

# EXODUS

MAGAZINE

STAGE

REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS

## REVISIÓN

Mortal Kombat Legends

Scorpion's Revenge



## ESPECIAL

THE ORIGINAL

# Micro Machines

SCALE MINIATURES

¡MÁS DE 100 PÁGINAS!

## ANÁLISIS

Mario Kart Super Circuit

Street Fighter EX Plus Alpha

Megaman La Venganza del Dr Wily

Jurassic Park 2 The Chaos Continues

L'Abbaye des Morts

Art of Fighting 3

Dragon Ball Z 2 Super Battle

Motocross Maniacs 2

TMNT 4 Turtles in Time

Monster Truck Wars

Summer Games

Target Renegade

Bonanza Bros

2020 Super Baseball

Delta Warp

Night Driver

Buggy Run

## PERIFÉRICO

TeeVGolf



## PERSONAJE

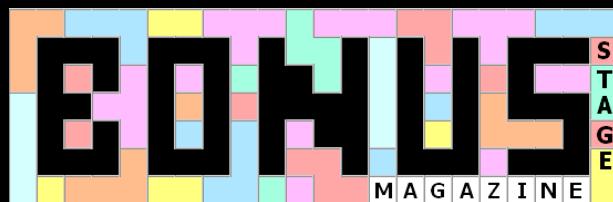
Horace



## CURIOSITY

Portadas de videojuegos





## ÍNDICE



### Editorial por Skullo ..... 03

### Análisis

- Night Driver** por Skullo ..... 04  
**Summer Games** por Skullo ..... 06  
**Target Renegade** por Skullo ..... 09  
**2020 Super Baseball** por Skullo ..... 12  
**Bonanza Bros** por Skullo ..... 15  
**Megaman La venganza del Dr Wily** por Skullo ..... 18  
**TMNT4 Turtles in Time** por Skullo ..... 21  
**Buggy Run** por Skullo ..... 25  
**Monster Truck Wars** por Skullo ..... 28  
**Jurassic Park 2 The Chaos Continues** por Skullo ..... 32  
**Dragon Ball Z 2 Super Battle** por Skullo ..... 37  
**Art of Fighting 3** por Skullo ..... 41  
**Street Fighter EX Plus Alpha** por Skullo ..... 46  
**Motocross Maniacs 2** por Skullo ..... 50  
**Delta Warp** por Skullo ..... 53  
**Mario Kart Super Circuit** por Skullo ..... 56  
**Abbaye des Morts** por Skullo ..... 59

### Pausatiempos por Skullo ..... 64

### Periféricos

- TeeVGolf** por Skullo ..... 65

### Revisión

- MK Legends Scorpion's Revenge** por Skullo ..... 67

### Personaje

- Horace** por Skullo ..... 74

### Curiosity

- Curiosidades en portadas (14)** por Skullo ..... 79

### Especial

- MicroMachines** por Skullo ..... 84

**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

Bueno pues ya está aquí el número 47 de la revista, que milagrosamente he conseguido lanzar (más o menos) cuando estaba previsto.

La portada del número ya os enseña el contenido: 17 juegos analizados, comentarios sobre un periférico (¿alguien está interesado en un palo de golf para SNES o Mega Drive?), películas (Mortal Kombat Legends), personaje (Horacio, el bicho raro que muchos consideraron la mascota de Spectrum), un artículo de curiosidades en portadas de videojuegos y un especial dedicado a los pequeños MicroMachines o mejor dicho, a los grandiosos videojuegos de los MicroMachines.

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

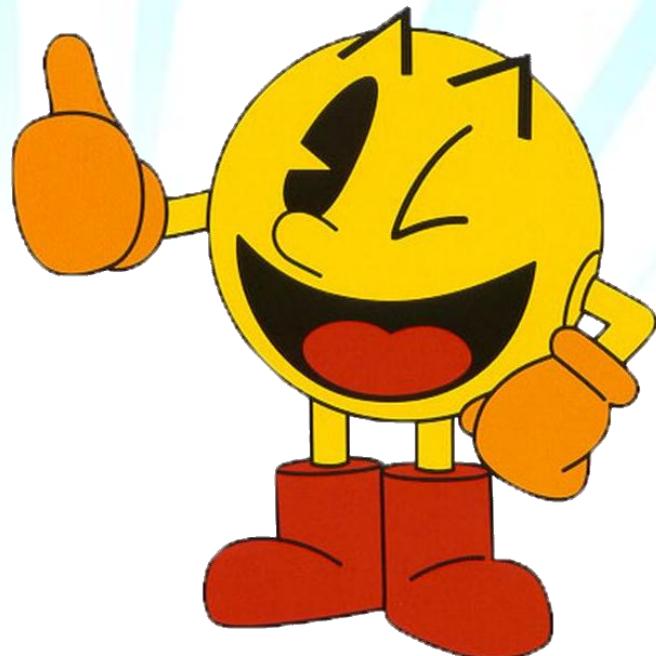
<http://bonusstagemagazine.wordpress.com/>

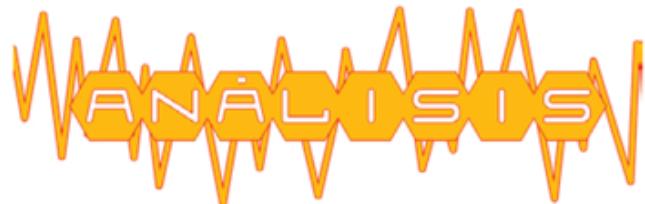
Y si sois usuarios de Facebook, podéis seguir nuestra página y así estar al día de las novedades:

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

Espero que disfrutéis de este número veraniego, nos vemos en el siguiente

**Skullo**





# NIGHT DRIVER

Plataforma: Atari 2600

Jugadores: 1

Género: Carreras

Desarrollado por: Atari

Año: 1978

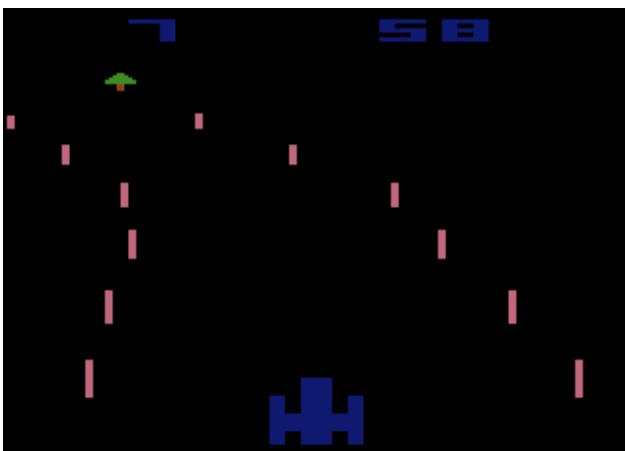
*Night Driver* apareció para Arcades en 1976 y debido a su éxito fue llevado a la consola Atari 2600 en 1978 y algunos ordenadores, como Commodore 64.

La premisa de este juego es, tal y como indica el título, que vamos a conducir nuestro coche de noche, con una visibilidad limitada y con muy poco tiempo para reaccionar a los peligros que encontraremos en la carretera.

## GRÁFICOS

Los gráficos son muy simples, nuestro coche es una figura extremadamente cuadriculada totalmente fija y de un solo color y la carretera está delimitada por rectángulos marrones que hacen de barreras. Los coches que vienen hacia nosotros, así como las casas y los árboles que hacen de decoración tienen un aspecto algo más trabajado, al disponer de más colores y detalles. Si por algún motivo lo deseamos, podemos activar el modo en blanco y negro para que el juego sea monocromo.

Este juego tiene unos gráficos muy simples y escasos, pero de alguna manera funcionan muy bien para representar una conducción nocturna con visibilidad limitada y también transmiten correctamente la sensación de velocidad de nuestro vehículo conforme aceleramos.



El negro es el color predominante



Se acerca un coche

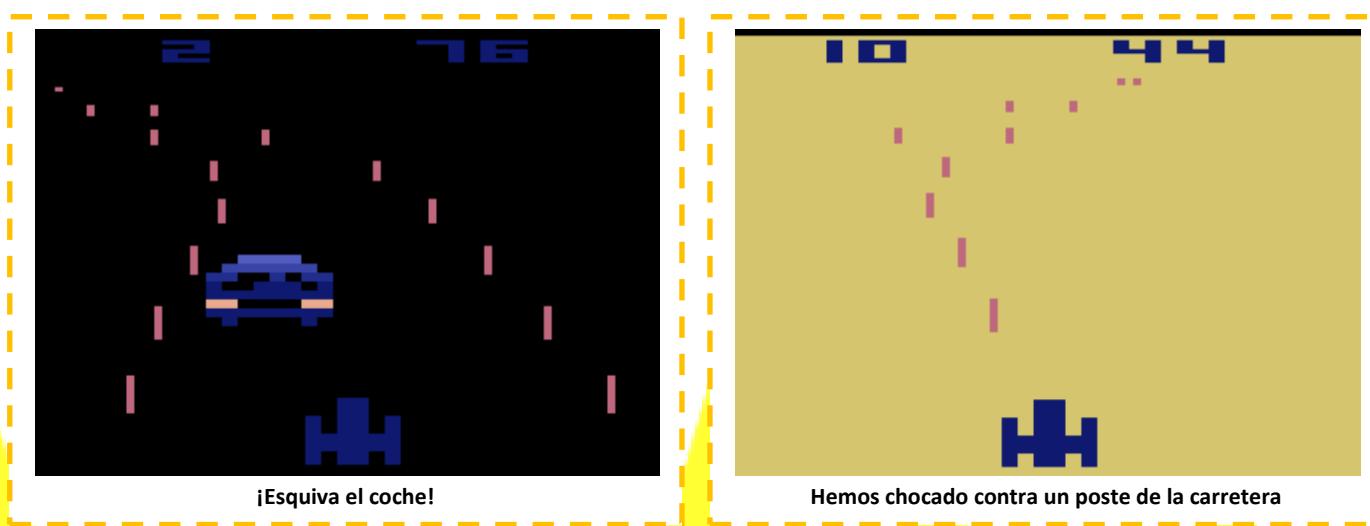
## SONIDO

Durante la partida escucharemos dos sonidos, el motor de nuestro coche y el claxon de los vehículos con los cuales nos cruzamos durante la carrera, en caso de colisionar con ellos o con cualquier otra cosa, escucharemos la típica explosión de Atari 2600, con parpadeo de pantalla incluido.

## JUGABILIDAD

Este juego usa el Paddle Controller de Atari 2600, de manera que la rueda del paddle determinará hacia donde giramos y el botón servirá para acelerar.

Los controles son muy sencillos, pero requieren bastante paciencia para ser dominados, especialmente en lo que se refiere a tomar las curvas y evitar los peligros a la vez. El botón de acelerar será clave, pues para avanzar es más recomendable ir acelerando y parando, que tratar de hacer todo el circuito sin parar.



## DURACIÓN

Este juego nos ofrece 4 circuitos, el último de los cuales será siempre aleatorio (para que no lo podamos memorizar), la dificultad aumenta notablemente, de manera que es muy fácil chocar y perder el tiempo que necesitábamos para terminar la carrera, afortunadamente también hay opciones para jugar sin tiempo, aunque la frustración por chocar seguirá estando presente.

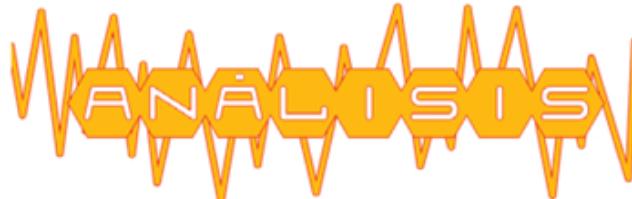
En términos generales es un juego difícil que requiere mucha práctica para ser dominado y completado.



## CONCLUSIÓN

*Night Driver* es un juego muy sencillo en planteamiento, pero requiere mucha práctica para ser dominado. Eso sí, pese a ello, se puede disfrutar con relativa rapidez, al menos en lo que respecta al primer circuito.

Hay otros juegos de carreras interesantes en Atari 2600, pero pocos sirven para Paddle Controller, así que si tenéis ese periférico, vale la pena probarlo.



# ATARI 7800

## SUMMER GAMES

**Plataforma:** Atari 7800

**Jugadores:** 1 a 8

**Género:** Deportes (Olimpiadas)

**Desarrollado por:** Epyx

**Año:** 1988

Epyx es una empresa que fue bastante conocida por sus juegos deportivos, ya que lanzó una gran cantidad de estos (*Summer Games*, *Winter Games*, *California Games* y *World Games*) en diferentes plataformas, lo cual solía provocar que cada versión del juego fuese diferente, llegando incluso a variar las pruebas deportivas para jugar.

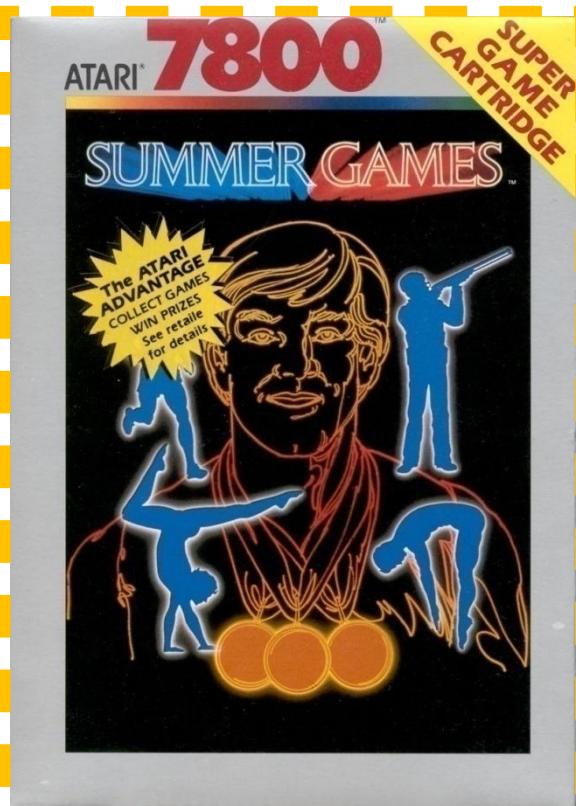
*Summer Games* fue el primer juego de lo que se podría considerar la saga *Epyx Games*, pues se lanzó en 1984 para Commodore 64, y tras eso se llevó a otras plataformas como Apple II, Amstrad, PC-88, Spectrum y Atari 8-bit entre otras. En esta ocasión voy a comentar la versión lanzada en 1988 para Atari 7800.

### GRÁFICOS

La introducción del juego nos muestra el estilo gráfico, personajes con aspecto humano con animaciones decentes y un uso del color algo plano, pero con cierto nivel de detalle.

Las diferentes pruebas, tienen su propio estilo (excepto las que están relacionadas, como las dos de correr y las dos de natación), aunque algunos elementos (como los fondos con gradas y el cielo azul) están hechos de manera similar, con un acabado simple pero efectivo. El uso de colores en general es algo plano, y creo que se abusa bastante del color azul que está presente de manera notable en todas las pruebas (las piscinas, el cielo, e incluso las colchonetas de gimnasia).

Las animaciones de los deportistas son correctas (en algunas pruebas se mueven mejor que en otras) pero todos son iguales, no hay ninguna variación de color para ropa, piel o pelo, siendo la única excepción la prueba de salto de trampolín, donde si vemos variantes de color que aportan una necesaria variedad visual, lo cual me hace preguntarme porque no hicieron lo mismo en todas las pruebas.



Introducción de juego

Los menús son sosos y aburridos (fondo azul y letras blancas) no se han esforzado nada en hacerlos atractivos o llamativos, aunque admito que es bastante gracioso que cuando nos piden que seleccionemos la nacionalidad de nuestro deportista, esté disponible ser del país Atari, y ya que comenté las banderas, este es uno de esos juegos que donde aparece la bandera española incorrecta, ya que incluye el águila (que dejó de usarse oficialmente en 1981), un error lamentablemente común en los videojuegos de los 80 y 90. Al mostrar los resultados se vuelve a usar el fondo azul y las letras blancas, ni siquiera se molestan en enseñar la bandera que hemos elegido.



Seleciona la nacionalidad de tu deportista

## SONIDO

Al inicio escucharemos una música bastante decente (para ser de Atari 7800) pero durante las pruebas solo escucharemos algunos sonidos de calidad muy justa, que al menos varían ligeramente de una prueba a otra.

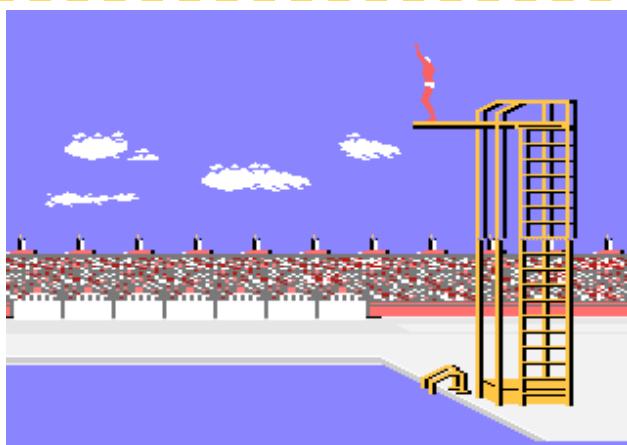
## JUGABILIDAD

Tenemos seis diferentes pruebas para superar, cada una con controles propios, de manera que creo que es mejor que las explique una a una.

**Platform Diving:** En esta prueba tendremos que hacer un salto desde el trampolín, primero nos pedirán que hagamos un salto concreto y se nos puntuará en base a como lo hayamos hecho. Presionamos el botón para saltar y usando el joystick modificaremos la postura del personaje.

**4x400m:** Esta prueba es una carrera de relevos. Para empezar a correr presionaremos derecha, si soltamos el joystick iremos a velocidad normal, si presionamos izquierda iremos más lento y si presionamos derecha haremos un sprint, cuando lleguemos al compañero tendremos que presionar el botón para pasarle el relevo. La clave de esta prueba es controlar el cansancio del corredor (la barra blanca que hay debajo), porque si se agota correrá muy lentamente.

**100m Dash:** Tendremos que mover el joystick hacia adelante-atrás o arriba-abajo rápidamente para que nuestro corredor llegue a la meta antes que el rival.



Platform Diving es entretenido pero algo complejo



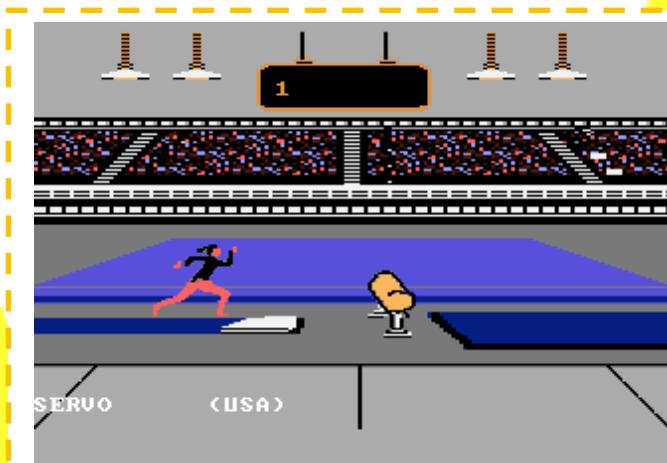
Machaca el joystick en 100m Dash

**Gymnastics:** En esta prueba tendremos que correr y saltar para caer en el trampolín, que nos lanzara a la plataforma, en la cual nos apoyaremos para hacer un salto giratorio que nos puntuarán en base a como los hayamos hecho. Se usa el botón para empezar, otra vez para saltar (hacia el trampolín) y tras rebotar en él, nuestro personaje se agarrará a la plataforma para hacer un salto giratorio, será cuando tengamos que usar el joystick para variar la velocidad (tocando arriba, abajo), la cual será clave para caer bien en la colchoneta.

**400m Freestyle Relay:** Nuestro nadador ha de llegar al borde de la piscina y regresar para que salte el siguiente compañero. Presionamos derecha para empezar y luego hay que tocar el botón en el momento correcto para que el nadador vaya aumentando la velocidad. Es difícil saber si lo estamos haciendo bien o mal, ya que no se indica claramente el momento en el cual hay que tocar el botón y apenas se nota el aumento de velocidad.

**100m Freestyle Swim:** Se controla igual que la prueba anterior, pero solo hay un nadador.

Los controles de este juego no son demasiado intuitivos, así que requieren cierta práctica para saber lo que estamos haciendo. Algunas pruebas (como Gymnastics o Platform Diving) requieren mucha práctica para ser disfrutables y otras (como las de natación) pueden resultar muy aburridas.



Gymnastics es de los deportes más complejos



Las pruebas de natación son las más aburridas

## DURACIÓN

Al empezar el juego tendremos que elegir cuantos jugadores van a participar (de 1 a 8) y si vamos a usar un joystick o dos, tras eso podremos elegir entre jugar todas las pruebas (por turnos), solo algunas o practicar.

Solo hay 6 pruebas, y aunque algunas requieren mucha práctica para ser dominadas, el juego tampoco ofrece mucho más para seguir jugando. Puede que jugar con amigos haga que valga la pena rejugar este juego, especialmente si todos tienen nociones de cómo se juega.

## CONCLUSIÓN

*Summer Games* para Atari 7800 es un juego que me cuesta recomendar, ya que incluso dedicándole tiempo para aprender a jugar, puede resultar aburrido.

Aunque también es cierto que dentro del escaso catálogo de Atari 7800 hay pocos juegos deportivos con la variedad que ofrece este (siendo su juego hermano, *Winter Games* una de las alternativas).

# TARGET RENEGADE

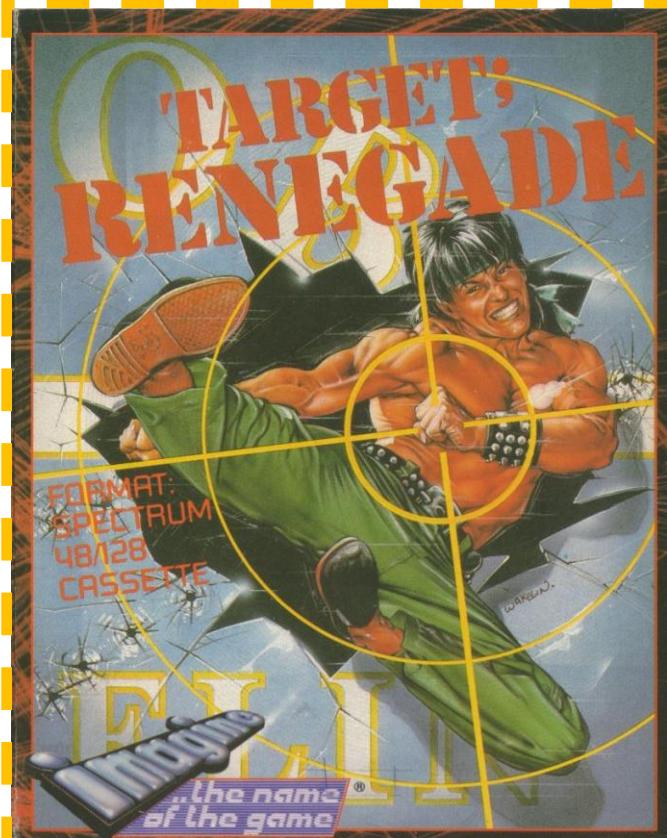
**Plataforma:** ZX Spectrum

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Beat'em up

**Desarrollado por:** Ocean Software

**Año:** 1988



*Renegade* (*Neketsu Koha Kunio-Kun* en Japón) apareció en Arcades en 1986 de la mano de Technos Japan, y nos contaba una historia sobre pandilleros adolescentes, que al llegar a occidente se convirtió en la típica historia de “los macarras del barrio han secuestrado a mi novia”, con el cambio de temática también se modificaron los gráficos, cambiando la ropa del protagonista y de los delincuentes a algo más habitual para los occidentales.

*Renegade* fue un éxito y tuvo versiones para muchas plataformas distintas, de hecho el protagonista del juego (Kunio-Kun) se convirtió en mascota de Technos Japan en el territorio nipón, donde superaba enormemente en popularidad a sus hermanos (los *Double Dragon*).

Kunio-Kun tuvo una infinidad de juegos de diversos géneros, desde beat'em ups, a juegos de olimpiadas, puzzles y una gran variedad de juegos deportivos. Pese a que esta saga funcionó muchísimo mejor en Japón, algunos de sus juegos fueron adaptados a occidente, dando como resultado cosas como *River City Ransom – Street Gangs*, *Nintendo World Cup* o *Crash'N The Boys: Street Challenge*.

En occidente, el éxito de *Renegade* también se hizo notar, de manera que aparecieron secuelas no oficiales, como *Target: Renegade* y *Renegade III*. En esta ocasión voy a hablar del segundo juego, *Target: Renegade*, concretamente de su versión para Spectrum (aunque también apareció para otras plataformas como NES, Amstrad y Commodore 64).

## GRÁFICOS

La pantalla de inicio es una buena representación de la carátula del juego, que a su vez está basada en una foto de un libro de kárate de Joe Lewis (algo que ya comenté en el artículo de “Curiosidades sobre portadas” en el número 33 de esta revista).



Pantalla de título

Dentro del juego, veremos que los gráficos son muy buenos, nuestro personaje y los enemigos se ven muy bien (aunque algunos enemigos comparten sprites con el protagonista, con algunos cambios) y hay cierta variedad (hombres, mujeres e incluso perros). Si jugamos en el modo a dos jugadores, ambos protagonistas serán iguales, de manera que tendrán un número (1 o 2) encima de su cabeza para evitar confusión.

Los fondos son variados (ciudad, bares, parques...) y además de estar muy detallados, están coloreados de una manera excelente, haciendo que el juego sea visualmente genial.



## SONIDO

La música es bastante buena, hay varias composiciones pero suenan muy parecidas, los sonidos de los golpes no transmiten son especialmente contundentes, pero son correctos y hay cierta variedad.

## JUGABILIDAD

Podemos mover a nuestro personaje hacia las cuatro direcciones y tenemos un botón para atacar, si combinamos direcciones y botón haremos diferentes tipos de ataque (patada hacia atrás, salto con patada, golpear a los enemigos en el suelo), durante la partida podremos encontrar armas que nos darán mucha ventaja, al permitirnos atacar a más distancia de los enemigos, pero si nos golpean las perderemos (y los enemigos las volverán a usar), a veces nuestro personaje soltará el arma al pasar de una sección del nivel a otra.



Los controles son un poco raros, pero quizás el principal problema es que los enemigos nos acosan desde el primer momento y no nos dan tiempo a probar todas las combinaciones posibles (nada más empezar el juego aparecerá un enemigo en moto atropellándonos constantemente y tendremos que aprender rápidamente a hacer la patada voladora si queremos que nos deje tranquilos). Una vez eliminamos a los enemigos en pantalla, aparecerán más, de manera que tendremos que avanzar evitándolos para poder ir progresando en el nivel, de lo contrario nos veremos peleando siempre en la misma parte del mismo.

Requiere bastante tiempo y mucha paciencia hacerse con el control del juego, para poder sacar el máximo beneficio a los diferentes ataques y sobretodo, para no ponernos en peligro cuando estamos atacando.



