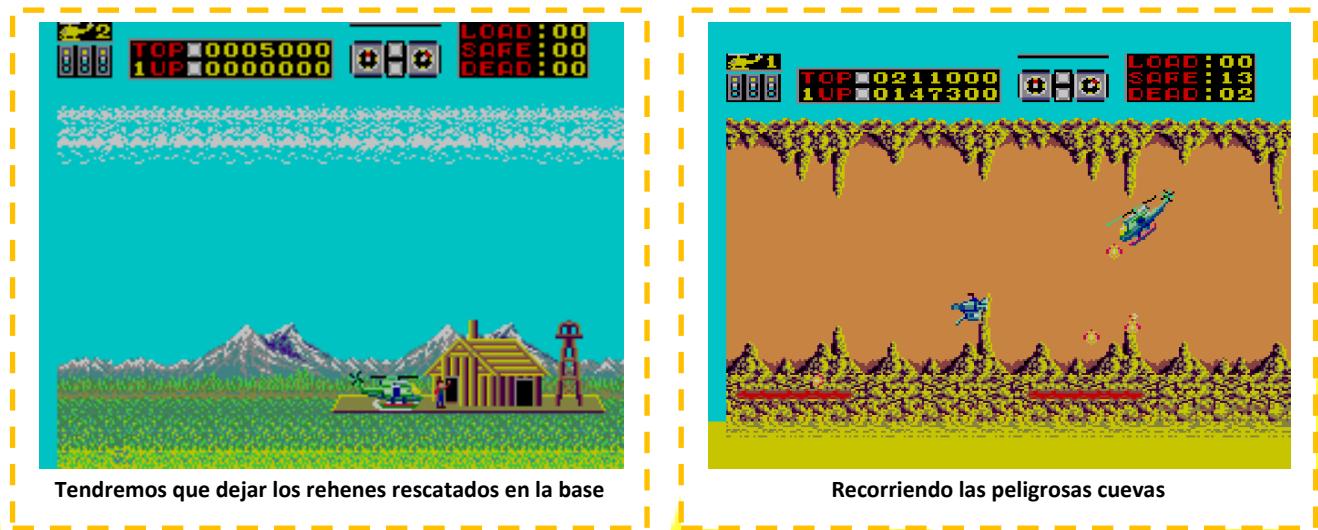
El objetivo del juego es salvar disparar a las fortificaciones donde se encuentran los prisioneros que debemos rescatar, para que puedan salir de ellas y luego aterrizar suavemente cerca de ellos (con cuidado, porque podéis aplastarlos) para que se suban dentro del helicóptero, y una vez no quepan más, volar hacia nuestra base (donde empezamos el nivel) para dejarlos allí. Si salvamos 40 prisioneros pasaremos de fase.



El control del helicóptero requiere algo de paciencia

Obviamente nuestra misión no será fácil, ya que estaremos expuestos al constante fuego enemigo y aunque es cierto que algunos enemigos desaparecen una vez los hemos eliminado, hay otros que reaparecen constantemente para no dejarnos ni un segundo de descanso. Eso, unido al hecho de que nuestro helicóptero muere al primer golpe, hace que el juego sea bastante difícil.

En términos generales creo que los controles son buenos y eso hace que jugar sea gratificante (pese a la alta dificultad) lo único que no me termina de gustar es que en momentos concretos podemos quedar fuera del centro de la pantalla y tendremos que recolocar nuestro helicóptero manualmente, lo cual es bastante difícil de hacer mientras nos enfrentamos a un montón de disparos enemigos.



DURACIÓN

Se puede completar este juego en menos de media hora, pero para ello tendremos que haber invertido un buen número de horas en él, ya que la dificultad es elevada, ya que generalmente estaremos de enemigos y no se permite ni un despiste ya que moriremos al primer disparo, o incluso podemos estrellarnos contra algún elemento del escenario y no hay continuaciones (aunque podemos conseguir vidas extra gracias a los puntos que nos dan los rehenes salvados). De manera que nos encontramos ante un juego corto, pero exigente.

Existe un modo a dos jugadores, aunque es por turnos, de manera que solo servirá para picarnos con los amigos, a ver quien salva más rehenes.

CONCLUSIÓN

Choplifter es un buen juego, tiene buenos gráficos, música agradable y jugablemente es entretenido, pero difícil.

Es muy recomendable para los que busquen un juego de acción y disparos, con algo más de complejidad en cuanto a control y objetivos.





SCORCHED EARTH

Plataforma: PC

Jugadores: 1 a 10

Género: Estrategia, Disparos

Desarrollado por: Wendell Hicken

Año: 1991



Hace poco descubrí que en la web *archive.org* se pueden disfrutar algunos juegos clásicos de PC jugando desde el navegador, la selección es tremadamente variada y va desde el primer *Prince of Persia*, hasta *Alone in the Dark*, pasando por otros como *SimCity* o *SimAnt*. Sin embargo la sorpresa me la llevé al ver que habían incluido *Scorched Earth*, uno de los juegos a los que más horas dediqué con mi primer PC.

Aquí os dejo el enlace por si alguien quiere probarlo

https://archive.org/details/msdos_Scorched_Earth_1991

Scorched Earth es un juego que representa una guerra entre tanques, y nuestra misión es calcular el ángulo y la potencia de nuestro disparo (teniendo en cuenta la fuerza y dirección del viento) para tratar de eliminar a los demás antes de que eso nos sucede a nosotros. Este concepto es el mismo que usó la saga *Worms* años más tarde, aunque con algunas diferencias (en *Scorched Earth* los tanques explotan al primer disparo y no pueden moverse, salvo que recurramos a ítems que nos den esas habilidades).

GRÁFICOS

Este juego es extremadamente simple en cuanto a gráficos, ya que nuestros tanques son de un solo color y el escenario donde combatimos también está representado con muy pocos colores, aunque al menos hay cierta variedad (a veces se usa un solo color para el cielo y otro para el terreno, en otras ocasiones el cielo estará representado con un degradado de colores o con estrellas y el terreno tendrá textura de rocas reales).



Simplicidad gráfica y tanques parlanchines

La sencillez global contrasta con los efectos que tienen algunas armas o las explosiones que suceden cuando un tanque es destruido (con explosiones aleatorias que aportarán un necesario colorido a la partida y también afectarán al terreno donde jugamos). Si activamos la opción para que los tanques hablen, veremos que aparecen mensajes de texto en el turno de cada uno de ellos, recuerdo que en el juego original podías modificar el archivo donde estaban los textos, de manera que podías hacer que los tanques dijese lo que tú quisieses.

Los menús son muy sencillos, aunque al menos el que aparece para comprar armas y protección tiene pequeños dibujos (para que los podamos relacionar con los que aparecen en el inventario) y la pantalla de victoria final muestra un acabado hipnótico con el color de nuestro tanque. La pantalla de título es solo una pequeña muestra de una partida normal, con los menús a un lado.

SONIDO

Este juego no tiene música, así que lo único que escucharemos durante la partida son los limitadísimos sonidos de cuando apuntamos o disparamos, que no son especialmente buenos. Sin embargo hay que admitir que algunas explosiones que suenan cuando usamos armas especiales o cuando explota alguno de los tanques tienen un sonido increíblemente gratificante.

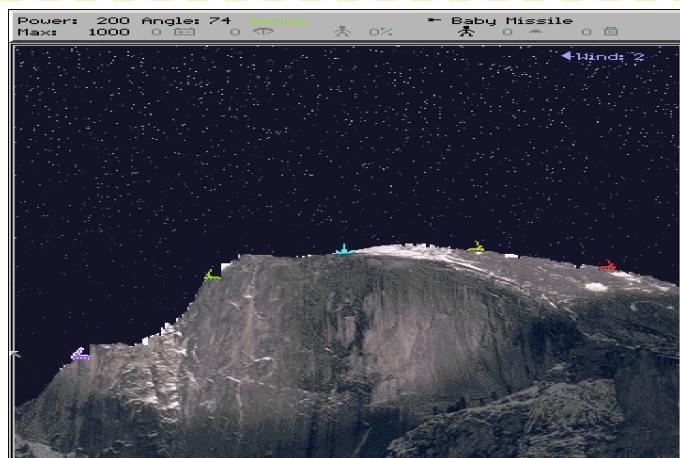
JUGABILIDAD

Este juego no es algo llamativo en cuanto a gráficos y sonido, sin embargo cuando llegamos a la jugabilidad es cuando vemos todo su enorme potencial.

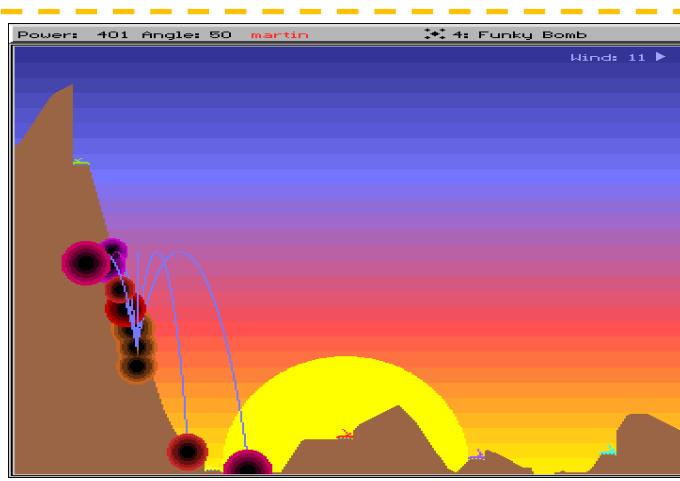
Al empezar la partida podemos elegir el número de jugadores y el número de rondas, tras eso podemos personalizar los tanques, seleccionando su aspecto, y poniéndoles nombre, además de decidir si queremos que estén controlados por el jugador (ícono del humano) o la consola (ícono de PC con teclado).

Los controles son muy sencillos, ya que nuestro tanque no puede moverse, de manera que solo tendremos que apuntar y disparar (usando las flechas para elegir el ángulo y la potencia del disparo, lo cual se verá reflejado en la parte superior de la pantalla). Cuando hayamos hecho esos pasos podemos presionar la barra de espacio para disparar y ver qué sucede, en caso que los rivales hayan sobrevivido, les tocará disparar a ellos.

Antes de disparar, conviene tener en cuenta algunas cosas, como la dirección y potencia del viento (aparece en la parte superior-derecha de la pantalla) o que si destruimos un trozo grande de terreno, el resto cederá, causando movimientos involuntarios en los tanques, dejándolos dañados (no podrán disparar a plena potencia) e incluso destruyéndolos si caen desde mucha altura. Si nuestro tanque queda dañado y no podemos repararlo usando objetos, es posible que nos veamos que somos incapaces de atacar al enemigo (porque quizás está muy lejos y no tenemos suficiente potencia para alcanzarlo) de manera que podemos ahorrarnos el sufrimiento de ver cómo nos dan caza presionando la tecla R para retirarnos de la ronda.



Cielo estrellado y textura en el terreno



Explosión colorida y aleatoria provocada por una Funky Bomb



Comprobando el inventario antes de atacar

Cuando vayamos ganando partidas obtendremos dinero que podremos gastar en comprar mejoras para nuestro tanque, la mayoría de ellas son armas (explosiones grandes, disparos que resbalan por el terreno, disparo que se divide en varios...etc) aunque también hay algunas que están pensadas para protegernos (paracaídas para evitar daños al caer, una barrera que nos protege de los disparos, gasolina para poder movernos, o los disparos de tierra, que pueden generar una pequeña montaña de terreno...).

En el listado de mejoras solo aparecen los que podéis comprar de manera que mientras más dinero tengáis, mayor será la oferta. Podemos cambiar entre el menú de armas y el de mejoras moviendo la barra que hay al lado del listado de armas. Para acceder a lo que hemos comprado durante la partida hay que presionar la tecla i del teclado y seleccionar el objeto que queremos usar, aunque algunas de ellas (como el paracaídas) se usan automáticamente.

El juego en sí, es muy sencillo, pero se vuelve adictivo con facilidad, además gracias a la variedad de armas, los diferentes escenarios (algunos con elementos adicionales que afectan a las partidas, como las estrellas fugaces o los truenos, que dañar los tanques) y al hecho de que cuando un tanque es destruido explota de una manera aleatoria (hay muchas variantes y algunas pueden provocar un caos en la partida), hacen que cada partida sea totalmente única.

Pero eso no es todo, porque además el juego es muy personalizable, lo cual nos permite variar la jugabilidad muchísimo. Por ejemplo, si jugamos una partida normal, los tanques dispararan por turnos (al igual que sucede en *Worms* y similares), pero podemos elegir que el ataque sea simultaneo, de manera que cada tanque podrá elegir que tipo de disparo hacer en su turno y cuando todos lo hayan hecho, dispararan a la vez. Este tipo de partida es muy distinta, ya que tenemos que actuar sin saber lo que van a hacer los demás.

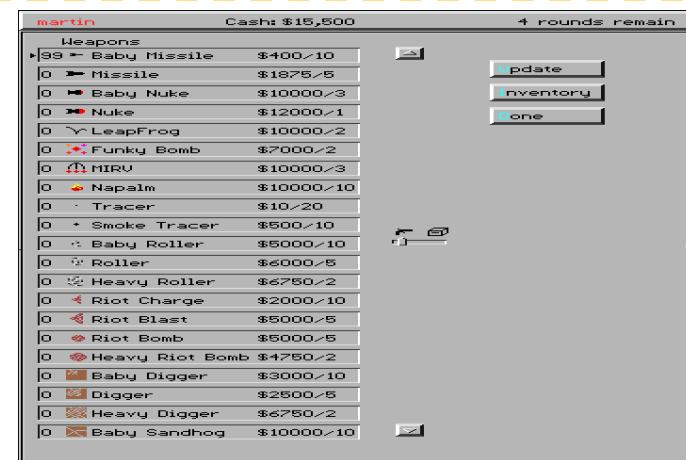
DURACIÓN

Este juego no tiene final ni nada de eso, las partidas se basan en elegir el número de participantes (hasta 10, ya sean de la consola o del jugador) y el de rondas (hasta 1000) y jugar. El juego original permitía jugar a través de internet, pero lamentablemente nunca pude probar ese modo y desconozco si a día de hoy se puede seguir usando.

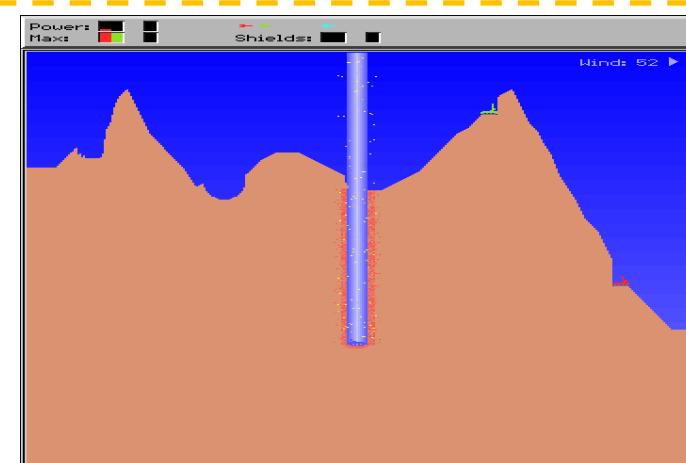
Puede su falta de modos de juego haga pensar que este juego está limitado y es bastante corto, pero yo diría que es todo lo contrario, ya que su punto fuerte (además de la adicción) es la enorme cantidad de opciones que podemos modificar para variar la jugabilidad notablemente y la larga lista de armas y mejoras que podemos comprar. Este juego es ideal para echar la tarde, pero como os atrape volveréis a él una y otra vez.

CONCLUSIÓN

Si os gustan los juegos tipo *Worms*, *Scorched Earth* es una auténtica joya, que no os engañe su limitado apartado gráfico o sus sonidos, este juego es muy adictivo y es imposible jugar solo una partida.



Hay una enorme cantidad de armas y mejoras para comprar



Los tanques derrotados explotan de maneras diversas

SUPER SPACE INVADERS

Plataforma: Game Gear

Jugadores: 1 o 2

Género: Disparos

Desarrollado por: The Kremlin / Tiertex Design

Año: 1991

Space Invaders es uno de esos juegos que no requieren presentación ya que pese a que no sea tan popular como décadas atrás, fue uno de los juegos que ayudaron a popularizar a los videojuegos, volviéndose un éxito masivo allá donde llegaba.

Existen muchas continuaciones de *Space Invaders*, algunas tienen cambios sutiles (como añadir color) y otras con cambios notables y muchos añadidos. Una de las secuelas más interesantes es *Super Space Invaders* que tomó la fórmula clásica y le fue añadiendo pequeñas novedades hasta conseguir un juego bastante más completo de lo que parece en la primera partida.

Super Space Invaders apareció para muchas plataformas (Arcade, DOS, Commodore 64, Amiga, Amstrad, Atari ST, Master System, Game Gear y Spectrum) aunque este análisis está basado en la versión lanzada para Game Gear.

GRÁFICOS

El primer nivel nos muestra un fondo bastante sencillo y los marcianitos de toda la vida que hemos visto desde el primer juego de la saga, pero conforme vamos avanzando comprobaremos que la variedad de enemigos aumenta y se añaden fondos más elaborados (aunque la mayoría siguen siendo sencillos) elementos más interesantes (como la lluvia de meteoritos), cómicos (los niveles de bonus donde tenemos que evitar que los OVNIS abduzcan vacas) o intimidantes (los enormes jefes finales).

Es cierto que en líneas generales el apartado gráfico sigue siendo sencillo, ya que el juego no abandona el estilo *Space Invaders*, pero también es verdad que se nota que se esforzaron por ofrecer algo nuevo, sin salirse demasiado del estilo clásico de la saga. Otro añadido interesante son las ilustraciones de la pantalla de Game Over y el final del juego.



Se mantiene la esencia del clásico



Pantalla de título



Nivel de Bonificación: ¡Salva a las vacas!

SONIDO

El peor punto del juego, ya que el juego es muy escaso en este apartado. Durante la partida el silencio se interrumpirá solo por los disparos y la aparición de la nave nodriza, ya que no escucharemos música mientras jugamos, esta solo sonará en la introducción, el final y la pantalla de Game Over. El hecho de que los efectos de sonido sean de suficiente calidad, no puede ocultar lo desnudo que se siente el juego sin música.

JUGABILIDAD

La jugabilidad clásica de *Space Invaders* se mantiene, ya que solo podremos movernos de un lado a otro y disparar, sin embargo la fórmula sufre variaciones al incluir mejoras (nos dan las naves nodrizas si las destruimos) y patrones variantes en los enemigos, los cuales ya no solo bajaran poco a poco, también cambiarán de formación, y se dividirán en dos o se chafarán al sufrir disparos, además algunos niveles tienen algunos peligros nuevos, como meteoritos que aparecerán para complicarnos la vida o naves gigantes que hacen de jefe de nivel.

Al ir superando niveles podremos disfrutar de fases de bonus, que variarán ligeramente el tono de la partida, pero tampoco nos permitirán descansar demasiado (si queremos obtener puntos extra).



Los fondos y los enemigos van variando



No todos los enemigos se comportarán igual



Uno de los enormes jefes

DURACIÓN

Al añadir enemigos nuevos que varían sus ataques, jefes, meteoritos y un montón de fases, la partida se complica mucho más de lo esperado, afortunadamente nuestra nave ahora puede soportar un par de disparos antes de morir, pero eso no cambiará el hecho de que el nivel de dificultad sea elevado, a lo cual hay que añadir que las continuaciones son limitadas.

Al superar el primer nivel comprobaremos que hay muchos más para completar. Afortunadamente antes de empezar podemos elegir el nivel de dificultad y si queremos una partida en modo estándar o avanzado, que determinarán si podemos (o no) elegir a nuestro antojo el siguiente nivel del juego. Eso puede hacer que volvamos a jugar al juego seleccionando una ruta distinta a la de la última vez.

Este juego dispone de un modo para dos jugadores que no he podido probar, pero supongo que puede ser un buen aliciente para rejugarlo si tenéis dos juegos, dos Game Gears y el cable.



CONCLUSIÓN

Super Space Invaders es una gran actualización del clásico, sus diferentes niveles, la selección de ruta, los powers ups y la creciente dificultad lo hacen un juego muy interesante para los fans del género.

Skullo



MS PAC-MAN

Plataforma: Mega Drive

Jugadores: 1 o 2

Género: Arcade, Habilidad

Desarrollado por: Innerprise Software

Año: 1991 (América) 1995 (Europa)

Estoy seguro de que cuando Bally-Midway creó *MS Pac-Man* sin el consentimiento de Namco, jamás pensó que ese juego se consideraría el mejor de los *Pac-Mans* clásicos, tapando con su popularidad al original y a las secuelas oficiales (como *Super Pac-Man* y *Pac and Pal*) y no oficiales (como *Jr. Pac-Man* o *Pac-Man Plus*).

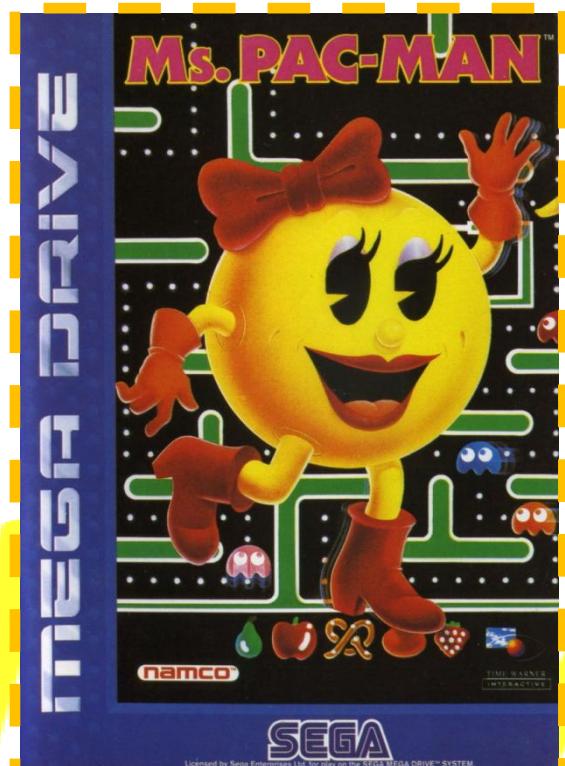
Aunque personalmente he disfrutado mucho las secuelas de *Pac-man*, supongo que para aquellos jugadores que estaban cansados de jugar al primer *Pac-Man*, la aparición de *Ms Pac-Man* supuso algo liberador, ya que podías jugar al mismo juego, pero con algunos cambios.

Con la llegada de las consolas de 16 bits, esta clase de juegos ya habían quedado muy atrás, los jugadores querían experiencias más complejas y sprites coloridos, de manera que la mayoría de juegos clásicos que se lanzaron en ellas pasaron sin hacer mucho ruido.

Ms Pac-Man fue uno de esos casos, ya que apareció en Super Nintendo y Mega Drive y no recuerdo que llamase demasiado la atención, lo cual es una pena, porque en lugar de ser un port exacto del arcade, la versión de 16 bits añade interesantes novedades que puede hacer que un fan de *Pac-Man* disfrute muchísimo. Ambas versiones son idénticas, pero comentaré la versión de Mega Drive/Genesis porque es la primera que jugué.

GRÁFICOS

Aunque el juego ha recibido un lavado de cara para lucir mejor en 16 bits, la base sigue siendo el original y eso se nota mucho en los gráficos, ya que conserva la simplicidad de los arcades de principios de los 80: El fondo es negro, los personajes son simples y de pequeño tamaño y el laberinto es básicamente, un montón de paredes. La introducción del juego y las escenas entre niveles mantienen el estilo simple del juego original, con algún que otro añadido en color.



Gráficos sencillos y coloridos

Puedo entender que el aspecto de este juego decepcione de primeras, pero lo cierto es que una vez empiezas a jugar te das cuenta de que cambiar el tamaño de los personajes habría afectado a su jugabilidad y que aunque los *Pac-Man* y los fantasmas son simples, están más trabajados de lo que parecen a primera vista. El hecho de que los laberintos cambien de aspecto y color, me parece un punto a favor notable, aunque es cierto que no les habría costado nada mejorar también los fondos y las paredes del laberinto.

Quizás el único sitio donde realmente veremos algo digno de 16 bits es en las dos ilustraciones que nos ofrece el juego, la pantalla de título y el final del juego.

SONIDO

Este apartado también sufre al quedarse estancado en el pasado, ya que hay melodías, pero estas aparecen cuando empezamos a jugar y en el final del juego. Durante la partida solo escucharemos sonidos típicos (fantasmas persiguiendo o huyendo, Ms Pac-Man comiendo las píldoras...) pero ninguno compensa la falta de música.

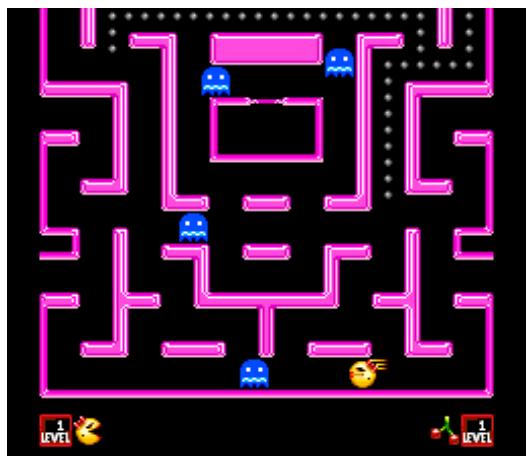
JUGABILIDAD

La jugabilidad clásica de *Pac-Man* sigue presente en este juego, pero se añaden unos ligeros cambios que lo hacen más interesante, como el hecho de poder seleccionar si queremos que nuestro personaje tenga un botón parar correr más, que esa habilidad esté siempre activada o que no podamos correr en ningún momento para ser más fieles al juego original.

La idea del juego es la de siempre, comerse todos los puntos, evitar a los fantasmas y en caso que se pongan pesados, comer la Pac-Píldora grande e ir a por ellos cual tiburón hambriento. La habilidad de correr es un grandísimo añadido, pero requiere de cierto aprendizaje, ya que nuestro personaje puede descontrolarse un poco al usarla, otra cosa a la que hay que adaptarse es al hecho de que no veremos todo el laberinto en pantalla, lo cual puede hacer algunos niveles más difíciles.



Pantalla de título



Ms Pac-Man corriendo a por el fantasma



No veremos todo el laberinto en pantalla



Hay diferentes diseños para el laberinto

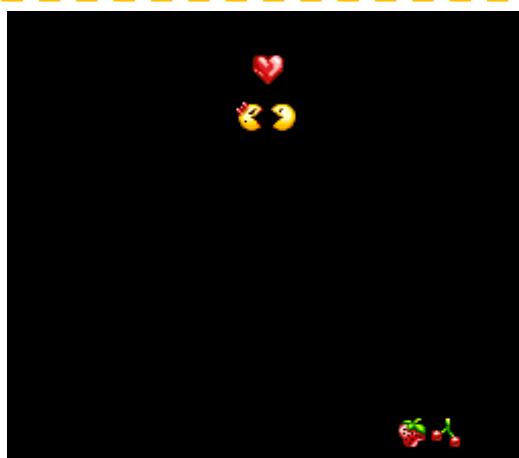
DURACIÓN

Por extraño que os parezca, este juego tiene final, pero para verlo hay que ser endiabladamente bueno en el juego y hacerlo todo perfecto (o casi) durante más de media hora, lo cual es tremadamente difícil y requiere muchas horas de juego.

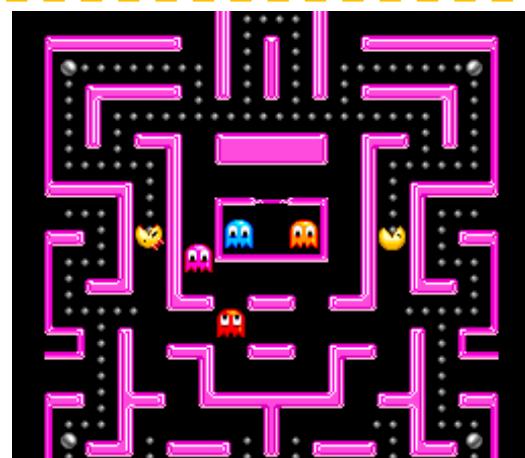
Afortunadamente, uno de los mejores añadidos de este juego es su personalización, ya que tenemos cuatro niveles de dificultad, podemos elegir el tamaño del laberinto entre varias opciones (grande, pequeño, arcade o extraño), además de poder elegir en qué fase empezar. Esas opciones son la clave para poder hacer que las partidas no sean iguales.

Otro gran añadido de este juego es el modo para dos jugadores simultáneos (como ya hizo en su día *Devil World*, el *Pac-man* “demoniaco” de Nintendo), ofreciéndonos también varias opciones para ese modo ya que podemos jugar cooperativamente o competitivamente, e incluso se nos deja elegir jugar por turnos en caso que queráis que cada jugador tenga su partida independiente.

La jugabilidad de *Pac-Man*, la personalización del laberinto y la dificultad, así como el poder jugar con un amigo, hacen de este juego, una apuesta segura en cuanto a duración.



Una de las sencillas animaciones entre niveles

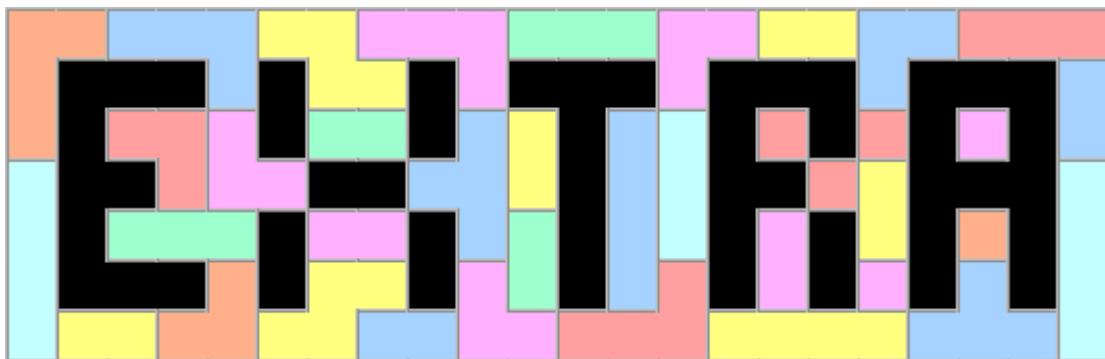


Modo de dos jugadores simultáneos

CONCLUSIÓN

Si alguna vez habéis pensado que *Pac-Man* es un juego bueno, pero repetitivo y que mejoraría con más opciones y modo a dos jugadores, deberíais probar *Ms Pac-Man* en Mega Drive o Super Nintendo, ya que actualiza lo suficiente como para hacer que el juego sea divertido, sin perder la esencia del juego 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)





DR. TOMY

Plataforma: Arcade

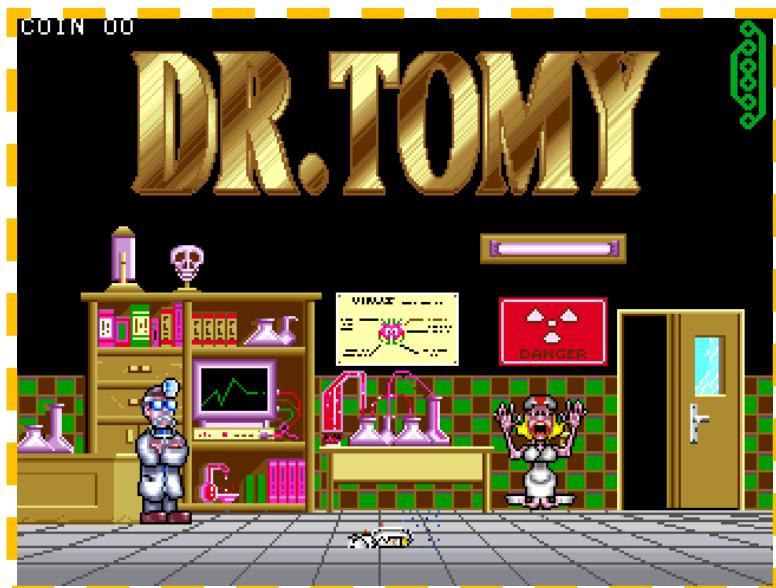
Jugadores: 1 o 2

Género: Puzzle

Desarrollado por: Playmark

Año: 1993

En el número 36 de esta revista comenté el juego *Magix*, que era un clon de *Tetris* para arcade, que contaba con el aliciente erótico de mostrar a mujeres desnudas si completabas las fases. Lejos de ser una extravagancia única, era relativamente común encontrarse con juegos que cumpliesen ese tipo de juegos en los salones recreativo durante los años 90.



Hace relativamente poco descubrí un juego llamado *Dr. Tomy*, que es una copia de *Dr. Mario* y encaja perfectamente en la categoría “clones de juegos famosos con contenido erótico”.

GRÁFICOS

La pantalla de juego siempre está preparada para dos jugadores, de manera que si jugamos en solitario solo usaremos la mitad izquierda de la misma. En nuestro lado de la pantalla veremos al doctor (enfermera en caso del segundo jugador), la zona de juego con los pequeños virus y debajo de esta, los virus que todavía sobreviven con algo más de detalle. Pese a la falta de imaginación (su presentación es casi idéntica a *Dr. Mario*), hay que admitir que gráficamente cumple con lo necesario para un juego de puzzle, ya que los virus y las piezas se diferencian claramente, además hay animaciones llamativas (los virus mueven los ojos, el doctor y la enfermera se alegran o disgustan cuando ganan o pierden...).



Pero claro, antes de empezar a jugar tendremos que elegir a qué paciente atender de entre una lista de señoritas, que conforme vayamos superando fases se irán quitando la ropa poco. Lo curioso de esto es que en lugar de usar fotos de chicas reales (como otros juegos) recurre a dibujos pixelados.

Gráficamente el juego cumple bastante bien en lo jugable y como no podía ser de otro modo, lo que peor ha envejecido es su “reclamo erótico”, ya que las chicas sexys, además de ser un concepto caduco para incitar jugar al juego, tampoco han salido demasiado agraciadas.



SONIDO

La música es bastante aceptable, ameniza la partida y hasta la consideraría pegadiza.

En cuanto a los sonidos, pues hay bastantes la verdad, algunos de ellos pueden hacerse molestos (cada vez que movemos nuestras piezas hacen un ruido innecesario) otros están bien (los gritos de los virus al ser eliminados) y otros pueden sorprender (las voces de que suenan cuando completamos un nivel o perdemos).

JUGABILIDAD

Este juego sigue los esquemas que implantó *Dr Mario* a rajatabla. En la zona de juego hay virus de tres colores (azul, verde y rojo) y nosotros tendremos que eliminarlos poniendo piezas de su mismo color hasta que hagan un grupo de 4 (entre virus y pieza de color). Cada pieza que lanzamos está dividida en dos partes, que pueden ser de un mismo color o de varios y con el botón podremos hacerla rotar para acomodarla mejor en la zona de juego. Si las piezas llegan hasta arriba (por el hueco donde caen) perderemos la partida.

Hasta aquí es exactamente lo mismo que el puzzle de Nintendo, sin embargo *Dr. Tomy* tiene un par de novedades que pueden hacerlo bastante interesante (y no, no me refiero a que las pacientes se vayan quitando la ropa).

La primera de esas novedades es que los virus grandes que hay en la parte inferior de la pantalla, abandonarán su lugar y empezarán a trepar por una cuerda hasta la zona por donde entran las piezas, cuando alcancen ese punto, se introducirán en la zona de juego y revolverán toda la pantalla (borrando las pastillas que haya dentro y cambiando la ubicación de todos los virus). La única manera de evitar que hagan esto es eliminando virus del mismo color que el virus que está subiendo por la cuerda (si eliminamos uno o más, el virus grande se ralentizará y si eliminamos todos los de su color, desaparecerá y será otro virus grande el que empiece a subir por la cuerda).

La segunda novedad es que la partida será contrarreloj y en caso de acabarse el tiempo, en lugar de matarnos, lo que sucederá es que la zona de juego empezará a llenarse de agua, de manera que todo subirá hacia arriba. Una vez ha comenzado la inundación de la zona de juego estaremos en una situación muy delicada, ya que el nivel de agua subirá cada 10 segundos, arrastrando los virus y la piezas hacia la parte superior (lo cual normalmente acaba provocando que nos maten).

Aunque es cierto que este juego no tiene la jugabilidad del *Dr Mario* original (a veces el movimiento y giro de las pastillas es un tanto tosco) hay que admitir que las dos novedades comentadas anteriormente le dan un toque interesante y hasta estratégico, ya que nos obligan a cambiar nuestra manera de jugar en momentos concretos para evitar que se nos llene la pantalla de agua o para parar al virus grande que trepa por la cuerda.



El virus rojo está subiendo por la cuerda



Si se acaba el tiempo se inundará la pantalla

DURACIÓN

Hay 10 niveles divididos cada uno en 5 fases, y la dificultad va en aumento conforme vayamos curando a cada paciente. También hay un modo para dos jugadores que pueden alargar la vida del juego.

La dificultad general empieza siendo bastante aceptable, pero aumenta rápidamente debido a que los virus nos modificarán la zona de juego y a la subida del nivel del agua cada 10 segundos, en caso de que nos quedemos sin tiempo.



Los niveles se irán complicando cada vez más

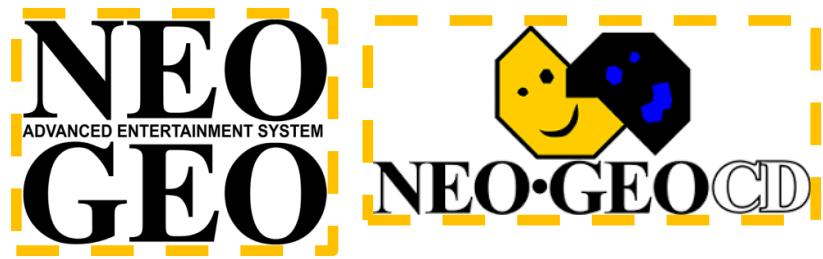
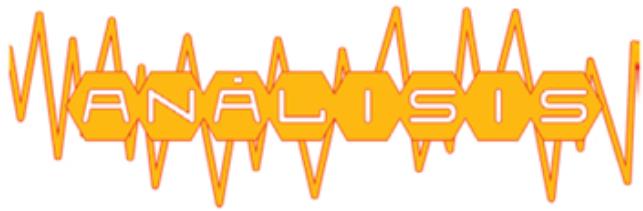


Pantalla de récords

CONCLUSIÓN

Dr Tomy es un juego recomendado para aquellos que sean fans de los juegos de puzzle estilo *Dr Mario* y quieran un juego muy similar, pero con algunas variantes jugables que lo hagan ligeramente distinto.

Skullo



WORLD HEROES 2

Plataforma: Neo Geo y Neo Geo CD

Jugadores: 1 o 2

Género: Lucha

Desarrollado por: Alpha Denshi (ADK)

Año: 1993 (Neo Geo) 1995-1996 (Neo Geo CD)

World Heroes apareció en 1992 aprovechando el estallido en popularidad de los juegos de lucha iniciado por *Street Fighter II* y seguido por varios juegos de SNK, como *Fatal Fury*, *Art of Fighting* o la saga *The King of Fighters*.

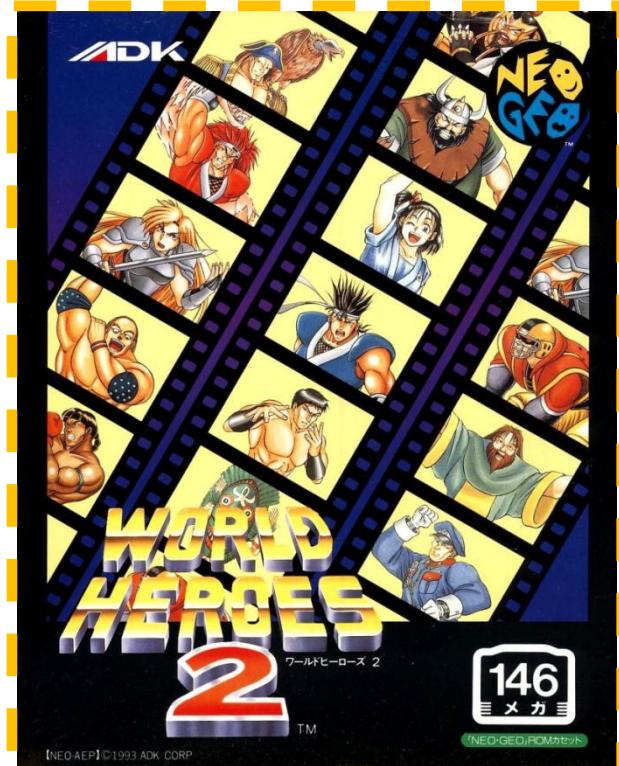
La historia de *World Heroes* era muy pintoresca, ya que enfrentaba a luchadores de diferentes zonas y épocas (la mayoría basados en personajes reales) en un juego de lucha, para ver quién era el más poderoso. Aunque lo más llamativo de ese juego era la posibilidad de jugar en escenarios con trampas, algo muy interesante que le daba un toque único.

En 1993 apareció *World Heroes 2*, que mejoró algunas cosas de su antecesor y aumentó la plantilla de luchadores, lo cual me convenció para dedicarle mi tiempo en lugar de a otros juegos de lucha más famosos. Este juego apareció para Arcade, Neo Geo, Neo Geo CD, PC Engine y Super Nintendo.

GRÁFICOS

Lo primero que veremos del juego es su introducción, donde Hanzou (el ninja protagonista) ve pasar a otros luchadores, tras ello pasaremos a la pantalla de título y empezará el juego.

Los luchadores son grandes y muy coloridos, es cierto que algunos diseños son bastante típicos de la época (los dos tipos casi iguales a lo Ryu y Ken, el luchador de muay thai, un clon de Bruce Lee, el tipo grandote de lucha libre) pero gracias a la pintoresca historia que hay detrás de esta saga, nos encontramos con diseños poco habituales como un vikingo, un pirata, un luchador tribal que usa graciosos espíritus en sus ataques o personalidades históricas como Rasputin, quien puede agrandar sus pies y manos con su magia.



Los espíritus de Mudman bailando alrededor de Rasputin

Los escenarios del modo normal intentan encajar con los personajes, lo cual nos da una variedad bastante notable al mostrarnos zonas donde sería habitual encontrarlos, (aunque algunos, como el de J. Max o el de Muscle Power no están demasiado inspirados). El hecho de que este juego no se tome demasiado en serio, favorece la inclusión de detalles cómicos en los escenarios, como que cuando hay un golpe fuerte contra el suelo, los espectadores den un salto, o que cuando ganamos una ronda haya animaciones especiales según el escenario (el esqueleto del escenario de Captain Kidd pierde la cabeza y un águila se posa sobre el perdedor). Los escenarios del modo Death Match son mucho más sosos y genéricos, pero entiendo que la intención es que lo llamativo sean las trampas y no el escenario.

Por último decir que las ilustraciones de los personajes (antes y después del combate), así como los finales están bastante bien.



Introducción del juego



Patada voladora contra puño del dragón ¿Quién ganará?

SONIDO

Hay una variedad musical bastante grande, pero la mayoría de temas musicales no me parecen demasiado llamativos ni pegadizos, esto contrasta con el hecho de que la música de selección de personaje haya retumbado en mi cabeza desde la década de los 90.

Las voces suenan bastante limpias y cada personaje tiene suficiente variedad como para darle personalidad, los gritos y golpes suenan bien y no llegan a molestar, aunque entendería que un combate Mudman VS Mudman pudiese poner de los nervios a cualquiera, al hacer ese personaje unos ruidos tan divertidos como molestos.



C. Kidd a punto de darle a Hanzou un puñetazo donde duele



Dragon haciendo gala de su velocidad al golpear

JUGABILIDAD

En *World Heroes 2* tenemos un botón para dar puñetazos, otro para dar patadas y otro para burlarnos, si presionamos alguno de esos botones pegados al rival, haremos un agarre. La fuerza de los golpes dependerá del tiempo que presionemos el botón, de manera que un toque suave provocará un golpe flojo y una presión más constante, uno fuerte. Los personajes se protegen presionando hacia atrás, como es habitual en los juegos de lucha, pero además, si nos protegemos de un ataque de proyectil en el momento justo, este rebotará hacia quien lo ha lanzado.



Los ataques especiales de los personajes se hacen con los comandos estandarizados por *Street Fighter II*, de manera que son relativamente sencillos para todo aquel que esté familiarizado con los juegos de lucha de la época. El juego es bastante rápido y algunos golpes son un tanto exagerados (puedes salir de la pantalla haciendo algunos ataques especiales) pero jugablemente estamos ante un juego muy accesible y divertido.

DURACIÓN

Tenemos 14 luchadores dispuestos a enfrentarse entre sí, para llegar ante los jefes, Neo Geegus y Dio. Pese a que hay dos muy similares (Hanzo y Fuuma) el resto son totalmente distintos y eso permite encontrar uno que encaje con nuestros gustos o manera de jugar. Tal y como sucede con otros juegos de Neo Geo, podemos elegir varios niveles de dificultad para adaptarlo a nuestra habilidad, aunque he de decir que en general, la dificultad es bastante alta, sobre todo contra luchadores concretos.

El modo de juego principal es entretenido (el típico de pelear contra otro rival y tener que vaciarle la vida a golpes), pero el que más horas de diversión me ha dado ha sido el modo Death Match, donde las trampas de los escenarios marcan el combate totalmente (puede haber bombas repartidas por el escenario, sierras que vayan cruzando de un lado a otro, o que el suelo sea resbaladizo, etc.), además en ese modo no tendremos barras de vida individuales, si no que hay una sola gran barra que se llenará de nuestro color cuando golpeemos al rival, de manera que al llenarla del todo este caerá derrotado (podrá intentar levantarse si aporreamos los botones). Todos esos elementos hacen que ese modo sea tan original como entretenido.

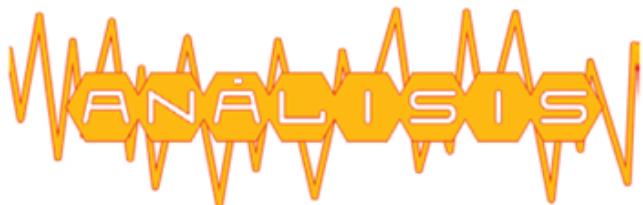
La plantilla de luchadores es suficientemente amplia y variada como para poder disfrutar bastante de este juego y sus dos modos de juego ofrecen suficientes diferencias como para sentirse únicos, aunque creo que lo que alarga la vida de este juego es la posibilidad de jugar con un amigo.

CONCLUSIÓN

World Heroes 2 no está al nivel de los mejores juegos de lucha de Neo Geo, pero creo que tampoco se merece caer en el olvido, cuando puede resultar más divertido y accesible que otros juegos más populares (como *Art of Fighting* y su secuela). El modo Death Match puede dar muchísimas horas (sobretodo si jugamos con amigos) y la accesibilidad de sus controles permitirá que lo disfruten personas que no sean veteranos en el género de la lucha.

Skullo





BATTLETOADS



Otros nombres: *Super Battletoads*

Plataforma: Arcade

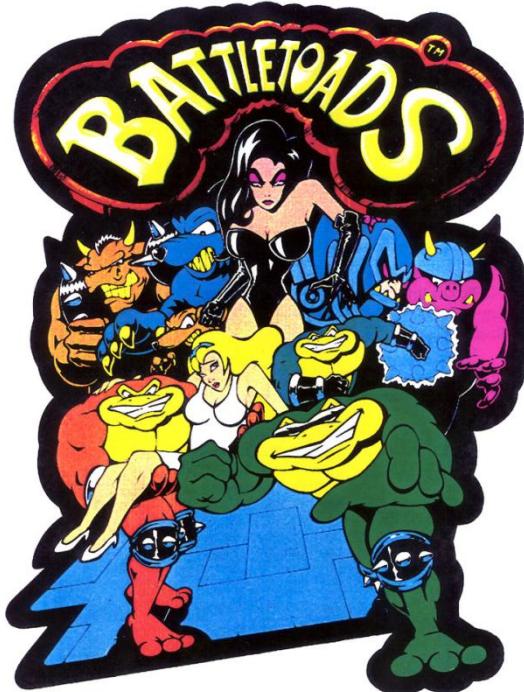
Jugadores: 1 a 3

Género: Beat'em up, Acción

Desarrollado por: Rare

Año: 1994

El primer juego de *Battletoads* para NES (comentado en el número 16 de esta revista) inició una saga que provocó amor y odio a partes iguales. Pese al tremendo éxito del primer juego, sus múltiples versiones en otras consolas, los juegos nuevos que se basaron en ese, su continuación directa (*Battletoads in Battlemaniacs*) y su crossover con los hermanos Lee (*Battletoads and Double Dragon*), la saga tuvo un final abrupto.



ELECTRONIC ARTS®

En 1994 apareció *Battletoads* para Arcade (conocido también como *Super Battletoads*) el juego más exagerado, llamativo y violento de toda la saga, pero lamentablemente su éxito fue tan escaso que se consideró un fracaso y se cancelaron los ports del mismo para Game Boy (que ya estaba terminado) y Super Nintendo (del cual solo se había hecho el primer nivel, según Brendan Gunn, trabajador de Rare en la época).

Pese a que ha habido intentos posteriores de hacer más juegos de *Battletoads* (la beta de Game Boy Advance así lo demuestra), eso nunca llegó suceder hasta el año 2020, cuando apareció *Battletoads* para Xbox One. Así que durante más de 20 años el último juego de la saga fue *Battletoads* Arcade, ¿se merecía este juego ser el responsable de enterrar a los sapos de batalla? Lo veremos a continuación.

GRÁFICOS

Los tres Battletoads se ven genial, es posible que a muchos os suene el aspecto de Rash y Pimple de *Battletoads in Battlemaniacs* de Super Nintendo, lo cual es normal porque hay ciertos sprites que son sacados directamente de ese juego, pero en general hay tantas animaciones y ataques nuevos, que los personajes se sienten frescos y lucen genial, además cada uno tiene sus propios golpes y animaciones graciosas y se han incluido detalles como la sangre o la decapitación de enemigos (es gracioso que hasta los muñecos de nieve sangren).



Acción, sangre, golpes exagerados... ¡una locura!

Los enemigos pequeños (como las ratas) son olvidables y se reciclan muchísimo (les cambian la cabeza, el color o algún detalle, pero es el mismo sprite), pero los enemigos de mayor tamaño son geniales, además cuentan con algunas animaciones curiosas (como cuando los Toads patean a los personajes hacia la pantalla al estilo *Turtles in Time* o cuando agarran a las ratas gigantes de la entrepierna para golpearles). Los jefes están a otro nivel, algunos (como el General Slaugther) tienen muchísima personalidad (tras golpearnos tiene animaciones como escupir en el suelo y si lo lanzamos fuera de la pantalla varias veces y él vuelve cada vez más magullado).

Aunque los escenarios están bastante bien en líneas generales, creo que el primero de todos es excelente, ya que además de la acción en pantalla, vemos una batalla entre naves espaciales de fondo, lo cual nos transmite la sensación de estar en una auténtica zona de guerra.

Para redondear el genial apartado gráfico general, tenemos ilustraciones de los protagonistas y los villanos, además de un final sencillo, pero suficiente. La verdad es que el único punto negativo que le veo a este juego gráficamente es que las armas que pueden agarrar los personajes desaparecen mágicamente al hacer algunas acciones concretas.



Las ilustraciones son geniales



Los Battletoads no respetan nada...

SONIDO

David Wise es un compositor que goza de cierta fama por la banda sonora que hizo para la trilogía *Donkey Kong Country*, pero tampoco hay que olvidar que también se encargó de las músicas cañeras, machaconas y llenas de energía de la saga *Battletoads*.

A estos personajes les sientan bien las canciones dignas de una banda de rock o heavy metal y en esencia es lo que encontramos, hay músicas rápidas y agresivas (como la del primer nivel) y otras algo más lentas, pero todas con una gran calidad.

Las voces del juego están bastante bien y son bastante numerosas (cada sapo tiene la suya, aunque dicen lo mismo con diferente tono), incluso los enemigos tienen algunas voces graciosas.