Golpeando a un enemigo en el suelo



Nos están dando una paliza



A punto de finalizar el nivel

## DURACIÓN

Aunque se puede completar el juego en una media hora, lograrlo es toda una hazaña, pues el nivel de dificultad es muy elevado y nos veremos recurriendo a rutinas concretas para sobrevivir en determinados momentos, de manera que tendremos que echarle muchas horas para completar este juego.

Si tenemos algún amigo valiente que quiera ayudarnos en nuestra aventura, podremos disfrutar del modo a dos jugadores, que aumenta la diversión, aunque la dificultad se mantiene (pues podemos pegarnos entre nosotros y aparecen más enemigos).

## CONCLUSIÓN

*Target Renegade* (o *Renegade 2*) es un buen beat'em up para Spectrum, es cierto que es difícil, pero aun así es visualmente genial, con un buen apartado sonoro y golpear a los enemigos es agradable.

Skullo



Uno contra uno, ahora demuestra lo que has aprendido



Armado y dando una paliza a 3 enemigos

# 2020 SUPER BASEBALL

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

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Deportes (Béisbol)

**Desarrollado por:** Pallas

**Año:** 1991 (Neo Geo) 1995 (Neo Geo CD)

Los juegos deportivos en Neo Geo puede que parezcan escasos (en comparación con los juegos de lucha de su catálogo) pero siempre han tenido cierta popularidad dentro del catálogo de la consola.

Muchos de los juegos deportivos de Neo Geo eran de fútbol (siendo la saga *Super Sidekicks* la más famosa del sistema) pero también hay otros deportes, como el béisbol (y los juegos *Super Baseball Stars*), los bolos (League Bowling), el Golf (*Neo Turf Masters*) o las carreras de caballos (*Stakes Winner*).

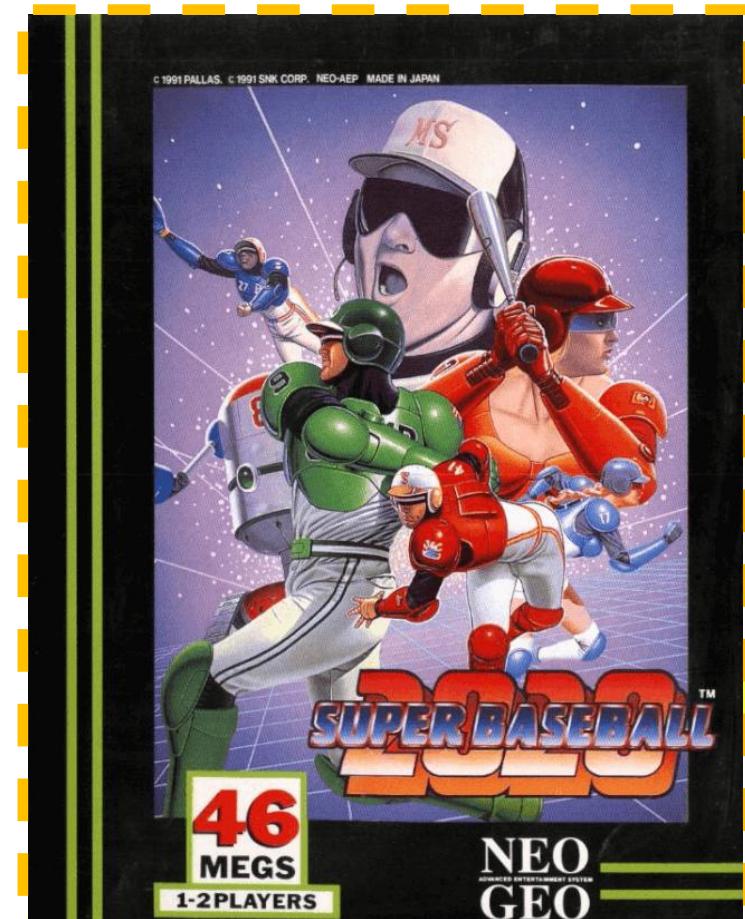
El principal atractivo de los juegos deportivos de Neo Geo es que nos suelen proponer una jugabilidad directa (en parte por su origen como juegos de máquina recreativa), de manera que cualquiera puede ponerse a jugarlos y disfrutar, incluso sin ser muy fan del deporte. Algunos juegos van un paso más allá y añaden componentes llamativos, como el toque futurista de *Soccer Brawl* o *2020 Super Baseball* (*o Super Baseball 2020*), que es el juego que comentaré a continuación.

## GRÁFICOS

El estilo estético está a medio camino de algo actual y algo futurista.

El campo tiene el aspecto de uno actual, sin embargo tiene zonas especiales de color azul brillante con cristal, minas, y muchos detalles luminosos para ganar ese aspecto futurista.

Lamentablemente, no hay variedad en cuanto a campos, habría sido genial ver variaciones con diferentes colores y detalles para aportar variedad.



Gráficos grandes y coloridos con toque futurista

Con los jugadores pasa algo parecido, hay chicos y chicas (con un aspecto bastante mundano) y robots (que aportan e toque futurista), sus animaciones están muy bien y sus diseños son muy distintos entre los 3 modelos de jugador, pero lamentablemente no hay variantes sobre cada tipo de jugador, así que veremos como todos los equipos usan los mismos jugadores de diferentes colores (algo común en los juegos deportivos). Un detalle a agradecer es que los jugadores muestran síntomas de cansancio durante el partido.

2020 Super Baseball es colorido, con sprites grandes y buenas animaciones, su toque futurista lo aleja lo suficiente de la realidad como para diferenciarse de otros juegos de béisbol.



## SONIDO

Durante los partidos escucharemos música cañera que dará cierta energía al partido (aunque habría agradecido más variedad en cuanto a músicas). Los sonidos están bastante bien, hay variedad y un montón de voces que no dejarán de repetir el resultado de cada acción (Strike, Ball, Out...).

## JUGABILIDAD

Los controles son fáciles, ya que para lanzar solo usaremos un botón (y las direcciones) y para batear, principalmente usaremos dos botones (uno para batear y otro para colocar el bate y que la bola rebote en él). Si controlamos al equipo que batea y conseguimos lanzar la bola bien lejos, se moverá a la base, si controlamos al equipo que ha lanzado, moveremos a los jugadores con el joystick y podremos usar los botones para saltar o lanzarse.

Es un juego de béisbol simplificado, pero sigue teniendo las reglas básicas (3 strikes y el bateador queda eliminado, 3 eliminaciones y se cambia de posición...). Pero también se añaden algunas cosas nuevas, como que haya partes de la grada, donde la bola rebote contra el cristal y vuelva al campo o la aparición de minas que plagan el campo conforme avanzamos el partido (sobra decir que si un jugador toca una mina, quedará herido).

Cada cosa buena que hagamos durante la partida nos dará dinero, que podemos usar en cualquier momento para mejorar a nuestros jugadores (el botón D sirve para acceder al menú, ahí elegimos jugador para mejorar y cuanto dinero queremos usar). Esta parte del juego le da cierto componente estratégico, ya que los jugadores se irán cansando durante el partido y la posibilidad de mejorarllos es una parte importante del juego.



Los controles son sencillos y responden bien, pero este juego requiere un poco de paciencia, especialmente a la hora de batear, ya que es posible que al principio casi todas las bolas bateadas no vayan hacia donde nos gustaría.



Bateador eliminado



Van a aparecer minas explosivas en el campo

## DURACIÓN

Tenemos dos ligas a jugar, Exciting League y Fighting League, siendo la primera, más fácil que la segunda. Una vez sepamos jugar y tengamos suficiente pericia, podremos completar el juego en media hora, aunque eso no significa que la consola nos lo vaya a poner fácil.

Como cualquier juego deportivo, el verdadero encanto reside en poder jugar con un amigo, lo cual nos puede ofrecer grandes piques y remontadas (además de lo divertido que es ver que tu rival pise una mina cuando intentaba atrapar la bola bateada).

## CONCLUSIÓN

2020 Super Baseball es un juego divertido y directo, puede llegar a gustar incluso a los que no sean muy fans del béisbol, su aspecto futurista y la posibilidad de mejorar nuestros jugadores durante el partido le dan un toque único. Neo Geo tiene pocos juegos de béisbol, así que si sois fans del género, aquí tenéis una propuesta distinta a los dos *Baseball Stars*.



Skullo

NO TE PIERDAS NUESTROS ESPECIALES DE FATAL FURY Y KING OF FIGHTERS

NÚMERO 05  
ESPECIAL FATAL FURY

NÚMERO 05  
ESPECIAL FATAL FURY

NÚMERO 12  
ESPECIAL KOF

NÚMERO 12  
ESPECIAL KOF



# BONANZA BROS

**Plataforma:** Mega Drive

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Acción, Plataformas

**Desarrollado por:** Sega

**Año:** 1991

*Bonanza Bros* apareció para Arcades en 1990 y nos ponía en la piel de dos ladrones cuya misión era robar todos los objetos de valor, evitando a la policía hasta llegar al dirigible que esperaba en la parte superior del edificio, para poder huir con el botín.

El juego terminó llegando a multitud de plataformas (Spectrum, Amstrad, Atari ST, Commodore 64, PC-Engine, Amiga...) incluidas, por supuesto, las consolas de Sega, (Master System y Mega Drive) siendo la versión de 16 bits, la que más se parecía al arcade. El rol de nuestros protagonistas fue censurado en las versiones occidentales, ahora ya no eran ladrones, si no especialistas que habrían sido contratados por el jefe de policía para poner a prueba la seguridad de los edificios.

## GRÁFICOS

El estilo gráfico de este juego es muy personal, todos los personajes parecen muñecos de plástico y gozan de pocos detalles, pero de un gran colorido y algunas animaciones muy graciosas que les hacen destacar.

Los escenarios están bien hechos, tienen suficiente variedad visual (mansiones, casinos, un laboratorio, una pirámide egipcia) como para no aburrir, el interior de los edificios también está muy detallado con diferentes tipos de suelo, escaleras y habitaciones decoradas con muebles, afortunadamente, los elementos a robar se diferencian muy bien del resto. En la parte intermedia de la pantalla veremos un pequeño mapa del nivel.

Las ilustraciones previas al nivel, con los ladrones mirando el mapa del siguiente nivel y los objetos a robar, así como la pantalla de título, las animaciones entre niveles y el final, también se ven muy bien.

En general, creo que este juego tiene buenos gráficos, es cierto que su estilo visual no es para todo el mundo (aunque le da mucha personalidad) y que el hecho de que la pantalla siempre esté partida (incluso jugando en el modo de un jugador) le quita mucho encanto, pero aun así, creo que se ve muy bien.



El modo a 1 jugador solo usa media pantalla



Nos han pillado robando en la joyería



Ese policía con escudo nos complicará las cosas

## SONIDO

Las músicas tienen son mayormente alegres, aunque algunas de ellas varían el tono por uno más misterioso o tenso. Los sonidos son gratificantes y hay suficiente variedad como para que no aburran (si nos ve la policía usará el silbato para avisar a sus compañeros, cuando robamos algo nuestro personaje se ríe, hay sonidos al disparar o aturdir a un personaje, si chutamos una lata de refresco esta hace ruido y atrae a la policía...).

## JUGABILIDAD

Usaremos un botón para saltar y otro para disparar (que también sirve para abrir puertas), con la cruceta nos movemos por el nivel y si presionamos arriba o abajo podremos movernos por la profundidad del escenario (lo cual es muy útil para esconderse de los policías y evitar sus disparos).

Nuestra misión es recorrer el escenario robando todos los objetos marcados, cuando lo hayamos conseguido tendremos que huir a la salida (la azotea, donde está el dirigible). Para poder progresar en el juego tendremos que sacarle todo el provecho posible al escenario (protegernos del enemigo tras puertas o en las paredes del fondo) aplastar los enemigos con las puertas y preparar una estrategia válida que nos permita exponernos lo mínimo posible para completar el nivel.

Los controles son sencillos, pero el juego requiere cierta práctica ya que siempre estaremos en inferioridad numérica y además tenemos tiempo para completar el nivel, lo cual nos pone en una situación de apuro constante.



Pantalla de título



Buscando tesoros en la pirámide



¡Se nos está acabando el tiempo!

## DURACIÓN

El juego se puede completar en media hora, pero para ello tendremos que haber jugado bastante, pues es fácil que nos pillen si cometemos un error (si nos alcanzan perdemos una vida) y las continuaciones son limitadas.

Disponemos de 3 niveles de dificultad para adaptar el juego a nosotros y así evitar frustrarnos, pero lo más divertido de este juego es el modo a dos jugadores, que hace que siempre sea agradable volver a jugar para echarnos unas risas.



Dos jugadores sacan lo mejor de *Bonanza Bros*



Si no tenemos los tesoros, no podemos salir del nivel



Game Over

## CONCLUSIÓN

*Bonanza Bros* es un juego muy original y divertido, especialmente si tenemos algún compañero que nos ayude a robar (digo, a poner a prueba la seguridad de los edificios), pues eso hace que el juego sea mucho más divertido.

Skullo

Two magazine covers for "BONUS MAGAZINE". The left cover is titled "ESPECIAL ALEX KIDD" and features Alex Kidd in his signature orange suit. The right cover is titled "ESPECIAL ECCO THE DOLPHIN" and features a dolphin. Both covers include various articles and reviews related to video games and pop culture.

ESPECIAL  
ALEX KIDD

ESPECIAL  
ECCO THE DOLPHIN

# MEGAMAN

## La venganza del Dr Wily

**Nombre:** Megaman: Dr Wily's Revenge (América y Europa), Megaman World 1 (Japón)

**Plataforma:** Game Boy

**Jugadores:** 1

**Género:** Disparos, Plataformas

**Desarrollado por:** Capcom

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

Megaman es uno de los personajes más prolíficos de la industria de los videojuegos, llegando a tener una media de juegos por consola bastante elevada, como lo demuestran los 6 juegos que tiene en NES, los 6 de SNES (siempre que contemos *Megaman Soccer*, claro) y los 5 de Game Boy clásica.

Y precisamente del primer juego de Megaman en Game Boy voy a hablar a continuación, que tuvo como subtítulo *La venganza del Dr Wily* o *Dr Wily's Revenge*, para diferenciarlo de su versión de NES, a la cual le debe mucho, pues gran parte de este juego, ya lo vimos en el primer Megaman.

### GRÁFICOS

Se respeta totalmente el estilo de Megaman en NES, hasta el punto que se podría decir que los gráficos son casi idénticos en su mayor parte. Tanto los escenarios, como los enemigos serán conocidos por los veteranos de la saga, lo cual es bueno (en el sentido de que la transición a Game Boy ha sido excelente) y malo (se echa en falta más novedad).

Los escenarios cumplen con su función, aunque también pecan de falta de novedad (estéticamente hablando, ya que en diseño son totalmente nuevos) y con los jefes pasa igual, los cuatro primeros (Cut Man, Ice Man, Fire Man y Elec Man) provienen de *Megaman 1*, los siguientes (Bubble Man, Flash Man, Heat Man y Quick Man) son de *Megaman 2*, siendo Enker el único robot enemigo creado especialmente para este juego.



Megaman se ve genial en Game Boy

Las ilustraciones del juego (como cuando Megaman recibe un arma nueva, cuando aparecen el castillo y la base espacial de Wily o el final) son geniales.

En general el apartado gráfico es muy bueno, pero casi todo proviene de otros juegos (al menos han hecho un gran trabajo adaptándolos a los pocos colores de Game Boy), además el hecho de que Megaman, los enemigos y los jefes se vean tan bien, tiene un precio y ese es el reducido campo de visión que nos queda a la hora de jugar.



Enker, el “Megaman Killer” creado para este juego

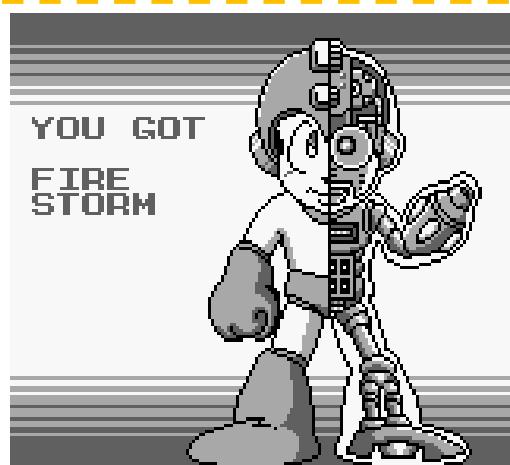


Ilustración de Megaman al obtener un arma nueva

## SONIDO

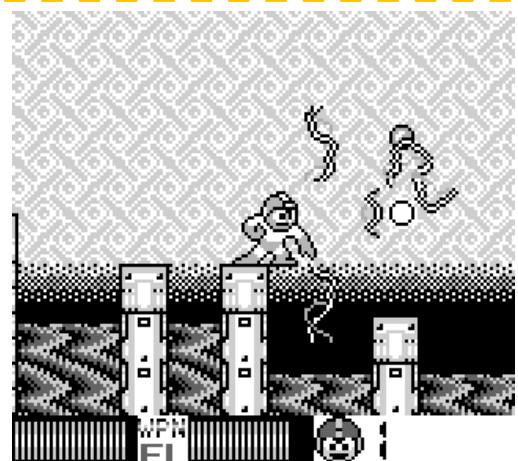
Durante la partida escucharemos melodías conocidas y alguna que otra nueva, y en general creo que el nivel de composiciones está a la altura de lo que esperas de un Megaman clásico, los sonidos también son similares a los de NES, de manera que todo queda (de nuevo) en una mezcla entre bueno pero conocido, aunque sinceramente, no me molesta debido a que han usado algunas de mis melodías favoritas de Megaman 1 de NES.

## JUGABILIDAD

Un botón para disparar y otro para saltar, no necesitamos más. Bueno, en realidad si, porque conforme vayamos superando fases obtendremos mejoras (se accede a ellas desde el menú de pausa). Como suele ser habitual, esas nuevas armas se gastan y tendremos que reponerlas con el correspondiente ítem.

La fórmula básica de Megaman se aplica en este juego, cada jefe de nivel tiene un arma que obtendremos al derrotarle y será vulnerable al arma de otro jefe. Una vez estén derrotados los jefes, llegaremos a la base de Dr Wily donde tendremos que superar un par de niveles (y derrotar a más jefes).

Los controles son buenos, pero la consola sufre a veces para mover algunas partes (parpadeos y ligeras ralentizaciones en sitios concretos), aunque eso no impedirá que veamos las típicas tretas que hay en los Megaman (incluidas las plataformas que aparecen y desaparecen y los saltos medidos).



Usando el arma de ElecMan



Las partes de plataformas siguen siendo exigentes



La reaparición de enemigos puede ser un problema



El campo visual está muy reducido

Sin embargo, lo que realmente afecta a la jugabilidad es, ya que a la dificultad típica de los Megaman, se le añaden factores propios de este juego, como el hecho de que tengamos poco campo de visión, que hace que situaciones difíciles, se vuelvan más difíciles ya que tendremos menos tiempo para reaccionar y si da la casualidad de que salimos del encuadre de la pantalla y volvemos a donde estábamos, los enemigos reaparecerán, de manera que a veces tendremos que elegir entre “esquivar el ataque y que el enemigo reaparezca o recibir daño y que no reaparezca” lo cual puede hacer especialmente pesados a los enemigos más duros.

## DURACIÓN

Empezaremos con 4 niveles que podemos jugar en el orden que queramos, tras eso llegaremos a la base del Dr Wily, que está dividida en varias partes (y donde nos esperan 5 jefes más, sin contar a Wily). El juego dispone de Passwords y se puede completar en menos de 1 hora.

Los juegos de Megaman tienen la fama de ser difíciles y este juego no es la excepción, aunque los veteranos de la saga encontrarán el juego algo más accesible, pero aun así, verán que sus habilidades quedan limitadas por el escaso campo de visión y la reaparición de enemigos.



Las cuatro fases iniciales



Que molestos son estos enemigos

## CONCLUSIÓN

*Megaman La venganza del Dr Wily* para Game Boy es un buen juego y hará las delicias de los fans del personaje, aunque también puede echar para atrás por sus picos de dificultad en momentos concretos.

Skullo

# TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES IV

## Turtles In Time

**Nombres:** Teenage Mutant Ninja Turtles IV Turtles in Time (América y Japón), Teenage Mutant Hero Turtles IV Turtles in Time (Europa)

**Plataforma:** Super Nintendo

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Beat'em up

**Desarrollado por:** Konami

**Año:** 1992



Las Tortugas Ninja han tenido muchos juegos, algunos de los cuales ya han sido comentados en esta revista (como el primer juego de NES, la trilogía de Game Boy, *HyperStone Heist* de Mega Drive, los tres juegos de pelea de los años 90 e incluso los dos primeros juegos que tuvieron en Game Boy Advance, basados en la segunda serie de animación. Incluso dediqué un especial a las Tortugas Ninja (en el número 12 de esta revista).

En esta ocasión voy a comentar *Turtles in Time*, pero no la versión original para arcade aparecida en 1991, si no la versión que Konami lanzó adaptada para Super Nintendo en 1992, donde se perdieron cosas buenas (el modo a 4 jugadores, más voces y enemigos), cosas malas (se quitó la bomba que te mataba una vida si jugabas demasiado bien) y se añadieron más modos de juego, nuevos jefes finales e incluso un nivel extra.

### GRÁFICOS

La introducción del juego muestra una versión recortada de la introducción de la serie de animación, con las tortugas saliendo de la alcantarilla y cayendo hacia el jugador (hasta que Leonardo parte la pantalla por la mitad). Durante el juego veremos diferentes escenas que nos contarán la historia, todas con un gran nivel de detalle y colorido.



Los personajes son perfectamente reconocibles, tienen buenas animaciones al atacar y al recibir daño (algunas animaciones son muy divertidas). Si no os gusta que las cuatro Tortugas sean del mismo verde, podemos activar los colores tipo "Comic" en opciones, para que cada una sea de un verde distinto.

Los soldados del pie son el enemigo más común del juego, y aunque se repiten constantemente, se las apaña para aportar variedad ya sea cambiando de color y arma (algunos tienen animaciones muy graciosas, como los azules que van con un hacha y se les queda clavada en el suelo) o apareciendo en la pantalla de manera poco habitual (subiendo por la barandilla del barco, saltando desde un caballo o a lomos de un dinosaurio). Los otros enemigos son mayormente robots de diferente aspecto (Mousers incluidos), soldados de piedra y los pizza aliens.

Los jefes finales son muy numerosos, ya que en esta versión se han añadido 6 que no aparecían en el Arcade (Rat King, Shredder pilotando un robot, Bebop, Rocksteady, Slash y Super Shredder), siendo Cement Man y Shredder con la espada, sustituidos en esta versión por Slash y Super Shredder respectivamente. Todos los enemigos tienen un buen aspecto (mención especial para Bebop y Rocksteady, disfrazados de piratas).

Los escenarios también son dignos de admirar, ya que al tener la temática de viajes en el tiempo nos permiten ver ciudades del futuro (en Modo 7 en esta versión), la prehistoria y la época de los piratas, de hecho, incluso los niveles basados en el presente tiene un gran aspecto (como olvidar la aparición de Krang gigante en el primer nivel).

En general, el apartado gráfico del juego es excelente, se nota mucho el cuidado que pusieron en esta versión para hacer que se viese lo mejor posible.



Las animaciones son muy graciosas



Nivel del futuro en Modo 7



Krang gigante paseando por el escenario

## SONIDO

La banda sonora de este juego es genial, las melodías de los niveles son pegadizas y muy animadas. Una vez empiezan los viajes en el tiempo, podemos ver que las músicas representan muy bien la época en la cual sucede la acción. La melodía Pizza Power que aparecía en la introducción del juego, ahora aparece de manera instrumental en los créditos, pues su puesto lo ha ocupado el tema principal de las Tortugas Ninja.

Los sonidos son variados y contundentes, encajan muy bien con la situación en la cual los escuchamos, las voces de las tortugas son escasas y no especialmente claras, pero aun así el número total de voces es bastante alto, especialmente porque escucharemos el nombre de cada nivel justo antes de jugarlo, quizás lo peor de este apartado sea el sonido tan raro que hacen los jefes finales al ser dañados.



Tortugas en la prehistoria



Introducción del juego

## JUGABILIDAD

Las tortugas tienen un botón para atacar y uno para saltar, si los apretamos a la vez haremos un ataque especial que nos restará vida (en el modo Versus se protegerán en lugar de hacer el ataque especial). Para correr tenemos dos opciones, podemos apretar una dirección un momento o darle dos veces a la dirección (podemos elegir en opciones cual de los dos comandos nos gusta más), mientras corremos podremos pegar (las tortugas harán una carga de hombro) o saltar (harán una voltereta durante la cual podremos pegar).

También podemos agarrar a los enemigos y en caso de hacerlo veremos un par de llaves distintas, la primera es la que la Tortuga agarra al rival y lo estampa contra el suelo (puede servir para herir a otros enemigos) y la segunda es la cual lanzan al enemigo hacia la pantalla (es algo estético, excepto en la batalla con Shredder en el Tecnodromo, pues deberemos derrotarle lanzándole enemigos).

La jugabilidad es impecable y pese a la enorme cantidad de ataques que pueden hacer las tortugas, es muy fácil hacerse al control y disfrutar desde el primer minuto. Cada tortuga tiene diferentes valores de vida, ataque y velocidad, pero todas se controlan con la misma facilidad.



Donatello haciendo su ataque especial



Lanzándole enemigos a Shredder



Las tortugas frente el Tecnódromo



**Estos robots pueden ser muy molestos**



## Donatello en la base espacial

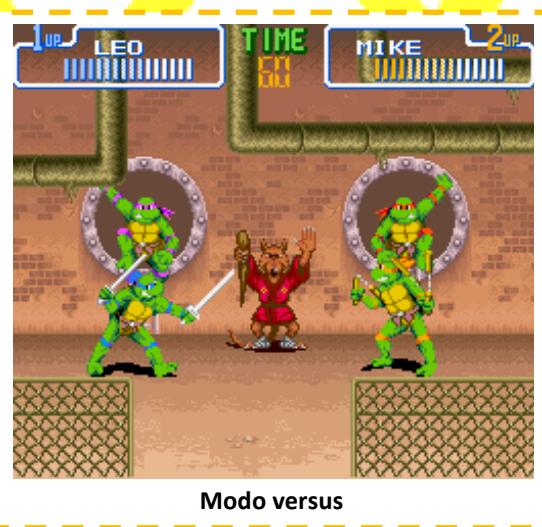
# DURACIÓN

Tenemos 10 fases que se pueden completar en poco más de media hora. La dificultad media no es especialmente alta, aunque hay partes concretas donde nos pueden apretar bastante, en caso de necesitar subir o bajar la dificultad, podemos hacerlo en opciones. Si queremos ver el verdadero final del juego, tendremos que completarlo en el nivel de dificultad más alto.

Además del modo principal (que puede ser disfrutado en solitario o con un amigo), disponemos de un modo Contrarreloj, donde tenemos que eliminar los enemigos lo más rápido posible y de un modo versus donde dos jugadores pelearán usando las tortugas, para ver cuál de las dos es el mejor ninja.



## **Bebop y Rocksteady disfrazados de piratas**



## modo versus

# CONCLUSIÓN

*Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time* es uno de los mejores y más divertidos beat'em ups, no solo de Super Nintendo, si no de su generación.