Dark Queen no luchará contra nosotros en este juego

JUGABILIDAD

Tenemos un botón para golpear y otro para saltar, nada complicado, se mantienen las acciones típicas de la saga como correr y pegar para hacer un super ataque. Los tres personajes se controlan igual, pero tienen diferentes valores de velocidad y potencia, siendo Rash el débil y rápido, Pimple el lento y bruto y Zitz el intermedio entre ambos.

Pese a la variedad de ataques, estos se hacen de manera muy sencilla, ya que solo con tocar el botón de golpear haremos una cosa u otra dependiendo del enemigo, su situación y la vida que le quede para morir. Durante el juego podremos conseguir armas, tanto de cuerpo a cuerpo como de disparo, éstas duran bastante poco pero ayudan bastante.



Los jefes finales son de gran tamaño

Normalmente en los juegos de esta saga hay fases que cambian radicalmente el control y este juego no es la excepción, pero afortunadamente la variación es menor de lo esperado, ya que aquí no hay nivel de motos, ni de serpientes, ni mi odiado nivel donde hay que tocar direcciones para huir del peligro que nos persigue. En total hay dos niveles “raros”, en el primero de ellos controlamos a los Toads en vehículos voladores (lo cual nos permitirá moverlos libremente por la pantalla) y en el otro los protagonistas estarán en un vehículo y solo podrán moverse a ambos lados y disparar hacia todas direcciones. Los controles varían pero siguen siendo simples: el botón de ataque se mantiene y el botón de salto se usa para hacer ataques especiales (limitados) que atacan a todos los enemigos que hay en la pantalla.

En líneas generales el juego se controla bien y es muy disfrutable, además ya no nos golpearemos entre nosotros si jugamos a más de un jugador.



Nos acecharán hordas de (repetitivos) enemigos



Disparando al jefe final, Robo Manus

DURACIÓN

Hay 6 niveles repletos de enemigos extremadamente dañinos y pocas oportunidades de recuperar vida (las moscas que nos podemos comer aparecen solo en momentos puntuales), lo cual significa que podemos ver el final en menos de una hora, pero a cambio gastaremos muchas continuaciones.

Lo que sin duda puede alargar la vida de este juego es la participación de más de un jugador, ya que todo es mucho más divertido y violento, cuando hay más Battletoads en acción.



En la fase de Bonus hay que destrozar el avión



Pueden participar hasta tres jugadores a la vez

CONCLUSIÓN

Battletoads (o *Super Battletoads*) es un gran beat'em up, lleno de acción y momentos divertidos. Durante muchos años fue el último juego de la serie, y la verdad es que creo que era un broche de oro para la misma, ya que nos deja usar a los tres protagonistas y encima deja de lado los niveles más extravagantes y molestos (como el Turbo Tunnel o el Snake Pit) para centrarse en la acción, cosa que agradezco.

Los fans de los beat'em up y de la saga *Battletoads* serán los que más disfruten de este juego, que pese a su dificultad general, es muy divertido.

Skullo



Uno de los jefes comiéndose a Rash

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

AÑO 5 NÚMERO 25 MARZO 2016

BONUS STAGE MAGAZINE

Revista temporal para los que no pierden la lese de los videojuegos

ESPECIAL BATTLETOADS

REVISIÓN Street Fighter: La leyenda de Clow G

ANÁLISIS The Mighty Magiswords: The Curse of Mayouzai, Duke II, Power Rangers: The Movie, Joe and Mac, Kamen Rider Kiva

COCA-COLA KID

Plataforma: Game Gear

Jugadores: 1

Género: Plataformas, Acción

Desarrollado por: Aspect Co

Año: 1994 (Japón)

Supongo que muchos recordareis a Pepsiman, la mascota que Pepsi inventó para Japón con la intención de aumentar sus ventas y a la cual ya le dediqué una sección en el número 24 de esta revista. Al parecer Coca-Cola hizo algo parecido para tratar de conquistar el mercado nipón, para lo cual creó a Coca-Cola Kid.

Coca-Cola Kid tiene el típico diseño "Poochy" de lo que era popular en los 90 (gorra, skateboard y "actitud" de niño rebelde), no les puedo culpar de usar ese diseño, ya que era muy típico por aquellos años. Este personaje protagonizó un juego para Game Gear (que no salió de Japón) y se podía comprar solo o con una genial Game Gear de color rojo con diseño de Coca-Cola.

Normalmente los juegos publicitarios no suelen ser demasiado buenos, así que vamos a ver si *Coca-Cola Kid* puede ofrecer algo más que la venta de una marca (y la excusa perfecta para comprarse una Game Gear roja).

GRÁFICOS

Possiblemente el mejor apartado del juego, nuestro personaje tiene buenas animaciones (incluso se le mueve el pelo del flequillo), aunque los enemigos son algo estáticos y simples. Los escenarios son variados (ciudades, ruinas, una fábrica y una discoteca) y los fondos, aunque son simples en ocasiones, representan bien la temática de los niveles. El uso del color es más que correcto y el juego está lleno de detalles interesantes (la introducción, las ilustraciones de los jefes derrotados, el final y la tarjeta de título de los niveles).

Como no podía ser de otro modo, seremos bombardeados con carteles de Coca-Cola en todo momento, pero eso es lo mínimo que se puede esperar en un juego llamado *Coca-Cola Kid* ¿verdad?



Protagonista "rebelde" y publicidad



SONIDO

Tras el mítico SEEEGAAA aparecerá un sonido similar al que suena cuando abres una Coca-Cola y tras eso escucharemos una serie de melodías interesantes, que no me han parecido pegadizas, pero si animadas. Cada nivel tiene su música (y cambia cuando llegamos al jefe) y hay suficientes sonidos (aunque tampoco destacan demasiado).

JUGABILIDAD

Los controles son sencillos, ya que solo tenemos dos botones, uno para saltar y otro para golpear. Si presionamos abajo y el botón de salto, nuestro personaje se deslizará y si presionamos abajo y el botón de golpear, cargará un ataque especial (durante el cual podemos saltar para llegar a zonas inaccesibles). A la hora de explorar los niveles veremos que hay muchas zonas donde podemos saltar de pared en pared (al estilo *Batman* de NES).

También podremos romper elementos del escenario para conseguir ítems como el monopatín (nos moveremos más rápidamente) y el disco de Coca-Cola (nos permitirá atacar a distancia), también es habitual encontrar coca colas (nos subirán la vida) y monedas (sirven para comprar continuaciones, vidas y el disco Coca-Cola).

La jugabilidad es aceptable, pero hay un par de cosas que la empañan, la primera es la reaparición de enemigos (a veces en zonas muy comprometidas) y la segunda es que la colisión de los golpes es un tanto irresponsable (tanto a favor como en contra), es muy posible que golpeemos (o nos golpeen) cuando en realidad no estábamos suficientemente cerca para que hubiese contacto, pero también puede ser que nuestro ataque (o el del enemigo) traspase al rival. No es algo que rompa el juego, ya que en la mayoría de situaciones parece funcionar correctamente, pero creo que es imposible echar una partida sin que pase alguna de estas cosas de vez en cuando.





Las monedas nos permitirán comprar ayudas



En esta discoteca solo se bebe Coca-Cola

DURACIÓN

Este juego puede completar en poco más de media hora, ya que su dificultad no es muy alta (y podemos comprar vidas y continuaciones).

Sus niveles tienen límite de tiempo, pero nunca he llegado a sufrirlo debido a que no son especialmente largos, sin embargo si creo que pueden complicarse bastante a partir del escenario de las Ruinas, ya que desde ese punto, el juego requiere que dominemos el salto de pared en pared y el ataque cargado con salto largo, de lo contrario nos podemos quedar atascados en más de una zona. En ocasiones el juego pone enemigos en lugares muy molestos (y reaparecen con bastante facilidad) de manera que puede que estemos trepando saltando de pared en pared y el mismo enemigo nos lance hacia abajo una y otra vez.

Una vez completado el juego, el único aliciente que tiene *Coca-Cola Kid* es rejugarlo para encontrar las zonas secretas (que están llenas de monedas y otros ítems) ya que hay un montón de ellas.



Pantalla de título



Game Gear edición Coca-Cola

CONCLUSIÓN

Coca-Cola Kid es un juego publicitario de la famosa marca, pero aun así, es bastante bueno y creo que puede interesar a todos los que disfrutan de juegos de plataformas con toques de acción.



STAKES WINNER

Plataforma: Neo Geo y Neo Geo CD

Jugadores: 1 o 2

Género: Carreras

Desarrollado por: Saurus

Año: 1995 (Neo Geo) 1996 (Neo Geo CD)

Admito que no soy muy fan de los juegos de carreras de caballos, pero de vez en cuando aparece alguno que me sorprende y creo que vale la pena dedicarle unas horas. Algunos ejemplos de eso los encontré en Super Nintendo (en juegos japoneses como *Jumpin Derby* o *Battle Jockey*) de manera que me puse a buscar algunos más en otras plataformas.

Finalmente descubrí *Stakes Winner* de Neo Geo, y las primeras imágenes que vi me recordaron al divertido *Battle Jockey* de SNES, de manera que me propuse descubrir si valía la pena dedicarle mi tiempo o no.

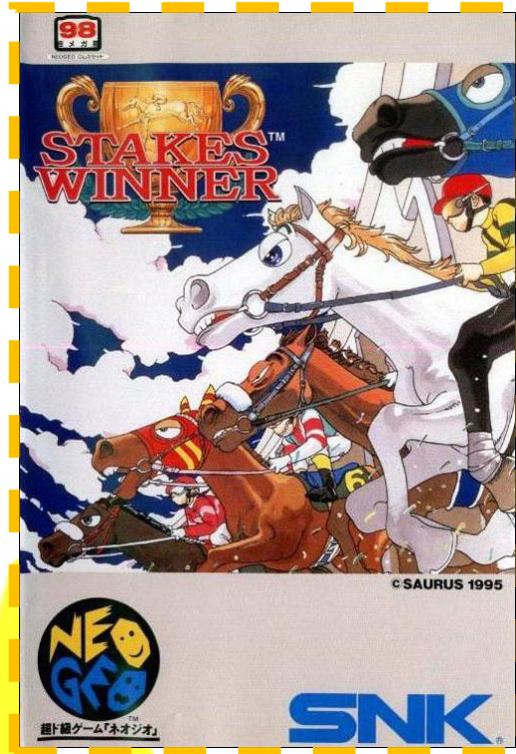
GRÁFICOS

Gráficamente este juego es un contraste constante, ya que parece que no se decidieron en usar una única estética y pasaron de una a otra sin coherencia alguna.

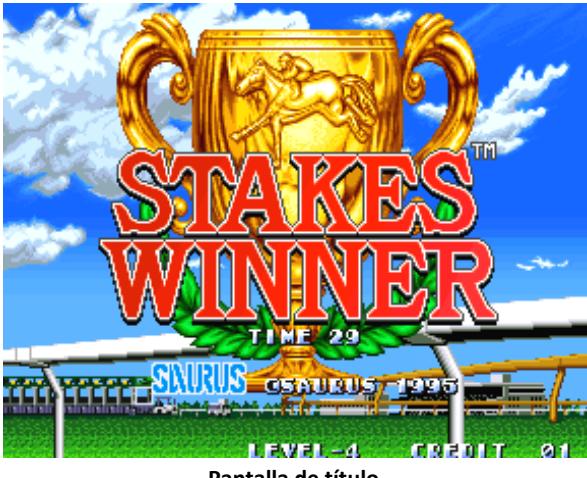
La introducción del juego es bastante llamativa, usa un estilo que yo denominaría “de anime” y que no veremos durante el juego. Las ilustraciones que obtenemos al acabar la carrera, parecen fotos reales convertidas a imágenes para el videojuego, con lo cual contrasta bastante con la introducción o el resto del juego.

Al elegir caballo y durante la carrera nos encontramos unos sprites algo más caricaturescos, bien animados y coloridos, que le dan al juego un toque desenfadado y agradable, personalmente creo que ese estilo habría sido el ideal para todo el juego. Durante la carrera veremos un auténtico caos entre caballos y jinetes (todos son iguales en apariencia, salvo por el color) y los circuitos son demasiado similares entre sí (aunque hay algunas variantes interesantes, como los juegos de entrenamiento).

En la parte inferior de la pantalla nos encontramos con la cabeza de nuestro caballo y la barra de resistencia, según como juguemos la cabeza de caballo cambiará su estado de ánimo (contento, cansado o rabioso) lo cual es divertido (y útil, ya que según lo que haga el caballo afectará a su rendimiento).



Apelotonamiento de caballos en la curva



Pantalla de título



Imágenes de estilo realista tras la victoria

SONIDO

Tras escuchar la canción “Oh Susana” en el tutorial, uno no sabe qué esperarse de este juego, pero lo cierto es que el apartado sonoro es bastante aceptable. Las músicas durante las carreras nos transmiten una sensación de urgencia, y los sonidos aunque no son muy numerosos, representan bien el agobio y la locura de estos eventos, con el público dándolo todo para animar a su caballo.

JUGABILIDAD

Antes de empezar a competir nos dejarán elegir entre varios caballos, cada uno de ellos tiene diferentes valores de velocidad, resistencia y fuerza, lo cual nos permite buscar uno que se adapte a nuestro estilo y nos facilite progresar.

Controlaremos los movimientos del caballo con el joystick y usaremos los botones A y B para tirar de las riendas (lo cual aumentará la velocidad y bajará algo la resistencia del caballo) o usar la fusta (lo cual aumentará mucho la velocidad y bajará mucho la resistencia). Si abusamos de esos recursos, es posible que el caballo decida bajar su velocidad debido a su agotamiento, de manera que tendremos que estar atentos a su cara en la parte inferior de la pantalla (donde también está la barra de resistencia). Vaciar la barra de resistencia del caballo supondrá perder la carrera, de manera que tendremos que asegurarnos un poco de ella para la recta final (donde podemos forzar al caballo sin tener miedo de que se harte de nosotros).

También podremos hacer adelantamientos bruscos (dos veces hacia adelante) o frenar al caballo (dos veces hacia atrás), dominar estas habilidades es muy importante para poder prosperar en el juego. Otra cosa de vital importancia es que durante la carrera encontraremos ítems, la mayoría de los cuales nos pueden facilitar una victoria, aunque también hay otros que nos perjudicarán, por lo tanto saber diferenciarlos (o tener un poco de suerte al tocarlos) puede marcar la diferencia entre coronarnos como campeones o quedar últimos. Si vamos ganando carreras podremos participar en sesiones de entrenamiento para mejorar nuestro caballo, lo cual nos dará una ventaja extra contra los competidores.

Los controles de este juego son fáciles de aprender, aunque es muy importante aprender a controlar la barra de aguante del caballo y entender su cara, ya que si empezamos a darle con la fusta y a forzar adelantamientos bruscos, se cansará enseguida y no llegaremos a nada.



Saber diferenciar los ítems es básico para ganar



DURACIÓN

Hay una docena de carreras donde podemos competir (algunas muy sencillas y otras algo más complejas), para continuar participando en ellas tendremos que quedar entre los tres primeros y para poder desbloquear las carreras secretas, hay que quedar primeros en carreras concretas. Cada vez que quedemos por debajo de lo exigido perderemos una vida y tenemos continuaciones limitadas, de manera que puede ser bastante difícil llegar al final del juego y sacar las carreras secretas. En total hay 4 niveles de dificultad y bastantes caballos, lo cual puede permitirnos adaptar el juego a nuestra habilidad.

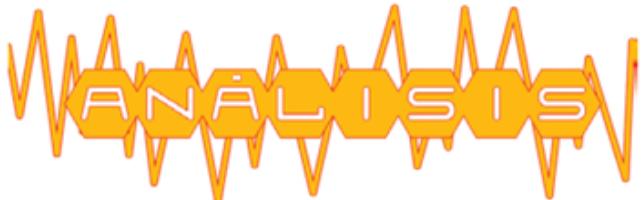
Existe un modo multijugador que puede alargar la vida del juego, algo necesario, ya que aunque *Stakes Winner* puede ser muy entretenido de primeras, a la larga puede resultar algo simple, de manera que si no os engancha su jugabilidad, puede que lo dejéis de lado después de correr las primeras carreras.



CONCLUSIÓN

Stakes Winner es muy original en concepto y aporta algunas ideas interesantes (como la actitud de los caballos o la posibilidad de mejorarlos), pero en líneas generales creo que quien busque un juego de carreras en Neo Geo, disfrutará más con otros juegos (como *Over Top*, *Thrash Rally* o *Neo Drift Out*). Este juego es una buena alternativa para los que ya se conocen de memoria esos juegos y busquen algo distinto, y si queréis más, también encontraréis *Stakes Winner 2* en esta consola.

Skullo



IGGY'S RECKING BALLS

Otros nombres: Iggy Kun no Bura Poyon (Japón)

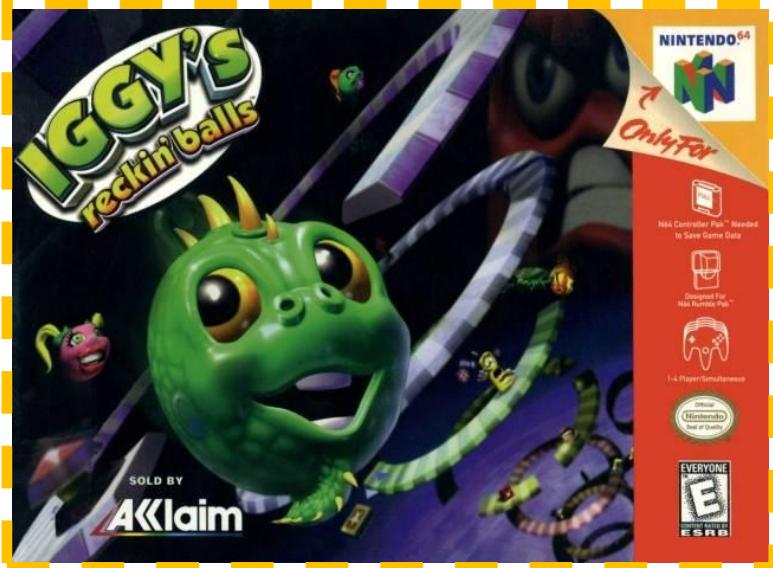
Plataforma: Nintendo 64

Jugadores: 1 a 4

Género: Carreras, Plataformas

Desarrollado por: Iguana Entertainment

Año: 1998



En la época de Nintendo 64, Iguana Entertainment estaba obteniendo cierta fama con juegos como

Turok: Dinosaur Hunter y su secuela *Turok 2: Seeds of Evil* para Nintendo 64.

Por aquellos años era bastante común ver el logo de este grupo (una Iguana realista) hacer alguna tontería al iniciar el juego y supongo que a alguien se le ocurrió la idea de hacer un juego protagonizado por la propia iguana, aunque seguramente pensaron que el aspecto realista de la misma no le daba demasiada personalidad y decidieron convertirla en una especie de bola gelatinosa.

Y de ahí salió *Iggy's Reckin' Balls*, un juego de carreras con gráficos tridimensionales, pero jugabilidad bidimensional donde los corredores son bolas capaces de estirarse para poder agarrarse a plataformas o golpear a los enemigos, todo está permitido con tal de llegar a la meta el primero. Este juego es bastante único dentro del catálogo de Nintendo 64 y su planteamiento general tampoco es algo común (se me ocurriría compararlo con *Uniracers* de Super Nintendo, pero jugablemente son muy diferentes).

GRÁFICOS

Aunque este juego tenga jugabilidad bidimensional, el apartado gráfico es tridimensional.

Los circuitos por los cuales vamos a correr tendrán un aspecto sencillo para que podamos diferenciar el tipo de terreno (el de rallas es terreno normal, el sólido es terreno que no podremos traspasar, el terreno verde y pantanoso nos ralentizará, etcétera).

De fondo tendremos una imagen fija que trata de darle algo de personalidad al nivel, ya que cada campeonato tiene su propia temática, algo que se intentará plasmar también con algunas partes del terreno (añadiendo detalles decorativos como palmeritas).



El estilo gráfico es muy sencillo, pero funciona bien

Los protagonistas con bolas redondas con cara y ojos y algún detalle extra, son muy sencillos, pero al menos trataron de darles algo de personalidad dotándolos de aspecto diferente (un payaso, un robot, una bola dentada...). Los enemigos y elementos que nos molestarán también son muy sencillos, pero funcionales. En la introducción del juego veremos a Iggy haciendo de las suyas, siguiendo con la tradición de los otros juegos de Iguana Entertainment.

En líneas generales creo que se esforzaron en darle un aspecto diferente a los circuitos y los participantes, pese a que ambos tienen limitaciones notables (los circuitos son plataformas y los corredores son bolas), así que el apartado gráfico de este juego es muy sencillo, pero aceptable. Como puntos negativos diría que la cámara a veces se mueve más de lo necesario y que pese a usar colores brillantes, hay circuitos que se ven bastante oscuros.



Tendremos que saltar y correr hasta llegar a la meta



Seleccionando a nuestro personaje

SONIDO

Cada personaje tiene sus propia voz para darle algo de personalidad y el juego está lleno de sonidos que escucharemos en situaciones concretas, como usar ítems, acelerar con el turbo, golpear (o ser golpeados) etcétera.

La música es electrónica y algo machacona (muy de los 90) y aunque hay variedad de temas, todos transmiten más o menos lo mismo. Creo que una música relacionada con la temática de cada tipo de nivel habría sido más acertada y recomendable, aunque si sois fans del tipo de música de este juego, seguramente os guste tal y como está.

JUGABILIDAD

Este juego tiene controles sencillos de aprender, pero difíciles de dominar. Nuestro personaje puede moverse hacia los lados con el joystick, con el botón A saltaremos y con B agarraremos, si le damos al botón R haremos un salto con agarre (podemos hacerlo también con A y luego B) y con el botón Z usaremos el turbo o el objeto que hayamos obtenido si hemos tocado una estrella. Si no nos gusta esta configuración, podemos elegir otra en opciones.

Con eso aprendido, toca comprobar todas las combinaciones posibles, como que podemos presionar abajo y salto para bajar de una plataforma o que el botón de agarrar combinado con una dirección nos permite agarrar a una plataforma superior o incluso quedarnos colgados de una plataforma. Una vez estemos cerca de los enemigos veremos que el botón de agarrar también sirve para atacarles (primero los agarramos y luego los estampamos contra el suelo), hay varios ataques para fastidiar a los personajes de esta manera, aunque si no queremos complicarnos también podemos saltar encima de ellos para chafarlos.



Podemos estirarnos para atacar o agarrarnos

Nuestra meta es llegar lo antes posible a la meta, con lo cual tendremos que recorrer el nivel y usar el botón de agarre para ir trepando por plataformas. Ahí será cuando veamos que hay diferentes tipos de terreno, como uno que parecen mocos (nos ralentiza) o un suelo sólido que no nos permite subir a través de él, forzándonos a buscar el suelo típico de la carrera (a rallas) para poder acceder. Durante las carreras también encontraremos unos portales que nos lanzarán disparados (en muchas ocasiones hacia un looping), enemigos (algunos estorban más otros menos) bombas (si las tocamos retrocederemos mucho) las estrellas que nos dan diversos objetos dependiendo de cómo vayamos (algunos ralentizan a los rivales, otros nos ayudan a avanzar) y un montón de peligros distintos que tratarán de ralentizarnos todo lo posible.

El juego dispone de un tutorial que nos enseñará las técnicas más comunes, creo que es necesario empezar por él para entender bien lo que nos vamos a encontrar, porque dominar los controles de *Iggy's Reckin' Balls* es vital para poder prosperar, ya que es bastante exigente.



En el lado izquierdo saldrá la posición de cada uno



Corriendo por el looping

DURACIÓN

Tenemos varios modos de juego: Campeonato (competir en 10 circuitos), Batalla (golpear a los otros corredores hasta derrotarlos), Contrarreloj (superar nuestros récords) y un modo donde podemos hacer nuestro propio campeonato, seleccionando 10 circuitos de entre todos los disponibles.

El juego tiene muchos circuitos (100, divididos en 10 campeonatos) y aunque empiezan siendo muy asequibles, se complican rápidamente, llegando un punto en el cual si cometemos un fallo, podemos dar por perdida la carrera, salvo que consigamos algún ítem de los que nos ayudan o el resto de corredores cometan errores. Cuando lleguen los tres primeros corredores tendremos un tiempo limitado para llegar a ocupar el cuarto puesto, si no lo logramos, perderemos una continuación. Inicialmente no están disponibles todos los circuitos, ni todos los personajes, así que nos tocará ir jugando para desbloquearlos. Eso, unido a la posibilidad de jugar hasta a 4 jugadores alarga notablemente la duración del juego.

CONCLUSIÓN

Iggy's Reckin' Balls es un juego raro, se controla como un juego de plataformas bidimensional, pero es de carreras, y eso ya lo hace interesante, aunque al mismo tiempo puede alejar a los puristas de ambos géneros.

A mí me parece bastante entretenido y recomiendo probarlo a todos a los que les haya parecido interesante su planteamiento.

Skullo



Pantalla de título

KING OF FIGHTERS

Battle de Paradise

Plataforma: Neo Geo Pocket Color (Exclusivo)

Jugadores: 1 o 2

Género: Tablero, Minijuegos

Desarrollado por: SNK

Año: 2000

En el catálogo de Neo Geo Pocket Color podemos encontrar muchos juegos donde los luchadores más famosos de SNK hacen acto de aparición, al contar en su catálogo con juegos conocidos por todos como *King of Fighters R-1* y *King of Fighters R-2*, *Fatal Fury First Contact* o *SNK Gal's Fighters*.



Sin embargo, también podemos encontrar a algunos de esos luchadores en un juego extraño llamado *King of Fighters Battle de Paradise*, que se lanzó exclusivamente en Japón para Neo Geo Pocket Color. Este juego nos pone en la piel de unos fans de SNK que compiten en un juego de tablero lleno de minijuegos donde a veces participará nuestro ayudante (que será un luchador de la saga *King of Fighters*). La idea de que los luchadores sean ayudantes (conocidos como *Strikers* en la saga *KOF*) no es casual, ya que este juego se lanzó con la opción de conectarlo al *King of Fighters 99 Evolution* de Dreamcast, para mejorar a los *Strikers* de ese juego.

GRÁFICOS

Este juego está diferenciado en dos partes, por un lado tenemos los tableros (que son esquemáticos y simples, pero al mismo tiempo se basan en escenarios de juegos de lucha de SNK) y por otro los minijuegos (algunos de los cuales tienen ilustraciones muy llamativas, otros que reutilizan sprites de juegos de lucha de Neo Geo Pocket y el resto son estéticamente muy simples, como los de cartas).

El juego está lleno de ilustraciones de personajes de SNK, que suelen aparecer cuando caemos en algún evento en el tablero, todas son muy buenas y algunas son bastante divertidas.

Lamentablemente, este juego no es compatible con el modelo en blanco y negro de Neo Geo Pocket, pero si ponemos el cartucho en esa consola podremos jugar a una versión nueva de *Yosaku*, un juego clásico de SNK lanzado en 1979.



Recorriendo el tablero



Las ilustraciones son muy buenas



Jugando a Yosaku en Neo Geo Pocket

SONIDO

El juego empieza sorprendiéndonos con voces bastante claras que dicen el título del juego y una vez empezamos a jugar comprobaremos que, pese a que los sonidos no son muy destacables, las músicas si lo son, porque muchas son versiones de famosos temas de la saga *King of Fighters*, lo cual creo que es un gran acierto.

JUGABILIDAD

Lo primero que haremos en este juego será elegir nuestro personaje entre los 4 disponibles y después elegir nuestro ayudante o Striker (hay algunos ocultos) de entre los luchadores de SNK, tras eso elegiremos el número de jugadores, los turno y el tablero (hay algunos desbloqueables).

El objetivo del juego es ir por el tablero tratando de conseguir monedas, ganar minijuegos (lo cual nos dará más monedas) y llegar a la casilla de estrella para comprarla, vamos más o menos como en un juego de la saga *Mario Party*. Al empezar nuestro turno podemos tirar el dado, comparar nuestro ayudante con el del rival o lanzar cartas (que provocarán diversos efectos), además de poder echar un vistazo al tablero. Una vez tiremos el dado, nuestro personaje se moverá por el tablero hacia la dirección marcada (a veces podremos elegir) y según en la casilla que caigamos sucederán cosas como ganar monedas (casilla azul) perder monedas (casilla roja) empezar minijuego (casilla VS), que aparezca un personaje de KOF y eso nos afecte a nosotros o al rival (casilla !), acceder a la tienda de cartas (casilla con cartas), transportarnos a un lugar distinto del mapa (casilla con una puerta) etcétera. Algunas casillas detienen el movimiento de nuestro personaje al pasar por ellas.

Los minijuegos están protagonizados por personajes de SNK, en total hay una veintena (los jefes tienen sus propios minijuegos), así que comentaré solo algunos de ellos. Lamentablemente no sé cómo se llaman (los títulos están en japonés) así que me he inventado títulos para poder diferenciarlos mejor.

Tirar de la cuerda: En este minijuego nuestro Striker y el del rival competirán por tirar de una cuerda, lo cual provocará que caigan objetos (entre ellos valioso dinero que hay que conseguir) y aparezcan peligros (como bobas o piedras). Cuando se acabe el tiempo, el jugador con más dinero gana.

Cartas de Art of Fighting: Nos vamos turnando en elegir cartas de 3 mazos posibles, según el personaje que aparezca en la carta ganamos o perdemos puntos. La cosa parece ir más o menos así, si la carta es Ryo y Robert, se guarda para bonificación, si la carta es King o Yuri, ganas los puntos de bonificación que se hayan guardado, si la carta es Mr. Karate, te quedas ese punto y si es Mr. Big pierdes puntos. El jugador que tenga más puntos cuando no queden cartas, gana. Este minijuego me parece bastante aburrido y parece depender totalmente de la suerte.



Minijuego de tirar de la cuerda



Juego de cartas de *Art of Fighting*

Equipo de 3: Veremos a tres personajes de la saga KOF y uno de ellos “es incorrecto”, tendremos que adivinar cual antes que el rival. Este minijuego tiene sentido si sabes japonés (hay una frase que da pistas) de lo contrario solo puedes elegir uno de los personajes y esperar que sea el correcto.

Siluetas: En este minijuego veremos la silueta de un personaje y tendremos que elegir a que personaje de la parte inferior representa. Quien más veces adivine, más dinero ganará para el modo principal.

Raijinken!: En este minijuego veremos a Benimaru hacer su famoso puño eléctrico, nuestra misión es darle al botón justo cuando lo haga, lo cual es bastante difícil porque Benimaru tratará de engañarnos. En caso que le demos al botón en el momento incorrecto, el rival se llevará un punto. Gana quien consiga 3 puntos.



Adivina quien sobra del Equipo de 3



Dale al botón cuando Benimaru haga su ataque

Pac-man: En este minijuego tendremos que controlar a nuestro luchador (que posiblemente sea Shingo o Kyo) en un nivel del estilo *Pac-Man*, con la intención de conseguir más puntos que el otro. Gana el jugador que más puntos tenga y si nos chocamos con el rival, se acabará automáticamente. Los controles en este minijuego no son especialmente buenos.

Brian Volador: Ambos jugadores controlan a Brian Battler (del *King of Fighters 94*) y lo que tenemos que hacer es rotar el joystick de Neo Geo Pocket 360 grados todas las veces que podamos hasta que se acabe el tiempo. Tras eso, ambos luchadores empezarán a volar y el que llegue más alto habrá ganado.



Recolecta puntos sin chocarte con el rival



Los dos Brians se preparan para salir volando

Memoria: Típico juego de memoria donde hemos de girar cartas de dos en dos para tratar de hacer parejas, (lo cual nos dará dinero), entre las cartas aparecerán personajes de *KOF* que pueden afectar positivamente o negativamente.

Saco de monedas: En este minijuego nuestro Striker y el del rival tienen que saltar para tratar de conseguir más monedas que el otro. Es un minijuego simple, repetitivo y aburrido.



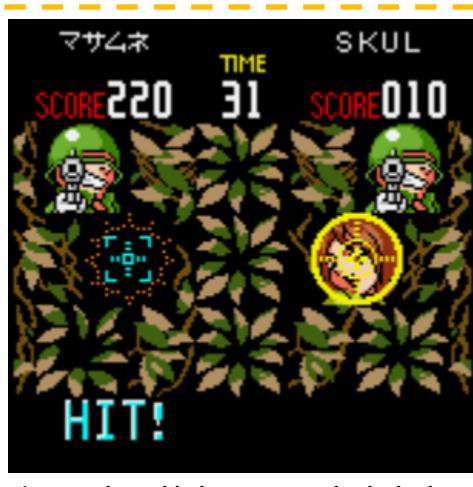
Minijuego de memoria



Salta para conseguir monedas

Guerra: Controlaremos un punto de mira y tendremos que disparar a los soldados que nos atacan, si le damos por error a algún miembro del equipo Ikari Warriors (como a Leona) nos perjudicará.

Tanques: En este minijuego controlaremos a un tanque y tendremos que tratar de conseguir todo el dinero posible, al mismo tiempo que tratamos de eliminar al tanque rival y evitamos sus disparos.



Dispara a los soldados pero no a los luchadores



Minijuego de tanques

El principal problema que tendremos en este juego es el texto en japonés, ya que según en qué casilla caigamos veremos que aparece un personaje de *KOF* y a nuestro personaje (o su ayudante) le sucede algo (bueno o malo) sin saber muy bien porque (puede que dependa del tipo de personaje que controlemos y su relación con el cual aparece), algunos minijuegos también se ven afectados por el idioma, lo cual les quita gran parte del encanto.

La jugabilidad en sí, no es mala, pero algunos minijuegos son bastante simples y la parte de tablero puede ser bastante aburrida e incluso tediosa, dependiendo de la suerte que tengamos con el dado.

DURACIÓN

El juego tiene textos en japonés e inglés, pero lamentablemente los menús están en japonés. El menú principal nos da tres opciones: Continuar partida, Empezar partida y Reglas.

Si elegimos “Continuar partida”, veremos tres opciones (Continuar la partida, jugar a los minijuegos y mirar lo desbloqueado y un menú de opciones donde creo que está el menú de conectividad con Dreamcast).

Si elegimos “Empezar partida”, seleccionaremos un personaje de los cuatro disponibles (podemos cambiarle el nombre si queremos) y luego ya podremos empezar a jugar. Si tenemos una partida existente, no hay que elegir esta opción, porque al crear una partida nueva, borraremos la anterior.

La opción “Reglas” básicamente nos explica cómo se juega y que hace cada casilla (todo en japonés, claro).

Dejando de lado los menús, nos encontramos con un juego de tablero de duración variable y unos minijuegos bastante cortos y simples (que afortunadamente podremos jugar desde el menú principal cuando los hayamos completado en el modo principal). Lo que realmente puede darle vida a este juego es que os retéis a sacarlo todo o tengáis alguien contra quien jugar, ya que se puede jugar a dos jugadores, pero lamentablemente se requiere cable Link y una copia del juego para cada jugador.



CONCLUSIÓN

King of Fighters Battle de Paradise es un juego que no gustará a todos, ya que la parte de tablero es bastante sosa y los minijuegos, aunque son divertidos mayormente, pueden ser algo simples y algunos requieren saber japonés para ser disfrutados, lo cual nos da como resultado que algunas partidas sean mucho más divertidas que otras.

Este juego me parece una oportunidad perdida, porque la idea de un *Mario Party* con personajes de SNK me parece fantástica, una pena que no lancen una continuación que mejorase los puntos flojos de este título.



FINAL FIGHT ONE

Plataforma: Game Boy Advance

Jugadores: 1 o 2

Género: Beat'em up

Desarrollado por: Capcom

Año: 2001

En 1989 apareció *Final Fight* para empujar a los beat'em up a un nuevo nivel, de manera que no es extraño que muchos jugadores recuerden ese juego, pese a que ese género se sobreexplotó de títulos de diversas calidad.

Capcom conoce perfectamente ese hecho, de manera que cuando se lanzó Game Boy Advance decidió relanzar el juego, pero añadiéndole unos cuantos cambios curiosos para aquellos que ya quemaron el juego original en su día.



GRÁFICOS

El apartado gráfico que nos maravilló en 1989 se nota algo desfasado, pero sigue siendo agradable a la vista. El tamaño de los personajes es bastante grande, aunque para ello se ha sacrificado el campo visual, que ahora está más reducido que en el juego original, lo que significa que aunque los escenarios siguen teniendo un gran aspecto, se verán mermados de parte de su encanto.

Si jugamos a las versiones occidentales, nos llevaremos la desgradable sorpresa de que Poison y Roxy han sido cambiadas por Billy y Sid, tal y como sucedió en las versiones occidentales de Super Nintendo dos décadas atrás, un cambio desafortunado que se podían haber ahorrado (si querían incluir a los Punks por motivos nostálgicos, habría valido con que los alternasen con Poison y Roxy, lo cual también ayudaría a reducir la sensación de repetición de los enemigos).



El alcalde vuelve a limpiar la ciudad de escoria

Además de los tres héroes de siempre (Cody, Guy y Haggar) este juego incluye dos personajes más: las versiones Alpha de Cody y Guy, que están extraídas tal cual de los juegos *Street Fighter Alpha*, lo cual significa que Cody irá vestido de preso y que los sprites de ambos personajes tienen un estilo anime y unas proporciones que no encajan con el resto de personajes del juego, demostrando el poco cuidado que se ha tenido al incluirlos, (ni siquiera tienen sombra, como el resto de personajes). Personalmente habría preferido que hubiesen incluido a Carlos y Maki de *Final Fight 2*, ya que son dos personajes diferentes y encajarían estéticamente con el resto del juego.

Antes de pelearnos contra los jefes, nuestros personajes tendrán una charla con sus enemigos y en ese momento podremos ver sus retratos, que están muy bien hechos y encajan con el estilo del juego en su mayoría, pero lamentablemente Capcom no dudó en reutilizar ilustraciones de *Street Fighter Alpha 3* para los personajes Rolento, Sodom y las versiones Alpha de Guy y Cody y debido a que el estilo clásico y el de la saga Alpha no se parecen demasiado, el resultado es muy inconsistente.

Todo esto significa que el apartado gráfico es bueno, pero se han tomado algunas decisiones desafortunadas que le afectan negativamente.



Poison y Roxy no estarán en las versiones occidentales



Las ilustraciones de *SF Alpha 3* contrastan con las nuevas

SONIDO

Las melodías que nos maravillaron en 1989 vuelven para deleitarnos, y aunque no suenan exactamente igual, son reconocibles. Lo mismo se puede decir de los sonidos, las voces suenan bastante claras y los golpes tan satisfactorios como lo han sido siempre, aunque estoy bastante seguro que hay algunos sonidos nuevos.

JUGABILIDAD

Un botón para pegar, otro para saltar y otro para hacer el ataque especial (que también podemos hacer si apretamos los otros dos botones a la vez), con el botón de atacar podemos agarrar y usar las armas, y si nos acercamos a los enemigos podremos agarrarlos y lanzarlos, la jugabilidad de siempre.

Si rompemos elementos decorativos podremos encontrar armas o ítems que nos beneficiaran dándonos puntos, rellenándonos vida, otorgándonos unos segundos de invencibilidad o una vida extra.



Los personajes "Alpha" no encajan con el resto del juego

La jugabilidad es buena, los controles responden bien y es satisfactorio pegar a los enemigos. Cada personaje tiene sus propios valores de velocidad y fuerza, haciendo que notemos una gran diferencia entre unos y otros, lo cual se nota especialmente con las versiones *Street Fighter Alpha* de Guy y Cody, ya que esos son los dos personajes más potentes del juego.



Alpha Cody demostrando su enorme potencial



Las armas siguen siendo tan letales como siempre

DURACIÓN

Completar los 6 niveles que componen el juego nos puede llevar una hora, aunque eso depende mucho de nuestra habilidad y del nivel de dificultad que hayamos seleccionado.

Para alargar la vida del juego se han incluido desbloqueables (Alpha Guy, Alpha Cody, aumentar las vidas, cambiar el color del personaje...) que se activan cuando eliminamos un número concreto de enemigos, lo cual puede justificar ir rejugandolo poco a poco para tenerlo todo.



Haggar a punto de darle una lección a Belger



Andore luciéndose ante sus colegas

CONCLUSIÓN

Este juego nos ofrece la posibilidad de jugar al primer *Final Fight* donde queramos y añade un par de novedades interesantes, pero si os conocéis de memoria el primer juego de esa saga, no os va a sorprender y eso es lo que hace que su principal reclamo, se pueda convertir también en su principal debilidad.

Sigue siendo un buen beat'em up recomendable para cualquier fan del género, pero su factor sorpresa hace muchos años que se perdió.

Skullo

iNo te pierdas los números anteriores de BONUS STAGE MAGAZINE!



PAUSATIEMPOS

LAS SOLUCIONES ESTAN EN LA PÁGINA 103 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 cinco protagonistas

Pista 3: El juego apareció para Arcade y Super Nintendo



2- LA SOMBRA

¿Reconoces al personaje tras la silueta?

Pista 1: Protagonizó varios beat'em ups muy populares

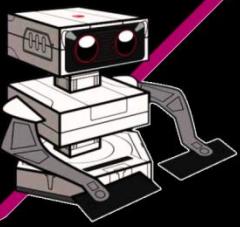
Pista 2: Tiene un hermano gemelo

Pista 3: Este sprite proviene de un juego de lucha

3- EL ERROR

¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?





Video Game Modem

El juego online es algo común en las consolas actuales y la tónica es que vaya en aumento generación tras generación. Si echamos la vista atrás un par de décadas podemos recordar como Dreamcast abanderó el juego online con bastantes ganas, aunque fuese la primera Xbox la que consiguió hacer de él un auténtico estandarte para tratar de atraer a los jugadores.

Puede que no lo pareciese en su momento, pero casi todas las compañías que lanzaron consolas tontearon con las posibilidades que ofrecían internet o la conexión satélite para experimentar (ahí tenéis el módem de Famicom, el Satellaview de SNES, el 64 DD de Nintendo 64 y cosas como Sega Channel o Sega Meganet).

Y como no podía ser de otro modo, si hay posibilidad de sacar dinero y las compañías que crean las consolas no se mueven rápido y en todos los territorios principales, siempre aparecerá alguna compañía que quiera darse el gusto de ser la primera y ganar unos cuantos billetes lográndolo.

En este artículo voy a hablar de X-BAND, el servicio de juego online que se lanzó en Estados Unidos para Mega Drive (bueno, para Genesis) y Super Nintendo a mediados de la década de los 90.

Allá por 1992, Nolan Bushnell y Keith Rupp diseñaron un prototipo de modem que permitiría jugar a NES, Super Nes y Sega Genesis online, el producto fue llamado Ayota Modem, pero posteriormente se cambió a Teleplay Modem. Curiosamente, ni Sega ni Nintendo estaban muy interesadas en esa idea de negocio y Teleplay Modem no llegó a comercializarse.

Un par de años más tarde, gracias a Steve Perlman y Steve Roskowski fundaron Catapult Entertainment, y con la ayuda de Konstantin Othmer y otras personas interesadas en su proyecto, lograron lo impensable al ofrecer al público XBAND, un adaptador que permitía jugar online a juegos de Sega Genesis y posteriormente también a los de Super Nintendo en Norteamérica. Posteriormente expandieron el negocio sacando una versión japonesa para Super Nintendo y licenciando a Tectoy para que sacase un XBAND brasileño (llamado Mega Net 2) para la Mega Drive de su región.

Este adaptador se conectaba a la consola y tenía una ranura para colocar el juego que quisieramos jugar encima de él. A un lado tenía la conexión para cable telefónico y a otro una ranura para colocar una tarjeta que generalmente se usaba cuando alquilabas un XBAND en un videoclub (la tarjeta te daba acceso al servicio sin tener tu propia cuenta). El uso del XBAND requería un pago mensual disponible en dos tipos de tarifas, al parecer existían varias, una más barata (4,95 dólares al mes, pero tenía el número de conexiones limitadas a 50 veces por mes, pagando cualquier conexión extra a parte) y otra más cara (9,95 dólares al mes, pero si límite de conexiones), aunque en algunos anuncios en revistas se presentaban otras tarifas, como la de 7,90 al mes (quizás eran ofertas).



Stop Playing With Yourself.



With the XBAND Video Game Modem and Network, take on Real People. Real Games. Real Fun.



Plug in. The XBAND Network
will hook you up with new opponents or old buddies to play your favorite games! Better yet, team up with a friend and take on lots of other players.

Sick of having your **slob friends** over to play? Put your bud's name in your Player List and waste them over the network without ever having to see them (or feed them).



Hey, Mom & Dad!
You're still in control. When you set up your XBAND Network account, you specify local or long distance calling restrictions, network spending limits and hours of access.



Between games, **keep in touch** with other players using X-Mail, the on-line message system. This is how you'll set up game times, refresh the last battle and share secret moves and gaming tips. Then check out the two newspapers for upcoming tournaments, the Top Ten Player lists and the latest in gaming and entertainment news.

Are you looking for a **bigger challenge**? Want to meet other gamers? Already pummeled the wimp across the street a thousand times?

For only \$7.95 a month, you get 32 free connect credits to the XBAND Network. You only use one credit every time you connect. Once you are connected to an opponent, you can play the same game against 'em for as long as you want - for one credit.

Join the XBAND Network and try to destroy some of the best players at the hottest games on the XBAND Network now: NBA® Jam™, Mortal Kombat® II, NHL® '95 and Madden NFL® '95. Super Street Fighter II™, NBA® Live '95 and NFL® '95 are coming soon! Other games are added to the XBAND Network all the time!



Now you're playing for real.

XBAND Video Game Modem and Network
available now for your Sega Genesis!
SUPER NES coming soon!

Call
800-X4-XBAND
and get hooked.

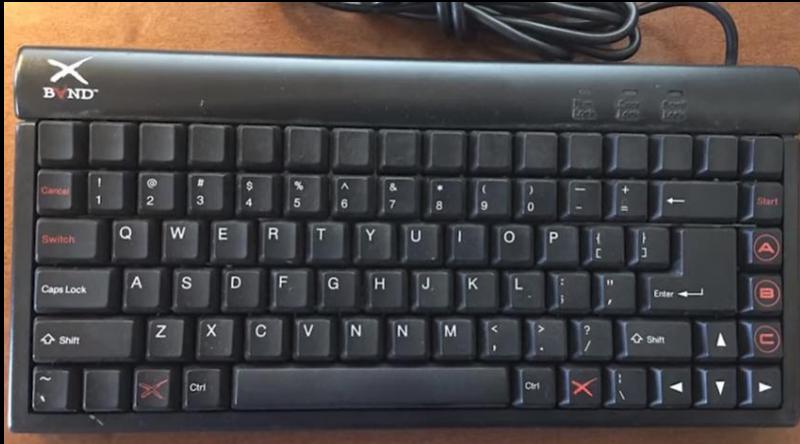
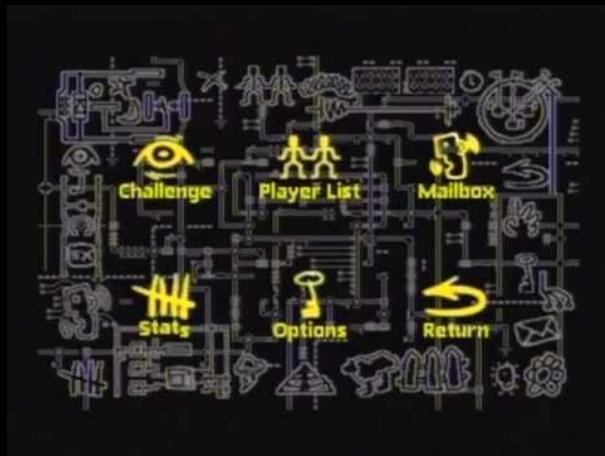
codecon: Alpha 3



XBAND is a trademark of Codecon International, Inc. Sega and Genesis are trademarks of Sega Corporation. NHL is a registered trademark of the National Hockey League. NBA is a registered trademark of the NBA Properties, Inc. Mortal Kombat is a trademark of Midway Games, Inc. Super Street Fighter II is a trademark of Capcom Co., Ltd.

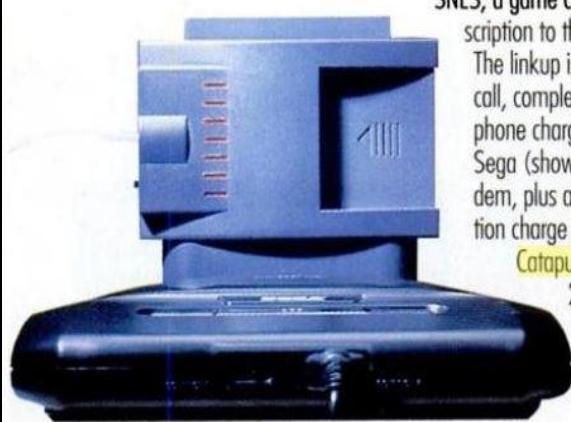
© 1994

El menú del XBAND nos ofrecía diversas opciones como jugar online, ver la lista de jugadores, entrar en nuestro correo y diversas opciones, como cambiar la búsqueda de oponentes de locales a larga distancia (lo cual supondría un incremento en la factura telefónica), elegir nuestro apodo y el avatar que nos representase, buscar un rival que tuviese un nivel similar al nuestro en el juego o incluso jugar a minijuegos sencillos. Debido a que se podían enviar y recibir mensajes e incluso participar en un chat con nuestro oponente, se lanzó un teclado XBAND para que escribir no fuese tan tedioso y lento.



GAMING ACROSS TOWN

You can sit in your living room in New York and play *Mortal Kombat* with a friend in Los Angeles with Catapult's Xband modem; a Sega CD, Sega Genesis, or Nintendo SNES; a game cartridge; and a subscription to the Xband service.



The hookup is like a conference call, complete with long distance phone charges. Price: \$70 for Sega (shown) or Nintendo modem, plus a monthly subscription charge averaging \$10.

Catapult Entertainment,
20863 Stevens
Creek Blvd., Ste.
300, Cupertino CA
95014.

16 • POPULAR SCIENCE NOVEMBER 1994

XBAND EXPANDS

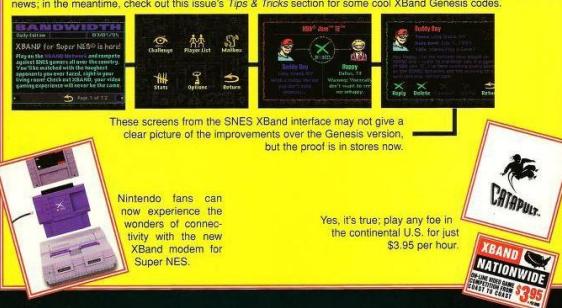
New Price, New Keyboard and New Super NES Modem

Regular *VoiceGames* readers have heard us singing the praises of the XBand Video Game Modem since its creator, Catapult Entertainment, released the Genesis version in late 1994. By the time you read these words, the Super NES version will be on store shelves, allowing SNES owners to play existing two-player games like *Mortal Kombat II*, *NHL '95* and *NBA JAM* *Tour*.

We recently spoke with Konstantin Othmer and Chris Yerga from Catapult, who pointed out that the advanced graphic and audio capabilities of the SNES hardware allowed for an even better interface and menu system than the Genesis had. Some of the built-in features of the SNES modem—practicing your game while you wait for an opponent to be found, user-controlled switching between local and long-distance access, etc.—have been so popular with testers that the company plans to update the Genesis version with similar operating systems to include them as well. As XBand continues to expand, Catapult's ability to make such corrections to existing modems by updating their program code to be stored in the modem's battery-backed RAM whenever you hook up to the network. This "invisible" maintenance of the XBand service has proven to be one of its strongest suits: quite literally, you never know what to expect every time you dial up to challenge your next opponent.

To maximize the exposure of the XBand modem and network service, both the SNES and Genesis versions are being sold at a suggested retail price of \$29.99. A new, less prohibitive pricing structure makes network connect time more reasonable. The XBand Nationwide™ program uses an 800 number and hourly flat rate to keep players in remote locations hooked up.

Additionally, the company has recently inked agreements with Blockbuster Video and the Sega Channel to really show off what the modems can do. Part of the Blockbuster campaign allows players to rent a modem with an XBand-supported game and a set amount of play credits for two nights; in our opinion, this kind of hands-on testing is what's really going to put XBand on the map. The Sega Channel has also signed on to offer XBand support on its own. The Genesis XBand attachment was also close to completion at press time; with D-Pad arrows and action buttons on its surface, it plugs into the control pad sockets to allow players to use the XBand chat and mail functions more easily. Expect a suggested retail price in the \$30 to \$40 range. Then there's the PC version of XBand due before the end of the year...whoop! We're running out of room on this page! Look to future issues of *VoiceGames* for more XBand news; in the meantime, check out this issue's *Tips & Tricks* section for some cool XBand Genesis tricks.