Sus gráficos, músicas y jugabilidad son excelentes, y aunque es cierto que ha sufrido recortes con respecto al arcade (algo inevitable), también ofrece cosas nuevas (un nivel extra, 2 modos de juego y 5 jefes finales exclusivos).

Todos los amantes del género deberían probarlo, incluso aunque no les gustan las Tortugas Ninja, aunque los fans de los personajes serán los que más disfrutarán.



SEGA  
Master System™

# BUGGY RUN

**Plataforma:** Master System

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Carreras

**Desarrollado por:** Sims

**Año:** 1993

*Buggy Run* es uno de esos juegos de Master System que apareció en Europa, Brasil y Australia, donde la consola de 8 bits de Sega aún tenía público, lo cual se tradujo en que apareciesen juegos exclusivos para esas regiones que no lo hicieron en los grandes mercados de América o Japón.

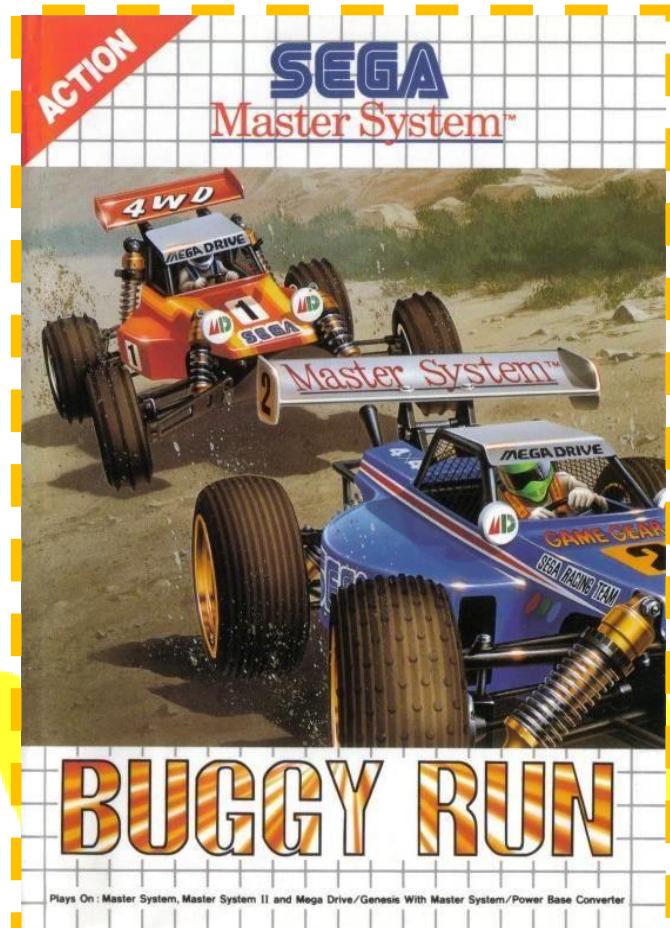
Este juego de carreras intenta distanciarse de otros similares, gracias a curiosos añadidos como la posibilidad de mejorar nuestro vehículo, la variedad de modos de juego o que las carreras se vean desde dos ángulos distintos, dependiendo del modo al que juguemos.

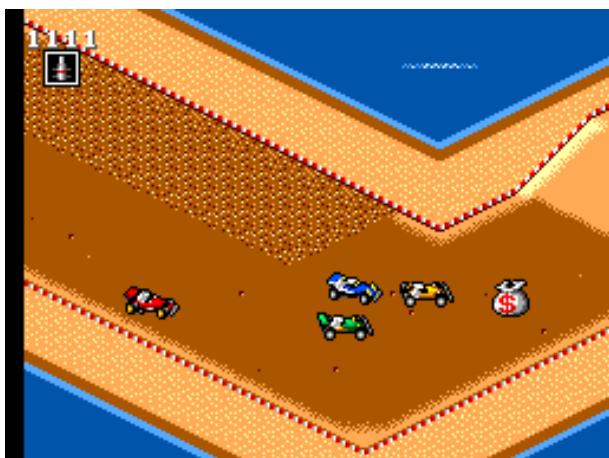
## GRÁFICOS

El colorido de este juego es notable, cada coche es de un color (para evitar confusiones) y los circuitos intentan variar su aspecto añadiendo elementos decorativos (árboles, arbustos, lagos) y modificando la parte exterior de la carrera con diferentes tipos de terreno (césped, arena, zona nevada). Los diferentes elementos que influyen en las carreras (piedras, rampas, charcos) se diferencian muy bien.

Si jugamos en el modo para un jugador, veremos la carrera desde una vista isométrica, pero si participamos en el modo batalla o en cualquier modo multijugador, lo veremos todo desde arriba, cambiando notablemente el aspecto del juego al verse menos detallado (pero entiendo que es algo necesario para poder ver a todos los coches en pantalla).

El juego tiene muchas ilustraciones, desde la pantalla de inicio, los retratos de los pilotos, el estatus de nuestro vehículo anterior a la carrera, el final, en general está muy trabajado en el apartado gráfico.





Cámara isométrica en el modo para un jugador



Modo multijugador, con cámara aérea

## SONIDO

Las músicas están bien, son animadas y amenizan las carreras. Los sonidos son algo escasos, pero suenan cuando han de hacerlo (al sufrir daños, usar un turbo, chocar...), en general este apartado es correcto, no se le pueden poner muchas pegas.

## JUGABILIDAD

Usaremos un botón para acelerar y otro para usar los ítems que tengamos y con la cruceta giraremos el coche. Aunque el control no cambia, la jugabilidad se siente algo distinta cuando jugamos en el modo un jugador (vista isométrica) o en el modo multijugador (vista aérea).

Antes de la carrera podemos usar el dinero que tengamos para comprar mejoras para nuestro coche permitiéndonos así personalizarlo para jugar como más nos guste, ese dinero también servirá para comprar minas explosivas o turbos, que tendrán un impacto notable en la carrera. En el modo Versus, se nos permite modificar el coche y añadirle armamento antes de empezar la carrera, permitiendo que un jugador tenga ventaja sobre otro, si lo consideramos necesario.

La jugabilidad es muy sencilla y el juego es muy divertido, el uso de ítems y la posibilidad de mejorar el coche, hacen que sea difícil aburrirse.



Podemos usar minas explosivas para atacar a los rivales



Mejorando el coche antes de la carrera



Algunas carreras pueden ser épicas

## DURACIÓN

El modo principal se puede completar en una media hora (si tenemos suficiente práctica), pero también tenemos opción de usar passwords para jugarlo poco a poco.

Este juego nos ofrece bastantes modos de juego (para uno o dos jugadores), de manera que podemos competir en carreras sueltas, campeonatos o participar en un modo batalla donde tendremos que eliminar a los otros corredores tirándolos fuera del circuito, incluso dispone de modo práctica para correr en solitario.



Pantalla de título



Modificando el coche en el modo Versus



Los circuitos se irán complicando

## CONCLUSIÓN

*Buggy Run* es un genial juego de carreras para Master System, tiene buenos gráficos, músicas agradables y variedad de modos de juego, creo que es muy recomendable para amantes del género.

Skullo

# MONSTER TRUCK WARS

**Plataforma:** Game Gear

**Jugadores:** 1

**Género:** Carreras

**Desarrollado por:** Gremlin Interactive

**Año:** 1994

En 1994 Acclaim lanzó un juego de carreras protagonizado por Monster Trucks, que además contaba con la licencia oficial de *United States Hot Rod Association (USHRA)*.

Este juego apareció para Game Boy y Game Gear, también se planeó una versión para Super Nintendo y Mega Drive, pero nunca llegó a terminarse. En este análisis comentaré la versión para Game Gear.

## GRÁFICOS

El juego tiene unas pocas ilustraciones bastante buenas (la pantalla de título, el menú de pausa y la foto de cada uno de los vehículos disponibles). Durante la partida veremos la carrera desde una vista aérea y aunque es cierto que así se pierde el impacto de que los vehículos sean supuestamente enormes, creo que es la mejor decisión que pudieron hacer desde el punto de vista jugable. Cuando competimos con un rival el juego va bastante bien, pero cuando hay cuatro vehículos, puede haber un auténtico festival de parpadeos en pantalla.

Los vehículos se diferencian bien gracias al color, ya que su diseño es idéntico. Los circuitos están bien, tienen diferentes detalles como barreras, charcos, conos, neumáticos, rampas e incluso vehículos para aplastar (que se dañan cuando pasamos por encima). La verdad es que no se les puede poner pegas, hasta que te das cuenta que todos tienen el mismo aspecto (varía el circuito, pero los colores y los elementos usados son los mismos) de manera que se terminan haciendo repetitivos (algo que podrían haber arreglado fácilmente cambiando algunos colores).



Aplastando coches durante la carrera



Parpadeos cuando hay varios coches en pantalla

## SONIDO

La música está bien, pero lamentablemente no suena ninguna canción durante las carreras, solo escucharemos sonidos, principalmente el sonido del motor (que será constante durante la carrera) pero también una gran variedad de sonidos que sonarán en situaciones concretas (al chocar con coches, al tocar banderas, al pasar por diferentes terrenos como charcos o coches, al conseguir ítems, al saltar tras una rampa...)

**Invader**



Select your Truck!!!  
(Left/Right/1/START)

Ilustración de uno de los vehículos disponibles



Todos los circuitos se parecen demasiado

## JUGABILIDAD

Se acelera con el botón 1, con el 2 podremos usar el nitro y se gira el vehículo con izquierda y derecha. Si habéis jugado a un juego de Micromachines no os sorprenderá el control de este juego, pues es más o menos igual.

Tenemos 6 Monster Trucks para elegir, cada uno con diferencias de velocidad y fuerza. Durante la carrera encontraremos ítems (dinero, mejoras de velocidad, llaves inglesas que reparan el coche, turbos extras) nuestro vehículo sufrirá daños pero afortunadamente podremos gastar el dinero obtenido en reparar y mejorar nuestras ruedas, motor, nitro y suspensión. Esto le da al juego un toque estratégico interesante, ya que nos deja adaptar el coche a nuestra manera de jugar. Si presionamos START veremos una pantalla con el estatus de nuestro Monster Truck.

Antes de empezar a correr, podremos ojear el circuito, esto puede ayudar mucho en circuitos complicados. Una vez dentro de la carrera, tendremos que pasar por las banderas para poder ganar, pues si nos dejamos alguna, quedaremos los últimos.



Tenemos que pasar entre las banderas



Con el dinero ganado mejoraremos el coche

Hay dos tipos de carreras: la de clasificación (donde competimos contra un solo rival, y tendremos que hacerlo lo mejor posible para clasificarnos) y la carrera real (donde competiremos contra otros vehículos). Al haber 4 Monster Trucks en pantalla, es mucho más difícil ganar, en parte porque nos obstaculizarán el paso y se chocarán contra nosotros constantemente, pero también por los parpadeos y ralentizaciones.

El control es sencillo, pero el juego puede ser muy frustrante, al exigirnos hacer todo perfecto para poder acceder a nuevos circuitos.



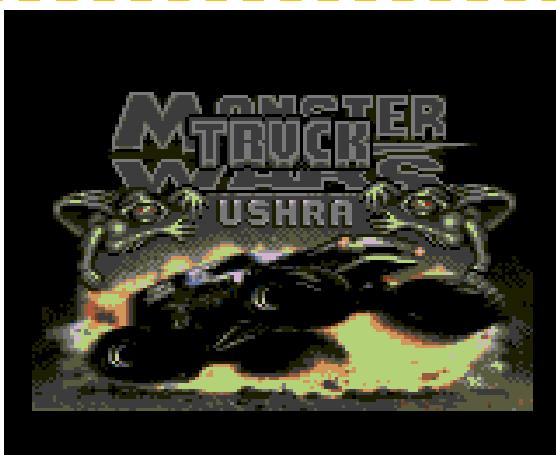
Durante la carrera aparecerán ítems



En algunas carreras solo tendremos un rival

## DURACIÓN

La dificultad media del juego es bastante alta, pues es muy fácil cometer un error y sufrir el acoso de los otros coches, además, las ralentizaciones y el hecho de que no se nos pueda escapar ni una sola bandera, hacen de este juego algo más difícil de lo necesario. Si no ganamos, podemos continuar, pero las continuaciones son limitadas, y si continuamos tendremos que volver a hacer la carrera de clasificación. Así que en general el juego es bastante duro, al menos hasta que tienes cierta experiencia y logras mejorar lo suficiente el coche.



Pantalla de título

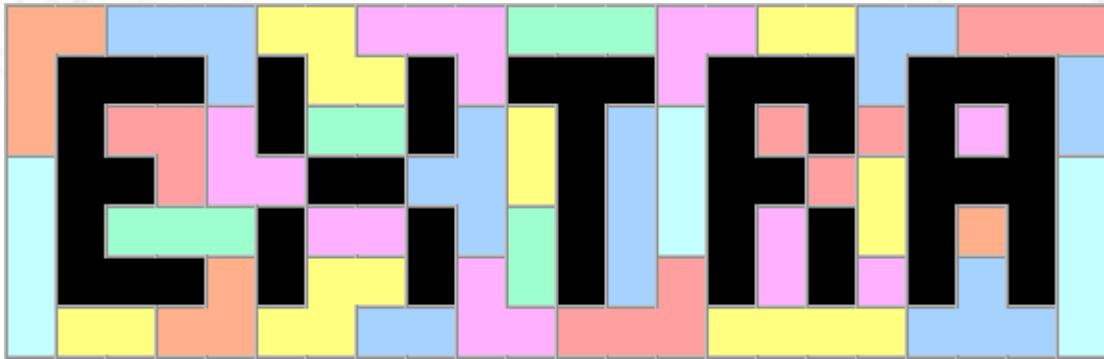


Prepárate para la siguiente carrera

## CONCLUSIÓN

*Monster Truck Wars* tiene cosas buenas (su temática de Monster Trucks, la posibilidad de reparar y mejorar el vehículo) y cosas malas (la dificultad, las ralentizaciones, los circuitos tan similares). Sin embargo, creo que vale la pena probarlo si sois fans de los juegos de carreras, especialmente de *MicroMachines*, ya que ambos juegos tienen ciertas similitudes.

# ¡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)



BONUS STAGE MAGAZINE PRESENTA...

**EXTRA**

ABRIL 2018 NÚMERO 01

SUPER DE Famicom A SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Volumen 1

Más de 60 juegos japoneses comentados para que puedas disfrutarlos en tu SNES

COLUMNS – MAZINGER Z – JAKI CRUSH – POPEYE – BASTARD! MICKEY & DONALD – JALECO RALLY – RANMA ½ OUGI JAANKEN – RYUKO NO KEN 2 – SD THE GREAT BATTLE – MARIO & WARIO

GON – SUPER BACK TO THE FUTURE 2 – KIRBY KIRA KIRA KIDS TETRIS BATTLE GAIDEN – KING OF DEMONS – FLYING HERO GANBARE GOEMON 2 – POWER LODE RUNNER – MARIO PICROSS

BONUS STAGE MAGAZINE PRESENTA...

**EXTRA**

JULIO 2018 NÚMERO 02

SUPER DE Famicom A SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Volumen 2

Más de 60 juegos japoneses comentados para que puedas disfrutarlos en tu SNES

OSU!! KARATE BU – SHIN CHAN 2 – EXCITEBIKE MARIO – LUPIN III ROCKMAN AND FORTE – BALL BULLET GUN – BING BING! BINGO BOMBERMAN 4 – SHOUNEN NINJA SASUKE – TACTICAL SOCCER

BONUS STAGE MAGAZINE PRESENTA...

**EXTRA**

DICIEMBRE 2018 NÚMERO 03

SUPER DE Famicom A SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Volumen 3

Más de 70 juegos japoneses comentados para que puedas disfrutarlos en tu SNES

BONUS STAGE MAGAZINE PRESENTA...

**EXTRA**

ABRIL 2019 NÚMERO 04

SUPER DE Famicom A SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Volumen 4

Más de 70 juegos japoneses comentados para que puedas disfrutarlos en tu SNES

PUZZLE’N DESU – BOMBLISS – KAITE DEZAEMON – CYBORG 009 RANMA ½ CHOUGI RANBU HEN – DONALD DUCK – SUPER SOCCER 96 ZELDA NO DENSETSU – YUUJIN FURI GIRLS – NEW YATTERMAN

BOMBEBMAN 5 – HAT TRICK HERO 2 – CORON LAND – ZIG ZAG CAT YU YU HAKUSHO FINAL – WRECKING CREW 98 – WAKU WAKU SKI DORAEMON 3 – MICKEY NO TOKYO DISNEYLAND – KAMEN RIDER SD

BONUS STAGE MAGAZINE PRESENTA...

**EXTRA**

FEBRERO 2020 NÚMERO 05

SUPER DE Famicom A SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Volumen 5

Más de 70 juegos japoneses comentados para que puedas disfrutarlos en tu SNES

BOMBEBMAN 5 – HAT TRICK HERO 2 – CORON LAND – ZIG ZAG CAT YU YU HAKUSHO FINAL – WRECKING CREW 98 – WAKU WAKU SKI DORAEMON 3 – MICKEY NO TOKYO DISNEYLAND – KAMEN RIDER SD

BONUS STAGE MAGAZINE PRESENTA...

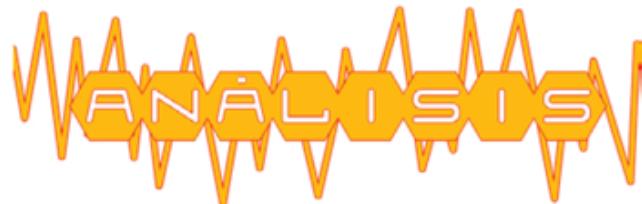
**EXTRA**

JULIO 2020 NÚMERO 06

SUPER DE Famicom A SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Volumen 6

Más de 70 juegos japoneses comentados para que puedas disfrutarlos en tu SNES

PUYO PUYO TSUU REMIX – APPLESEED – KAMEN RIDER – CHO ANIKI KIRBY NO OMOCHABAKO – DOLUCKY PUZZLE TOUR – TAEKWON DO TETSUWAN ATOM – SPARK WORLD – IRON COMMANDO



## JURASSIC PARK 2

### The Chaos Continues

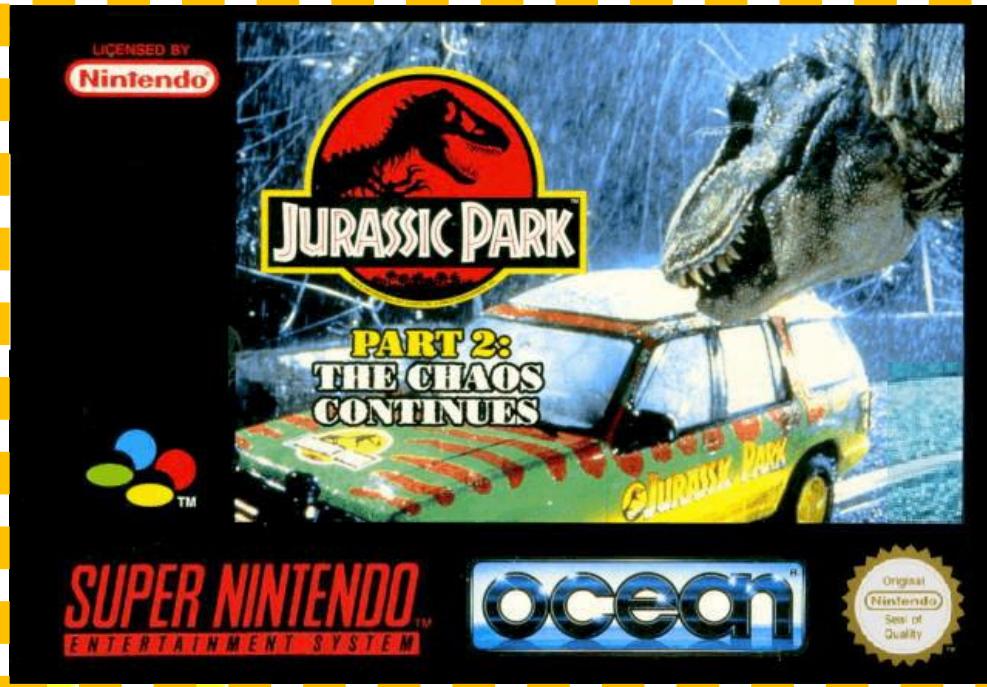
**Plataforma:** Super Nintendo

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Disparos, Plataformas

**Desarrollado por:** Ocean Software

**Año:** 1994



El éxito de *Jurassic Park* fue tan grande, que incluso antes de estrenarse la segunda película, aparecieron videojuegos que trataban de continuar la historia.

Si tenías una Mega Drive y te habías hartado de su *Jurassic Park*, tenías *Jurassic Park: Rampage Edition*, que continuaba con el mismo estilo de juego, aunque con un lavado de cara.

Si jugabas en Game Boy, podías olvidarte de la cámara aérea y las misiones, porque su secuela, *Jurassic Park 2 The Chaos Continues*, era un juego de disparos y plataformas.

Y en Super Nintendo pasó algo parecido, pues su primer juego de *Jurassic Park* era una especie de aventura con toques de shooter en primera persona, mientras que su segunda parte era un juego de disparos y plataformas para uno o dos jugadores.

La historia de *Jurassic Park 2 The Chaos Continues* para Super Nintendo nos cuenta que BioSyn (la empresa rival de InGen) ha enviado un ejército de soldados y científicos para capturar el máximo número de dinosaurios y usar las instalaciones de InGen para su propio beneficio. John Hammond decide enviar a Alan Grant y al militar Michael Wolfskin para desbaratar los planes de BioSyn, no sin antes avisarles de que, por favor, intenten no dañar a los dinosaurios.



Hemos vuelto a Jurassic Park

## GRÁFICOS

Desde el logo de Ocean (mucho más elaborado de lo habitual) ya vemos que se han tomado el apartado gráfico muy en serio. La introducción del juego está formada por animaciones (con un dibujo estilo similar a lo visto en Batman The Animated Series) y nos introduce de manera excelente en la historia.

Una vez en el juego veremos que nuestro personaje, pese a que supuestamente es Alan Grant, no se parece a él (al carecer del típico sombrero que lo caracteriza), el personaje del segundo jugador es un cambio de paleta de nuestro supuesto Alan Grant, algo perdonable.

Lo que cuesta más de perdonar es que algunos enemigos humanos también usen el sprite de nuestros protagonistas, haciendo que a veces veamos 3 o 4 "gemelos" a la vez, es bastante ridículo y podrían haberlo arreglado simplemente cambiando el color del pelo. Por otro lado, las animaciones de los personajes son bastante buenas (y las de los enemigos que se basan en ellos, también). El resto de enemigos humanos tienen diseños propios y se ven bastante bien (como los odiosos tipos que tiran granadas), aunque obviamente, el punto fuerte está en los dinosaurios.

Hay aproximadamente una decena de seres prehistóricos como enemigos, desde dinosaurios pequeños, a libélulas gigantes o los clásicos Gallimimus, Pteranodones, Dilophosaurus, velociraptors, Triceratops e incluso el temible T.Rex. Algunos dinosaurios aparecen solo en partes concretas del juego (los Gallimimus aparecen en las llanuras, los reptiles alados en la pantalla de escalar la montaña), pero otros, (principalmente los velociraptors) se repiten de manera constante en cada nivel, lo cual cansa bastante, aunque al menos han intentado variarlos, cambiándoles el color (lo cual nos sirve para saber si son más o menos resistentes a la balas).

Los escenarios son variados (teniendo en cuenta la temática del juego), tenemos selvas, cuevas, montañas, el interior de un volcán, una llanura y los edificios abandonados de InGen (donde todo se verá más oscuro y veremos un efecto de transparencia para darle una atmósfera más siniestra). La parte final del juego nos sitúa en un helicóptero donde tendremos que disparar a los vehículos de InGen, con un genial fondo de nubes al fondo.

En términos generales, diría que el apartado gráfico es de lo mejor del juego, es cierto que tiene algunas cosas que lo afean (como reutilizar el sprite de los protagonistas para hacer enemigos) y que los velociraptors aparecen demasiado, pero eso no quita que el juego se vea genial.



La introducción del juego es excelente



Hay enemigos que son "clones" del protagonista



El T. Rex persigue nuestro coche



Cuidado con el Dilophosaurus



Recorremos el interior de un volcán

## SONIDO

La introducción del juego tiene diálogos hablados, lo cual unido a su puesta en escena, hace que pueda considerarse de las mejores introducciones que hay en todo el catálogo de Super Nintendo, se nota que pusieron mucho esfuerzo en algo que en la mayoría de juegos habrían sido dos imágenes con texto.

Las músicas del juego están bien, hay un tipo de música para cada zona del juego y la verdad es que encajan muy bien con lo que vemos en pantalla. Lamentablemente eso significa que algunas músicas se repetirán (Por ejemplo, casi todos los niveles tienen una zona de selva, y esa música será la que más se repita). Los sonidos están bien, hay cierta variedad entre disparos, explosiones y rugidos.

## JUGABILIDAD

Nuestro personaje puede saltar con el botón B, disparar con Y (incluso en salto y en diferentes direcciones si usamos la cruceta) y esquivar con X (aunque yo nunca he sabido sacarle provecho a esa habilidad), si presionamos abajo recogeremos objetos (como botiquines o munición), durante las misiones tendremos que explorar los niveles entrando por puertas y caminos (presionando arriba o abajo), y si jugamos en el modo para dos jugadores, podemos intercambiar energía con el botón SELECT.

Con el botón L cambiaremos entre las armas letales (matarán dinosaurios y personas) y con el botón R elegiremos entre las armas no letales (aturdirán dinosaurios y no harán ningún efecto en las personas). Las mejores armas tienen munición limitada, así que tendremos que estar atentos para recoger la munición (recordad que tenéis que tener seleccionada el arma para que se recargue).

Al inicio de la partida seleccionaremos una misión y antes de empezar nos explicarán más o menos en qué consiste. Una vez empezada la misión, lo más seguro es que tengamos que investigar el nivel a base de entrar por caminos y puertas, de manera que es fácil equivocarse y andar de más, conviene memorizar el camino más corto para evitar recibir daño innecesario. Algunas misiones tienen tiempo (especialmente las que salen tras completar una misión normal), así que tendremos que ser rápidos a la hora de cumplir el objetivo.



Tendremos que entrar por pasadizos y puertas

En la parte superior de la pantalla veremos un logo de Jurassic Park con un número, representa a los dinosaurios que hay en el nivel, y es importante porque si matamos muchos dinosaurios, se acabará la misión (ya que teóricamente no estamos ahí para exterminar a los animales), por ese motivo es recomendable usar las armas no letales con los dinosaurios. La verdad es que es difícil matar tantos dinosaurios que se acabe la misión por ese motivo, pero puede darse el caso que nos pase cuando estamos a punto de completarla y eso puede ser tremadamente odioso, así que hay que ir con cuidado. Afortunadamente los velociraptors no entran dentro de las “especies protegidas” y podemos matar todos los que queramos sin que baje el número de dinosaurios.