These screens from the SNES XBand interface may not give a clear picture of the improvements over the Genesis version, but the proof is in stores now.

Yes, it's true: play any foe in the continental U.S. for just \$3.95 per hour.



Al no tener relación con las compañías que desarrollaban juegos, Catapult Entertainment tuvo que apañárselas para conseguir que los juegos funcionasen online mediante ingeniería inversa, tratando cada juego de manera individual para que el propio adaptador XBAND pudiese "engañosamente" engañar a la consola y hacerla creer que está leyendo el primer y segundo mando de la misma máquina. Debido a lo difícil y laborioso de ese sistema, el periférico no era compatible con la totalidad del catálogo, si no con unos cuantos juegos específicos.

No son muchos los juegos que funcionaron en este servicio (poco más de una docena para cada plataforma), y seguramente las listas que he visto sean incompletas o no sean del todo correctas, pero como jamás he podido disfrutar de este periférico me tendré que fiar de ellas a la hora de mostrar algunos de los juegos compatibles.

WeaponLord (Genesis y Super Nintendo)

Este juego de lucha desarrollado por Visual Concepts, donde los personajes parecían sacados de cómics de Conan el Bárbaro fue uno de los juegos que contó con el XBAND de manera voluntaria (incluso aparece el logo de XBAND en la caja).

Primal Rage (Genesis)

Gracias a Primal Rage podíamos disfrutar de violentas peleas entre dinosaurios y gorilas gigantes y la versión de Genesis funcionaba con XBAND así que podíamos darnos el lujo de apalizar a gente de otra parte del país (y comernos a los humanos que adoran a su luchador, que eso es lo que más duele).

Killer Instinct (Super Nintendo)

El juego desarrollado por Rare, donde los combates se basan en alocados combos, también está en la lista de compatibles para el XBAND. Al parecer, Nintendo ayudó a Catapult Entertainment para que pudiesen "adaptar" el juego más fácilmente para que fuese compatible con su adaptador.





Mortal Kombat II y Mortal Kombat 3 (Genesis y Super Nintendo)

Mortal Kombat fue una revolución y supongo que en Catapult Entertainment lo sabían, ya que hasta 3 juegos de la saga fueron compatibles con XBAND. El primer *Mortal Kombat* solo lo fue en Génesis, pero el segundo y el tercero lo fueron en ambas plataformas de 16 bits. Si alguien quería hacerle un Fatality a un jugador de la otra punta de su ciudad, con el XBAND era posible.

Super Street Fighter II (Genesis y Super Nintendo)

Hay varios juegos de lucha entre los compatibles de XBAND pero *Super Street Fighter II* de Capcom era sin duda el más popular, así que me atrevería a decir que era el juego más atractivo para jugar online y promocionar el periférico.



Madden NFL 95 y 96 (Genesis y Super Nintendo)

Tras la lucha, uno de los géneros más demandados para el juego online seguramente fue el de deportes y para eso estaban los juegos de fútbol americano de John Madden. La versión del 95 fue la elegida para publicitar el XBAND mediante un torneo Online.

Ken Griffey Jr presents Major League Baseball (Super Nintendo)

Este es uno de esos juegos deportivos de Super Nintendo que pese a su alta calidad (y más que decentes ventas), ha caído en el olvido (quizás porque no fue desarrollado por una compañía importante o porque el béisbol no es tan famoso como otros deportes). En cualquier caso es un buen juego que además aporto variedad al catálogo de XBAND.

NBA LIVE 95 y 96 (Genesis)

Los amantes del baloncesto podían disfrutar de estos dos juegos en la consola de Sega con XBAND, de manera que podíamos mostrar la calidad de nuestro equipo a alguien que no viviese en nuestro barrio.



NBA Jam (Genesis) y NBA Jam Tournament Edition (Super Nintendo)

Más juegos de baloncesto para XBAND, aunque en este caso se dejan de lado los equipos y el realismo para ofrecernos partidos de 2 contra 2 con altos altísimos, mates imposibles y balones en llamas. Por algún motivo el primer juego solo era compatible con Genesis y el segundo con Super Nintendo.

NHL 95 y 96 (Genesis y Super Nintendo)

La variedad deportiva se cerraba con el hockey, de nuevo llevado a ambas consolas por EA. Si encima teníais una Genesis, el *NHL 94* también se unía al catálogo de compatibles con XBAND.



Super Mario Kart (Super Nintendo)

El alocado juego de carreras de Mario es el único de Nintendo que fue compatible con XBAND y la verdad es que en Catapult Entertainment se anotaron un tanto haciendo compatible este juego, que además vendió mucho en su día. Me imagino que el modo Batalla era la opción favorito de la mayoría de usuarios de XBAND.

Kirby's Avalanche (Super Nintendo)

La versión de *Puyo Puyo* protagonizada por Kirby es el único juego de puzzle compatible con XBAND y la verdad es que representa perfectamente a su género debido a su adicción y a lo satisfactorio que es arrasar al rival lanzándole basura después de limpiar la nuestra a base de combos y cadenas.

Doom (Super Nintendo)

Este fue otro de los juegos que colaboró con Catapult y su XBAND, ya que permitía a los usuarios de este juego participar en Deathmatch, contra otros jugadores. Lamentablemente, en ese modo no había efectos de sonido, solo música y el sprite del otro jugador era una imagen fija, sin animaciones.



También hay un caso curioso en Super Nintendo y es que el juego *The Legend of Zelda: A Link to the Past* desbloqueaba un sencillísimo juego de laberintos si tratábamos de jugarlo en XBAND (porque el juego en sí, no era compatible con el periférico y tampoco contaba con multijugador).

En 1997 XBAND cerró su servicio para consolas de 16 bits, debido a que por aquella época, la aparición de juegos nuevos en esas plataformas ya era poco común. Además durante el uso del servicio tuvieron algunos problemas (al parecer algunos usuarios aprendieron a usar el servicio para hacer llamadas gratuitas, ya que las pagaba Catapult Entertainment). Según los propios creadores, pese a su interesante oferta, XBAND nunca llegó a ser un gran negocio (económicamente hablando).

La experiencia ganada con el XBAND de consolas de 16 bits llevó a Catapult Entertainment a buscar más mercados, siendo uno el de PC (ofreciendo juego online en juegos que no disponían de esa opción) y forjando una alianza con Sega para un XBAND de Sega Saturn, que se lanzó en Japón y América.

La lista de juegos compatibles en Saturn es menor que en consolas de 16 bits (solo 10 juegos) pero hay que admitir que es muy variada e incluye juegos tremadamente adictivos (*Saturn Bomberman*, *Puyo Puyo 3*, *Puzzle Bobble 3*) así como juegos deportivos y de la propia Sega (como *Virtua Fighter Remix*, *Sega Worldwide Soccer*, *World Series Basketball* y *Daytona USA*).

Lamentablemente, las ventas de XBAND nunca fueron especialmente buenas y pese a su expansión en otros mercados y plataformas, Catapult Entertainment empezó a tener serios problemas económicos, lo cual llevó a la desaparición de la empresa y al fin del periférico.

No se puede negar que Catapult Entertainment fue extremadamente ambiciosa y la verdad es que hay que admitirles el valor y la perseverancia de la cual hicieron gala para crear XBAND y ofrecer juego multijugador online, cuando parecía absolutamente imposible.

Actualmente este periférico está volviendo a ser popular gracias a que hay varios fans que están tratando de traerlo de vuelta, como el grupo conocido como Retro.Live ha decidido resucitar el XBAND (incluso han consultado a los creadores del original) para que se pueda volver a jugar online con SNES y Mega Drive/Genesis con su hardware original.

Skullo

The Saturn's Net Worth

Now that some of Sega's top games work with the NetLink, can the Saturn come out and play? GamePro has the hands-on report. By Dan Elektro

A arrived. Most of them are updates of existing hits: Daytona CCE, Sega Rally Championship, Virtual On, and Saturn Bomberman are first out of the gate, and Duke Nukem 3D will also be compatible when it's released.

The Adventures of (Net)Link

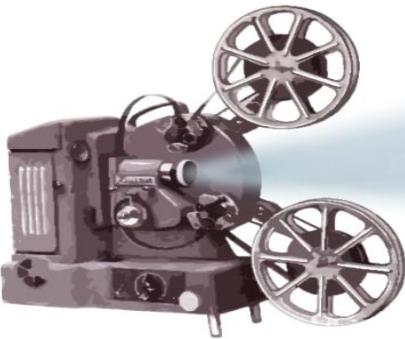
To play online, just plug the NetLink into your Saturn's cartridge slot, enter your Internet service provider information, connect a phone cable from the wall, and throw in the browser CD or the game of your choice. From there, you can search for opponents on the Web or dial a friend directly using Xband, a modem-player matchmaking system that proved successful on the Genesis. If you don't want to play over the phone, you can use two NetLinks to connect two Satluns (you must use a separate TV for each) in the same room, like Sony's PlayStation link cable.

Thankfully, most of the games play exactly like their single-player counterparts, with a few tweaks. NetLink Bomberman reduces the maximum number of players from ten to four, but its two-on-two team games are no less frantic, as GamePro's editors proved recently when we battled two of Sega's aces (Major Mike took em to school, of course). Split-screen titles like Sega Rally, Daytona CCE, and Virtual On offer each player their own full-screen view of the action. All the games played quite fast, with next to no lag times.

One thing that should be noted, however, is that you don't actually play the Saturn games over the Internet. NetLink owners can find opponents through the NetLink Web site, but as with the original Genesis Xband, all games are played through direct person-to-person modem calls, which might rack up long-distance charges. Before you play, check with your opponent to see if they're local.

When the action is over, the software kicks into a chat screen, where you can congratulate (or taunt) your opponent.

GAMEPRO 32 December 1997



REVISIÓN

Sonic The Hedgehog (2020)

En el número 23 de esta revista comenté la película de animación de Sonic y ahora toca volver a hablar del erizo azul para hacerlo propio con *Sonic The Hedgehog*, la película estrenada en 2020 con la intención de volver a poner de moda a la mascota de Sega.



Título: *Sonic The Hedgehog*

Director: Jeff Fowler

País: Estados Unidos

Año: 2020

Duración: 99 minutos

Historia del videojuego:

Sonic es un erizo que tiene la habilidad de correr a gran velocidad, un día su apacible vida se ve interrumpida por la aparición del Dr Robotnik, quien había usado animales para crear su ejército de robots, al mismo tiempo que buscaba las esmeraldas del Caos para dominar el mundo.



Historia de la película:

Cuando era una cría, Sonic tuvo que usar un anillo mágico para huir de su mundo para salvar su vida, de manera que terminó en la Tierra, donde vivió escondido durante años. En un momento concreto, Sonic provoca un estallido de energía que llama la atención del ejército de Estados Unidos, que no dudará en poner al cargo de la investigación a un alocado pero extremadamente científico llamado Robotnik.

A primera vista se pueden ver conexiones entre ambas historias (básicamente el enfrentamiento entre Sonic y Robotnik) pero la trama inicial del juego no parece tener nada que ver (quizás se consideró que convertir animalitos en robots era algo demasiado cruel). Que la película suceda en la Tierra en lugar de en el mundo de Sonic puede ser lo menos acertado de la historia, pero en algunos juegos Sonic estuvo en el mundo de los humanos, así que tampoco es algo nuevo.

Resumen de la película (contiene Spoilers)

Cuando Sonic era niño vivía en un mundo prácticamente idéntico al que pudimos ver en los videojuegos, pero debido a que su enorme poder (que le proporciona energía casi infinita) atrae a los problemas, termina abandonándolo tras la muerte de lo que vendría a ser su madre adoptiva.

Usando los anillos mágicos, Sonic viaja hacia la Tierra donde vivirá escondido durante años, espiando a la gente que vive en un pequeño pueblo de Estados Unidos y de vez en cuando tomándoles el pelo gracias a su gran velocidad, que lo hace indetectable. Solo una persona del pueblo ha conseguido ver a Sonic y trata de atraparlo sin ninguna suerte, obviamente al contar el resto del pueblo que ha visto a un erizo antropomórfico de color azul que puede correr a gran velocidad, todos lo toman por loco.

Sonic tiene cierta simpatía por un policía local (Tom Wachowski) y su mujer, a los cuales lleva espiando años para hacerse la ilusión de que tiene una familia, pero al ser consciente que jamás podrá formar parte de una sufre un estallido de rabia que provoca que su energía se sobrecargue y cause una especie de pulso eléctrico que deja todo el pueblo sin electricidad.



Ese “pulso eléctrico” no pasa desapercibido por el gobierno de Estados Unidos que decide mandar al Dr Robotnik para investigarlo. El conocido científico tiene un carácter exagerado y ridículo, pero es tremadamente inteligente y cuenta con un ejército de pequeños drones robóticos que le obedecen, de manera que no tarda en encontrar a Sonic.

Tratando de huir del ejército y Robotnik se esconde en la casa de Tom Wachowski, con la mala suerte que este lo aturde con una pistola tranquilizante, lo cual provoca que Sonic pierda sus anillos mágicos (que caen a través de un portal hacia San Francisco).



Robotnik no tarda en aparecer en casa de Wachowski, que se ve con la obligación de ayudar a Sonic a huir a San Francisco para recuperar sus anillos mágicos y así poder irse hacia otro mundo, obviamente Robotnik tiene otros planes para el erizo, ya que la energía que genera le daría poder suficiente para hacer lo que él quisiese.

¿Qué pasará?

Personajes:



Sonic: Es un erizo antropomórfico con la habilidad de correr a gran velocidad. Proviene de un planeta diferente, algo que (creo) nunca se ha dicho (ni negado) en los videojuegos.

Su aspecto y habilidades son muy similares al Sonic de los videojuegos, aunque su actitud si difiere, ya que es como un niño (infantil, algo chulo e inconsciente, y en ocasiones inseguro) mientras que en los videojuegos se le muestra como alguien con mucha confianza en sí mismo y sin debilidades aparentes.



LongClaw: Es un búho que crió a Sonic cuando era pequeño, al conocer que la enorme capacidad de generar energía del veloz erizo le traería problemas, lo educa para que viva escondiéndose, algo que Sonic no termina por entender y que provocará la muerte de LongClaw.

Este personaje no existía en los videojuegos, pero fue introducido en algunos de ellos (*Sonic Force: Speed Battle* y *Sonic Dash*) mediante actualizaciones para promocionar la película.



Dr Robotnik (Jim Carrey): Es un tipo excéntrico, irritante y creído que trabaja para el gobierno de los Estados Unidos. Desprecia a las personas, pero adora a sus robots.

La personalidad del Robotnik de la película solo encaja ligeramente con el de los juegos (porque varía según donde mires) pero en general, es notablemente más ridículo e irritante. Su aspecto físico es muy distinto, por mucho que hayan añadido detalles para hacerlo similar.



Agente Stone (Lee Majdoub): Es el ayudante del Dr Robotnik y el principal blanco de sus achaques de ira o frustración.

Es un personaje creado para la película. No le veo mucho sentido a que le pongan un ayudante humano a Robotnik, cuando este aborrece a la humanidad, así que supongo que lo añadieron solo para justificar las escenas “divertidas” de Robotnik.



Tom Wachowski (James Marsden): Es un policía del pequeño pueblo Green Hills. Su vida es tranquila y monótona, lo cual hace que se presente como candidato a policía de San Francisco. Tras conocer a Sonic se convierte en su figura paterna y amigo.

Es un personaje creado para la película.



Maddie Wachowski (Tika Sumpter): Es la mujer de Tom, trabaja como veterinaria y será ella quien se encargue de ayudar a Sonic cuando este ha perdido el conocimiento.

Es un personaje inventado para la película.



Tails: Aparece brevemente al final de la película, no se explica de donde viene, ni a donde va, solo se sabe que está buscando a Sonic.

Su aspecto es idéntico al visto en los videojuegos.

Conclusión:

Esta película me ha provocado muchas sensaciones encontradas así que las expondré una a una, aunque antes que nada quisiera agradecer que modificasen el aspecto inicial de Sonic (que era horrible) aunque creo que ya tenían pensando hacerlo y usaron las imágenes del "Sonic feo" solo para que se hablase de la película (algo que se consiguió con creces).

La historia de Sonic siendo un extraterrestre criado por un búho no me molesta especialmente, porque en los videojuegos no se explicó detalladamente su origen, así que entiendo que algo tenían que inventarse. Es cierto que en algunas series de televisión, como *Sonic Underground*, se mostró a la madre de Sonic y sus hermanos y seguro que en algún otro sitio (como en los cómics) quizás se ha explicado su origen de una distinta, así que me tampoco me lo voy a tomar como que hay un único origen constante. Así que la historia de que Sonic provenga de un mundo distinto y huyese a la Tierra para protegerse de sus enemigos no me molesta, aunque hay que admitir que está bastante vista (incluso es la historia de Mario y Luigi según los *Yoshi's Island*).



El hecho de que la película de Sonic suceda en el mundo de los humanos si que me parece bastante menos acertado, ya que al principio de la película nos muestran un precioso mundo que proviene directamente de los videojuegos que no volveremos a ver. Al hacer la película de imagen real tenían que sacar a Sonic de su hábitat, pero cada vez que veo que a un personaje lo sacan del mundo que todos conocemos para introducirlo en nuestro mundo, me parece una mala idea (y no puedo evitar acordarme de la película de *Masters del Universo* de 1987). Sin embargo, la primera vez que tuve esta impresión no fue con esta película, si no con *Sonic Adventure* de Dreamcast, de manera que no puedo considerar como algo malo que la película suceda en el mundo de los humanos, cuando eso también ha pasado en los videojuegos (pese a que la idea me parezca igual de mala en ambos casos).

La personalidad de Sonic es algo diferente de lo que muchos podrían esperar, ya que en lugar de ser un personaje chulo y con sobredosis de confianza en sí mismo, actúa como lo haría un niño (irresponsable, pero en ocasiones dependiente e incluso asustadizo), está claro que esto se hizo para justificar la introducción del personaje de Tom, ya que si Sonic se valiese por si mismo, no tendría porque aparecer. También hay que ser consciente de que un Sonic sin debilidades y con excesiva confianza podría llegar a ser muy cansino durante 90 minutos, pero puedo entender que los fans del personaje se sientan decepcionados con este Sonic, al menos parcialmente.



Sonic hace muchas tonterías de estas



¡A toda velocidad evitando los drones de Robotnik!

Siempre me ha resultado más interesante el personaje de Robotnik que Sonic y por eso cuando me enteré que le dieron el papel a Jim Carrey me temí que lo convertirían en un bufón exagerado y ridículo. Carrey ha demostrado ser un actor capaz de interpretar drama y comedia, pero todos sabemos que sus papeles más populares son los que hizo mostrando su lado más alocado (como en *Ace Ventura* o *La Máscara*). Las diferencias físicas del personaje (que se reducen ligeramente en el final de la película a modo de guiño para los fans) son notables, pero su personalidad ha sido retorcida de una manera absurda, lo cual lo convierte en un personaje odioso en cuestión de minutos (al menos para mí, supongo que muchos habrán disfrutado de esta versión de Robotnik), algo que además exige la introducción de un personaje nuevo para que pueda ser humillado e insultado por él.

Soy consciente que el Robotnik original es ridículo en muchos aspectos (solo hay que ver su apariencia física y algunas de sus construcciones) pero en la película parece más un demente que un tipo extremadamente inteligente. Al menos se ha respetado el hecho de que sea muy hábil en la creación y manejo de robots (aunque los de la película son básicamente drones con diseños muy sosos) y sus ansias de dominación mundial (sustituyendo las Esmeraldas del Caos por el propio Sonic como fuente de energía).



El agente Stone sufrirá las tonterías de Robotnik



Guiño final para los fans

Los personajes humanos (Tom y Maddie) son bastante genéricos, obviamente son el “daño colateral” de hacer la película de Sonic en el mundo de los humanos, que no es algo que me apasione, pero si es algo que ya se hizo en los juegos, así que están justificados según las exigencias de la película.

Tal y como he explicado en otras ocasiones, la valoración de las películas en esta sección no se basa en su calidad, ni en sus efectos especiales, ni en sus diálogos, si no en el uso que hacen con el material original (los videojuegos). En esta película vemos las dos caras de la moneda, se respetan las ideas del material original (Robotnik y Sonic enfrentados) así como las habilidades de los protagonistas (científico loco con ejército de robots y erizo hiperveloz), aunque al mismo tiempo se han permitido el lujo de crear personajes nuevos (y olvidables) para poder omitir a los personajes importantes y las Esmeraldas del Caos, con la intención de usarlos en una secuela (tal y como demuestra la aparición de Tails). Así que creo que la voy a catalogar como floja, porque aunque es innegable que podría haber sido mucho mejor, también podía haber sido mucho peor.

Echadle un vistazo y decidid, (y si no os gusta la película, al menos podréis disfrutar de sus geniales títulos de crédito, que junto con los de *Rompe Ralph* son de los mejores que he visto en las películas basadas en videojuegos).

Skullo



VALORACIÓN:



FLOJA

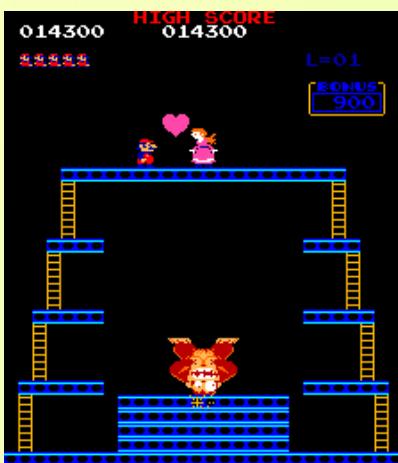
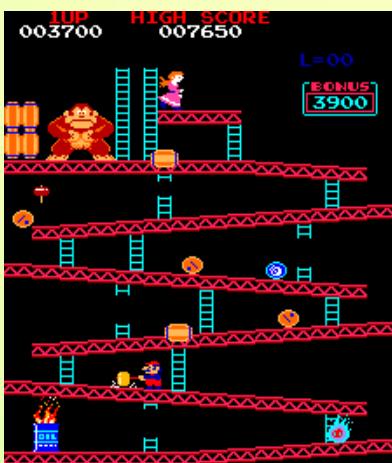


El Personaje PAULINE (LADY)

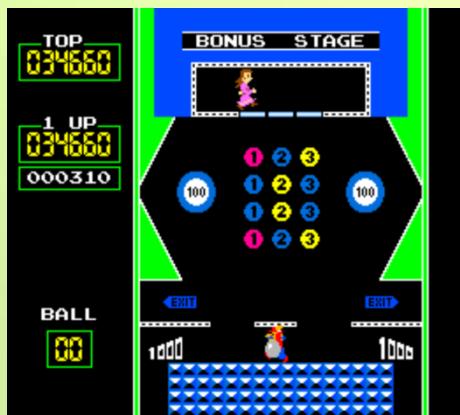


En esta ocasión voy a dedicar la sección a un personaje de esos que nunca han sido importantes, e incluso han sido sustituidos por versiones más modernas de sí mismos, pero que de una manera u otra han sabido sobrevivir a décadas sin llegar a desaparecer del todo.

Estoy hablando de Lady, la damisela en apuros que aparecía en el mítico arcade de *Donkey Kong* y tenía que ser rescatada por Jumpman (que posteriormente fue renombrado como Mario). Lady no tenía un papel importante ni innovador, simplemente cumplía el requisito de persona que necesitaba ser rescatada, como sucedía con las princesas en los cuentos, al mismo tiempo que imitaba el papel de Fay Wray en *King Kong* (1933) y de Olivia Oil en *Popeye* (que como muchos sabréis fueron la inspiración para la creación del juego *Donkey Kong*).



Lamentablemente Lady no alcanzó la popularidad que si tuvieron Mario y Donkey Kong, de manera que no apareció en las secuelas directas del juego y simplemente tuvo algunos cameos en juegos como *Pinball* o en *Family Basic*, el periférico de Famicom para programar juegos (comentado en el número 31 de esta revista).



Pinball



Family Basic



Saturday Supercade

Pese a su papel secundario, Lady si se tuvo en consideración para aparecer en la serie de animación Saturday Supercade (1983), donde aparecían personajes de juegos variados como Frogger, Q-Bert, Pitfall y Donkey Kong. Es a partir de ese momento cuando el personaje es conocido como Pauline, abandonando definitivamente el esquemático nombre que tenía hasta entonces. Es posible que en algún momento se la nombrase como Pauline antes que en esta serie, también es más que posible que tuviese otro nombre en algunos países o ediciones distintas de *Donkey Kong*, incluso cabe la posibilidad de que Pauline y Lady fuesen dos personajes distintos en algún momento de la historia, pero sin duda fue a partir de aquí cuando el personaje cambió de Lady o Pauline.

En cuanto al cambio de nombre, no hay nada confirmado por Nintendo de manera oficial, de manera que hay varias teorías al respecto, una de ellas cuenta que se eligió el nombre de Pauline porque durante años ese nombre había sido sinónimo de “doncella en apuros” gracias a la popular serie *The Perils of Pauline* (1914) y sus diferentes adaptaciones a varias películas, aparecidas en 1933, 1947 y 1967. Es imposible saber hasta qué punto esta teoría es cierta, pero cuando vi a la Pauline del videojuego con el sombrero rojo, algo parece encajar.



La fortuna decidió no acompañar a este personaje, ya que poco después iba a aparecer *Super Mario Bros* (1985) donde la dama en apuros iba a ser la Princesa Peach, que ocuparía ese lugar durante décadas y se convertiría en el interés romántico de Mario y en el principal personaje femenino de la franquicia estrella de Nintendo.

Llegado a este punto, conviene aclarar que, de igual manera que se considera que Lady y Pauline son el mismo personaje, se podría considerar que Peach también lo es, ya que el aspecto todos esos personajes es casi idéntico. De hecho en aquella época yo siempre consideré que así era, y que el cambio de Lady a Pauline o Peach, venía a ser lo mismo que de Jumpman a Mario, una simple actualización.

Pero entonces apareció *Donkey Kong* (1994) para Game Boy que además de revivir la franquicia del simio, traía de vuelta a Pauline como víctima del bruto animal. En este caso podemos ver que se esforzaron en cambiar el diseño de Pauline por uno que no recordase a Peach y que recordaba a algunas ilustraciones del arcade *Donkey Kong* (salvo por el color de pelo).

En el momento que vi la portada del juego me sorprendió que no pusiesen a la princesa Peach, si no a un personaje tan olvidado, pero en cuanto empecé a jugar al juego no volví a pensar en ello jamás. Sinceramente, a día de hoy pienso que fue muy interesante traer de vuelta a ese personaje (aunque fuese haciendo un papel que podría haber hecho Peach) y quizás en Nintendo tenían pensado usar a Pauline en futuros juegos de *Donkey Kong*, ya que la versión de Game Boy tuvo bastante popularidad y fue el juego elegido para mostrar las bondades del Super Game Boy.

Sin embargo en 1994 el mundo de *Donkey Kong* iba a cambiar para siempre, ya que se actualizó al personaje y se creó un mundo nuevo para él con el juego *Donkey Kong Country*, donde el simio era el héroe. Ya no había sitio para personajes de otras franquicias ni era necesario rememorar el juego original (salvo algún que otro cameo o mención nostálgica de Cranky Kong, el Donkey Kong original que ahora se mostraba viejo y débil).



Donkey Kong Country fue un éxito rotundo y creó su propia saga de juegos, donde Mario o Pauline no estaban invitados, ni eran necesarios. Eso no fue un gran problema para Mario, pero está claro que a la protagonista de este artículo la lanzó a un agujero del cual no parecía que volviese a salir jamás, ya que por aquel entonces, Peach había aparecido en los mejores y más populares juegos de Mario (así como en la serie de animación *Super Mario Bros Super Show* y en la película de animación *Super Mario Bros: Great Mission to Rescue Princess Peach*).

Cuando nadie lo esperaba, en pleno 2004, Nintendo decide lanzar *Mario vs Donkey Kong*, un juego para Game Boy Advance donde ambos personajes se enfrentan con el estilo del *Donkey Kong* de Game Boy (un juego de plataformas con toque de puzzle), esa era la oportunidad única de traer a Pauline de vuelta, sin embargo eso no sucedió, ya que la motivación del simio era robar muñecos de Mario (un hurto siempre es mejor que un secuestro ¿verdad?).

Ese juego tuvo cierto éxito, lo cual motivó a una secuela *Mario vs Donkey Kong 2 March of the Minis* (2006) para Nintendo DS, que tal y como el título indica está centrada en los Mini-Marios (los muñecos del juego anterior) y sorpresivamente recupera la trama de Donkey Kong secuestrando a una damisela en apuros, que sorpresivamente no será Peach, si no Pauline, que a su vez volvería a aparecer en *Mario Vs Donkey Kong: Mini March Again* (2009) y que parecía tener un puesto asegurado en cada nuevo título de esa saga.



La saga Mario VS Donkey Kong supuso una vuelta a lo orígenes de ambos personajes y el regreso de Pauline

Pauline había regresado una vez más sin que nadie lo esperase y por primera vez, lo hacía en varios juegos de la misma saga seguidos, lo cual siempre es buena señal (aunque sea en un papel tan secundario). Parece bastante claro que de no haber aparecido *Donkey Kong Country*, la saga *Donkey Kong* habría tomado un camino similar a lo visto una década más tarde en *Mario VS Donkey Kong*, lo cual habría cambiado totalmente el destino de Pauline, ya que la habría situado en una posición similar a la que gozan otros personajes secundarios del universo de Mario.

Pero aun faltaba por ver que le traería el destino a este personaje, que fue siendo algo más constante en otros juegos de la compañía de manera muy sutil (hay trofeos suyos en *Smash Bros* para Wii U y Nintendo 3DS y también aparece en *Nintendo Land* y en *Captain Toad Treasure Tracker*), pero seguía sin tener ningún papel destacable que la hiciese destacar.



En 2017, apareció el nuevo juego de Mario para Switch: *Super Mario Odyssey*, donde Mario y su gorra mágica Cappy, deben cumplir una misión, que es la misma que ha hecho Mario en casi todos sus juegos de plataformas: rescatar a la Princesa Peach de Bowser. Obviamente en esta historia no había lugar para otra damisela en apuros, lo cual le quitaba a Pauline todas las posibilidades de aparecer, salvo que alguien en Nintendo le tuviese suficiente aprecio a este plano personaje como para hacerlo evolucionar, algo poco habitual en la franquicia (aunque no imposible, tal y como lo demostró Yoshi con *Yoshi's Island*, Luigi con *Luigi's Mansion* o Toad con *Captain Toad*) y curiosamente, eso es más o menos lo que sucedió.



Pauline regresa en *Super Mario Odyssey* como Alcaldesa de New Donk City

Super Mario Odyssey fue presentado con una canción bastante pegadiza donde aparecía la propia Pauline, que en el juego ocupaba era la alcaldesa de uno de los mundos del juego, la urbe conocida como New Donk City (en clara referencia a Donkey Kong).

Ese ligero impulso fue más que suficiente para que este personaje recibiese un trato que merecía desde hacía décadas, ya que en 2019 apareció en *Mario Kart Tour* para teléfonos móviles y finalmente tuvo la oportunidad de aparecer en consolas como personaje jugable en *Mario Tennis: Aces* (2018), siguiendo la larga tradición de Nintendo de añadir personajes del pasado (algunos muy olvidados) en sus juegos deportivos.



Pauline en *Mario Tennis: Aces*



Pauline en *Mario Kart Tour*

Debido a su triunfal regreso en *Mario Odyssey* y su reciente aparición en juegos deportivos, todo parece indicar que 40 años después de su debut, Pauline ha vuelto para quedarse, y con un poco de suerte su próxima aparición no será en brazos de un gorila celoso.



CURIOSITY

CURIOSIDADES EN PORTADAS (Parte 10)

Inspiraciones descaradas y rebuscadas

Llega la décima entrega de *Curiosidades en portadas*, y para ella rescato un tema que es habitual en esta sección: copiar algo para hacer tu propia portada más interesante o llamativa.

Si os interesa este tema, echadle un vistazo a los artículos anteriores, porque muchas de las curiosidades más llamativas ya las he publicado, pero por algún motivo sigo encontrando más.

Voy a empezar con algunas portadas que se basaron en personajes populares hasta el punto de que si las ves, es muy difícil no relacionarlas con el personaje en cuestión.

Por ejemplo, en cuanto vi la portada de *Dynamite Dux* me vino a la cabeza el personaje Woody Woodpecker (el Pájaro Loco) y a día de hoy sigo pensando que se basaron en él para los pájaros de las diferentes portadas del juego.



Otro caso similar estaría en el juego *Titanic Blinky*, que obviamente se inspiró en el famosísimo logo de los *Cazafantasmas* y algo más escondido, pero igualmente evidente, es la aparición de un personaje muy parecido al Inspector Clouseau (de la *Pantera Rosa*) a la izquierda de la portada *Snodgits*.



En otras ocasiones, la fuente de inspiración puede venir dada por una ilustración concreta que con los suficientes cambios puede pasar por original, aunque su origen este ligado a algo que sea muy popular.

Un caso que siempre me llamó la atención es el parecido entre el soldado señalando de *Cabal* (1988) y el de *Line of Fire* (1989). Podría ser una simple coincidencia, pero también podría ser que uno esté copiado del otro o que ambos estén basados en una misma imagen real y por eso los dos soldados sean casi idénticos en aspecto y pose.

El hecho de que el resto de la portada muestre lo mismo (soldados disparando y helicópteros) también me parece sospechoso, pero por otro lado sigue siendo factible la posibilidad de que sea casualidad, al fin y al cabo es un juego de la misma temática ¿Qué otra cosa podrías poner para hacer la portada llamativa?



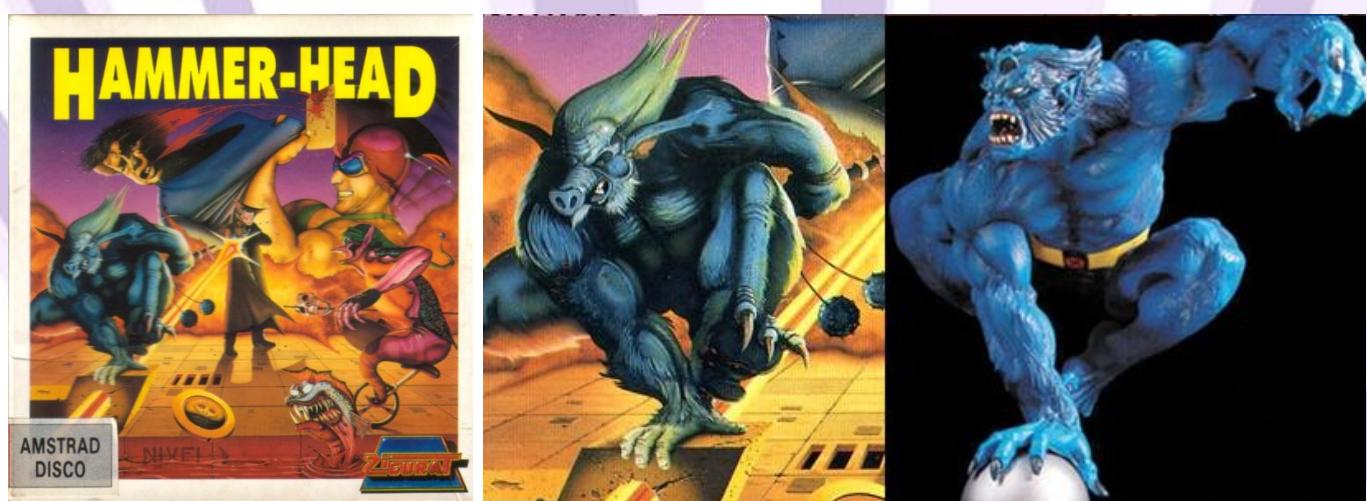
Lo más gracioso de la ilustración de *Cabal*, es que fue "tomada prestada" para una carátula de una película de 1989 llamada *Live Hard* conocida en España como *Bestial Force*. Pero copiar a *Cabal* no era suficiente, así que también copiaron el coche y el camión del videojuego *Techno Cop*, para colocarlos de fondo.



Y seguimos con los soldados y dibujos inspirados al encontrarnos casos como el de Frank Castle (*The Punisher*) y la portada de *Green Beret* o el de Nick Fury Agent of SHIELD como base de la portada *Strike Force Cobra* (fijaos que incluso el soldado de la derecha mantiene el bigote de Dum Dum Dugan).



No hay duda de que el mundo de los cómics fue una gran fuente de inspiración para los encargados de dibujar las portadas, de manera que es muy habitual encontrarse casos así en cuanto te pones a rebuscar un poco. Tal y como hemos visto en el caso de *Cabal* y *Line of Fire*, o en artículos anteriores, a veces el artista “inspirado” decide espejar la imagen para que se parezca menos (mirad la portada de *Renegade*, basada claramente en la de *The Deadly Hands of Kung Fu*) pero ese engaño visual rara vez funciona, igual que tampoco funciona copiar un cuerpo y cambiar la cara para hacer ver que es un personaje original (como hizo *Hammer-Head* con la Bestia de los X-Men).

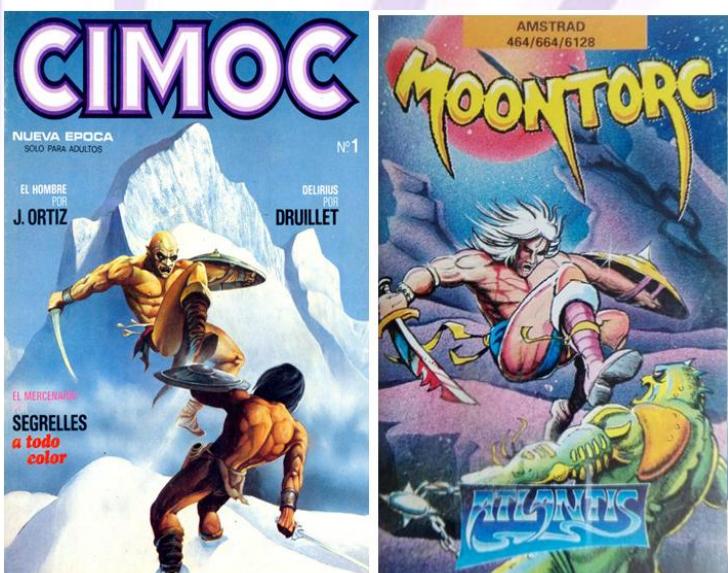


Variar al personaje “inspirado” para hacerlo parecer original es una práctica común y sinceramente, es muy difícil darse cuenta de algunas copias ya que hay muchísimas fuentes de inspiración distintas y no todas ellas son icónicas o famosas como para permanecer en el recuerdo.

Uno de esos ejemplos sería la portada de la revista CIMOC “homenajeada” en el juego *MoonTorc*. Personalmente desconocía ambos, pero rebuscando por internet encontré esta imagen y obviamente creo que el dibujante del juego tenía la revista a su lado.

Con esto acaban las curiosidades por el momento ¡nos vemos en el próximo número!

Skullo





ESPECIAL



POR SKULLO



ESPECIAL SOUTH PARK

Este número está dedicado a South Park, una polémica serie de animación creada por Matt Stone y Trey Parker, que muchos conoceréis de sobra, debido a varios factores: su longevidad (llevan más de 20 temporadas) y la polémica que ha rodeado los temas que tocan y la manera de representarlos.

Pero por si acaso alguien no está familiarizado con *South Park*, esta serie trata de un grupo de niños que viven en un pueblo situado en mitad de las montañas de Colorado, Estados Unidos. Pese a su aspecto infantil y sencillo, es una serie orientada para adultos, ya que se abordan temas polémicos sin ningún tipo de pudor y sus personajes son malhablados y no especialmente bondadosos.

Antes de empezar la serie Matt Stone y Trey Parker hicieron unos cortos llamados *Spirit of Christmas*, el primero era *Jesus VS Frosty* (1992) y segundo *Jesus vs Santa* (1995) en ambos podemos ver a los protagonistas de *South Park* con su característico estilo visual y particular humor, aunque sus personalidades y nombres no estaban del todo definidos (especialmente en el primero). Estos cortos alcanzaron cierta fama y terminaron volviéndose virales (copiando de un VHS a otro) pero como los creadores no pusieron sus nombres, no se llevaron el crédito hasta más adelante, lo cual los llevó a ver como otras personas se hacían pasar por los creadores de los cortos para obtener empleos, mientras que ellos seguían sin trabajo.

La serie fue un éxito rotundo y eso llevó a la producción de la película *South Park: Bigger, Longer and Uncut* en 1999, de la cual personalmente soy un verdadero fan (pese a que en la versión para España cambiaron todas las voces de la serie por unas totalmente distintas). Tras ese pico de popularidad, la serie se ha ido manteniendo año tras año, desde 1997 hasta la actualidad, sumando más de 300 episodios en 23 temporadas.

Generalmente, cuando una serie lleva tanto tiempo emitiéndose, suele sufrir un lento desgaste que afecta a su calidad, pero en el caso de *South Park* me atrevo a decir que sufrió el destino inverso, ya que sus primeras temporadas son bastante flojas, ya que cuentan con un humor menos elaborado y personajes mucho más simples, pero conforme fueron pasando los años los personajes mejoraron y se volvieron más complejos, además los temas se empezaron a tratar de una manera mucho más crítica, todo ello sin perder un ápice del humor (ácido, negro, políticamente incorrecto) de sus inicios.



CON LA CENSURA EN LOS TALONES

Debido a su lenguaje y humor, esta serie estaba destinada a ser el objeto de todas las críticas posibles desde su inicio y efectivamente así fue. En muchos países se censuraron capítulos o no se emitieron al contener elementos que se consideraban ofensivos.

La religión es otro tema que también dio muchos problemas a los creadores de la serie. Las presiones de La liga católica por derechos religiosos y civiles de Estados Unidos, provocaron que el episodio *Bloody Mary* (donde una estatua de la Virgen María menstruaba) no se volviese a emitir hasta mucho más tarde. De la misma manera el capítulo que criticaba la cienciología (*Trapped in the Closet*) tuvo muchas críticas. Incluso se dice que Tom Cruise llegó a presionar a Viacom (dueña de Comedy Central y Paramount Pictures) para que no se volviese a emitir ese capítulo o no participaría en la promoción de *Mission Impossible 3*.



En un momento dado el propio canal que emitía la serie (Comedy Central) decidió censurar la imagen de Mahoma para evitar problemas, algo que no llegó a conseguir ya que la organización Revolution Muslim amenazó de muerte a los creadores de la serie tras el capítulo 200 de la serie. Esto es especialmente curioso, ya que Mahoma había aparecido en capítulos anteriores como parte del grupo Super Best Friends sin que hubiese ningún tipo de polémica ni censura.



HABITANTES DE SOUTH PARK

Ahora comentaré brevemente a los personajes principales de South Park y algunos de los secundarios.

ERIC CARTMAN



Cartman es el niño más odioso de South Park y todo lo malo que se diga de él es quedarse corto, ya que pese a su corta edad es racista, malhablado, vengativo, hipócrita, cruel, envidioso, manipulador y no tiene ningún tipo de ética a la hora de actuar, solo le interesa salirse con la suya.

Pese a que parece que Cartman solo se lleva bien con Kenny (a quien considera como poco más que a un sirviente) y odia profundamente a Kyle (porque es judío), este obeso niño suele arrastrar al resto del grupo a muchas de sus locuras, lo cual le otorga cierta posición de líder (aunque sea debido a sus dotes de manipulación).



STAN MARSH



Stan es (en cierto modo) lo contrario a Cartman, ya que pese a ser tan malhablado como el resto de niños, ha demostrado en muchas ocasiones ser buena persona. Stan es un niño tímido y sensible que suele preocuparse de las situación de los demás y no duda incluso en tratar de combatir lo que considera injusto.

El mejor amigo de Stan es Kyle y muchos rasgos de su personalidad son compartidos hasta cierto punto por ambos. Otra persona importante para Stan es Wendy Testaburger, su compañera de clase de la cual está enamorado y a la que tratará de impresionar siempre que le sea posible.



KYLE BROFLOVSKI



Al igual que Stan, Kyle es mayormente un buen chico. Es optimista, responsable, sensible y suele buscar la moraleja que hay detrás de cada historia que les sucede (aunque en muchos casos ni existe).

Con el avance de la serie su personalidad fue volviéndose algo más compleja y se fomentó su enfrentamiento con Cartman, el cual está constantemente criticando y ridiculizando a Kyle y su familia por el hecho de ser judíos.



KENNY MC CORMICK



Kenny proviene de una de las familias pobres de South Park. Debido a que lleva la boca tapada con el abrigo no se entiende lo que dice, pero normalmente son palabrotas o guarradas, tal vez por esos motivos es tan buen amigo de Cartman (o simplemente lo tolera más que Stan y Kyle).

Este personaje es principalmente conocido por el hecho de que durante las primeras temporadas moría en cada episodio, reapareciendo en el siguiente como si nada hubiese pasado. La inmortalidad de Kenny ha sido justificada de varias maneras durante la serie y ha hecho que Kenny sea superhéroe.

Kenny murió oficialmente en la quinta temporada debido a una enfermedad terminal, tras lo cual desapareció de la serie temporalmente, hasta que regresó en el último episodio de la sexta temporada.



BUTTERS STOTCH



Butters es un niño imaginativo, sincero y sensible, empezó siendo un personaje secundario, pero poco a poco fue ganando fama hasta que incluso llegó a sustituir a Kenny tras su muerte por enfermedad terminal en la quinta temporada.

Al ser el nuevo del grupo, Butters sufría bastante abuso y malas formas por parte de los otros niños, hasta que finalmente lo echaron del grupo para buscar otro sustituto de Kenny. Todas esas situaciones hicieron que Butters crease a su alter-ego (el Profesor Caos) que trama planes estúpidos y mayormente inofensivos para vengarse de la gente.

PHILLIP PIRRIP (PIP)



Pip es un alumno británico que vive y estudia en South Park, es huérfano y pobre, pero pese a ello es educado y bueno, lo cual le ha llevado a sufrir insultos y abusos constantes por el resto de niños, que lo ven como alguien insufrible.

Este personaje era relativamente habitual en las primeras temporadas, pero poco a poco se le fue dejando de lado, hasta el punto de que quedó relegado a ser un personaje “de fondo” para finalmente desaparecer de la serie, ya que el rol de niño bueno que se relaciona en el grupo de los protagonistas lo asumió Butters.

WENDY TESTABURGER



Wendy es el principal personaje femenino no adulto de la serie, es inteligente, decidida, madura, le gusta debatir sobre los problemas y luchar contra lo que considera una injusticia. Stan está enamorado de ella, pero esos sentimientos no parecen ser recíprocos, al menos de manera constante (vamos que a veces le gusta y a veces no) lo cual hace que su relación sea un tanto inestable y finalmente se rompa (algo que afectó bastante a Stan).

Aunque Wendy suele aparecer de vez en cuando con los protagonistas, tiene su propio grupo de amigas.

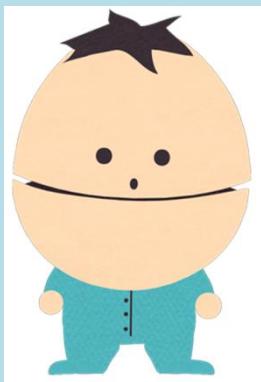
TWEEK TWEAK



Tras echar a Butters del grupo de amigos, los protagonistas de South Park trataron de llenar el hueco que dejó la muerte de Kenny con Tweek Tweak.

Este personaje es nervioso (en parte por la alta cantidad de cafeína que toma) y rara vez disfruta de nada porque siempre cree que algo va a salir mal. Sufre el mismo destino que Butters (ser maltratado por ser el nuevo) pero debido a su constante estrés y nerviosismo no parece afectarle de la misma manera. El origen de sus nervios es achacado a un trastorno de déficit de atención, pero según parece el verdadero motivo es que sus padres le dan cafeína (en ocasiones mezclada con drogas).

IKE BROFLOVSKI



Ike nació en Canadá y fue dado en adopción siendo un bebé, rápidamente fue adoptado por Sheila y Gerald Broflovski convirtiéndose así en el hermano pequeño de Kyle.

Pese a su corta edad, Ike ha demostrado ser valiente y muy inteligente, aunque tiene dificultades para pronunciar las palabras correctamente. La relación entre él y su hermano ha pasado por momentos bastante malos (Kyle no quiere saber nada de su hermano y le gustaba chutarlo como si fuese un balón), pero conforme avanza la serie empieza a mejorar.

TIMMY BURCH



Timmy es un niño con problemas físicos y mentales (que también comparten sus padres), pero aun así consiguió hacerse un hueco en el grupo de protagonistas durante varios capítulos. Pese a su limitado vocabulario (que consiste básicamente en decir su nombre y poco más) se convirtió en el cantante de una banda de rock (Lords of the UnderWorld).

Es otro de los personajes que ganó popularidad rápidamente y quedó como fijo en la serie, el hecho de aparecer en más capítulos le dio la posibilidad de desarrollarse y mostrar que es más inteligente y hábil de lo que muchos piensan, pero sus dificultades para comunicarse limitan sus actos.

JIMMY VALMER



Jimmy es un niño con problemas de movilidad (siempre va en muletas) y básicamente fue creado para darle un rival a Timmy. Inicialmente ambos personajes se odiaban pero la relación entre ambos fue suavizándose poco a poco hasta el punto de que se convirtieron en grandes amigos.

Jimmy es un niño inteligente y le encanta contar chistes y hacer monólogos cómicos y aunque es habitual verlo con Timmy y con el grupo de niños protagonistas, normalmente va con el grupo de Craig.

CRAIG TUCKER



Craig es otro de los niños secundarios que salían de fondo y rara vez decían o hacían algo, pero al igual que sucedió con Butters, fue ganando importancia poco a poco hasta convertirse en un personaje completo.

Su personalidad ha variado bastante, inicialmente era bastante violento, pero posteriormente se le ha mostrado siendo más cínico, rebuscado y en ocasiones maduro y sarcástico. Craig tiene su propio grupo de amigos, formado por el propio Token Black, Clyde Donovan, Jimmy Valmer y los ocasionales Jason White, Butters Stotch y el citado Tweek Tweak.

BEBE STEVENS



Bebe es una de las niñas populares de South Park y generalmente se la suele ver con el grupo de chicas, donde también está Wendy, que es su mejor amiga (aunque hay capítulos donde han tenido enfrentamientos). Bebe llegó a la pubertad antes que el resto de niñas lo cual le ocasionó ciertos “problemas” con los chicos.

Junto con Wendy, es el personaje femenino no adulto que aparece con más regularidad durante la serie, lo cual le permitió ir desarrollándose poco a poco y ganar importancia en las tramas.

HEIDI TURNER



Heidi es una niña de South Park a quién (por algún motivo) le gustaba Cartman, de manera que se convirtió en su novia. La relación entre ambos era tóxica y tuvo muchos altibajos que provocaron cambios mentales y físicos en los dos personajes e incluso involucraron a Kyle.

Al igual que sucedió con Butters, Tweek y Clyde, Heidi empezó como un personaje “de fondo” pero poco a poco fue ganando importancia hasta ser un personaje con personalidad propia.

SCOTT TENORMAN



Scott Tenorman es un retorcido niño de quince años, que disfruta engañando y aprovechándose de otros niños. Una de sus víctimas fue Eric Cartman y de ahí surgió una enorme enemistad entre ambos, que se saldó con una exageradamente cruel victoria del pequeño, lo cual dejó a Scott traumatizado de por vida.

En capítulos posteriores Scott se convierte en líder del movimiento separatista de pelirrojos y descubre que él y Cartman tienen en común algo más que su enemistad.

JEROME MC ELROY (CHEF)

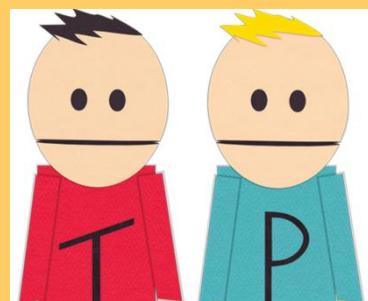


Chef es el cocinero de la escuela donde estudian los protagonistas, adora cantar y es muy popular entre las mujeres.