La jugabilidad es bastante sencilla (moverse, saltar, disparar, agarrarse a escaleras o lianas) y los objetivos de cada nivel son comprensibles, de manera que los controles cumplen con su función. Sin embargo, es posible que este juego resulte frustrante a más de uno y el motivo no está en sus controles, si no en su dificultad, tal y como explicaré a continuación.



Ese Pteranodon no tiene buenas intenciones



Muchos enemigos serán humanos

## DURACIÓN

Tenemos 6 misiones para elegir de inicio, pero dependiendo del nivel de dificultad, aparecerán más al final del juego (una más en nivel normal y dos más en el nivel difícil). Este juego se puede completar en menos de dos horas, una duración más que aceptable para un juego de disparos y plataformas.

Sin embargo, lo más probable es que muchos de los que empiecen este juego no sean capaces de llegar al final, puede que algunos ni siquiera logren completar una de las misiones, ya que la dificultad del juego es brutal, pues es muy fácil morir y en caso de hacerlo, tendremos que empezar la misión desde el principio. No ayuda que las mejores armas sean limitadas, que los botiquines sean escasos y que en algunos niveles podemos perdernos y hacer más camino del necesario, además, las continuaciones son limitadas, lo cual dificulta muchísimo el avanzar (aunque al menos hay un truco para tener continuaciones infinitas). Podemos cambiar el nivel de dificultad pero incluso jugando en el nivel fácil, es un juego bastante duro.



Las seis misiones principales

Si participa otro jugador, puede que se facilite ligeramente la tarea, pero tampoco os penséis que va a bajar mucho la dificultad, este juego es un hueso duro de roer y requiere mucha paciencia y constancia. Afortunadamente podemos elegir las misiones principales en el orden que queramos, de manera que podemos practicarlas por separado las veces que necesitemos.



A 2 jugadores puede ser ligeramente más fácil



Muévete deprisa o el Raptor te comerá

## CONCLUSIÓN

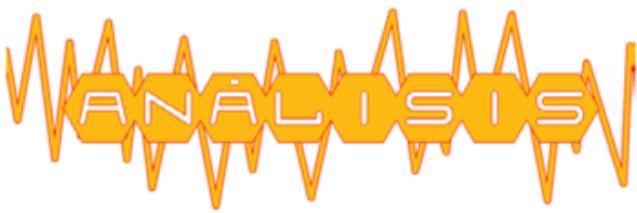
Jurassic Park Part 2 *The Chaos Continues* para Super Nintendo es un juego con un buen apartado técnico y sonoro, su jugabilidad es buena y además permite que participen dos jugadores (algo poco habitual en juegos de esta saga).

Pese a no basarse en ningún libro o película, representa Jurassic Park con cierto acierto, al incluir escenas memorables (como el T.Rex persiguiendo al coche), escenarios que nos trasladan a algunas escenas de la película (como la llanura de los Gallimimus) e incluso tener en cuenta de que los protagonistas no están ahí para matar dinosaurios, si no para protegerlos.

El principal punto en contra de este juego es su notable dificultad, que puede ser un muro infranqueable para muchos, requiere pericia y mucha paciencia.

Skullo





# DRAGON BALL Z 2 SUPER BATTLE

**Plataforma:** Arcade

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Lucha

**Desarrollado por:** Magical Formation/Banpresto

**Año:** 1995



Mientras los juegos de lucha de *Dragon Ball Z* iban apareciendo en las consolas de 16 bits, (con los populares *Dragon Ball Z Super Butoden 2* y *Dragon Ball Z Buyu Retsuden* en cabeza) que solo aparecieron en Japón y algunos países de Europa (entre ellos España, gracias a la cercanía con Francia y al éxito del anime en ambos países), los salones recreativos japoneses también tenían sus propios juegos de lucha basados en la serie de la mano de Banpresto.

Estos juegos de Arcade cambiaban la jugabilidad vista en los 16 bits, para ofrecer unas peleas más cercanas a lo que sería un *Street Fighter II*, pero sin perder la esencia de lo que era clave en *Dragon Ball* (como los ataques de energía y la posibilidad de volar). En el número 34 de esta revista ya comenté *Dragon Ball Z* para Arcade, así que en esta ocasión voy a hacer lo mismo con su secuela, *Dragon Ball Z 2 Super Battle*, que apareció en 1995.

## GRÁFICOS

En este apartado vemos un contraste notable y la verdad es que aunque el juego se ve mayormente muy bien, hay algunas cosas horribles inexplicables.

Los personajes son reconocibles, usan sus ataques más característicos, pero también tienen ataques especiales específicos para este juego, algunos quedan muy bien con el personaje, otros son ataques casi olvidados de la serie (Piccolo haciendo el Mafuba), otros son un tanto más raros (Dr Gero lanzando objetos aleatorios, algunos de los cuales son explosivos y otros cualquier cosa, como un conejo). Mención especial para Mr. Satan, que usará sus ridículos ataques con volteretas y giros.

El estilo de los personajes es colorido, pero su acabado es tremadamente variable, algunos tienen un tamaño aceptable (como Piccolo), pero la mayoría son algo pequeños, incluso los hay que son muy pequeños (algunos de manera justificada como Gohan, pero otros de manera inexplicable, como el Dr Gero y su ayudante el Androide 19, que son notablemente más pequeños que el luchador estándar, cuando en la serie eran del mismo tamaño que un adulto).



Androide18 contra Goku



Mr Satan tiene animaciones muy graciosas

Los escenarios recuperan la tradición del juego anterior y muchos de ellos tienen público (entre el cual veremos a algunos personajes secundarios de la serie). El acabado de la mayoría de ellos es muy bueno, y representan diferentes zonas de la serie (el torneo de artes marciales, el laboratorio del Dr. Gero, el estadio de Cell o la ciudad de Trunks del futuro). Todos los escenarios tienen dos partes, una donde peleamos en tierra y otra para cuando volamos, lo cual nos permite ver diferentes partes de la misma zona. También es de agradecer que se incluyesen detalles como el paso del tiempo entre rondas (atardece o se hace de noche) o algunos objetos destruibles (como las estatuas de Mr. Satan).

Las elecciones de los escenarios son un tanto particulares, ya que, aunque han buscado una relación entre el luchador y el escenario, lo han hecho sin tener en cuenta la época del juego (la base de la Red Ribbon que aparecía cuando Goku era pequeño, es el escenario del Androide 16 y el escenario de Gohan es la zona salvaje con dinosaurios donde lo llevó a entrenar Piccolo), aunque eso también ofrece la posibilidad de ver escenarios poco comunes en la saga (el escenario de Piccolo es el infierno). Todos están bastante bien y tienen una estética similar, excepto los de Vegeta y Gohan, que cambian totalmente el estilo artístico del juego, usando una especie de gráficos "realistas" que quedan fatal, tanto en elementos fijos (piedras, árboles) como en los móviles (los dinosaurios).

Las ilustraciones de los personajes y los finales están bastante bien. Aunque debido a lo comentado anteriormente (personajes de tamaños variables, escenarios con estilos distintos) el apartado gráfico queda algo desmejorado.



Peleando en la base de la Red Ribbon



El escenario de Gohan tiene un estilo "realista"

## SONIDO

Aquí encontramos un caso similar al apartado gráfico, pues este apartado es mayormente aceptable, pero tiene algunas cosas que no me explico. Las músicas están bien, no son increíbles pero entretienen, los sonidos han tenido una suerte dispar, pues las voces se escuchan bien, algunas explosiones y golpes también, pero hay otros que difícilmente parecen encajar con el golpe que vemos en pantalla, incluso hay algunos ataques sin sonido.



Pelea entre Trunks



Piccolo y Gohan en el infierno

## JUGABILIDAD

Cada personaje tiene 4 botones de ataque (dos puñetazos y dos patadas), si presionamos los 4 cargaremos energía para llenar la barra de Súper Ataque (Mr. Satan empieza con la barra llena). Si ambos personajes golpean a la vez, veremos que se enfrascan en un intercambio de golpes rápidos que ganará el que más machaque el botón.

Los combates se llevan a cabo al estilo clásico (nada de pantalla partida al estilo *Dragon Ball Z Super Butoden*), pero algunos golpes pueden permitirnos pasar de combatir en tierra, a hacerlo en el cielo (y viceversa).

Todos los personajes tienen algunos ataques especiales (generalmente se hacen con comandos al estilo *Street Fighter II*), algunos de los cuales pueden hacerse durante un salto. Conforme vamos peleando se llenará la barra de Súper Ataque, que podremos ejecutar con el comando correspondiente (generalmente dos medios círculos y dos botones a la vez, pero varía dependiendo del personaje).

El juego es rápido y satisfactorio, los ataques especiales salen con relativa facilidad, pero en general, no da la sensación de que haya un equilibrio entre personajes o golpes, pues algunos son abusivos y otros parecen carecer de herramientas para hacerles frente.



¡Choque de golpes!



Pelea entre Androides



Piccolo haciendo el mítico Mafuba

## DURACIÓN

Tenemos 10 personajes: Goku, Gohan, Piccolo, Vegeta, Trunks, Cell, Androide 18, Androide 16, Mr Satan y el Dr. Gero (que irá acompañado de su secuaz). La plantilla es algo corta, pero bastante lógica (si tenemos en cuenta que abarca la historia de Cell y los Androides) siendo Mr. Satan la principal sorpresa.

La dificultad del juego es bastante alta, la consola no deja de repetir los ataques más dañinos y es bastante difícil ganar sin usar estrategias sucias (como repetir ataques con alta prioridad y daño), de manera que jugar contra la consola es un tanto aburrido. Si disponéis de alguien con quien jugar, se vuelve un juego mucho más amigable y divertido.



Mr Satan ha derrotado al Androide 16



Selección de luchador

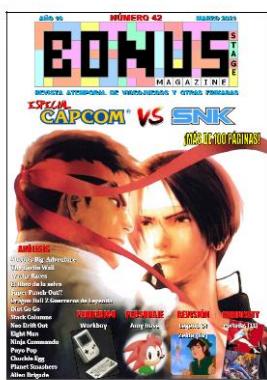
## CONCLUSIÓN

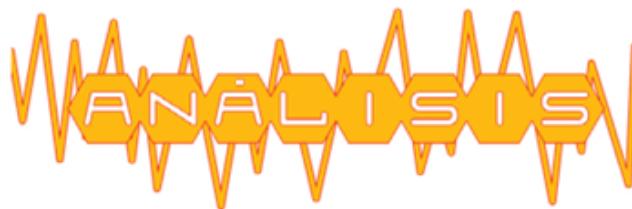
*Dragon Ball Z 2 Super Battle* es un juego un tanto curioso, mejora en muchos apartados al anterior *Dragon Ball Z* de Arcade, pero también empeora en otros (principalmente en el aspecto de los luchadores).

Puede ser divertido para jugar con un amigo, pero si os gusta el estilo de este juego, posiblemente disfrutéis mucho más *Dragon Ball Z Hyper Dimension*, que tiene una jugabilidad claramente basada en este, pero me parece mucho mejor.

Skullo

## NO TE PIERDAS NUESTRO ESPECIAL CAPCOM VS SNK





## ART OF FIGHTING 3

# THE PATH OF THE WARRIOR

**Nombre:** Art of Fighting 3 The Path of the Warrior  
(América y Europa) Ryuko no Ken Gaiden (Japón)

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

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Lucha

**Desarrollado por:** SNK

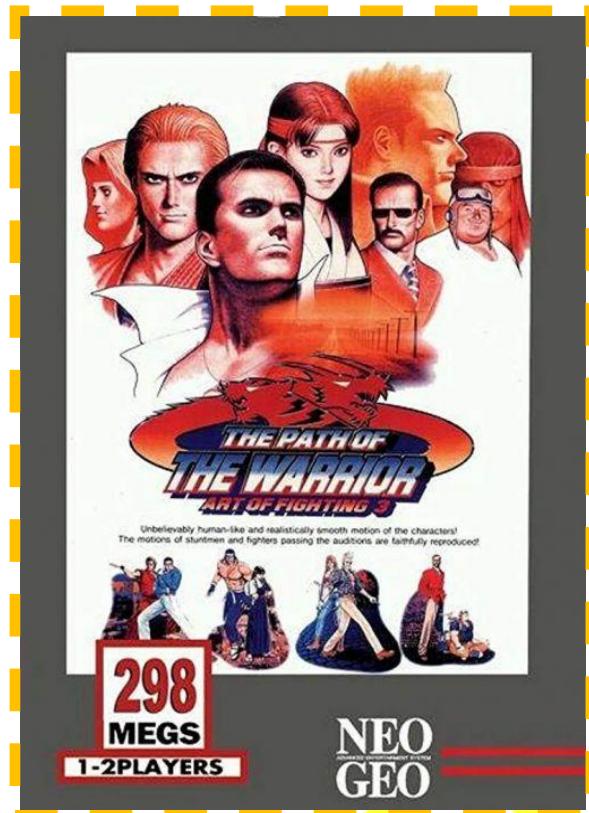
**Año:** 1996

A mediados de la década de los 90, *King of Fighters* ya era el juego de lucha más popular de SNK, dejando en segundo plano a sus anteriores éxitos como *Fatal Fury* y *Art of Fighting*.

El caso de *Fatal Fury* no fue muy drástico, ya que seguía atrayendo al público y continuó recibiendo nuevas entregas como *Fatal Fury 3* y los *Real Bout Fatal Fury*, que supusieron una renovación de la saga, llevándola a un nivel muy superior a lo visto en su primera etapa.

Con *Art of Fighting* todo parecía ir por el mismo camino, tras el juego original en 1992 y su secuela *Art of Fighting 2* en 1994, tocaba una renovación, que llegó en 1996 tras el nombre *The Path of the Warrior - Art of Fighting 3*, que cambió muchísimo con respecto a los anteriores, incluyendo nuevos gráficos, mecánicas, jugabilidad y ofreciendo una plantilla de luchadores totalmente nueva, donde solo Ryo y Robert son viejos conocidos (algo similar a lo visto en *Street Fighter III* o *Garou Mark of the Wolves*). Lejos de iniciar una nueva etapa para *Art of Fighting*, este tercer episodio supuso el punto y final de la saga.

La historia de este juego no sucede en South Town, si no en México y nos cuenta que Freia le pide a su amigo de la infancia, Robert Garcia, que la ayude para detener los planes de su hermano, quien está desarrollando una especie de droga que puede convertir a los hombres en auténticas máquinas de matar. Por su parte, Ryo decide viajar con Yuri a México para buscar a Robert (ya que al parecer desapareció sin dar demasiadas explicaciones), de manera que se cruzará con un montón de luchadores nuevos, algunos de ellos relacionados con viejos conocidos como Eiji Kisaragi o Ryuuhaku Todoh.



Vuelven Ryo y Robert, con mejor aspecto que nunca

## GRÁFICOS

Los anteriores juegos de la saga tenían un fuerte impacto visual, con luchadores enormes, zoom, golpes impactantes y detalles curiosos, como que las caras de los personajes se iban magullando. En *Art of Fighting 3* se mantienen casi todas esas cosas, pero se pierden algunas (como el detalle de las heridas en las caras), sin embargo, el impacto visual sigue estando presente (además ahora podemos romper la ropa de cualquier luchador si terminamos el combate con un ataque especial).

Los luchadores tienen unas animaciones suaves en la mayoría de las situaciones, siendo uno de los juegos de lucha de Neo Geo en ese aspecto (quizás a la altura de *Waku Waku 7* y *Garou Mark of the Wolves*), aunque es cierto que a veces los luchadores dan una sensación de rigidez poco humana. Al parecer, se usó motion capture (captura de movimientos) para hacer las animaciones del juego y quizás por eso tienen ese nivel general tan alto.



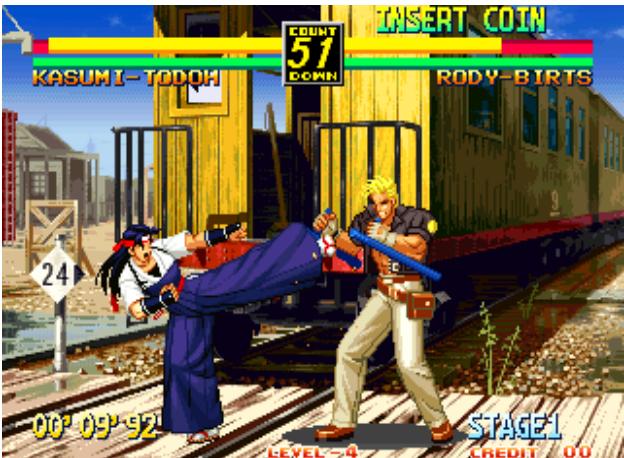
En cuanto al aspecto de los luchadores en sí, pues Ryo y Robert se ven geniales, sus ataques impresionan tanto como antes y es una gozada verlos en acción. Con respecto al resto de la plantilla, nos encontramos con que la renovación de luchadores puede afectar (para bien y para mal) al juicio de los jugadores, ya que estos se alejan de lo visto anteriormente en la saga (maestros de karate, moteros, boxeadores, mafiosos...) para ofrecer a un par de cazarecompensas (que buscan a Freia), a un hombre trajeado (enviado por el padre de Robert para encontrarle) un enorme ninja (que está relacionado con Eiji Kisaragi), una mujer con un pañuelo y una espada (cuyos golpes pueden recordar a los de Lee PaiLong) y un niño gordo cargado con una mochila llena de trastos y acompañado por un pelícano (no se en que estaban pensando cuando lo diseñaron) y la hija de Ryuhaku Todoh, quien culpa a los Kyokugen de la desaparición de su padre tras derrotarlo en el primer juego.

Normalmente, cuando una saga empieza a tener éxito, muchos jugadores se unen y desarrollan un gusto por los personajes que conocen en primer lugar, de manera que cada vez que un juego de lucha renueva su plantilla, hay una gran parte del público que se siente rechazado, esto es algo que no tiene porque tener nada que ver con la calidad del juego, ya que ese rechazo viene dado exclusivamente por la falta de familiaridad. A veces, esos personajes nuevos son mucho más originales e interesantes que los típicos que aparecían en todos los juegos del momento (boxeadores, tipos grandes de lucha libre...), sin embargo, no son "nuestros" luchadores, porque no estaban ahí cuando nosotros descubrimos el juego.



Sinclair haciendo un ataque especial a Karman Cole

Generalmente, el tiempo permite que estos personajes nuevos terminen gustando e incluso se cree un gran número de fans entre ellos (tal y como sucedió con algunos personajes nuevos de *Street Fighter III*, que en entregas posteriores han reaparecido y han sido bien recibidos), sin embargo los personajes de *Art of Fighting 3* no tuvieron esa oportunidad, ya que la saga terminó en este juego y a SNK no le ha interesado recuperar a ningún personaje nuevo, con excepción de Kasumi Todoh, que ha aparecido en algunos *King of Fighters* y que “casualmente” es el personaje nuevo de este juego, con más aceptación entre el público.



Kasumi Todoh contra Rody Birts en la estación de tren



Lenny Creston probando el kárate Kyokugen

Durante la partida veremos como Robert y Freia (o Ryo y Yuri) recorren la ciudad hablando con los luchadores, esto es un buen detalle (que recuerda mucho al primer *Art of Fighting*), pero además nos permite ver a Yuri Sakazaki ayudando a su hermano o haciendo tonterías. Creo que la inclusión de Yuri es un gran detalle, pero también pienso que ya que habían hecho sprites del personaje, deberían haberla incluido en la plantilla de luchadores.

Los escenarios de este juego son geniales y coloridos, con algunos detalles muy agradables (como que la sombra de un árbol afecte al color de los luchadores o que algunos de ellos tengan variantes en color para representar el día y la noche) y cierta originalidad (tenemos una gran fuente, un bar donde se realizan combates clandestinos, una mansión, una gasolinera, una estación de tren, un callejón donde podemos ver una celebración al fondo y un cementerio).

Las ilustraciones de los personajes me parecen muy buenas (sobretodo las que salen al acabar el combate) y creo que redondean un apartado gráfico casi impecable.

## SONIDO

La música de este juego es notablemente distinta a lo escuchado en entregas anteriores, principalmente porque intentan ambientar diferentes partes de México, para lo cual se sirven de instrumentos poco habituales (como trompetas). En general, es una banda sonora más tranquila de lo que podríamos esperar, pero creo que la mayoría de canciones son de gran calidad.

Los sonidos están bien, las voces son bastante limpias, los ataques especiales tienen sonidos característicos y los golpes son contundentes y satisfactorios.



Yuri hace algunos cameos en el modo historia de Ryo

## JUGABILIDAD

Tenemos un botón de puñetazo, uno de patada, uno de ataques fuertes y uno de burla. Todos los personajes tienen una barra de poder, que se irá vaciando al hacer ataques especiales (se puede recargar apretando un botón durante unos segundos) y si nos burlamos, reduciremos la barra de poder del rival.

Los ataques especiales son fáciles de hacer y algunos tienen dos variantes (con el botón de puñetazo o patada y con el botón fuerte), cuando nos queda poca vida, nuestro personaje parpadeará en rojo y podrá hacer un súper ataque muy dañino que potencialmente puede darnos la victoria, ya que si lo hacemos cuando el rival tiene muy poca vida, se considerará un Ultimate KO y ganaremos el combate (sin jugar más rondas).



Robert finalizando un combo con una pintoresca patada

La jugabilidad del juego ha sufrido un cambio brutal, ya que ahora se basa más en combos que en buscar los patrones de los luchadores, lo cual significa que es mucho más agradable jugar contra la consola, pero también que tendremos que aprender algunas mecánicas nuevas. Los combos se suelen iniciar presionando adelante y un botón de puñetazo o patada, y una vez conecte el primer golpe, podemos ir añadiendo otros, que obviamente variarán dependiendo del luchador que seleccionemos. Algunos golpes pueden provocar que el luchador caiga al suelo, algo que se puede aprovechar para nuestro beneficio, pues si estaba saltando es posible que podamos hacerle algún combo, y si ya ha caído al suelo, podemos darle un golpe más mientras está tumbado.



Kasumi ha provocado que Rody Birts caiga al suelo



Karman golpeando a Rody en el suelo

El principal problema del sistema de combos, es que puede todos los golpes quitan bastante vida, de manera que si arrinconamos al rival en una esquina, es posible que no pueda hacer absolutamente nada para evitar su derrota, al no haber ningún tipo de herramienta para escapar de ellos (como si la hay en *Killer Instinct* o los *Guilty Gear X*). La única herramienta defensiva nueva del juego, es la de “apartarnos hacia el fondo”, ya que en caso de que el rival nos ataque cuando nos estamos “apartando”, tropezará y caerá, quedando expuesto a nuestros golpes.

Este juego se siente muy distinto a *Art of Fighting 1* y *2*, pero eso no significa nada malo, de hecho creo que es mucho más satisfactorio golpear al rival en este juego, que en los anteriores. Sin embargo, creo que podían haber pulido más el sistema de combos (y al menos añadir más reducción de daño en combos largos para no matar al rival a la primera) y haber pulido más algunos súper ataques.



Choque de Haoh Shokonken



Karman Cole ha derrotado a Jin Fu Ha

## DURACIÓN

La plantilla de luchadores es algo escasa (8 de inicio y 2 secretos) de manera que el juego puede sentirse muy corto. Es cierto que hay muchos personajes nuevos y que el sistema de combos requiere de un aprendizaje que nos llevará un tiempo, pero aun así, creo que habría estado bien añadir un par de luchadores más.

Jugar contra la consola es mucho más agradable que antes, pero lo que puede hacer sobresalir a este juego es jugar contra un amigo, como suele ser habitual en los juegos de este género.



Wyler el nuevo y enorme jefe final



Selección de personaje

## CONCLUSIÓN

*Art of Fighting 3 – The Path of the Warrior* es un buen juego, con un gran apartado gráfico y muchas novedades jugables con respecto a las entregas anteriores, lo cual puede ser considerado como algo bueno o malo, dependiendo de lo puristas que seáis con esta franquicia. Desde mi punto de vista, me parece una pena que este juego no tuviese continuidad, porque de haber sacado una cuarta parte puliendo los fallos y recuperando algunos personajes clásicos, creo que habría salido un juego increíble.

Neo Geo tiene un catálogo lleno de juegos de lucha increíbles y aunque creo que *Art of Fighting 3* no puede medirse con los mejores, si qué diría que tiene una jugabilidad que se siente totalmente distinta al resto del catálogo de la consola y solo por eso, vale la pena echarle unas partidas.



# STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA

**Plataforma:** PlayStation

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Lucha

**Desarrollado por:** Arika

**Año:** 1998

*Street Fighter II* se expresó todo lo posible durante años hasta dar con la “última” entrega (*Super Street Fighter II Turbo*) en 1994, la saga *Street Fighter Alpha* había arrancado en 1995 con su primer juego y su secuela apareció en 1996, el mismo año que apareció *X-Men VS Street Fighter* (que iniciaría la saga *Marvel Vs Capcom*) y un año más tarde apareció *Street Fighter III New Generation* para Arcades.

Se podría decir que con eso, la saga *Street Fighter* tenía suficientes juegos, pero Capcom necesitaba más y decidió lanzar otro juego de *Street Fighter*, aunque en esta ocasión decidió salirse de lo habitual y apostar por un juego de aspecto tridimensional, para tratar de atraer la atención de los jugadores que consideraban los juegos de lucha bidimensionales, como algo del pasado.

El equipo de desarrollo seleccionado por Capcom para de llevar a Ryu y compañía a la tercera dimensión fue Arika, formado por empleados de Capcom, capitaneados por Akira Nishitani, uno de los creadores de *Street Fighter II*.

*Street Fighter EX* llegó a los salones de máquinas recreativas en 1996, y un año más tarde tuvo una actualización llamada *Street Fighter EX PLUS*, que sería llevada a PlayStation con algunos añadidos y bajo el nombre *Street Fighter EX Plus Alpha*.

## GRÁFICOS

Al ser un *Street Fighter* poligonal, este apartado debería ser el más llamativo del juego, sin embargo me temo que no es así, ya que el acabado general del juego es algo desangelado.

Una de las cosas más llamativas de este juego es que además de usar a personajes conocidos como Ryu, Ken, Akuma, Chun-Li, Bison o Zangief, también añade unos cuantos luchadores totalmente nuevos, que a más de uno le parecerán un tanto extraños, sin embargo a mí me gustan bastante y aunque algunos son poco sorprendentes (Allen Snider y Kairi son “dos karatecas más”) hay otros con diseños muy alejados a lo habitual en los juegos de la saga, como por ejemplo Skulldomania (un tipo disfrazado de esqueleto), Jack (con traje y una especie de sombrero cordobés) o Garuda (una especie de demonio con aspecto de armadura de samurái).





Darum saltando un Hadoken de Ryu



Los luchadores son “demasiado cuadriculados”

El aspecto general de los luchadores es excesivamente poligonal, los brazos, las piernas, la ropa, todo, se nota “demasiado bloque”, aunque algunos personajes han tenido más suerte que otros (principalmente debido a su diseño) debido a ello, los personajes con menos detalles o aspecto menos humano (como Skullomania, Garuda o Doctrine Dark) se ven bastante mejor que otros como Guile, Ryu o Zangief. Pese a las limitaciones de la época y la consola, creo que se podrían haber trabajado más los luchadores para dar un resultado mejor en algunos de ellos, pero también se agradece la cantidad de colores distintos que hay para cada personaje y que algunos incluso tengan diferentes ropas.

Los escenarios también son originales, aunque algunos pueden tener ciertos elementos que recuerden a lo visto en *Street Fighter II* (el escenario de Guile tiene aviones de fondo). El acabado no es especialmente llamativo y se sienten como si fuesen una foto de fondo, al carecer de animaciones la mayoría de ellos, aunque en líneas generales creo que son correctos, hay ocasiones donde se les nota demasiado el ser una superficie plana (especialmente cuando la cámara gira al hacer algunos ataques especiales). Hay varios fondos especiales al acabar la ronda, que dependerán de cómo hayamos derrotado al rival (con un ataque normal, con un súper ataque o varios...).

En la pantalla de selección de luchador veremos unas ilustraciones con los retratos de los luchadores y la verdad es que me gustan bastante, tienen un estilo único y son muy llamativas. Si completamos el juego veremos unos videos cortos (algunos de ellos sin mucho sentido) que, pese a no haber envejecido del todo bien, siguen siendo divertidos y satisfactorios.



Zangief haciendo su nuevo súper ataque a Ken



Pullum contra Skullomania

## SONIDO

*Street Fighter II* tiene algunas melodías míticas y sería un tanto osado prescindir de todas ellas en un juego nuevo, sin embargo los desarrolladores de *Street Fighter EX* decidieron tomar el camino difícil y crear temas totalmente nuevos. Lejos de basarse en los temas clásicos para hacer melodías similares o hacer remixes (como si se hizo en *Marvel Vs Capcom* o en *Street Fighter Alpha*) la banda sonora de este juego es totalmente original y los temas son tremadamente variados entre sí, encajando la mayoría de ellos con el luchador que representan, lamentablemente algunos luchadores comparten tema musical y eso les quita algo de personalidad.

Los sonidos y las voces son correctos, aunque no resultan tan novedosos o sobresalientes como la banda sonora (la cual lamentablemente Capcom no parece querer recuperar).

## JUGABILIDAD

Conviene aclarar que, pese a que los personajes sean tridimensionales, la jugabilidad es como en los anteriores *Street Fighters*, de manera que pese a que la cámara rote en algunas ocasiones (con determinados ataques especiales), la jugabilidad se mantiene bidimensional.

Como es habitual, tenemos tres botones de puñetazo y tres de patada con diferentes grados de fuerza y velocidad, para cada personaje. Para agarrar al rival tendremos que presionar adelante y uno de los botones de ataque fuerte y si presionamos puñetazo y patada de la misma fuerza a la vez, nuestro personaje hará un ataque inbloqueable que aturdirá al rival a cambio de gastar una barra de Súper Ataque.

La barra de súper ataque se puede llenar hasta tener tres niveles, y hacer un super ataque (como el Shinkuu Hadoken de Ryu) consume una de las barras, algunos personajes (como Zangief o Akuma) poseen súper ataques de nivel 3 que consumen las 3 barras de golpe. En este juego es bastante fácil cancelar un ataque especial con un súper ataque e incluso se puede cancelar un súper ataque con otro distinto, pudiendo incluso enlazar tres súper ataques con algunos personajes.

Los ataques especiales y súper ataques se hacen de la manera típica de *Street Fighter*, no hay demasiadas sorpresas al respecto, aunque sí que me gustaría comentar que algunos personajes clásicos han sufrido cambios en cuanto a ataques especiales, (el Tatsumaki Sempuu Kyaku de Ryu y Ken ahora es totalmente distinto y requiere repetir el comando tres veces para hacerlo completo), lo cual nos lleva a ver que algunos personajes han ganado ataques totalmente nuevos (como por ejemplo Dhalsim, que ahora puede estirar los brazos para agarrar al rival o Zangief que ahora tiene un súper ataque donde da pisotones al rival) e incluso algunos tienen fintas para engañar al rival. Los personajes nuevos se podrían dividir entre los que tienen ataques similares a otros (los Cycloids, Allen, Kairi) y los que son un soplo de aire fresco (Hokuto, Garuda, Skullomania, Doctrine Dark...).



Selección de personaje



Dhalsim atacando a Kairi con su Yoga Flame



Sakura sufriendo un ataque de Doctrine Dark



Chun-Li contra M.Bison, ahora en 3D



Jack se parece a Balrog pero esconde muchas sorpresas

Pese a los añadidos, cualquiera que sepa jugar a un *Street Fighter*, puede seleccionar a un personaje clásico y divertirse de inmediato, sin embargo algunas mecánicas (como la de cancelar súper ataques) y los combos merecen ser entrenados para prosperar en el juego. También conviene acostumbrarse al ritmo del combate, ya que este juego es notablemente más lento que otros *Street Fighters* bidimensionales (especialmente si lo jugáis en su versión PAL), lo cual puede chocar de primeras.

## DURACIÓN

La plantilla está compuesta por más de 20 luchadores (algunos de ellos ocultos) y el juego está bien surtido en cuanto a modos de juego pues además de los clásicos Arcade y Versus, tenemos añadidos curiosos como Time Attack, Watch, Survival y Práctica, siendo este último uno de los más interesantes, pues además de practicar libremente, podemos acceder a un modo de pruebas donde se nos proponen retos para cada luchador, lo cual nos puede llevar muchas horas de práctica y nos enseñará a luchar de manera muy eficiente, también me gustaría destacar el minijuego de destruir barriles, que ha regresado con un lavado de cara.

Entre sacar a los personajes desbloqueables, el minijuego de los barriles y el modo de superar pruebas tenemos muchas horas de entretenimiento para un solo jugador, pero si además contamos con alguien con quien jugar, la duración se multiplica notablemente.

## CONCLUSIÓN

*Street Fighter EX Plus Alpha* es un juego con mucho contenido y nos ofrece una visión distinta de la saga *Street Fighter*, con personajes totalmente nuevos y algunos de los clásicos con ligeros cambios en sus ataques, además de una excelente banda sonora.

Quizás su lentitud y su aspecto visual puedan echar para atrás a los que quieran probarlo por primera vez, si es vuestro caso os recomiendo que probéis su secuela *Street Fighter EX 2 Plus*, que resuelve en gran medida esos dos problemas.



Evil Ryu es uno de los personajes secretos



Ha regresado el Bonus de los barriles, pero en 3D

# MOTOCROSS MANIACS 2

## CRAZY BIKERS

**Nombre:** Motocross Maniacs 2 (América)

Crazy Bikers (Europa)

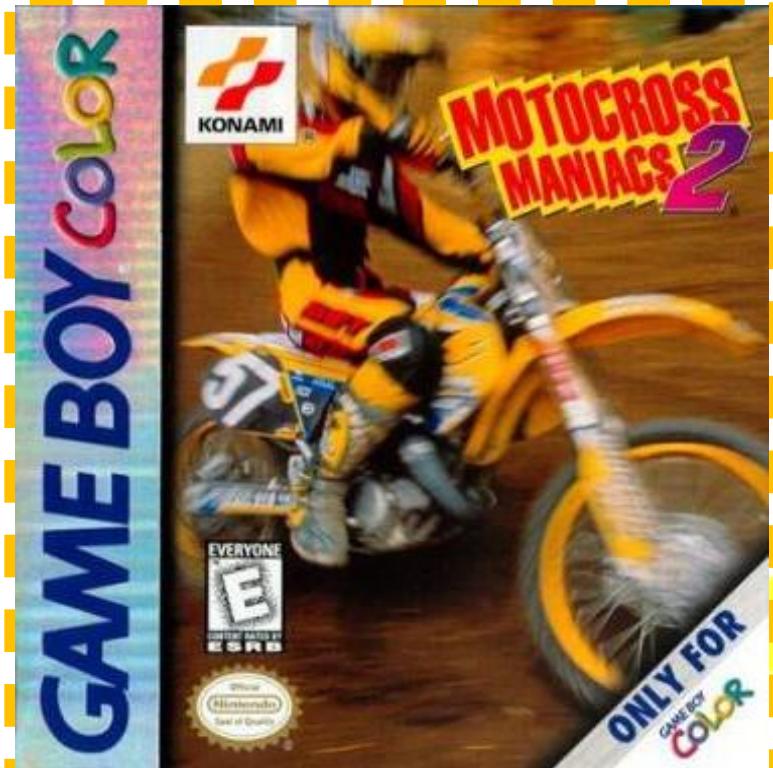
**Plataforma:** Game Boy Color (exclusivo)

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Carreras

**Desarrollado por:** Konami (KCEO)

**Año:** 1999



*Motocross Maniacs* es uno de esos juegos de Game Boy que era relativamente fácil de encontrar (aunque fuese en cartuchos piratas multijuego), de manera que supongo que muchos lo conocéis. En caso contrario, permitidme decir que es un juego de carreras en moto, donde conducimos por circuitos pensados para lucirnos haciendo acrobacias (rampas, loopings), todo ello con una jugabilidad sencilla y divertida, si queréis un análisis más exhaustivo, podéis echar un vistazo al número 36 de esta revista, donde aparece comentado.

Al poco de aparecer Game Boy Color, se lanzó *Motocross Maniacs 2* (que por algún estúpido motivo fue renombrado como *Crazy Bikers* en Europa), que curiosamente nunca llegó a jugar en aquella época, de manera que con este análisis voy a quitarme la espina.

### GRÁFICOS

Se mantiene el estilo de su primera parte, pero añadiendo elementos decorativos (diferentes fondos) y algunas variantes en cuanto a terreno. Los fondos blancos del juego original han dejado paso a diferentes fondos coloridos que aportan la necesaria variedad visual.

El color está bien usado, cada cosa se diferencia bien, y aunque es cierto que no sorprende demasiado en este apartado, el pequeño tamaño de nuestra moto no permite que veamos muchos detalles en ella, pero también nos ofrece mucho campo visual para poder jugar de manera más efectiva.



El apartado gráfico es sencillo pero colorido



Hay variedad de fondos



Seleccionando el color de nuestra moto

## SONIDO

Los sonidos son correctos y las diferentes músicas hacen que las carreras sean más amenas, aunque es cierto que algunas están muy lejos del alto nivel que ha tenido Konami en esta consola, en cuanto a composiciones.

## JUGABILIDAD

Tenemos un botón para acelerar y otro para usar el turbo, con izquierda y derecha controlaremos la inclinación de la moto, de manera que si queremos levantar la rueda delantera (para entrar mejor una rampa vertical) solo tendremos que presionar hacia atrás y si queremos inclinar la moto hacia adelante tras un salto, bastará con presionar esa dirección. Nos llevará algo de tiempo sacarle jugo a esta mecánica, de manera que es habitual caerse en las primeras partidas.

Nuestro objetivo es llegar a completar la carrera antes de que se acabe el tiempo, pero esto no será fácil, ya que el circuito estará lleno de zonas que nos ralentizarán (como arena o agua), de manera que tendremos que aprender a aprovechar cada elemento del escenario al máximo, especialmente las rampas y los loopings, aunque para poder sacar partido de la mayoría de ellos, tendremos que usar un turbo.

Los turbos y la gasolina son limitados y muy necesarios para poder completar el circuito, pero afortunadamente hay bastantes ítems repartidos por el circuito, así que tendremos que intentar conseguir el máximo número de ellos, sin que eso nos repercuta negativamente en el desarrollo de la carrera. Además de la gasolina y los turbos, existen otros ítems para mejorar la moto, como la velocidad extra (S) super suspensión (SS) o mejores ruedas (R).

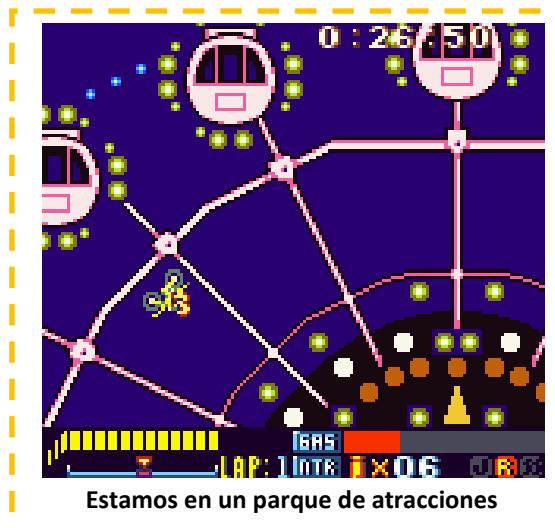
Los controles son sencillos, pero llegar a controlarlos bien para poder superar las carreras y mejorar nuestros récords, requiere mucho tiempo (o haberse curtido con el primer *Motocross Maniacs*). Una vez controlado lo básico, es un juego muy divertido, aunque eso no quiere decir que nos ponga las cosas fáciles.



Es muy importante conseguir los ítems



Ese ítem nos mejorará las ruedas



Estamos en un parque de atracciones



Dominar los controles requiere paciencia



Usando el editor de circuitos



Nos hemos caido y nos están sacando ventaja



Pantalla de título

## DURACIÓN

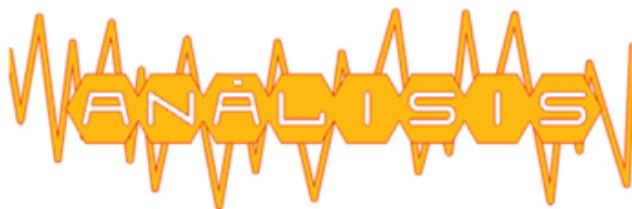
El juego nos ofrece diversos modos como Campeonato (con diferentes circuitos para superar, algunos ocultos), Contrarreloj e incluso un Editor de circuitos (que es bastante sencillo de usar y puede alargar la vida del juego notablemente). También hay modo para dos jugadores con cable Link.

Pese a su aparente simple jugabilidad y la facilidad del primer circuito, este juego requiere bastante práctica y muchas partidas para poder ser superado, ya que hay circuitos donde no podremos permitirnos cometer ni un solo fallo.

## CONCLUSIÓN

*Motocross Maniacs 2* (o *Crazy Bikers*) es un juego que se parece mucho a su primera parte, manteniendo la simpleza gráfica y respetando la jugabilidad, pero al mismo tiempo mejora la propuesta con más modos de juego y un editor de circuitos.

Los fans de los juegos de carreras, así como los que disfrutan de juegos como *Uniracers-Unirally* o los que busquen juegos directos para partidas rápidas, disfrutarán mucho de este juego.



# DELTA WARP

**Plataforma:** Neo Geo Pocket (exclusivo)

**Jugadores:** 1 o 2

**Género:** Puzzle

**Desarrollado por:** losys Co.

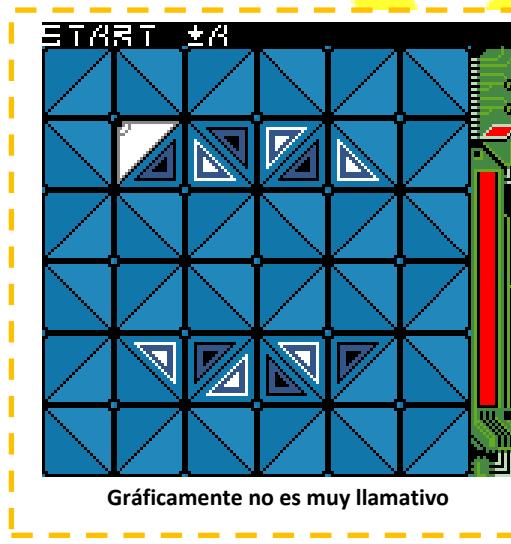
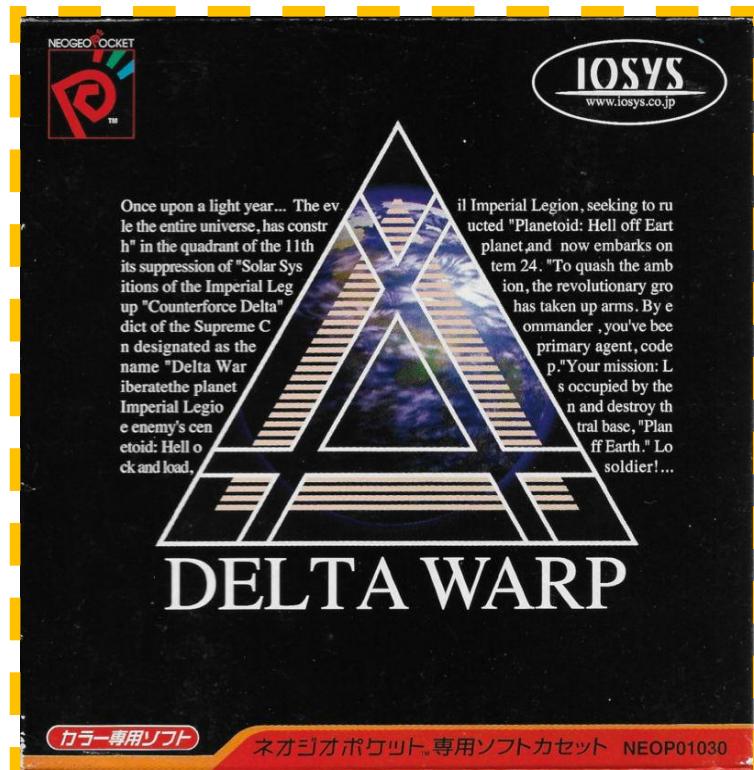
**Año:** 2000

*Delta Warp* es un juego de puzzles que apareció para Neo Geo Pocket exclusivamente en Japón (aunque tiene textos en inglés), y nos plantea un juego de puzzles donde controlamos a una nave triangular llamada Delta, que va planeta en planeta recogiendo triángulos de su color.

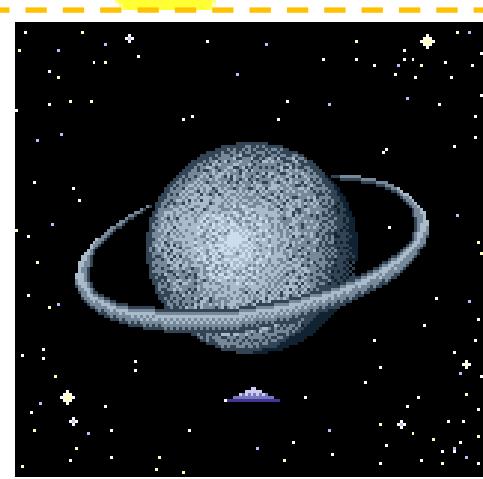
## GRÁFICOS

La introducción y las escenas entre niveles, nos recuerdan que estamos ante algún tipo de juego espacial (veremos a nuestra nave volar de un planeta a otro), pero en cuanto a los niveles en sí, tienen un aspecto muy simple, ya que es un cuadrado dividido en casillas triangulares.

Algunas casillas especiales mantienen la estética de nuestra nave (básicamente son en blanco y negro) en su mayor parte, y me habría gustado que añadiesen más color, aunque cuando estás jugando te acostumbras a verlas y se diferencian bien. El fondo del nivel es de color azul y la verdad es que termina siendo bastante aburrido ver siempre el mismo color, pues solo cambia en la fase final de cada mundo, si hubiesen hecho cada mundo de un color, habría sido mucho más agradable a la vista.



Gráficamente no es muy llamativo



Nuestra nave volando de un planeta a otro

## SONIDO

Hay cierta variedad de sonido (cuando eliminamos pieza, cuando caemos de una altura a otra, cuando las casillas de hielo se agrietan) así que este apartado cumple en cuanto a efectos de sonido. Las músicas son rápidas y animadas y aunque van cambiando, tienen todas un estilo similar, que en caso de que no os guste demasiado, puede llegar a cansar.

## JUGABILIDAD

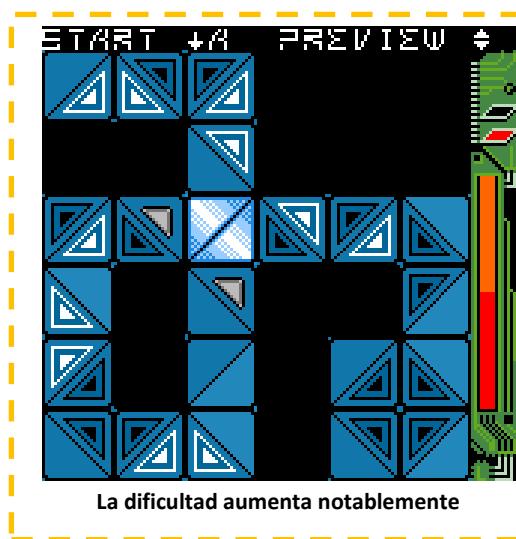
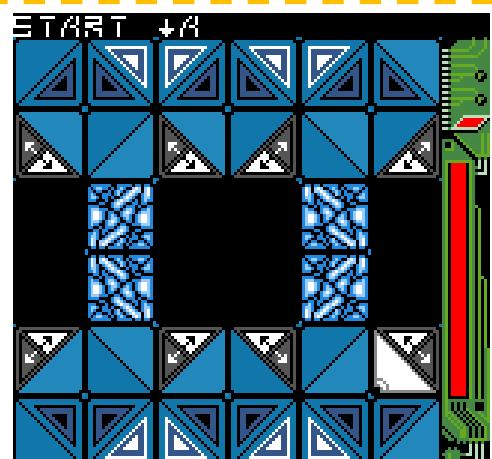
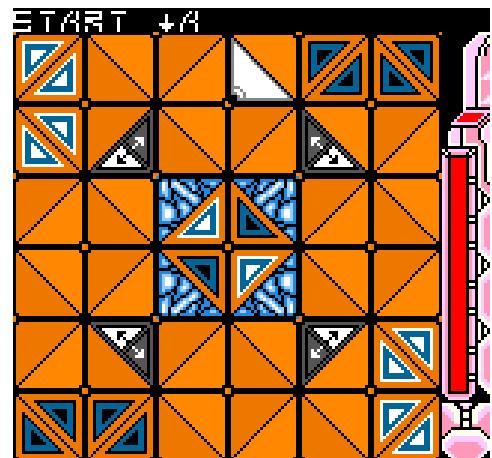
Nosotros controlamos a una pieza triangular (que al parecer es una nave espacial) y el mapa está dividido en casillas triangulares, por las cuales podemos movernos, pero al hacerlo nuestra nave irá cambiando de lado, lo cual provocará un cambio de color (un lado es negro y otro blanco).

La idea del juego es borrar todos los triángulos blancos y negros del nivel, tapándolos con la nave, pero de manera que coincida el color de la casilla a borrar, con el lado superior de la nave (para borrar una casilla blanca, tenemos que taparla con la nave, de manera que quede hacia arriba la parte blanca, con las casillas negras, la nave debe quedar con la parte negra hacia arriba).

Debido al cambio de color de cada nado, puede pasar que lleguemos a una casilla con el color de la nave que no queremos, de manera que tendremos que intentar ingeniarlas para borrar la pieza de alguna manera. Es ahí donde entran los botones (rotaran la nave hacia las casillas de al lado, pero sin cambiar el color).

Conforme avanzamos encontraremos diferentes casillas especiales que pueden ayudar (como las que nos giran la nave, cambiándola de color o las que la hacen transparente y ligera), pero generalmente nos fastidian más que otra cosa (como las casillas de vidrio que se rompen si pasamos por encima de ellas varias veces o casillas que son agujeros y en caso de tocarlas, fallaremos el nivel). A partir del segundo mundo, encontraremos fases con más de un nivel de altura, para pasar de una a otra tendremos que introducirnos en las casillas con círculos.

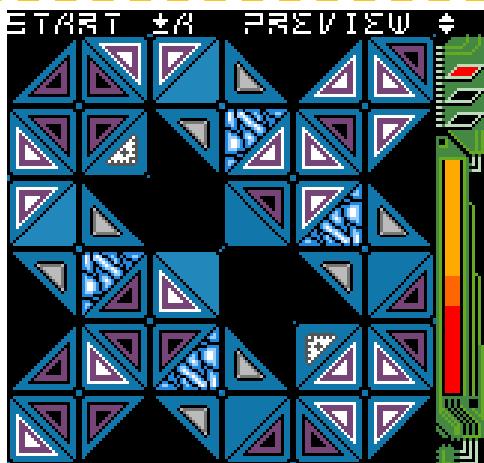
Este juego es muy original y aunque parezca complicado de jugar, es bastante fácil de entender una vez lo estás jugando, lo que pasa es que a la hora de explicarlo suena más complejo de lo que es. En cualquier caso, si os cuesta entender el concepto, el juego nos ofrece un modo tutorial donde nos explica sus mecánicas.



## DURACIÓN

Una vez comprendida la mecánica del juego, nos parecerá fácil, pero la subida de dificultad es progresiva y cada vez nos enfrentaremos a niveles más complejos, de manera que completar el centenar de fases que hay (10 planetas, cada uno con 10 fases) nos puede llevar mucho tiempo. Afortunadamente podemos grabar partida y récords, de manera que podemos completarlo poco a poco.

Además del modo principal, también hay modo para 2 jugadores (con cable Link) y modo para crear nuestros propios puzzles, lo cual es un añadido muy interesante.



Algunos niveles son muy complicados



Pantalla de título

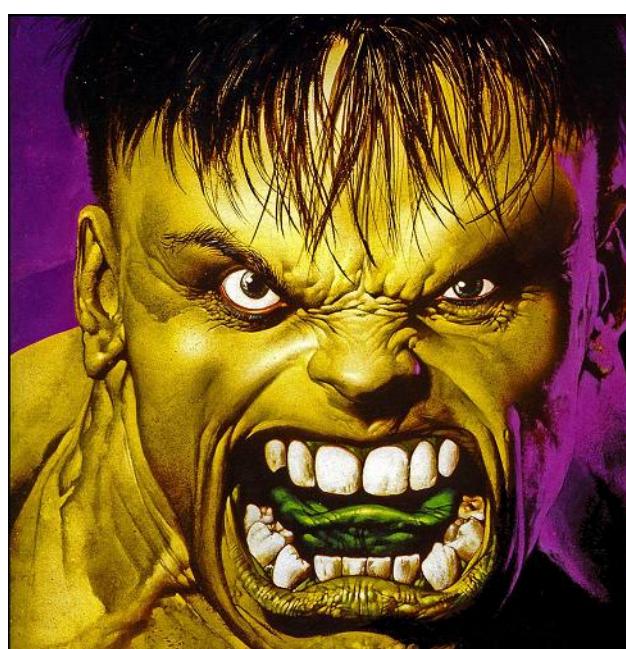


Editor de puzzles

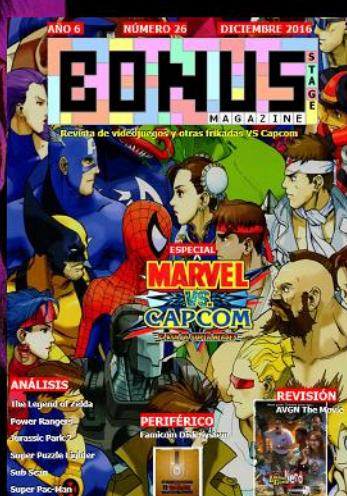
## CONCLUSIÓN

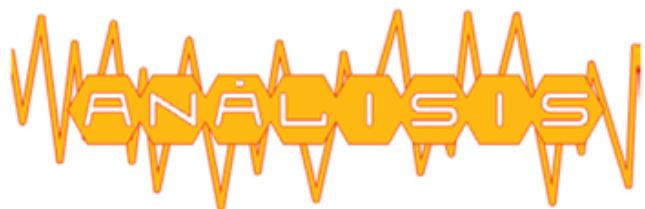
*Delta Warp* es un juego de puzzle único, de manera que es muy recomendable para los fans del género que quieran exprimir un poco más su Neo Geo Pocket y ya hayan jugado a los otros juegos del género de la consola (como *Puyo Puyo 2*, *Puzzle Link*, *Crush Roller*, *Picture Puzzle* o *Bust a Move*).