Possiblemente es el único adulto del cual se fían los niños de South Park, y él trata de ayudarlos siempre que ellos se meten en problemas, aunque en muchas ocasiones ni siquiera sabe exactamente qué es lo que han hecho.

Chef murió oficialmente en la décima temporada.

TERRANCE Y PHILLIP



Terrance y Phillip son celebridades canadienses que protagonizan un show de humor en televisión donde los chistes giran en torno a palabrotas, pedos y otras cosas por el estilo.

Los niños de South Park adoran a estos personajes, mientras que los adultos suelen detestarlos y culparlos de cualquier mala acción que hagan sus hijos.

RANDY MARSH



Randy es el padre de Stan. Pese a tener un doctorado en geología y aparentar ser una persona cuerda, los actos de este personaje han ido mostrando que en realidad es tan idiota como la mayoría de habitantes de South Park.

Este personaje sufrió un aumento progresivo de popularidad y pasó de ser un secundario a protagonizar algunos episodios, lo cual se tradujo en introducirlo en un sinfín de situaciones locas durante la serie, cambiándole de oficio, mostrándolo como una persona obsesiva y adicta a las drogas, entre otras muchas cosas.

BIG GAY AL



Al es una celebridad que vive en South Park. Tal y como indica su nombre, es gay y vive su homosexualidad abiertamente sin preocuparse de lo que piensen los demás.

Es positivo, alegre, sensible y le encanta ayudar a los demás. Él fue quien explicó la homosexualidad a Stan para que entendiese que no había nada de malo en que su perro fuese gay.

SHEILA BROFLOVSKI



Sheila es la madre de Kyle, es una persona sobreprotectora, testaruda y manipuladora, de manera que cada vez que algo le ofende trata de organizar algún tipo de queja o acción para lograr que desaparezca.

Cuando está enfadada no suele hacer caso a nadie (ni a su familia) y se vuelve especialmente irritante, hasta el punto de avergonzar a Kyle, quien ha de ver como su madre organiza un problema de algo que para él no tiene importancia.

LIANE CARTMAN



Liane es la madre de Eric Cartman, y debido a su alocada y activa vida sexual ni siquiera parece recordar quién es el padre de su hijo (aunque ese misterio se termina resolviendo definitivamente en el episodio 201).

Liane ha consentido totalmente a su hijo, hasta convertirlo en un niño odioso y en algunas ocasiones se insinúa que muchas de las cosas que odia su hijo, las aprendió de ella. Conforme avanza la serie, Liane empieza a hartarse de aguantar el mal comportamiento de Eric y trata de educarlo de manera más severa.

ALCALDESA MC DANIELS



Es la alcaldesa de South Park y tal y está más interesada en hacer dinero y obtener publicidad que en arreglar los problemas que tiene el pueblo, hasta el punto de que algunas de sus decisiones han generado problemas donde no los había.

La alcaldesa se ve a sí misma como una mujer sofisticada y superior al resto de "pueblerinos" que la rodean, lo cual también se aplica a sus ayudantes Ted y Johnson, que siempre intentan complacerla.

HERBERT J. GARRISON



Profesor de primaria en la escuela de South Park, suele usar una marioneta llamada Mr. Sombrero para tratar de explicar las cosas a los niños, pero no es demasiado bueno en su trabajo.

Mr. Garrison nunca ha sido un personaje especialmente cuerdo, especialmente en lo que se refiere a sexualidad, ya que es conocido que practica la zoofilia, confunde abuso sexual con amor y ha pasado de ser un gay homófono, a cambiarse de sexo en dos ocasiones.

MR MACKEY



El señor Mackey es el consejero del colegio, de manera que cada vez que los niños hacen una travesura o algo inapropiado le toca hablar con ellos para corregirlos. Le gusta hacer canciones para sus propósitos educativos y usa constantemente la palabra "M'kay" (costumbre que adquirió para dejar de decir palabrotas).

En ocasiones ha dado clases a los niños (como las de educación sexual) y parece tener cierto poder a la hora de tomar decisiones en el colegio.

OFICIAL BARBRADY



Barbrady es un hombre incompetente, de pobre y escaso vocabulario e inteligencia que tiene la "simple" tarea de mantener South Park en orden, debido a que es agente de policía.

En alguna ocasión ha perdido el empleo (por motivos totalmente justificados) pero lo terminó recuperando (tal y como sucede en estas series). Aparecía con más regularidad en las primeras temporadas que en las últimas.

DIRECTORA VICTORIA



Es la directora del colegio de South Park y al contrario que la mayoría de personajes de la serie, parece actuar con cierta sensatez e inteligencia, aunque en ocasiones toma decisiones extrañas o injustas (despide al profesor Garrison por ser gay, le hace un disfraz de fantasma a Cartman sin darse cuenta que parece un atuendo del Ku Klux Klan...).

En algún momento de la serie dejó de ser la directora, con lo cual dejó de aparecer en la serie de manera regular.

PETER CHARLES (DIRECTOR PC)



Peter Charles es el nuevo director del colegio de South Park, se creó como un personaje pensado para un único episodio pero finalmente se quedó en la serie.

Este personaje está obsesionado en mantener lo políticamente correcto (de ahí su apodo "PC") y para ello no duda en hacer cualquier cosa (incluso recurrir a la violencia o castigo físico) mostrando así una personalidad hipócrita y una clara doble moral.

ALGUNAS CURIOSIDADES

Antes de pasar a los videojuegos, me gustaría comentar algunas curiosidades sobre *South Park*.

Spirit of Christmas fue ofrecido a la cadena FOX, pero esta lo rechazó alegando razones como “la gente no quiere ver niños, quiere ver familias”, finalmente fue Comedy Central quien lo aceptó, poco tiempo después fue un éxito. Cartman se llamaba Kenny en *Spirit of Christmas Jesus Vs Frosty* y moría en el episodio.

El patinador Brian Boitano fue el primer famoso en aparecer en *South Park* (en *Spirit of Christmas*). En la película se homenajeó ese hecho incluyendo la canción “*What Brian Boitano do?*”



El juego *Tiger Woods 99* de PlayStation incluye el corto *Jesús vs. Santa* (se podía ver desde un PC).

Muchos de los personajes de *South Park* están basados en personas reales, por ejemplo la madre de Kyle está basada en la madre de Matt Stone (que es judía y también se llama Sheila), Butters está basado en Eric Stough (director y productor de *South Park*), Kenny está basado en un amigo de la infancia de Trey Parker, que solía llevar un abrigo naranja y provenía de la familia con menos recursos del vecindario, Cartman está basado en el personaje Archie Bunker, interpretado por Carroll O'Connor en la serie *All in the Family*, Mr. Mackey está basado en el consejero de la escuela de Trey Parker llamado Mr. Lackey y la madre de Cartman está basada en una exnovia de Trey Parker que también se llamaba Liane.

Son muchas las referencias a películas y series en *South Park*, aunque quizás las más curiosas son las que hacen a otras series de televisión similares como *Family Guy* o *The Simpsons*, que son parte de la programación que se puede ver en *South Park*. En el caso de los Simpson hay un par de capítulos centrados e ellos, uno trata de que es muy difícil hacer algo que no hayan hecho los Simpson y en el otro aparece Bart Simpson, que se alía con Cartman para tratar de que prohíban *Family Guy*.



La mayoría de episodios se escriben, animan, graban y entregan en solo 6 días, entregándolos justo a tiempo para su emisión. Esto permite a los creadores incluir elementos muy recientes en el episodio, pero también hace que peligre la emisión en caso de que haya algún imprevisto (algo que llegó a suceder en una ocasión, debido a un apagón eléctrico que dejó al estudio de *South Park* sin la posibilidad de acabar el episodio a tiempo).

El episodio en el cual Scott Tenorman va a vengarse de Cartman contiene momentos basados en el cómic *Batman The Killing Joke*, llegando a recrear exactamente alguna viñeta del cómic.



En uno de los episodios de navidad se muestra a los niños de South Park creando un episodio de animación de la misma manera que sus autores lo hicieron años atrás. El resultado resulta ser uno de los cortos de *Spirit of Christmas* de mediados de los 90 que dio origen a la serie.

El episodio de Chinpokomon (parodia de *Pokémon*) tiene varias curiosidades, como que el nombre Chinpoko signifique pene pequeño. La idea de que los creadores de Chipokomon engatusasen a los americanos hablándoles de lo grande y vigorosos que son sus penes en comparación con los asiáticos, proviene de una situación real en la cual los creadores de South Park conocieron al jefe de un amigo suyo que trabajaba en Asia y en un momento de la conversación él empezó a quejarse de lo pequeño que tenía el pene en comparación con los norteamericanos.

Inicialmente Cartman iba a tener un padre y una hermana, aunque posteriormente se eliminaron esos personajes dejando solo a su madre como su familia, lo cual se aprovechó para hacer capítulos donde se especula sobre quién es el verdadero padre del niño.



El estilo artístico de los personajes fue idea de Trey Parker, en cuanto al estilo de animaciones, se basó en las que hacía Terry Gillian en *Monty Python*.

Del primer episodio (*Cartman Gets an Anal Probe*) existen dos versiones, la emitida y una versión anterior que fue el episodio piloto, esta última puede encontrarse de extra en algunas recopilaciones en DVD.

En la beta del primer videojuego de *South Park* (1998) los protagonistas usaban armas reales (simulando el capítulo que van de caza) pero debido a un tiroteo en un colegio de Jonesboro (Arkansas) tuvieron que cambiarlas por gadgets y armas de juguete.

El tema musical “*Blame Canada*”, de la película de *South Park* estuvo nominado a mejor canción en los Oscar, Trey Parker y Matt Stone fueron a la ceremonia con vestidos de mujer y bajo los efectos del LSD.



El tema principal de *South Park* fue creado por la banda Primus, su cantante, Les Claypool, es el personaje con guitarra que la canta y la banda al completo ha aparecido en la serie de manera puntual. La banda no ha dudado en autoparodiarse y promocionarse haciendo un video que imita la introducción de *South Park*, pero con los músicos en lugar de los niños.



Durante muchos años Chef fue uno de los personajes principales de *South Park*, pero en 2006 desapareció de la serie debido a que su doblador (Isaac Hayes) consideraba ofensivo el trato que *South Park* le dio a la cienciología (de la cual era miembro), algo que se hizo saber a través de un comunicado (que según algunas fuentes no fue escrito por el propio Hayes, si no por representantes de la cienciología en un momento en el que Hayes se encontraba muy mal de salud).

Mary Kay Bergman dobló a algunos personajes durante las tres primeras temporadas, pero debido a que estaba relacionada con el mundo de Disney pidió aparecer en los créditos con el nombre Shannen Cassidy.

Los creadores de *South Park* son fans de *Beavis and Butt-Head*, motivo por el cual contrataron a su creador Mike Judge para darle voz a Kenny en la película de *South Park*.

Algunos famosos (como Robert Smith o Jennifer Aniston) aceptaron doblarse a sí mismos en *South Park*. George Clooney es un seguidor de la serie desde sus orígenes y ha colaborado doblando a varios personajes (incluso hizo los ladridos del perro de Stan).

Mickey Mouse ha aparecido varias veces en la serie, es representado como un jefe duro y sin escrúpulos que no duda en amenazar o golpear a sus trabajadores (los otros personajes de Disney) si hay algo de ellos que no le gusta, aunque no sea culpa suya. Por ejemplo, cuando en China se prohibió *Winnie the Pooh*, se muestra a Mickey atacando a ese personaje porque “no le gusta a los Chinos”.

Robin Williams cantó la canción “*Blame Canada*” de la película de *South Park* en los Oscars de 1999.



Aunque la voz de Kenny suelen ser murmullos sin sentido, hay muchos momentos en los cuales se han dicho frases concretas. Por ejemplo en el tema principal de *South Park* Kenny ha dicho un montón de frases. En el piloto decía “*Our town is bigger dammit, right down to the little granite*”, en las primeras temporadas decía “*I like girls with big fat titties, I like girls with deep vaginas!*” y en las siguientes, lindezas como “*I have got a 10-inch penis, use your mouth if you wanna clean it*”, “*Someday I'll be old enough to stick my dick up Britney's butt!*” y “*I like fucking silly bitches and I know my penis likes it*”.

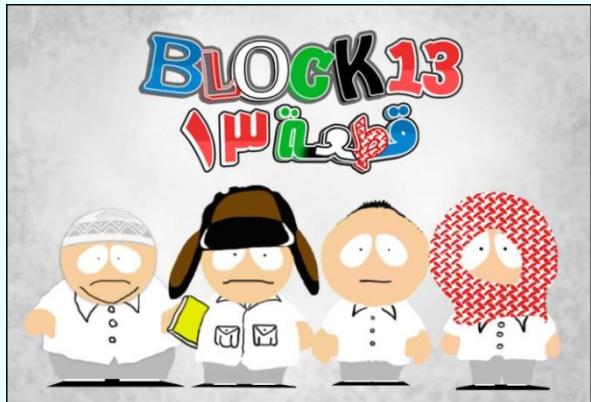


En el episodio “*Make Love not Warcraft*” los creadores decidieron hacer por ellos mismos los gráficos que imitan a los videojuego, debido a que pensaron que Blizzard (creadores de *World of Warcraft*) no les dejarían usar sus personajes y gráficos, sin embargo en Blizzard eran fans de *South Park* de manera que les ayudaron en el desarrollo del juego usando los gráficos y personajes.

En 2011 se estrenó un musical llamado *The Book of Mormon*, basado en un capítulo de *South Park*. Tuvo 14 nominaciones en los premios Tony y ganó 9.



Entre el año 2000 y el 2003 se emitió en Kuwait una serie llamada *Block 13* que está basada (o directamente copiada, solo hay que ver a los protagonistas) en *South Park*.



El monstruo Scuzzlebutt (Culo Sucio) tiene una pierna con la forma del actor Patrick Duffy, pero en los doblajes en español (latino y castellano) se decía que era Ricky Martin. En algunos episodios se cambió el famoso de su pierna por Brent Musburger (tanto en nombre como en apariencia).

En uno de los episodios de la sexta temporada se homenajea al clásico *Pitfall* de Atari 2600, explicando una historia del cura del pueblo con imágenes idénticas al juego.

Matt Stone y Trey Parker vieron que muchos fans hacían dibujos donde Craig y Tweek eran representados como si fuesen pareja, lo cual les dio la idea de hacer un episodio donde sucediese eso mismo, que alguien hiciese dibujos de ellos siendo novios y se crease una relación “forzada” para satisfacer a los niños que os veían como una pareja ideal.



El pueblo de South Park está basado en Fairplay, un poblado ubicado en Colorado que también es conocido con ese nombre. Debido a la popularidad de la serie se instaló un cartel de South Park y caras de los personajes para que los turistas se echan fotos.



Y ahora empezaré a comentar los videojuegos de South Park.

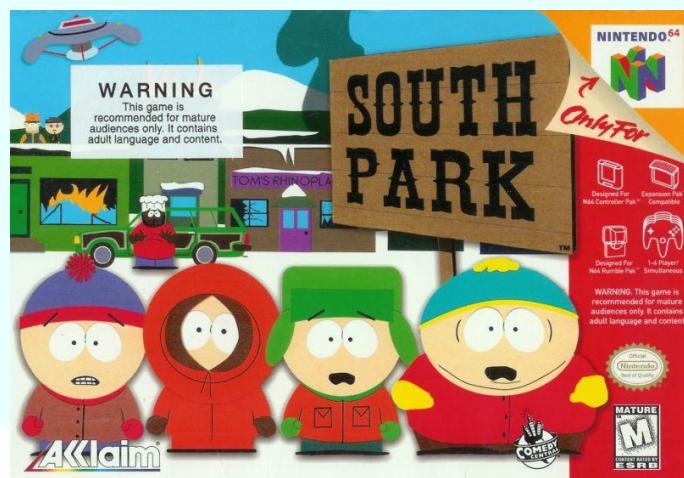
SOUTH PARK (1998)

Cuando *South Park* estaba dando sus primeros pasos, Acclaim compró los derechos para crear videojuegos de la serie en caso de tener éxito. Cuando por fin se decidieron a hacer el primer juego, dieron al equipo de desarrollo 6 meses para tener listo el juego, de manera que pudiese venderse en navidad.

Con tan poco tiempo, los desarrolladores optaron por usar un motor ya existente (usado en *Turok 2*) para ahorrar el máximo tiempo posible, lo cual convirtió el juego en un shooter en 3 dimensiones. Inicialmente el juego iba a contar con más modos de juego y la posibilidad de jugar con una cámara en tercera persona, pero el poco tiempo de desarrollo obligó a recortarlo todo.

Aunque este juego se llamó simplemente *South Park*, su título original era *South Park: Deeply Impacted*, lo cual además de parodiar el título de la película *Deep Impact* (1998) encajaba con la historia del juego, donde un meteorito había provocado un caos en South Park, enloqueciendo a animales y personas y provocando la aparición de monstruos y extraterrestres.

Este juego apareció para Nintendo 64 en 1998 y para PC y Playstation en 1999, se planeó una versión para Dreamcast pero no se llegó a lanzar.



SOUTH PARK RALLY (1999)

South Park Rally apareció para Nintendo 64, PlayStation, Dreamcast y PC.

En esta ocasión nos encontramos con que se organizan unas particulares carreras en South Park, donde casi todos los personajes que conocemos tomarán parte en la carrera, donde se atacarán usando multitud de armas extrañas. Nos encontramos ante un clon de Mario Kart donde la principal diferencia radica en que los circuitos están formados por diferentes puntos de control que hay que pasar por orden en lugar de circuitos normales al uso, esto es un tanto confuso pero hace que el juego se sienta algo distinto al resto de clones de Mario Kart, además se puede desbloquear una opción que permite que los puntos de control sean aleatorios, lo cual aumenta su rejugabilidad.

Hay modos de juego para uno y varios jugadores y muchos de los pilotos se han de desbloquear, además algunas versiones tienen contenido que no aparece en otras (como corredores exclusivos).

Este juego se completó en 7 meses y su recepción no fue demasiado positiva por parte de la prensa especializada, incluso fue criticado por los creadores de la serie que dijeron que era un concepto absurdo hacer un juego de carreras con personajes de *South Park*, pero que ellos no tenían control sobre el juego y que no podían evitar que se hiciesen cosas como esa.



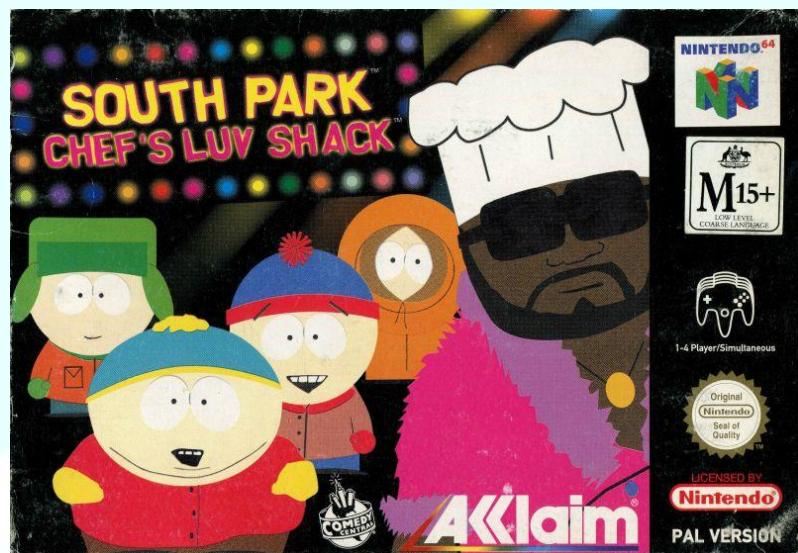
SOUTH PARK: CHEF'S LUV SHACK (1999)

En 1999 apareció el tercer juego de South Park para PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast y PC.

En esta ocasión los personajes de la serie participan en una competición de preguntas y minijuegos (muchos de los cuales parecen estar basados en juegos clásicos como *Donkey Kong*, *Asteroids*, *Paperboy*, *Balloon Fight*, entre muchos otros).

Es un juego claramente pensado para jugar con amigos (hasta 4 jugadores), de manera que no es especialmente recomendable para un solo jugador, lo cual fue un punto clave para las valoraciones de la prensa especializada que de nuevo, fueron negativas.

Este fue el último juego de Acclaim con la franquicia South Park. Quizás las críticas negativas y el poco esfuerzo (y tiempo) que se dedicó a los juegos publicados fueron los responsables de que esta saga tardase bastantes años en volver a las consolas.



SOUTH PARK LET'S GO TOWER DEFENSE PLAY! (2009)

En 2009 se lanzó para Xbox 360 el juego *South Park Let's Go Tower Defense Play!* que se podía comprar en Xbox Live Arcade, al precio de 800 Microsoft Points (unos 10 dólares).

Este juego fue desarrollado por DoubleSix Games y consiste en atacar a los enemigos (como niños pelirrojos, terroristas, vagabundos, hippies, zombis, vacas...) a base de bolas de nieve o con diferentes dispositivos como cañones, todo ello aderezado con el humor y el particular estilo gráfico de *South Park*. Los modos de juego son campaña y desafíos y podemos jugar solos o en modo multijugador.

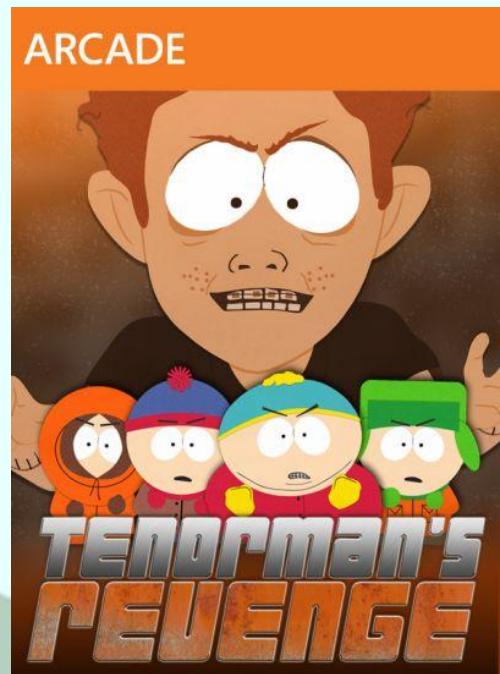


SOUTH PARK TENORMAN'S REVENGE (2012)

Scott Tenorman, uno de los enemigos de Cartman, ha cometido la fechoría de robar el disco duro donde los niños de South Park tenían grabadas sus partidas de Xbox 360.

Como no puede ser de otro modo, Cartman, Kenny, Kyle y Stan se unen para superar un juego de plataformas bidimensional, donde recorrerán diferentes mundos (South Park en el futuro, las alcantarillas, el infierno, el cielo, Perú...) con tal de recuperar su disco duro y darle su merecido a Tenorman. Cada personaje tiene sus propias habilidades (Cartman puede romper muros, Kenny salta más que el resto, Kyle confunde a los enemigos, Stan puede lanzar una pelota ...) y también pueden convertirse en superhéroes.

Este juego apareció para Xbox 360 a través de Xbox Live Arcade, costaba 800 Microsofts Points.



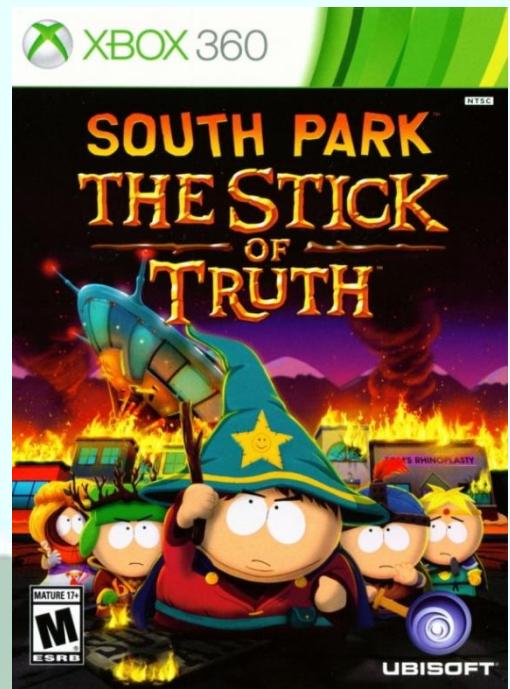
SOUTH PARK: THE STICK OF THE TRUTH (2014)

En 2014 apareció South Park: The Stick of the Truth (La vara de la verdad en su versión traducida) para Xbox 360, PlayStation 3 y PC, posteriormente (en 2017 y 2018) también se lanza para PlayStation 4, Xbox One y Nintendo Switch como juego descargable.

Esta es la primera vez en la cual los creadores de *South Park* contribuyen activamente en un juego de su serie (en los anteriores pusieron voces y poco más) y el resultado es notablemente positivo a todos los niveles, hasta el punto de que se siente como vivir un capítulo de *South Park* y creo que es el mejor juego de la serie que ha aparecido (pese a que la versión Europea censura momentos concretos de la aventura).

The Stick of the Truth es un juego de estilo RPG por turnos (con secuencias activas durante el combate, como en *Paper Mario* y similares) donde los niños de *South Park* se ven envueltos en una aventura de medieval fantástica, donde hay varios ejércitos luchando por tener el control de la vara de la verdad.

Nosotros crearemos y controlaremos a un niño nuevo que llega al vecindario, y a partir de ahí pasaremos a formar parte del ejército humano (capitaneado por el mago Cartman). Tras elegir nuestra clase (Ladrón, Guerrero, Mago o Judío) iremos haciendo amigos y recorriendo *South Park* para completar diferentes misiones (muchas opcionales), acompañados de otros personajes populares de la serie.



SOUTH PARK PINBALL (2014)

South Park Pinball no es exactamente un juego en sí, sino que es un conjunto de mesas de pinball con la temática de *South Park* que aparecieron como contenido descargable para juegos de pinball que inicialmente nada tenían que ver con la franquicia (*Zen Pinball 2* y *Pinball FX2*).

Esas mesas están disponibles para una enorme variedad de sistemas (PlayStation 3, PlayStation 4, PS Vita, Wii U, Windows, Xbox One, Xbox 360, Android, iPad, iPhone).