Skullo



No te pierdas las revistas número 26 (Especial Marvel VS Capcom) y número 37 (Especial Hulk)





GAME BOY  
ADVANCE

# MARIO KART SUPER CIRCUIT

**Nombres:** Mario Kart Super Circuit (América y Europa) Mario Kart Advance (Japón)

**Plataforma:** Game Boy Advance

**Jugadores:** 1 a 4

**Género:** Carreras

**Desarrollado por:** Intelligent Systems

**Año:** 2001

Actualmente la saga Mario Kart es muy popular y algunos de sus juegos han sido de los mejores vendidos en sus respectivas consolas, lo cual significa que esta saga ha aumentado considerablemente su ya de por si grande éxito inicial en Super Nintendo con *Super Mario Kart* y su evolución natural en Nintendo 64 con *Mario Kart 64*. Después de esos dos juegos apareció *Mario Kart Super Circuit*, que quizás fue ignorado por muchos fans de la saga por el mero hecho de ser un juego de consola portátil.

Hace muchos años que probé este juego y me dio buenas sensaciones, pero no fue hasta hace poco que decidí jugarlo en profundidad para comprobar hasta qué punto sigue mereciendo la pena a día de hoy.

## GRÁFICOS

Imaginad unos circuitos similares a los de *Super Mario Kart* y a unos personajes muy parecidos a los de *Mario Kart 64*, ese sería el resumen del apartado gráfico de este juego.

Obviamente los circuitos lucen más que los de Super Nintendo, ya que ahora los podemos disfrutar a pantalla completa (el mapa está representado de manera esquemática en una esquina) se incluyen elementos llamativos en los fondos (como el castillo de Peach) y el uso de colores es muy bueno, es cierto que algunos son demasiado similares entre sí, pero otros son completamente diferentes. Los personajes tienen un estilo gráfico casi idéntico al de Nintendo 64, así que gozarán de cierta sensación de profundidad.

Las ilustraciones mantienen la estética y el colorido del resto del juego, dándole un aspecto muy bueno en líneas generales.



Gráficamente el juego se ve muy bien



Toad corriendo en la Tierra de Queso



Necesitas velocidad para lograr ese salto

## SONIDO

Los personajes cuentan con voces que usan en momentos concretos (como cuando nos adelantan) para animar la carrera y los sonidos están bastante bien.

La banda sonora está muy equilibrada ya que encontraremos temas nuevos muy animados (que sonarán en los circuitos nuevos) y temas basados en las músicas de *Super Mario Kart* (en los circuitos de Super Nintendo).

## JUGABILIDAD

En este apartado no hay demasiadas sorpresas ya que se siguen las bases de los Mario Karts anteriores: Tenemos un botón para acelerar, otro para frenar, otro para saltar y derrapar y otro para lanzar objetos (si mantenemos el botón apretado podemos mantener algunos objetos en la parte trasera del Kart, a modo de escudo).

Tenemos 8 personajes, cada uno de ellos con su propio peso, velocidad y aceleración, que afectarán bastante a su rendimiento en la carrera. Por norma general, los personajes más ligeros tendrán una gran aceleración, pero su velocidad máxima no será gran cosa, mientras que los personajes más pesados podrán alcanzar mayor velocidad máxima, pero les costará más tiempo llegar a ella. Las monedas que encontraremos durante la carrera nos servirán para aumentar ligeramente la velocidad de nuestro personaje.

El control en general es muy bueno y las partidas son muy divertidas, aunque creo que algunos objetos son demasiado desequilibrantes (como el triple caparazón, que sirve de escudo y también de arma).



Nos ha aplastado un Thwomp



Dominar los derrapes es esencial

## DURACIÓN

En total hay 40 circuitos, 20 totalmente nuevos para este juego y otros 20 que son los de *Super Mario Kart* de Super Nintendo y que hay que desbloquear (ganando todas las copas y consiguiendo 100 monedas en cada una). Así que en ese sentido tenemos entretenimiento para rato.

Los modos de juego alternativos están bien, carreras sueltas, contrarreloj y por supuesto un modo multijugador, que cuenta con la ventaja de tener la opción “descarga” para poder jugar contra personas que no tengan el juego.

En general, hay diversión para muchas horas, es muy completo.



Rainbow Road seguirá siendo la última carrera



Selección de personaje



Pantalla de título

## CONCLUSIÓN

Este juego toma lo mejor de los primeros juegos de la saga y le añade más contenido, el hecho de que fuese un juego portátil no impidió que mantuviese alto el nombre de la saga y lo alzase un poco más. Si os gustan esta clase de juegos, *Mario Kart Super Circuit* es uno de los obligatorios (el otro sería *Konami Krazy Racers*).

Skullo



# L'ABBAYE DES MORTS

**Plataforma:** PC

**Jugadores:** 1

**Género:** Aventuras, Plataformas

**Desarrollado por:** Locomalito

**Año:** 2010

En números anteriores he hablado de Locomalito, un desarrollador español que tiene un gran talento a la hora de crear videojuegos con sabor retro para PC, en un tiempo bastante limitado. Anteriormente ya he comentado obras suyas, como *Darkula* (en el número 33 de esta revista), *Gaurodan* (número 28), *Curse of Issyos* (número 25) y *Maldita Castilla*, (número 8) siendo este último su mayor éxito (hasta el punto que llegó a consolas de su generación).

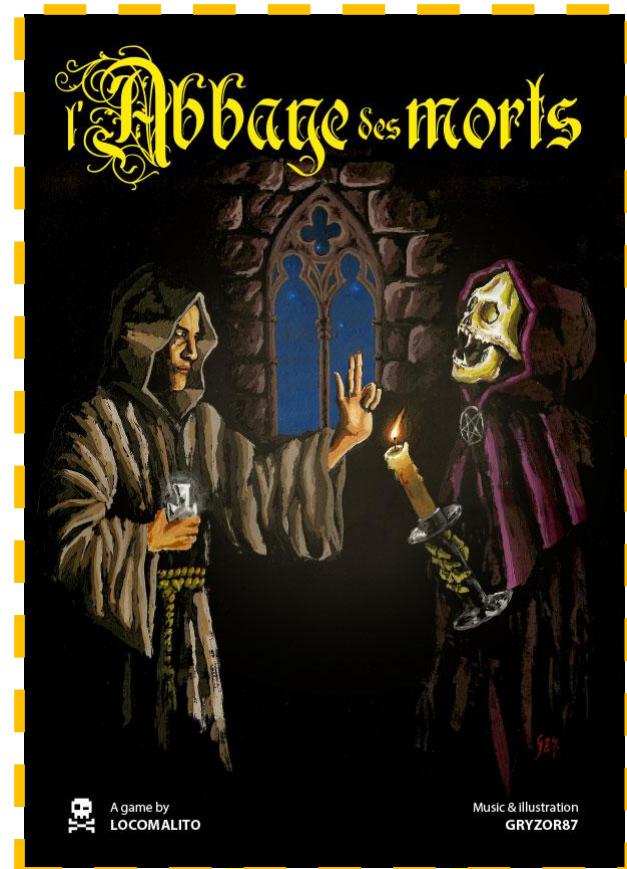
En esta ocasión voy a hablar de un juego anterior a todos ellos, *L'Abbaye des Morts*, creado por Locomalito en dos semanas, cuando estaba de vacaciones en Languedoc, Francia. La influencia francesa se nota en la historia, pues trata de la persecución de los cátaros (clérigos que predicaban sobre la pobreza de Cristo y la vida sin aspiraciones materiales), los cuales fueron perseguidos y eliminados por la Iglesia Católica. Nosotros controlaremos al cátaro Jean Raymond, quien se esconde en una antigua iglesia al huir de los cruzados que iban a matarle, para descubrir que en su refugio hay algo malvado esperándole.

Este juego tuvo bastante éxito y fue llevado por otros programadores para consolas y ordenadores como Mega Drive, Dreamcast, NES, MSX e incluso ZX Spectrum, donde el juego encaja perfectamente, ya que su versión original es un homenaje a dicho ordenador, gráficamente hablando.

Este juego (y los anteriormente mencionados) se pueden encontrar gratuitamente en la página de Locomalito.

## GRÁFICOS

Nos encontramos ante un juego de PC desarrollado en el año 2010, sin embargo, lo primero que vendrá a nuestra cabeza al empezar a jugar será la palabra Spectrum, pues todo el apartado gráfico está hecho de manera que nos recuerde esa plataforma que tantísimo éxito tuvo en su día en algunas partes de Europa.



Los cruzados persiguiendo a nuestro protagonista

Los personajes son pequeños y cabezones y están limitados a un solo color, pero aun así se pueden apreciar los detalles divertidos de su diseño. Los fondos son negros para contrastar con los colores brillantes usados para dar variedad a las diferentes zonas (bosque, iglesia, cueva), las plataformas, enemigos y otros elementos del juego también contrastan con claridad.

En la parte inferior de la pantalla veremos un contador con las vidas que tenemos (corazones), las cruces cátaras encontradas y el nombre de la pantalla en la cual nos encontramos.



El estilo gráfico intenta recordar al Spectrum



Imagen de ayuda que aparece al empezar a jugar

## SONIDO

El apartado sonoro también es minimalista, con músicas y sonidos dignos de plataformas de los 80. La banda sonora (a cargo de Gryzor87) tiene un toque aventurero que va pasando poco a poco a ser cada vez más inquietante. Encaja muy bien con la temática del juego donde poco a poco nos vamos sumergiendo en zonas cada vez más terroríficas. Los sonidos son simples pero cumplen con su cometido y no resultan molestos.

## JUGABILIDAD

Las herramientas de Jean Raymond para sobrevivir serán moverse y saltar, si nos agachamos y presionamos adelante o atrás, podremos andar arrastrándonos por el suelo (algo ideal para evitar peligros y entrar por sitios estrechos). Nuestro personaje muere al primer golpe, tras eso reaparecerá en el último checkpoint (las cruces de piedra) que hayamos tocado, afortunadamente podemos encontrar corazones (vidas extra) con relativa facilidad.

Nuestro objetivo será conseguir todas las cruces cátaras y para ello tendremos que recorrer la laberíntica iglesia (y las cuevas que tiene debajo), algo que podremos hacer con cierta libertad, pues el juego no es lineal y está lleno de caminos para recorrer. Para poder avanzar tendremos que explorar los escenarios para buscar mecanismos que abran nuevas zonas o nos ayuden a resolver algún puzzle y de vez en cuando nos encontraremos con manuscritos que nos contarán la historia del juego y también darán pistas para encontrar caminos secretos.



Si tocamos la campana abriremos un pasadizo



Si nos arrastramos por el suelo encontraremos atajos

En general es un juego divertido y reta al jugador a seguir intentándolo, pero también es cierto que la fragilidad de nuestro personaje nos puede hacer pasar una mala jugada, pues hay partes donde es muy fácil perder una vida tras otra, de manera que tendremos que avanzar con mucha calma.



Hemos encontrado un mensaje y una cruz cátara



El juego se complica rápidamente

## DURACIÓN

Según su creador, el juego dura una media hora, pero eso es solo si ya lo hemos completado previamente, porque os aseguro que de primeras, este juego es bastante complicado. Por un lado tenemos la ya comentada fragilidad de nuestro personaje y por otro, que para explorar el mundo de este juego, tendremos que pasar varias veces por zonas complicadas donde cualquier fallo será castigado con una vida menos (y regreso al último checkpoint). Podéis hacer una partida perfecta y arruinaros la mitad de vidas explorando una parte nueva, así que, aunque es cierto que el juego es relativamente corto, ya os aclaro que requiere bastantes intentos antes de ser completado.



Morimos al primer golpe, así que paciencia



Pantalla de título

## CONCLUSIÓN

*L'Abbaye des Morts* es un juego sencillo en planteamiento, pero con bastante profundidad como para despertar nuestro interés. No es especialmente largo, pero tampoco es tan fácil de superar como pudiese parecer de primeras, además, tiene algo que provoca seguir jugando, aunque sea para ver si conseguimos descifrar todos los secretos.

Este juego es bastante más sencillo que otros que he comentado de Locomalito, pero sigue siendo muy recomendable y divertido, especialmente si sois fans de la estética estilo Spectrum de la cual hace gala.

**¡No te pierdas los números anteriores de  
BONUS STAGE MAGAZINE!**





# PAUSATIEMPOS

LAS SOLUCIONES ESTAN EN LA PENÚLTIMA PÁGINA DE ESTA REVISTA



## 1- EL DESCONOCIDO

¿Sabes a que juego pertenece este personaje?

**Pista 1:** Es un enemigo

**Pista 2:** Aparece en un juego de disparos que forma parte de una saga

**Pista 3:** Los protagonistas del juego son dos naves gemelas



## 2- LA SOMBRA

¿Reconoces al personaje tras la silueta?

**Pista 1:** Tiene un hermano gemelo

**Pista 2:** Practica artes marciales

**Pista 3:** No duda en pelearse con bandas de delincuentes

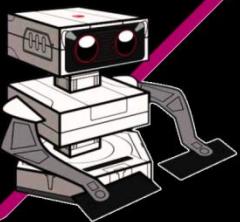
**Pista 4:** La sombra proviene de un juego de lucha, pero este personaje debutó en otro género.

## 3- EL ERROR

¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?



## PERIFÉRICOS



# TEEVGOLF

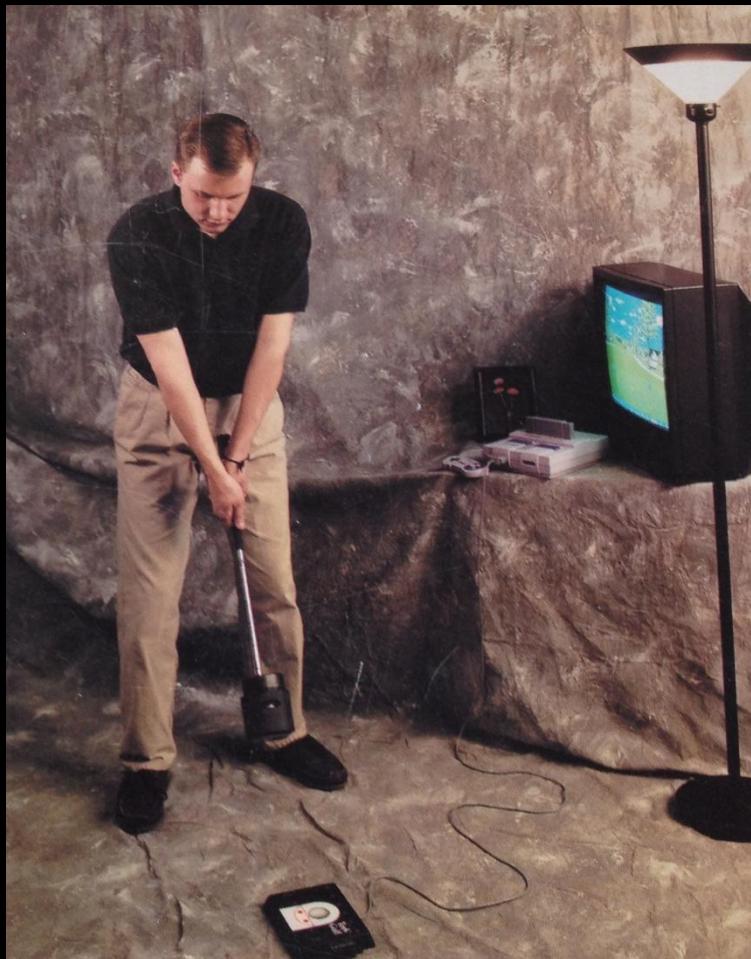
He de admitir que actualmente paso muy buenos ratos jugando a juegos de golf, pero cuando era más joven no les hacía ningún tipo de caso. Lo cierto es que prefería cualquier juego de plataformas, lucha o beat'em up antes que un juego deportivo, pero incluso dentro del género deportivo, el golf era una de mis últimas opciones, prefiriendo por encima de ese deporte cualquier cosa que fuese fútbol, baloncesto, tenis o incluso béisbol.

Debido a mi abandono hacia ese deporte, ha sido en la última década cuando me ha dado por ir probando diferentes juegos de golf de la década de los 90, desde los conocidos por todos como *Neo Turf Masters*, hasta los que son menos habituales, como *Super Naxat Open: Golf de Shoubu da! Dorabocchan*.

Un día navegando por internet me llevé una gran sorpresa al descubrir que durante la generación de 16 bits, una compañía llamada Sports Sciences lanzó un periférico para jugar al golf usando como mando un palo de golf, de manera que el movimiento que hiciésemos con él se trasladase al juego (vamos al estilo *Wii Sports*).

Este periférico se llama TeeVGolf y se lanzó para Super Nintendo, Mega Drive/Genesis y supuestamente PC (y digo supuestamente porque no he encontrado ninguna foto ni información de esa versión).

Lamentablemente nunca he probado este periférico por mí mismo, de manera que la información de la cual dispongo proviene de internet.





TeeVGolf completo (base, módulo y palo)



El módulo para juegos PGA Tour Golf

El periférico se compone de dos partes: el palo de golf y una pequeña base que se coloca en el suelo y que será la encargada de recibir la señal del palo y transmitirla al juego. La base se conecta a la consola por el puerto de mandos y a su vez tiene un cable en el cual debemos conectar un mando de la consola (que nos servirá para movernos por los menús de los juegos). A un lado de la base veremos que hay una ranura, que es donde se conectará el "módulo" (un pequeño cartucho) que determinará la compatibilidad del periférico con los juegos de golf. El módulo que viene por defecto es de PGA Tour Golf, desconozco si existe algún modulo más.

Según parece la lista de juegos compatibles es la siguiente:

**Super Nintendo:** PGA Tour Golf, Wicked 18, Pebble Beach Golf Links, Waialae Country Club

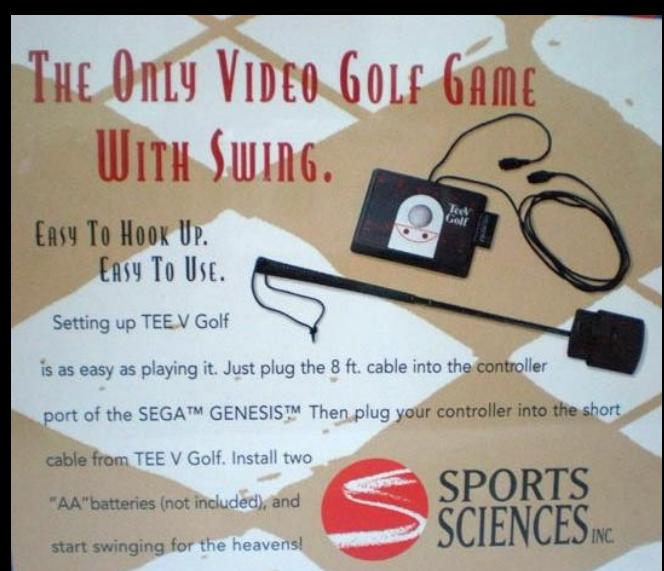
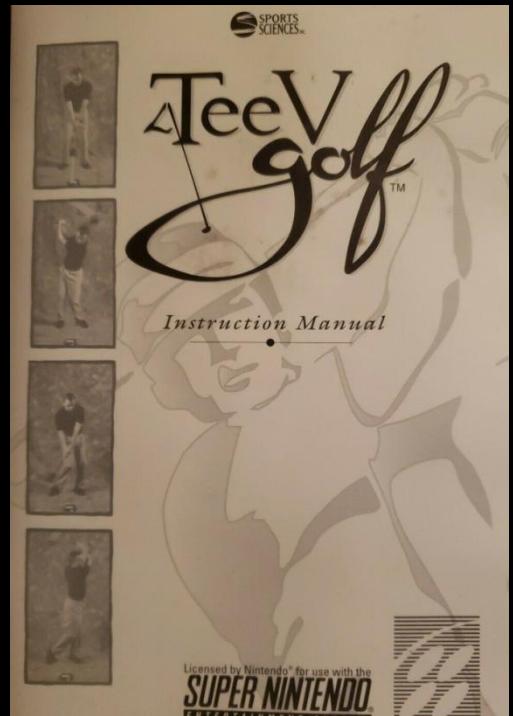
**Mega Drive:** PGA Tour Golf 1, 2, 3, PGA Tour Golf European Tour, PGA Tour 96

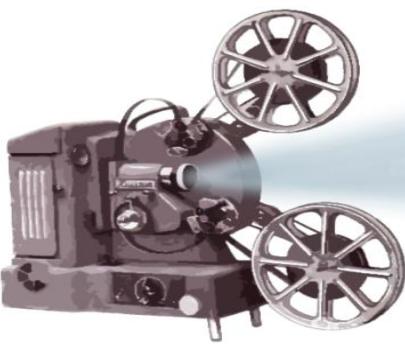
**Sega Mega CD:** Links the Challenge of Golf

Como podéis ver, los juegos compatibles son bastante escasos, en parte porque al parecer solo se comercializó un módulo de compatibilidad (aunque según algunas fuentes hay otros disponibles, no he encontrado fotos de ninguno). Quizás haya más juegos que funcionen bien con el periférico y no se hayan probado, lo cual podría aumentar la lista, pero a día de hoy, esos son los que figuran en las listas de compatibilidad.

Así que ya sabéis si tenéis algunos de esos juegos, tal vez os valga la pena probar TeeVGolf, estoy seguro de que viviréis las partidas más intensamente.

Skullo





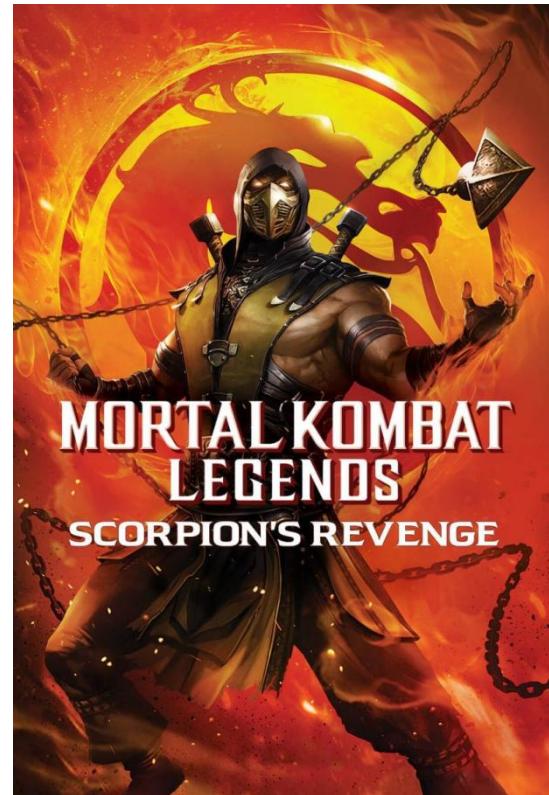
# REVISIÓN

## MORTAL KOMBAT LEGENDS

### Scorpion's Revenge (2020)

En números anteriores he hablado de las películas que han adaptado Mortal Kombat, como el largometraje de 1995, su secuela *Mortal Kombat Annihilation* o el reciente remake de la saga estrenado en 2021.

Sin embargo, admito que no he prestado demasiada atención a las producciones animadas que se basan en la sangrienta saga. Es cierto que comenté Mortal Kombat el viaje comienza, pero no me he puesto nunca a ver la serie de televisión *Mortal Kombat Defensores del Reino* (pese a que admito que si la veía cuando era pequeño). Sin embargo, no hace mucho se lanzaron unas películas de animación llamadas *Mortal Kombat Legends*, que me llamaron la atención, de manera que voy a comentar la primera de todas, conocida como *La Venganza de Scorpion* (o *Scorpion's Revenge*).



**Título:** *Mortal Kombat Legends: Scorpion's Revenge*

**Director:** Ethan Spaulding

**Guion:** Jeremy Addams

**País:** Estados Unidos

**Año:** 2020

**Duración:** 80 minutos

#### **Historia del videojuego:**

Mortal Kombat es un torneo que se organiza para decidir el futuro de la Tierra (Earthrealm), ya que el mundo exterior (OutWorld) necesita ganar 10 torneos seguidos para poder conquistarla. Raiden es el representante y protector de los guerreros humanos, que tendrán la difícil misión de evitar que el bando de Outworld gane el décimo y último torneo.

En esta película también se hace hincapié en la rivalidad entre Scorpion y Sub-Zero. Según la historia original, ambos eran rivales y Scorpion murió a manos de Sub-Zero, tras lo cual juró regresó convertido en un espectro para vengarse de su eterno rival, cosa que terminó haciendo. En juegos posteriores se complicó la historia un poco más, siendo la brutal rivalidad entre ambos personajes un retorcido plan de Quan-Chi para poder aprovecharse de ambos.

## **Historia de la película:**

La película empieza mostrándonos como los ninjas Lin Kuei arrasan el poblado de Scorpion capitaneados por Sub-Zero, quien se encontrará con Hanzo Hasashi, que pese a derrotar a muchos de sus enemigos sin dificultad es incapaz de evitar que maten su familia y finalmente muere a manos de Sub-Zero. Hanzo acaba en NetherRealm (el infierno) donde terminará haciendo un pacto con Quan-Chi, que pretende usarlo para liberar a Shinnok, su Dios, que fue encerrado por los Dioses antiguos.

Mientras tanto en la Tierra, Raiden elige a un pequeño grupo de luchadores para que participen en Mortal Kombat, confiando que ellos puedan romper la racha negativa que lleva el bando de la Tierra (Earthrealm), con 9 derrotas consecutivas. Si el mundo exterior (OutWorld) logra vencer una vez más, Shao Khan podrá invadir la Tierra, sumándola así a su larga lista de mundos arrasados.

De primeras vemos que se respeta la idea básica de Mortal Kombat (un torneo del cual depende el destino de la Tierra). Sin embargo también se añade la historia de Sub-Zero y Scorpion, que ha ido ganando en profundidad e importancia con el paso del tiempo, debido a la popularidad de ambos personajes.

## **Resumen (contiene Spoilers)**

La película empieza con Hanzo Hasashi y su hijo regresando a su aldea, donde se encuentran que los ninjas Lin Kuei han matado a todos los residentes, mientras intentan huir, Hanzo y su hijo se encuentran con Sub-Zero, el líder de los Lin Kuei, que terminará matando a ambos.

De aquí pasamos a la presentación de los otros protagonistas: Liu Kang entrena con Raiden para el Mortal Kombat, Johnny Cage recibe una llamada de su agente que lo envía a China, Sonya Blade también será reclutada para participar en Mortal Kombat, pues allí espera encontrar a Kano, quien ha secuestrado a Jax.



De aquí pasamos al NetherRealm (el infierno) donde Hanzo Hasashi está siendo torturado por sus habitantes, de alguna manera logra escaparse y encontrarse con Quan Chi, quien hace un trato con él para que poder vengarse de Sub-Zero a cambio de conseguir una llave que está escondida en el templo de Shang Tsung y que serviría para liberar a Shinnok, el señor del NetherRealm.

De vuelta a la Tierra, nuestros héroes (Johnny Cage, Liu Kang y Sonya Blade) son informados de que se va a celebrar un torneo que determinará el destino de la Tierra, pues en caso de perderlo, Shao Khan la dominará. Una vez llegan a la isla donde se celebrará el torneo, Shang Tsung hace las presentaciones y tras eso decide mostrar un combate de exhibición donde Goro peleará contra Jax, quien terminará perdiendo los brazos contra el enorme monstruo de cuatro brazos. Por su parte, Scorpion intenta robar la llave que le pidió Quan Chi, pero Raiden le intenta convencer de que Quan Chi no es de fiar, y que si le hace caso, causará enormes problemas.



Tras eso empezarán los combates, veremos como Johnny Cage es atacado por un guerrero Tarkatano (que vendría a ser Baraka), Sonya peleará contra un hombre lagarto en el pantano (Reptile) y Liu Kang peleará contra Kitana, quien cambiará de bando sin motivo aparente.

Tras ver que va perdiendo, Shang Tsung envía a guerreros del Clan Dragon negro para matar a los luchadores terrestres, que serán salvados por Scorpion, quien

empezará a dudar de su posicionamiento. Poco después aparecerá Kano junto con sus soldados, pero será quitado del medio por Sub-Zero, lo cual empezará una pelea entre él y Scorpion que acabará con la muerte de ambos luchadores. Quan Chi reaparece y le cuenta al moribundo Scorpion que fue él quien mató a su familia, el exceso de sinceridad del pálido hechicero provoca que Scorpion ignore sus heridas fatales y vuelva alzarse para vengarse.

Por su parte, Sonya persigue a Kano y llega a donde está prisionero Jax, pero todo era una trampa de Kano para que quedase atrapada entre monstruos, de manera que la aparición estelar de Johnny Cage equilibra la balanza, de manera que Kano es derrotado y Jax es salvado. Al mismo tiempo, Liu Kang se enfrenta a Goro sin demasiada suerte, y justo cuando el monstruo de cuatro brazos va a desmembrar al luchador oriental, aparece Scorpion para salvar el día. Shang Tsung intenta convencer a Scorpion para que mate a Liu Kang y así termine oficialmente el torneo y pueda dominar la Tierra, pero él está más interesado en vengarse de Quan Chi ¿Cuál será el destino de la Tierra?

**FIN.**

## Personajes:



**Scorpion:** Scorpion murió a manos de Sub-Zero, su eterno rival, tras lo cual se convirtió en un espectro que acecharía sin descanso a su asesino.

En la película vemos su muerte y su regreso como espectro. Debido a la popularidad del personaje se le ha posicionado más como héroe que como neutral o villano, como solía ser en el pasado, pero aun así mantiene su esencia original.



**Sub-Zero:** Ninja del clan Lin Kuei con habilidad para crear hielo, tiene una fuerte rivalidad con Scorpion, al cual mató en el pasado.

En la película se mantiene todo eso, pero su papel queda notablemente reducido debido a que la historia está centrada en Scorpion y a la aparición de Quan-Chi.



**Raiden:** Raiden es el Dios del Trueno y también el protector de la Tierra, su misión es evitar que Shao Kahn y sus aliados dominen Earthrealm.

En la película cumple el mismo papel y se parece físicamente a los diseños clásicos del personaje.



**Liu Kang:** Monje Shaolin entrenado en artes marciales y seguidor de Raiden. Campeón de Mortal Kombat y principal héroe de la historia.

En la película está representado con bastante fidelidad, pese a presentársele como el favorito para ganar el torneo tiene poco protagonismo. Su diseño es más similar a las versiones actuales del personaje, que al original.



**Sonya Blade:** Miembro de las fuerzas especiales, compañera de Jax y luchadora por parte del bando de la Tierra. Odia a Kano por haber matado a su antiguo compañero.

En la película nos encontramos con que Sonya va tras Kano debido a que este ha secuestrado a Jax, motivo por el cual ella acepta ir al torneo de Mortal Kombat.



**Johnny Cage:** Actor egocéntrico y charlatán especializado en películas de acción que no es considerado como un auténtico artista marcial, algo que él intenta remediar participando en Mortal Kombat.

En la película también es un actor en horas bajas que se usa como recurso humorístico, aunque eventualmente madurará lo justo para poder ser un héroe.



**Jax:** Militar perteneciente a las Fuerzas Especiales, compañero de Sonya Blade y combatiente del bando de la Tierra. Perdió sus brazos y usa unos robóticos en su lugar.

En la película cumple el mismo papel, pero su destino cambia al ser secuestrado por Kano y perdiendo sus brazos combatiendo contra Goro, lo cual reduce su papel notablemente.



**Quan-Chi:** Hechicero de NetherRealm y seguidor de Shinnok, al cual intenta liberar. En diferentes videojuegos se muestra su habilidad para manipular y traicionar a héroes y villanos para alcanzar sus objetivos.

En la película es muy similar, pues provoca el enfrentamiento entre Sub-Zero y Scorpion para poder traicionar a Shang Tsung y liberar a Shinnok.



**Kano:** Mercenario, asesino y miembro del Clan Dragon Negro. Kano es sádico y un experto peleando con cuchillos, tiene un implante en el ojo que le permite disparar rayos.

En la película es muy similar, aunque su papel es algo reducido se mantienen sus poderes y su rivalidad con Sonya Blade y Jax. Su aspecto es más parecido al que tuvo Kano a partir de *Mortal Kombat V* que al del juego original.



**Shang Tsung:** Shang Tsung es un hechicero del Outworld, donde sirve al emperador (Shao Khan) hasta que considere que es buen momento para traicionarlo. Puede cambiar de aspecto y absorber el alma de sus rivales.

En la película no lo vemos pelear, aunque si hace su papel de anfitrión del torneo y muestra su habilidad para saltarse las reglas. Su diseño es similar al del primer Mortal Kombat.



**Kitana:** Kitana es la hija adoptiva de Shao Khan, quien arrasó su pueblo de la misma manera que pretende hacer con la Tierra. No es malvada y traiciona a su padre para unirse a los defensores de la Tierra.

En la película se parece físicamente e incluso usa sus abanicos, pero tiene un papel pequeño y ni siquiera se explica porque decide cambiar de bando.



**Goro:** Príncipe de la raza Shokan, campeón de Mortal Kombat y uno de los fieles siervos de Tsung y Shao Kahn.

En la película es exactamente igual, un siervo de Shang Tsung al cual hay que derrotar para ganar Mortal Kombat.

En la película también veremos a un guerrero Tarkatano (que podría representar a Baraka) y un hombre lagarto (que recuerda a Reptile). En otras escenas también vemos a personajes similares a Nitara o Motaro entre los habitantes de la isla de Shang Tsung.

## Conclusión:

En su día pasé por alto esta película y cuando me decidí a verla creía que se centraba exclusivamente en Scorpion y Sub-Zero, así que al ver que se incluía también la historia del primer Mortal Kombat me ha dejado bastante satisfecho, pese a que creo que ambas historias se han forzado para encajar.

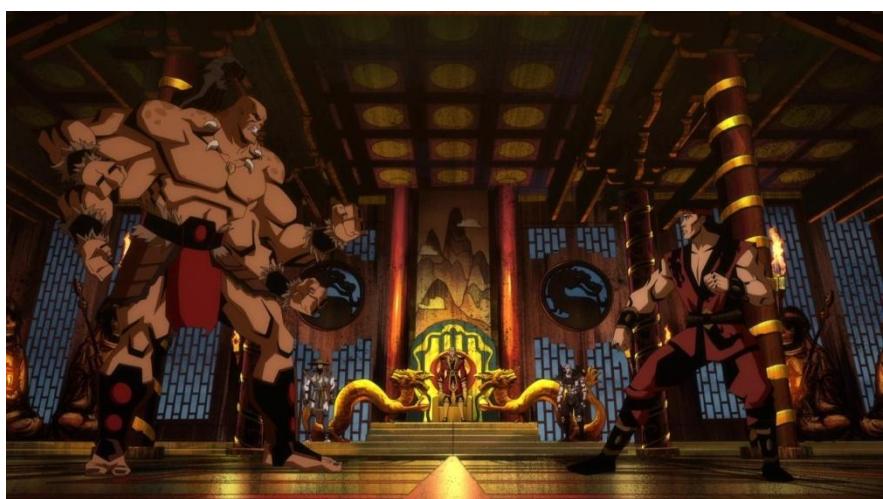
A la hora de valorar la fidelidad de esta película con respecto a los videojuegos me gustaría dividirla en dos partes, por un lado la historia de Scorpion y por otra el Mortal Kombat.

Tal y como comenté al principio del artículo, la rivalidad entre Scorpion y Sub-Zero se fue reescribiendo y complicando conforme los videojuegos avanzaban. Así pues en el primer videojuego nos encontrábamos que Scorpion era un espectro que quería matar a su asesino (Sub-Zero). En las secuelas, aparecía un nuevo Sub-Zero (hermano menor del original) que pese a continuar el legado familiar mostraba compasión ante algunos rivales, situándolo más cerca de la figura de héroe que en la de villano, lo cual provocó que Scorpion cambiase de opinión sobre esta nueva encarnación de su enemigo, provocando una tregua entre ambos. En *Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero* se nos presenta a Quan-Chi, personaje que manipularía al Sub-Zero original y a Scorpion para su propio beneficio. Eventualmente Scorpion descubriría que el origen de su ruina provenía del pálido hechicero y se dedicó a perseguirlo para continuar con su venganza (tal y como vemos en la introducción de *Mortal Kombat V* donde Quan-Chi sale huyendo de él). En el remake (o reinicio) de Mortal Kombat se mantuvo todo lo anterior con ligeros cambios, vamos que pese a que Sub-Zero y Scorpion si luchan a muerte, todo es fruto de los planes de Quan-Chi.

En esta película vemos más o menos lo mismo, ambos ninjas son rivales, pero la muerte de Hanzo y su clan, así como su reconversión a Scorpion son solo una parte de plan de Quan-Chi, personaje que, pese a tener un papel secundario, es representado con bastante acierto.



Luego tenemos el torneo Mortal Kombat, que enfrenta a luchadores del OutWorld y del Earthrealm para decidir el destino de la Tierra. En el primer videojuego, el vencedor fue Liu Kang, que evitó que el bando del OutWorld ganase 10 Mortal Kombats seguidos, lo cual le habría permitido arrasar con la Tierra. El hecho de perder el último torneo provoca que Shao Khan pase a la acción y fuerce un nuevo torneo en su mundo, donde él mismo participará para asegurar la victoria para su Reino.



En la película nos encontramos con la misma historia y el mismo posicionamiento, Goro ha ganado 9 torneos para el bando del OutWorld y los luchadores de la Tierra deben tratar de evitar que gane otra vez para salvar su mundo. La fidelidad con el primer juego es tanta, que incluso se ven algunos escenarios y personajes secundarios del mismo (como los guardias con máscara) y hasta hay referencias a la mítica fases de bonus del primer juego, sin embargo también se añaden personajes que no debutarían en la saga hasta el segundo juego, como Jax o Kitana, algo perdonable, debido a que ambos son importantes en la historia de otros personajes, aunque su inclusión es un tanto debatible, ya que ninguno de los dos hace nada destacable, puede que Jax si que tenga algo de interés, pero Kitana es un personaje tremadamente olvidable que podría haberse quitado sin modificar nada de la película.

En líneas generales, lo único que podría reprochar de esta película es el excesivo protagonismo de Scorpion, pero por lo demás creo que es una buena manera de volver a explicar la historia del primer Mortal Kombat, pues se respeta mayormente a la historia y a los personajes (que tienen diseños reconocibles, personalidades que encajan con lo que se supone que son e incluso hacen muchos de los ataques del videojuego). También quisiera destacar los cameos de otros personajes, la sangre y violencia tremadamente explícitas (muy acorde con la saga) e incluso los homenajes a los míticos X-Ray del remake de *Mortal Kombat*, donde podemos ver los daños internos que sufren los personajes durante el combate.

Creo que esta película es notablemente mejor que *Mortal Kombat* (2021), donde también se ligaba la historia de Sub-Zero y Scorpion con la del primer Mortal Kombat, pero con un resultado bastante más decepcionante.

En lo que a mí respecta, *Mortal Kombat Legends: Scorpion's Revenge* es digna sucesora de la mítica *Mortal Kombat* (1995) como representación del primer torneo de la sangrienta saga y no creo que decepcione a ningún fan del juego de lucha.

**Skullo**



VALORACIÓN:



**BUENA**

FORO NOTICIAS VIDEOJUEGOS CINE Y ANIMACIÓN

**COMBOGAMER**



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



## HORACE



Hace unos pocos años me enteré de la existencia de Horace (también conocido como Horacio), una especie de personaje de aspecto inclasificable, que tuvo cierta fama en el mundo de los ordenadores, llegado a ser considerado por algunos jugadores como la mascota de Spectrum (título que dudosamente puede ser cierto, pues sus juegos aparecieron también para otras plataformas). Al parecer algunos juegos de Horace venían incluidos con el Spectrum en algunos países (siendo España uno de ellos) de manera que para muchos jugadores, Horace fue un personaje importante en su infancia.

Al investigar un poco más sobre el personaje he visto que su trayectoria es muy interesante, de manera que he decidido dedicarle la sección para darlo a conocer entre los que (como yo) no tenían ni idea de su existencia, y también a modo recordatorio nostálgico para los que jugaron con él.

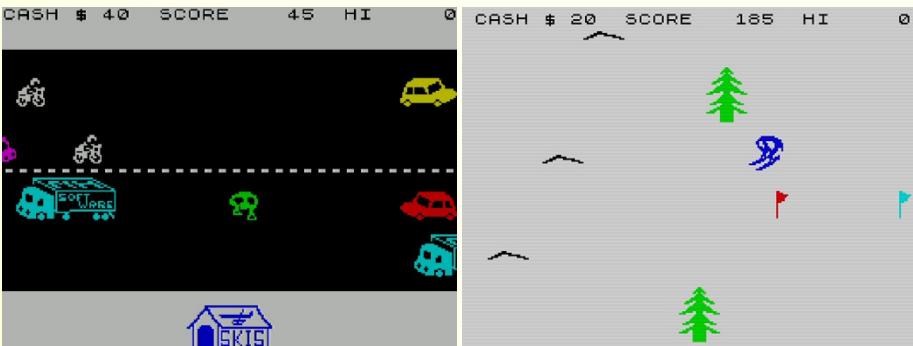
Horace fue creado en 1980 por William Tang y empezó su carrera en el mundo de los videojuegos de la manera menos original posible, pues su primer juego *Hungry Horace* (1982) era un clon de *Pac-Man* para

Spectrum, Commodore 64 y Dragon 32/64.



*Hungry Horace* para Spectrum

Puede que los inicios de Horace no fuesen muy originales, pero por algo hay que empezar, además el mismo año que salió su primer juego, también lo hizo el segundo, *Horace Goes Skiing* (1982) que apareció para Spectrum, Commodore 64 y Dragon 32. El juego en sí tampoco empieza de manera prometedora, pues tenemos que controlar a Horace para que cruce una calle donde pasan muchos coches (vamos que es un clon de *Frogger*) sin embargo, cuando logramos cruzar la calle dos veces, el juego cambia su estilo totalmente y nos ofrece un juego donde tenemos que evitar peligros y pasar entre banderas, mientras controlamos a Horace esquiando, lo cual supone un cambio agradable que le da cierta personalidad a Horace.



*Horace Goes Skiing* en su versión Spectrum

El tercer juego de este personaje fue *Horace and the Spiders* (1983) que fue exclusivo para Spectrum. En esta ocasión nos encontramos ante un juego de plataformas dividido en dos partes: En la primera, Horace recorre la entrada a lo que parece ser una cueva, evitando arañas y balanceándose por telarañas, en la segunda, veremos a Horace en una zona llena de plataformas donde hay arañas persiguiéndole y la única manera de nuestro personaje de derrotarlas es hacer agujeros en las plataformas para que las arañas queden atrapadas, para luego pisarlas y destruirlas.



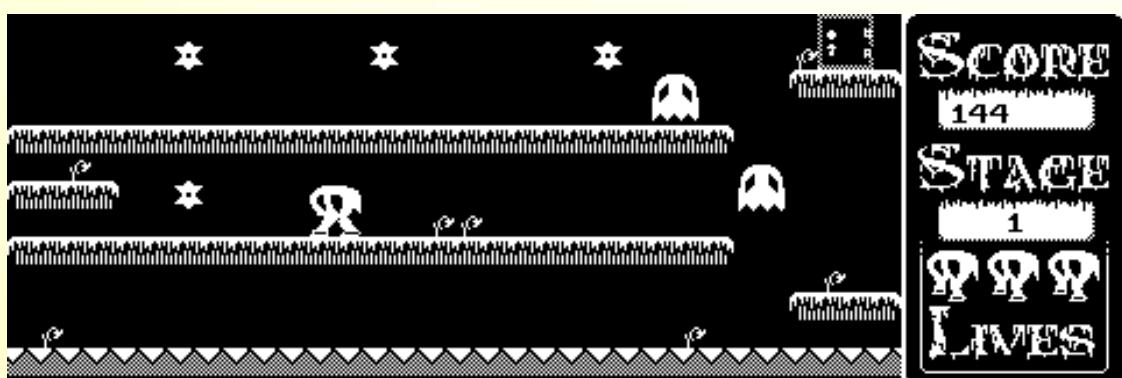
*Horace and the Spiders* para Spectrum

El siguiente juego de Horace iba a aparecer en 1985 y tenía el prometedor nombre *Horace to the Rescue*, pero se canceló cuando su creador sufrió un colapso pulmonar. Y con eso terminó la carrera de Horace, con una trilogía de juegos que recordaban bastante a otros más famosos.



Trilogía de Horace, en su versión española para Spectrum

Sin embargo, este extravagante ser terminó regresando gracias a Michael Ware de Proteus Development, quien se encargo de crear el juego el juego de plataformas *Horace in the Mystic Woods* (1995) para Psion-3 series.



*Horace in the Mystic Woods* para Psion-3

El hecho de que este juego no estuviese relacionado con la saga original y que se lanzase para una plataforma tan poco conocida, seguramente entristeció a más de un fan de Horace, pero afortunadamente Bob Smith hacer una versión para Spectrum de este juego en 2010, devolviendo a este personaje al lugar donde más fue amado.



*Horace in the Mystic Woods* para Spectrum

Es curioso como un personaje de aspecto tan extraño, que tuvo pocos juegos que además estaban basados en juegos mejores, pudo despertar tanto cariño, pero lo cierto es que así fue, pues Horace se las apañó para dejar su huella en la historia de los videojuegos gracias a las personas que disfrutaron de sus juegos.

En el juego Inspector Gadget and the Circus of Fear (1987) de Commodore 64 y Spectrum, podemos ver unos personajes muy similares a Horace al principio del juego (y teniendo en cuenta el particular diseño que tiene, no pudo ser algo casual). En el juego Dog's Life (2003) de Playstation 2, desarrollado por la empresa británica Frontier Developments aparece hay un edificio con un cartel que pone Horace's Ski Shop, que algunas personas consideran un homenaje a *Horace Goes Skiing*, lo cual creo que es debatible, pero en caso que esa fuese la intención, habría estado muchísimo mejor si hubiesen incluido a Horace en el cartel.

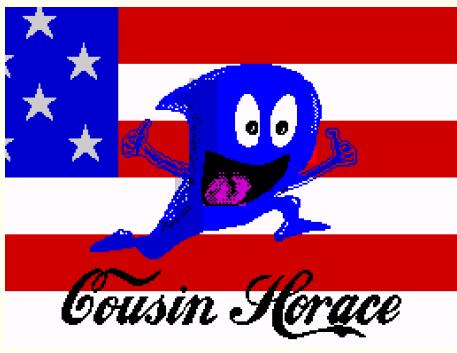
El destino de Horace quedó ligado a sus fans, los cuales fueron los encargados de traerlo de vuelta en multitud de ocasiones, como *Horace and the Robots* (2017), desarrollado por Steve Snake (que siguiendo la tradición de Horace, era un clon de Berserk) o *Cousin Horace* (2014) un juego desarrollado por Alessandro Grussu, que nos contaba la historia de que Horace había sido secuestrado y su primo americano tenía que salvarle. Steve Broad también decidió traer de vuelta a este personaje en múltiples ocasiones con juegos como *Horace Miner* (2013) y *Horace Miner 2* (2014), incluso hizo su versión de *Horace to the Rescue* y su secuela *Horace to the Rescue 2*, y también un juego navideño llamado *Merry Christmans from Horace* (2016), posteriormente apareció un recopilatorio llamado *A Present from Horace*, con los juegos hechos por Steve Broad. La lista de juegos de Horace hechos por fans es muy larga, pues parece que todo el mundo quiere hacer un juego con este personaje, de manera que si queréis buscar más, seguro que encontráis muchos proyectos, ya estén terminados o a medias (como *Horace and the Scissors*).



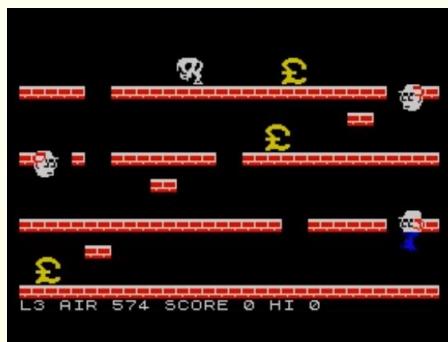
*Horace and the Robots* de Steve Snake



*Horace and the Scissors*



Cousin Horace de Alessandro Grussu



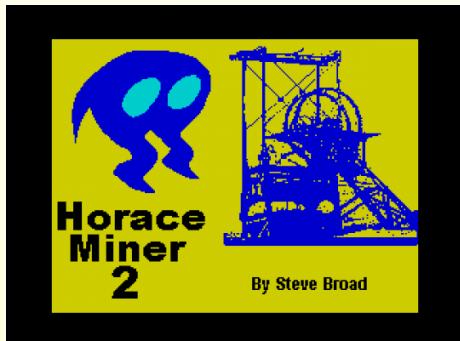
Horace Miner



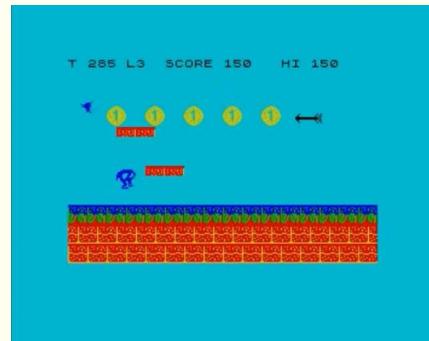
Horace to the Rescue



Merry Christmas from Horace



Horace Miner 2



Horace to the Rescue 2



A present from Horace

Otro gran ejemplo del gran recuerdo que dejó Horace se encuentra en lo que sucedió en un hilo del foro World of Spectrum, donde se bromeaba sobre el hecho de que Horace (para algunos la mascota de Spectrum) tuviese juegos en otras plataformas, como Commodore 64, lo cual lo convertía en un traidor.

La broma llamó la atención de los desarrolladores The Mojon Twins, que decidieron usar esa historia para hacer un juego llamado *Horace goes to the Tower* (2011) donde se nos explica que Horace estaba sin dinero, de manera que decidió aceptar el trato que le propuso Dizzy para hacer juegos de Commodore 64, tras lo cual fue considerado un traidor, sintiéndose mal consigo mismo, Horace se entregó a la policía que lo encerró en una Torre para ejecutarlo. Mientras pensaba que con su muerte acabaría el sufrimiento, Horace se encontró con el fantasma de Sabreman (el protagonista de *SabreWulf*) quien le dijo que en el infierno había un lugar solo para los traidores como él, y que la única manera que tenía de salvarse, era buscar todos los juegos que hizo para Commodore 64 y destruirlos.



Horace Goes to The Tower de The Mojon Twins

Horace también ha tenido remakes (de nuevo, hechos por fans), así que me gustaría mencionar *Horacio Esquiador* (2004) de Panic Software (desarrollada por Luis I. García, también conocido como Benway) y *Horace Goes Skiing* (2009) de Space Time Games, desarrollado por Steven Watson y sunteam\_paul. Por parte de Tardis Remakes tenemos una nueva versión de *Horace and the Mystic Woods*, que aparentemente quedó sin terminar. Y Actualmente también se puede encontrar una nueva versión de *Hungry Horace* para Steam, desarrollada en 2020 por Pixel Games UK, basándose en el juego original.



*Horacio esquiador por Luis I. García (Panic Software)*



*Horace Goes Skiing de Steven Watson y Sun\_Team Paul (Space Time Games)*



*Horace in the Mystic Woods de Tardis Remakes*

No me queda la menor duda de que Horace continuará apareciendo de manera puntual en diferentes proyectos Homebrew, solo hace falta que alguien se acuerde de él y decida seguir con su legado, igual que hicieron Michael Ware, Steve Broad, Bob Smith, Alessandro Grussu, Luis I. Garcia, Steven Watson, Sunteam\_Paul, Steve Snake y The Mojon Twins. Y con esto acaba el artículo sobre Horace, un personaje que pese a su extraño aspecto, se ganó el corazón de muchos jugadores (sobretodo de Spectrum)



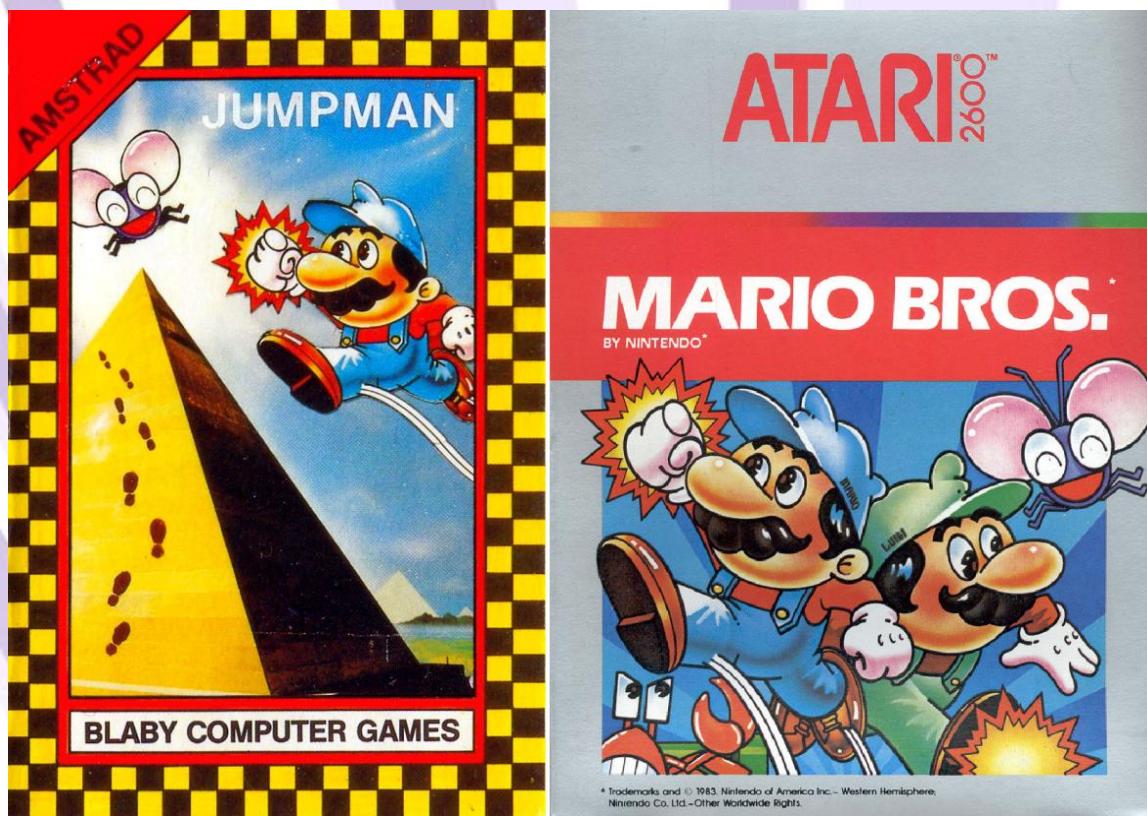
# CURIOSITY

## CURIOSIDADES EN PORTADAS (Parte 14)

Tras haber dedicado los últimos artículos de esta sección a grandes artistas como Frank Frazetta (en el número 44) y Boris Vallejo (en el número 46), ha llegado el momento de volver a la fórmula básica de la sección: la de rebuscar entre antiguas portadas de videojuegos para buscar curiosidades en ellas.