SOUTH PARK: THE FRACTURED BUTT WHOLE (2017)

Tras la buena recepción de *The Stick of the Truth*, apareció su secuela, *The Fractured Butt Whole* (*Retaguardia en peligro* en la versión traducida) para PC, Playstation 4 y Xbox One en 2017, un año más tarde estuvo disponible para Nintendo Switch.

Aunque el estilo de aventura y RPG se mantiene, la temática cambia por completo, dejando de lado de la fantasía y centrándose en las aventuras de superhéroes, al igual que en el juego anterior, nosotros controlamos al niño nuevo y elegiremos su aspecto y qué clase de superhéroe es para personalizarlo a nuestro gusto.

La mayor parte del juego funciona exactamente igual que en *The Stick of the Truth*, aunque con algunos cambios, por ejemplo los combates siguen siendo por turnos (con comandos activos para hacer los ataques más poderosos si tocamos los botones en el momento adecuado) pero ahora se ha añadido un componente estratégico, al estar la zona de batalla dividida en casillas, lo cual nos permite movernos durante el combate.



OTROS JUEGOS

En las páginas anteriores he comentado los principales juegos de *South Park* para consolas, pero también aparecieron más para otros dispositivos (como teléfonos móviles), así que voy a mencionarlos rápidamente.

El primero de ellos fue *South Park* (2003) donde controlábamos a varios personajes de la serie en sencillos minijuegos, tras él apareció *South Park 10 The Game* (2007), que celebraba la décima temporada de la serie con un juego de plataformas.



South Park (2003)

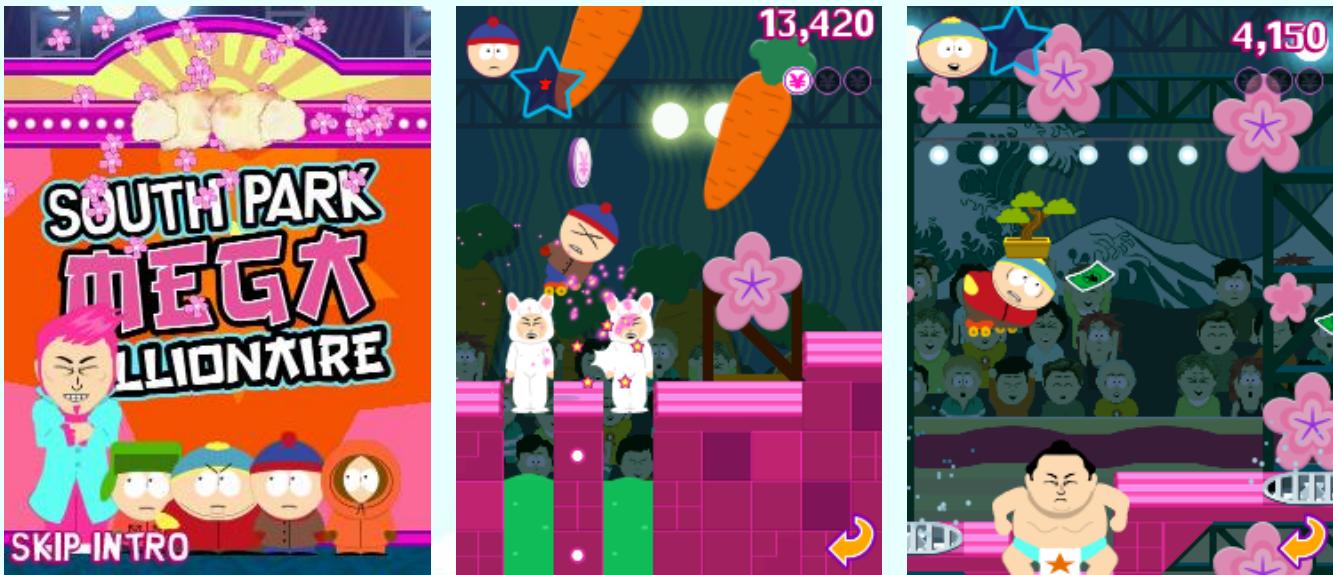


South Park 10 The Game

En 2008 apareció *South Park Imaginationland*, un juego de habilidad donde “disparábamos” a Butters hacia la dirección deseada para conseguir el máximo número de arcoíris y llegar a la meta.



En 2009 *South Park Mega Millionaire*, un juego de tablero que trataba de emular un concurso japonés lleno de extravagantes pruebas.



Finalmente, en 2017 apareció *South Park Phone Destroyer*, que es un juego de estrategia con los personajes de la serie.



JUEGOS CANCELADOS

Además de los juegos comentados, existen algunos que nunca llegaron a publicarse de manera oficial.

El primer juego cancelado fue South Park para Game Boy, que consistía en un juego de puzzle y plataformas donde controlábamos a los malhablados niños de la serie. Según parece, Matt Stone y Trey Parker fueron responsables de la cancelación al considerar que Game Boy no era la consola correcta para un juego de *South Park*.



El juego estaba muy avanzado cuando se canceló, pero todo el trabajo hecho no se perdió ya que se le dio un lavado de cara añadiendo personajes de la Abeja Maya y apareció bajo el nombre *Maya the Bee and Friends* (dentro del juego de la abeja Maya se conservan algunos Sprites de personajes de *South Park*)

Curiosamente también se tomó este juego de base para crear otro juego de Game Boy Color, esta vez basado en las gemelas Olsen (*The New Adventures of Mary-Kate & Ashley*) aunque el parecido entre ambos no es tan notable como con el juego de la Abeja Maya.



South Park Game Boy



Maya The Bee and Friends



New Adventures

Otro juego cancelado fue la aventura gráfica *A week in South Park*, que se iba a lanzar para PlayStation y PC. El desarrollo estaba a cargo de Dream Force Entertainment (creadores del juego *Sanitarium*). La última vez que se habló de este juego estaba completado al 15% y tras eso, simplemente desapareció.

En la generación de 128 bits se planeó hacer un juego de *South Park* en un mundo abierto donde podríamos explorar South Park e ir completando diversas misiones (vamos, una especie de *Grand Theft Auto* pero de *South Park*). Este juego era bastante ambicioso y podría haber sido un gran éxito, pero lamentablemente se canceló tras 10 meses de desarrollo.

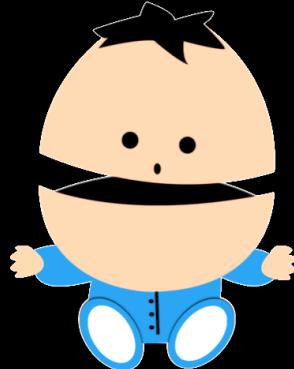


Y con esto acaba el especial, espero que os haya gustado y que disfrutéis de la serie y juegos de estos niños tan particulares.

Skullo

STAFF

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



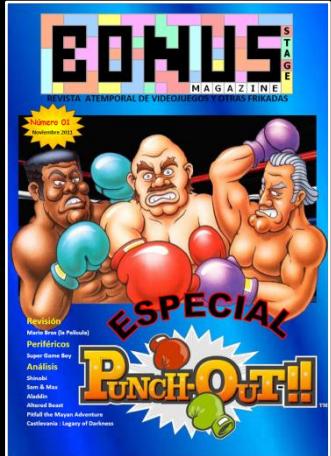
¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

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

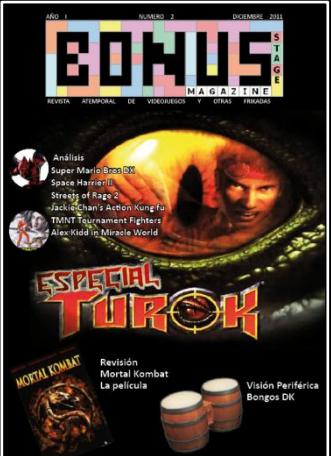
¡Es muy sencillo!

The screenshot shows the website for Bonus Stage Magazine. At the top, there's a navigation bar with links like 'INICIO', 'ARTÍCULOS', 'CONTACTO', and 'SUSCRÍBETE'. Below the navigation, there's a large image of the magazine cover for issue #9, which features a 'JURASSIC PARK' special. To the right of the cover, there's a sign-up form for the newsletter, asking for an email address and a 'Siguiente' button. Below the sign-up form, there's a section titled 'ARTÍCULOS RECENTES' listing recent posts. On the left side, there's a sidebar with a 'ARTÍCULOS RECENTES' section and a 'ARCHIVOS' section listing months from 2010 to 2012.

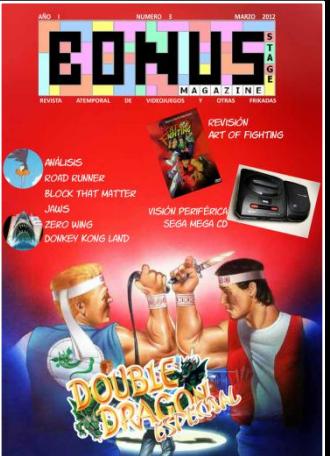
Y no olvidéis leer los números anteriores:



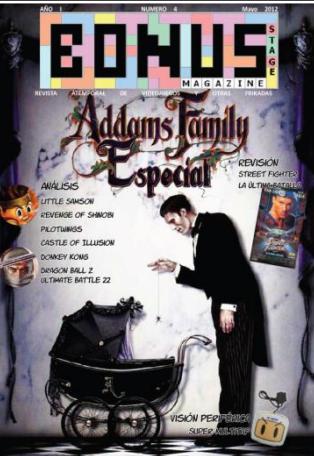
#01 Especial Punch Out!
Noviembre 2011 (36 págs.)



#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



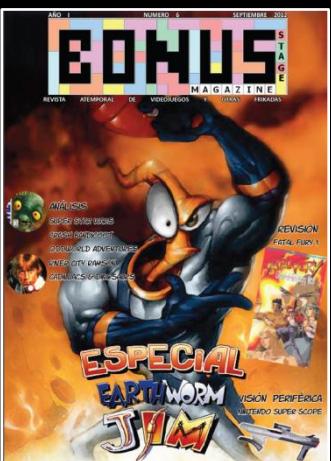
#03 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



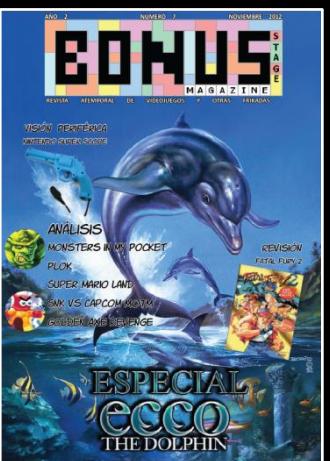
#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



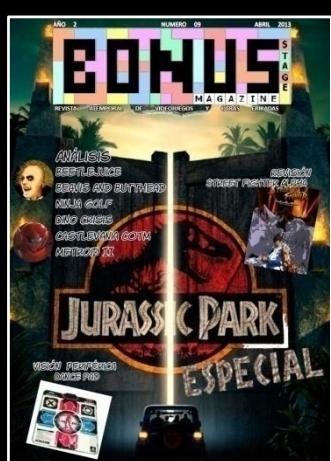
#06 Esp. Earthworm Jim
Septiembre 2012 (45 págs.)



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



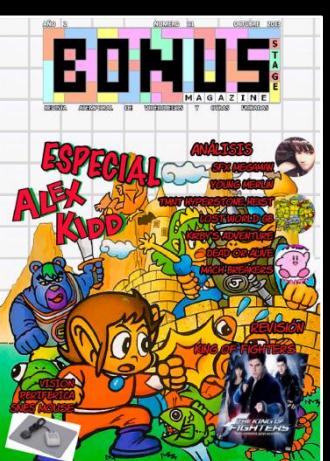
#08 Esp. KunioKun (Renegade)
Enero 2013 (55 páginas)



#09 Especial Jurassic Park
Abril 2013 (51 páginas)



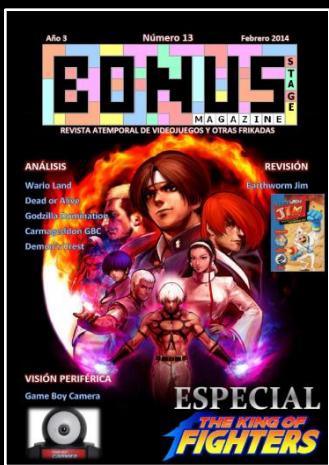
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 págs.)



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



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



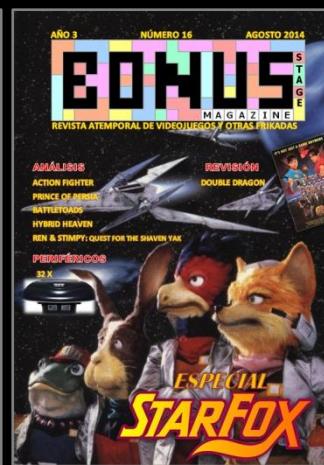
#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)



#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)



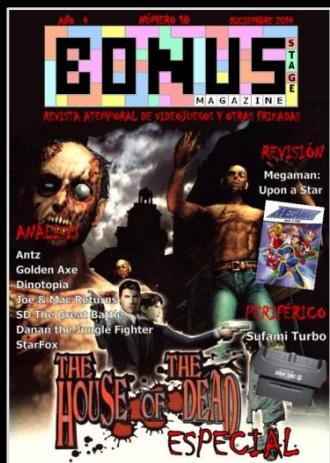
#15 Esp. JoJo's Bizarre Adventure
Junio 2014 (66 páginas)



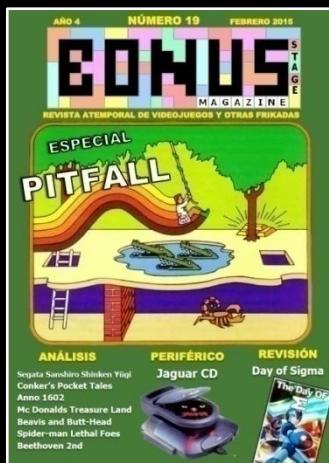
#16 Especial Starfox
Agosto 2014 (61 páginas)



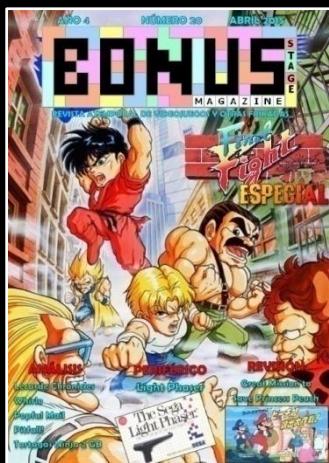
#17 Especial Clayfighter
Octubre 2014 (60 páginas)



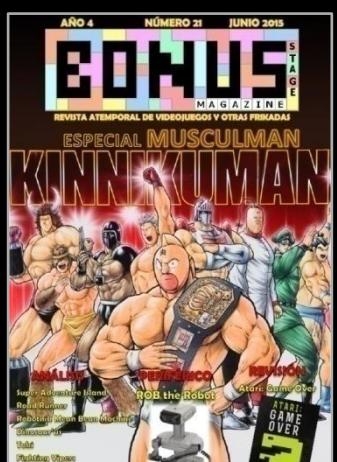
#18 Esp. House of the Dead
Diciembre 2014 (73 páginas)



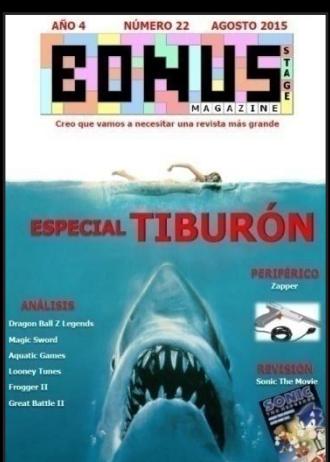
#19 Especial Pitfall
Febrero 2015 (59 páginas)



#20 Especial Final Fight
Abril 2015 (58 páginas)



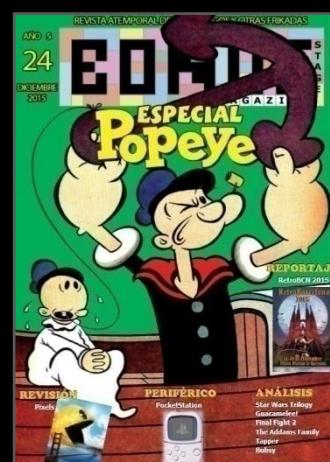
#21 Especial Musculman
Junio 2015 (61 páginas)



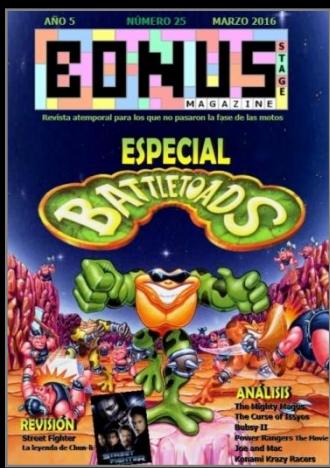
#22 Especial Tiburón (Jaws)
Agosto 2015 (51 páginas)



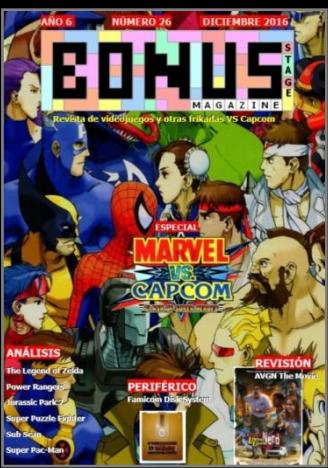
#23 Especial Splatterhouse
Octubre 2015 (49 páginas)



#24 Especial Popeye
Diciembre 2015 (58 páginas)



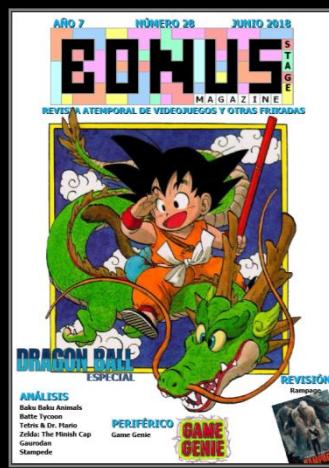
Nº 25 Especial Battletoads
Marzo 2016 (64 páginas)



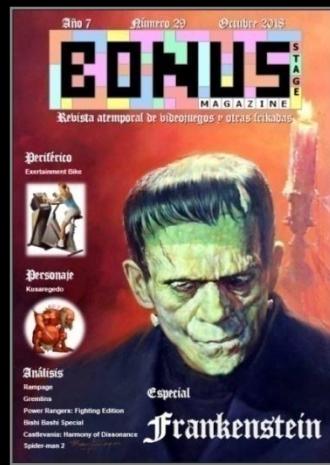
Nº 26 Esp. Marvel VS Capcom
Diciembre 2016 (55 páginas)



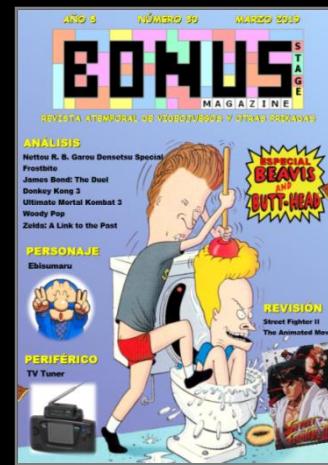
Nº 27 Especial Trolls
Septiembre 2017 (49 páginas)



Nº 28 Especial Dragon Ball
Junio 2018 (53 páginas)



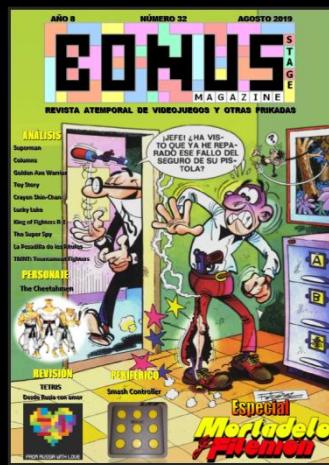
Nº 29 Especial Frankenstein
Octubre 2018 (81 páginas)



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



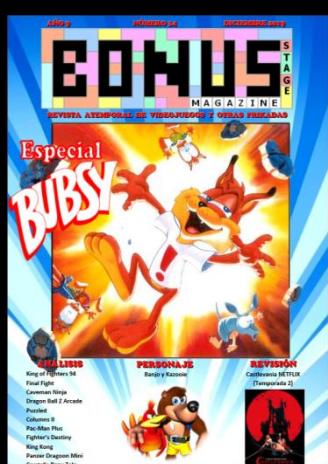
Nº 31 Especial DIE HARD
Mayo 2019 (69 páginas)



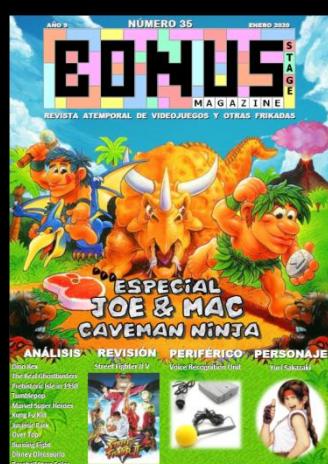
Nº 32 Esp. Mortadelo y Filemón
Agosto 2019 (83 páginas)



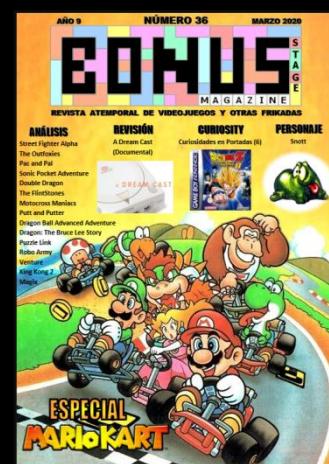
Nº 33 Esp. Evil Dead
78 páginas – Octubre 2019



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



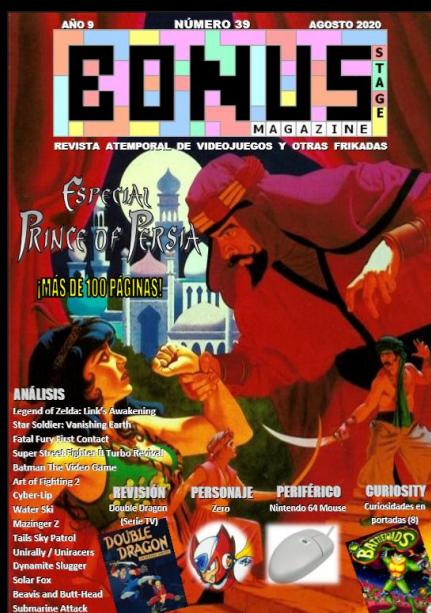
Nº 37 Especial Hulk

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

JUEGOS ANALIZADOS

Alien (Atari 2600)
Midnight Mutants (Atari 7800)
Bram Stoker's Dracula (Master System)
The Evil Dead (Spectrum)
Go To Hell (Spectrum)
Zombie Nation (NES)
Nosferatu (Super Nintendo)
Wardner (Mega Drive)
Splatterhouse 2 (Mega Drive)
Castlevania II Belmont's Revenge (Game Boy)
Mutation Nation (Neo Geo)
TerrorDrome Rise of the Boogeymen (PC)
Kyros (Neo Geo Pocket Color)
Rampage Puzzle Attack (Game Boy Advance)
Monster House (Game Boy Advance)

PERIFÉRICO: Bio Sensor (Nintendo 64)

PERSONAJE: Sir Daniel Fortesque (MediEvil)

CURIOSITY: Curiosidades en productos de series

REVISIÓN: Castlevania NETFLIX (Temporada 3)

ESPECIAL: Gremlins



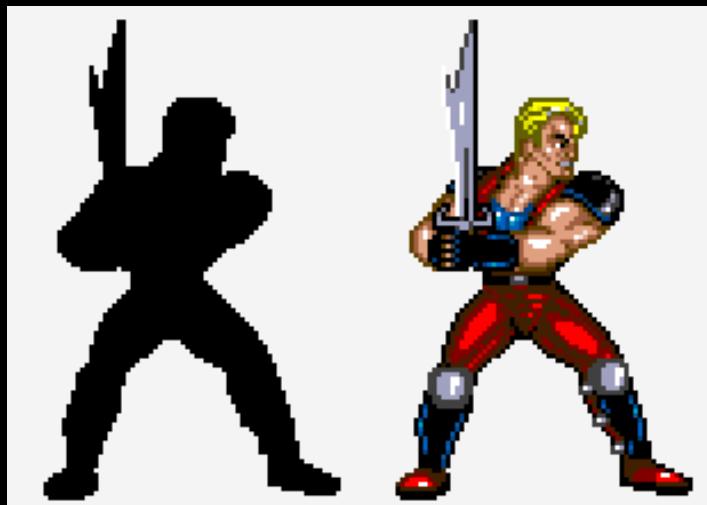
SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

1- EL DESCONOCIDO



El desconocido es un enemigo del juego *King of Dragons*

2- LA SOMBRA

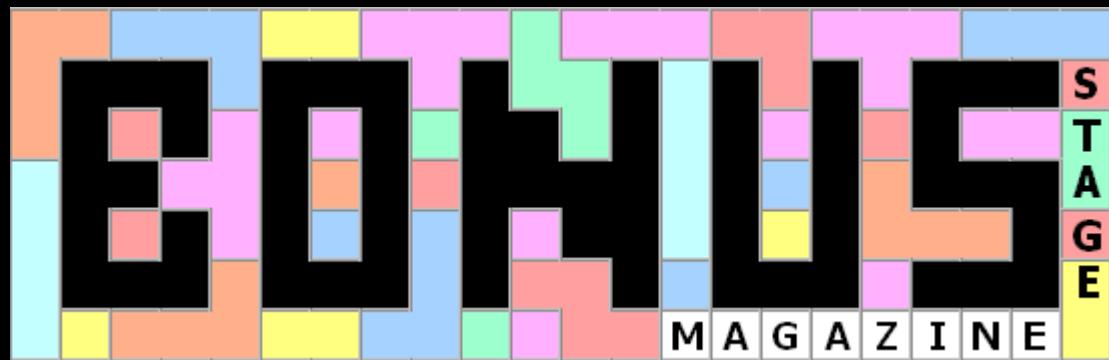


La sombra es Jimmy Lee de *Double Dragon V*

3- EL ERROR



El error está en los pies de Ryu, ya que en el primer *Street Fighter* no iba descalzo



NÚMERO 41
ENERO 2021