Vamos a empezar con las inspiraciones (o plagios) que son tan habituales en las antiguas portadas de videojuegos y que ya han poblado esta sección en un sinfín de ocasiones.

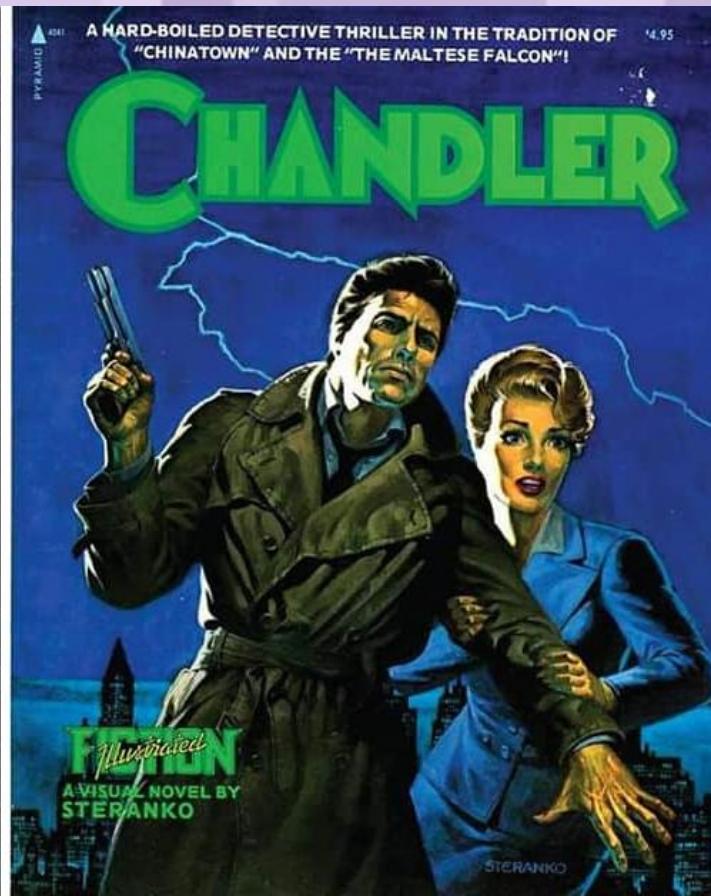
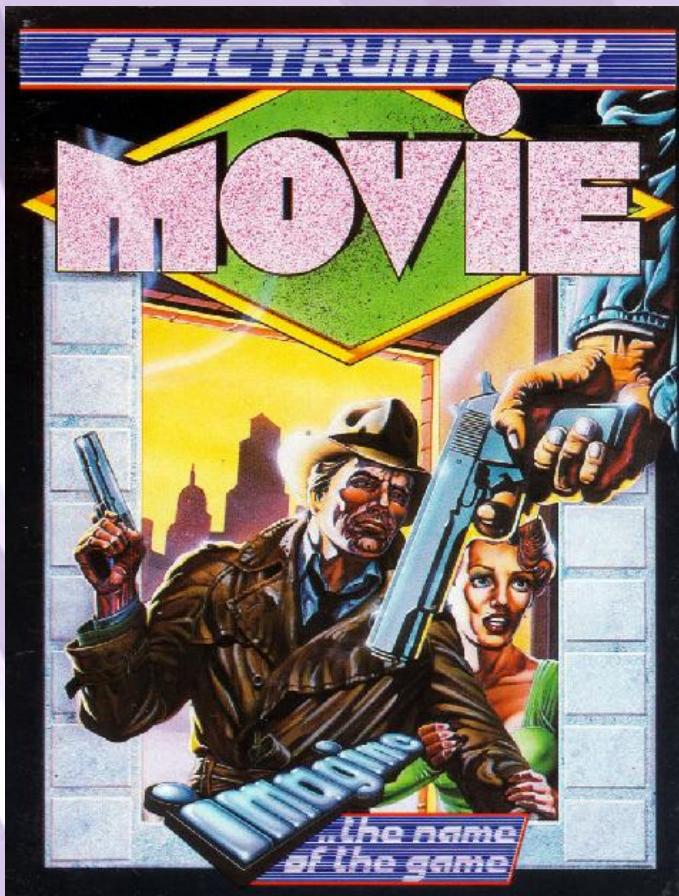
El juego *Jumpman* de Amstrad CPC de Blaby Computer Games tiene una portada especialmente llamativa, que obviamente está copiada de algunas ilustraciones del clásico *Mario Bros* (incluso han copiado la mosca).



Al principio pensé que el juego sería una copia pirata de *Mario Bros* donde se había usado el antiguo nombre de la mascota de Nintendo para el título, pero al buscar imágenes del juego me di cuenta de que en realidad era una copia de *Q-Bert* lo cual hace que todo sea aún más raro y divertido.

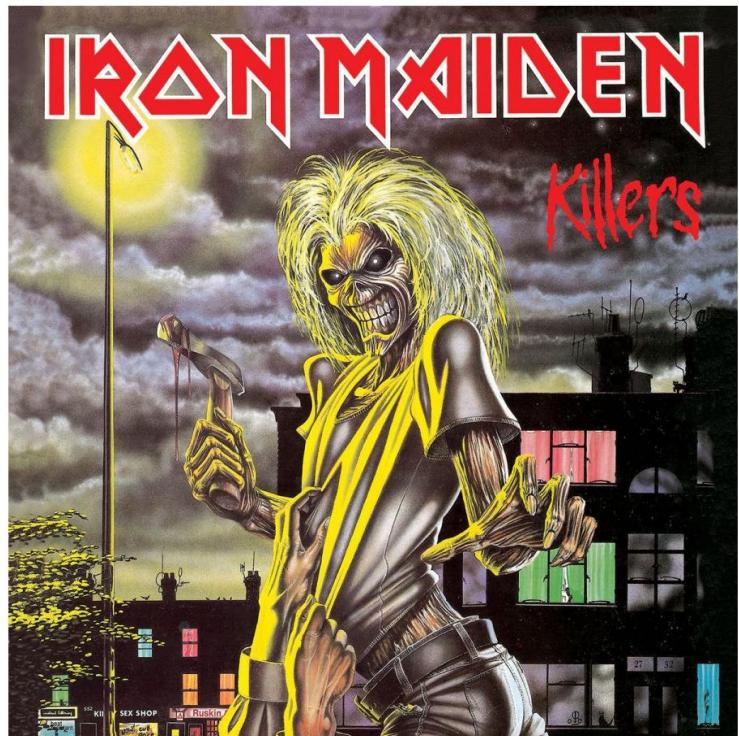
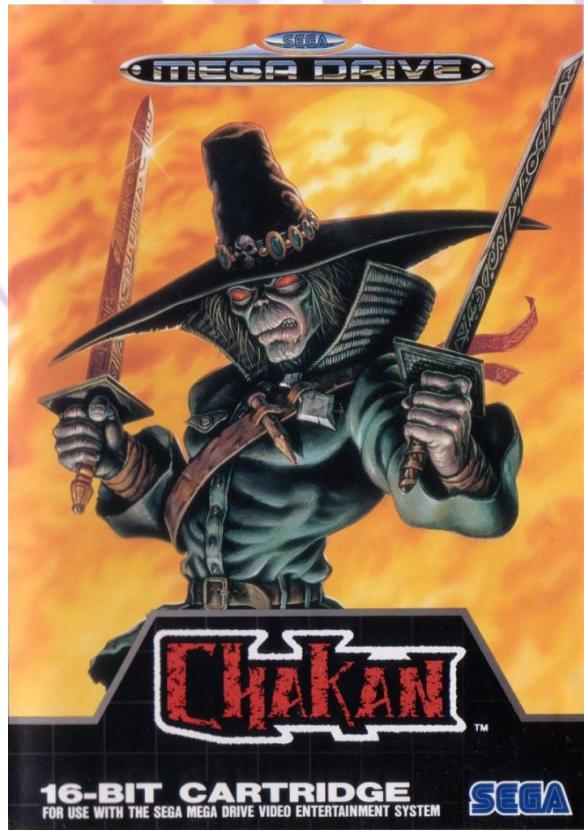


Otro caso bastante descarado está en la portada del juego de Spectrum llamado *Movie*, lanzado en 1986, cuyo arte está sacado casi sin cambios de la novela gráfica *Chandler* creada en 1976 por Jim Steranko.



Un caso de inspiración más debatible se puede ver en la portada de *Chakan*, pues cada vez que la miro no puedo evitar pensar en Eddie, la mascota de Iron Maiden, concretamente a tal y como aparecía en el disco *Killers* de 1981.

Aunque el parecido no es tan descarado como en otras portadas y ni siquiera puedo afirmar con seguridad que una portada esté inspirada en la otra, mientras más las miro, más similares me parecen.



Algunas portadas antiguas de juegos deportivos solía usar de manera descarada a deportistas famosos en su portada (pese a que obviamente no solían tener ningún contrato para usar su imagen). Uno de esos casos lo encontramos en la portada de *By Fair Means or Foul*, donde podemos ver claramente a Muhammad Ali. Hay muchísimas fotos de Ali peleando, de manera que ha sido difícil encontrar una que encajase exactamente con la portada, sin embargo si he visto varias que son suficientemente parecidas como para demostrar el parecido.

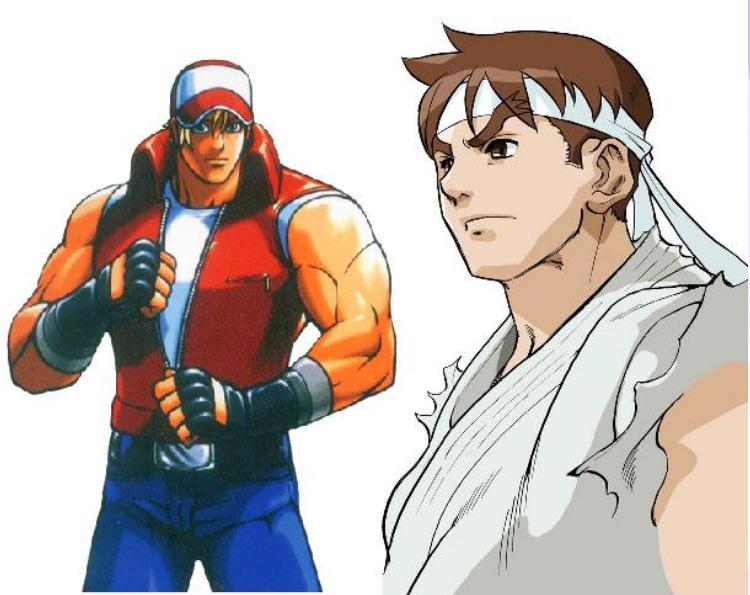


Y aquí tenemos un caso especialmente curioso, pues la ilustración usada en la portada de *The Last Commando* (1988) es exactamente la misma que usaron en *Bestial Warrior* (1989), aunque estén invertidas horizontalmente. Al principio pensé que solo coincidía el soldado, pero si os fijáis, incluso el fondo es exactamente el mismo, simplemente una de las portadas nos muestra el arte en su totalidad y la otra solo una parte concreta.

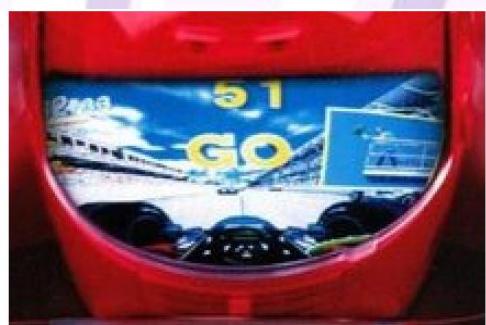
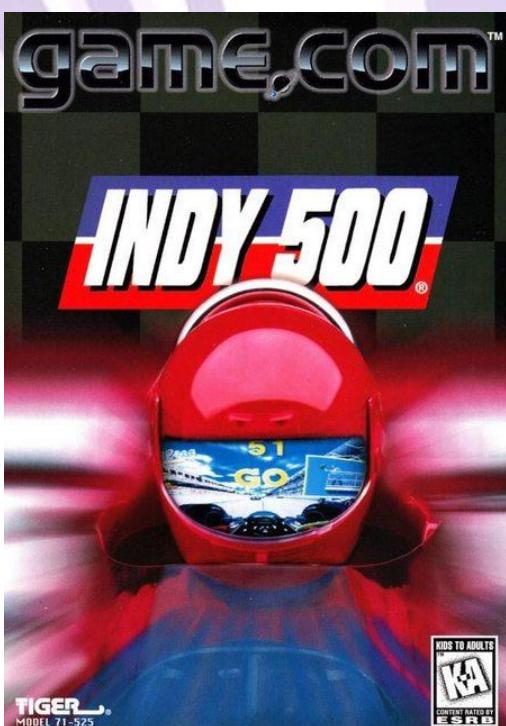


Cuando Capcom lanzó en occidente la versión para Dreamcast de *Capcom VS SNK*, por algún motivo decidió cambiar la genial ilustración de Kyo golpeando a Ryu (que aparecía en la versión japonesa) por una muchísimo más sosa y estática donde aparecen Ryu y Terry.

Quizás el cambio de portada se debió al hecho de que en occidente, Terry es más popular que Kyo, pero aun así, estoy bastante seguro que podrían haber hecho una portada mucho mejor, ya que la que usaron era simplemente la suma de dos ilustraciones de juegos anteriores, de manera que la ilustración de Ryu proviene de *Street Fighter Alpha 3* y la de Terry de *Fatal Fury Wild Ambition*



Y hablando de reutilizar imágenes, la portada de *Indy 500* de Gamecom tiene escondida una imagen de la versión Arcade del mismo juego, en el casco del piloto.



La portada americana de *Metroid* para NES esconde un par de curiosidades muy interesantes. La primera es que en la contraportada pone que el juego tiene un modo para dos jugadores por turnos (justo encima de la imagen de la izquierda), algo que es totalmente falso y a día de hoy todavía desconozco a qué se debe tal afirmación.

La segunda curiosidad es que en la portada vemos el sprite de Samus con su brazo cañón en brazo derecho, algo que no sucede cuando jugamos al juego, pues cuando Samus mira hacia la izquierda, el brazo cañón lo tiene en el brazo izquierdo y cuando mira a la derecha, lo tiene en el derecho (debido a que se usa el mismo sprite, pero invirtiéndolo horizontalmente). La explicación de porque el sprite de Samus usado en la portada es incorrecto es bastante curiosa, pues inicialmente el cañón de Samus iba a estar siempre en el mismo brazo, de manera que se hicieron Sprites específicos para cuando el personaje miraba hacia un lado u otro. En la versión final del juego se desestimó esa idea y se usó el mismo sprite para ambos lados, pero de alguna manera, uno de esos sprites desestimados terminó siendo el elegido para la portada del juego en su versión americana.



Y voy a terminar el artículo con unas fotos muy curiosas que demuestran que aunque algunas portadas de videojuegos estén basadas en otras cosas (con más o menos descaro), en ocasiones también puede suceder lo contrario, tal y como demuestran estos juguetes que me encontré, donde se puede ver claramente que se han usado las portadas de Monster Party y Turok Evolution para su embalaje. La verdad es que ambas ilustraciones son geniales, así que entiendo perfectamente que fuesen las elegidas para hacer el producto más atractivo.



Skullo

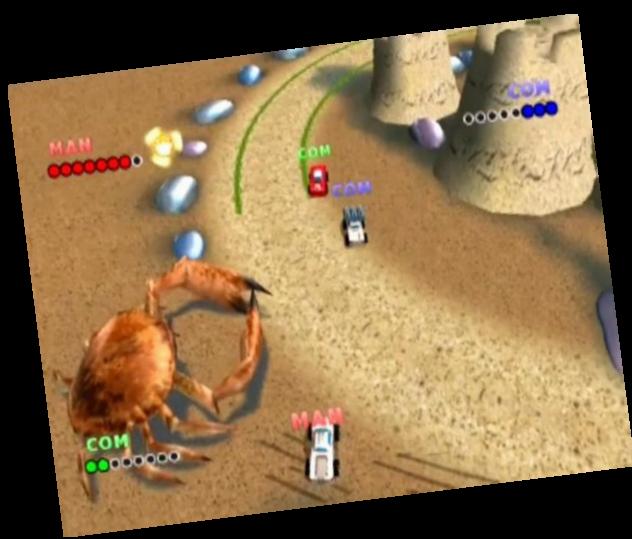
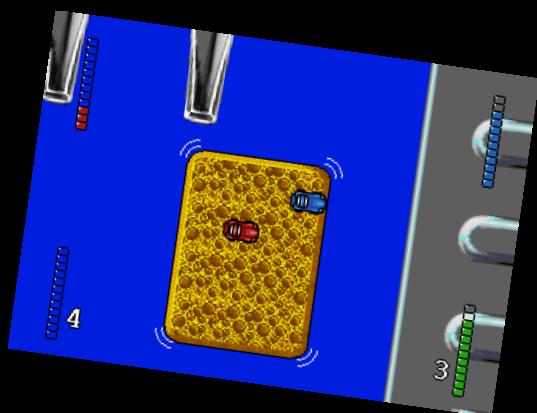


ESPECIAL

THE ORIGINAL

SCALE MINIATURES

Por Skullo



## ESPECIAL MICROMACHINES

Bienvenidos a este especial dedicado a los MicroMachines o mejor dicho, a los videojuegos que se lanzaron usando la licencia de MicroMachines.

Creo que todo el mundo conoce los juguetes MicroMachines (o Micro Machines), esos coches en miniatura lanzados por la compañía Galoob a finales de la década de los 80, que tuvieron un increíble aumento de popularidad durante los 90. Gran parte del encanto de estos juguetes es su reducido tamaño, que permite llevarlos y guardarlos fácilmente, para jugar en cualquier sitio. El otro punto fuerte de los MicroMachines fueron las licencias, pues al lanzar vehículos en miniatura de sagas tan famosas como *Star Wars*, *Star Trek*, *James Bond*, *Aliens*, *Predator*, *Terminator* o *Power Rangers*, entre muchas otras, atrajeron a un público aun mayor.



Tengo que admitir que a mí los coches en miniatura no me han llamado nunca la atención pero recuerdo perfectamente los anuncios de MicroMachines gracias a que en ellos salía un señor que hablaba muy deprisa. Años más tarde descubrí que ese señor se llamaba John Moschitta Jr y que su particular habilidad lo llevó a estar en El libro Guinnes de los récords debido a que podía decir 586 palabras por minuto. Moschitta, además de ser el "hombre de los MicroMachines" ha estado trabajando en televisión desde los 80, apareciendo o doblando voces en programas tan míticos como *Sesame Street*, *Transformers* (1986), *Transformers Animated* (2008), *Saved by the Bell*, *Family Guy*, *Adventure Time* o *Garfield and Friends*.

### VIDEOJUEGOS DE MICROMACHINES

Antes de empezar a hablar de los juegos de la saga *MicroMachines*, me gustaría comentar lo importante que es el modo multijugador dentro de ella. Jugar en solitario está bien, te permite conocer los circuitos y pasar un buen rato, hacerlo con un amigo le da un toque más competitivo (es tremadamente divertido tratar de sacar al rival de la pantalla para ganarle), y hacerlo a más de 3 jugadores convierte el juego en una absoluta locura, que puede convertir un simple juego de carreras en una experiencia inolvidable.

En Codemasters eran conscientes del potencial de este juego en su modo multijugador y por eso hicieron todo lo posible para que esa opción estuviese de una forma u otra en el máximo número de versiones. Para lograrlo recurrieron a diferentes medios: En las consolas portátiles se recurrió al cable Link y a la posibilidad de compartir consola para jugar dos personas a la vez. En el caso de las consolas de sobremesa, se usó el conveniente multitap y el recurso de compartir un único mando entre dos jugadores, lo cual permitía jugar a 4 personas con solo dos mandos. En algunas versiones incluso se podía llegar a la suma de 8 jugadores (ya fuese con varios multitaps o con 4 mandos compartidos).

Seguramente lo que mejor representa ese foco en el modo multijugador son los cartuchos especiales J-Cart que aparecieron para Mega Drive, donde teníamos dos puertos de mando en el cartucho, para jugar a 4 jugadores sin necesidad de usar un multitap (eso sí, hay que controlarse cuando se usa, pues son innumerables las partidas que se han perdido al tirar de algún jugador del mando y mover el cartucho).



## MICROMACHINES (1991)

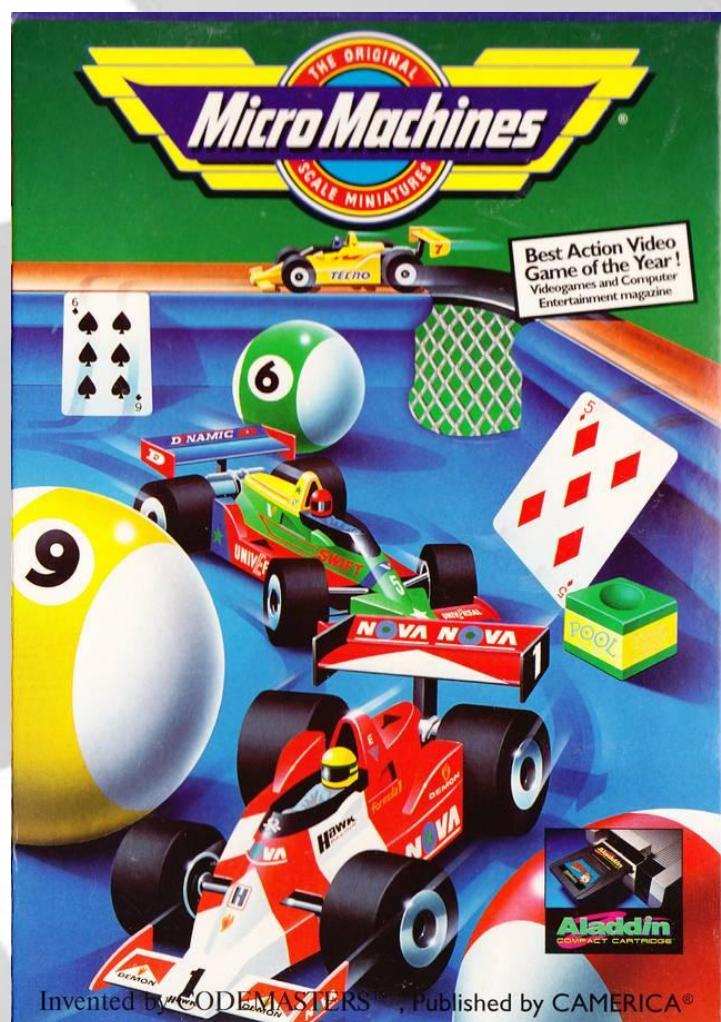
En 1991, de la mano de Codemasters apareció *MicroMachines*, un juego de carreras basado en los diminutos coches de juguete, con la única premisa de hacer publicidad del producto igual que sucedía con los juegos de Barbie o Action Man.

Afortunadamente, una lo probabas, te sorprendía lo bueno que era, incluso te olvidabas de que existiesen esos juguetes a los que estaba publicitando, pues el juego era muy divertido, su jugabilidad sencilla pero retadora, sus gráficos coloridos e imaginativos, con variedad de vehículos (coches, lanchas, helicópteros, tanques...) y divertidos circuitos basados en áreas de la vida cotidiana, como la mesa del desayuno (lo cual además de ser gracioso, resaltaba el pequeño tamaño de nuestros vehículos).

Las carreras eran representadas desde una vista aérea que permitía que todos los vehículos estuviesen en pantalla al mismo tiempo, lo cual se explotaría al máximo gracias a los modos multijugador.

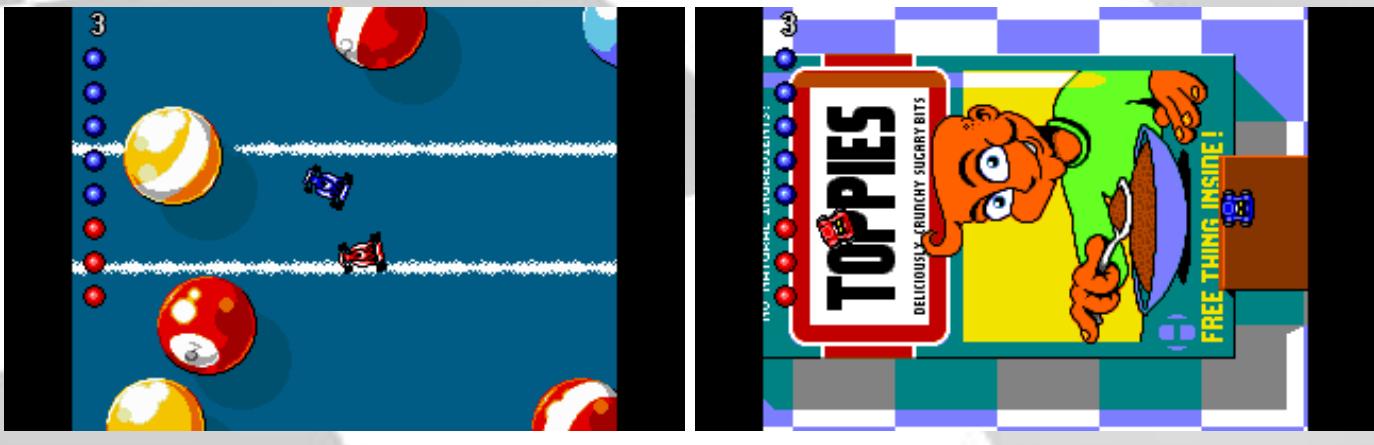
*MicroMachines* tuvo un gran éxito y llegó a multitud de plataformas distintas, como NES, Master System, Game Boy, Game Gear, Mega Drive, Super Nintedo, Amiga, PC (DOS) y Phillips CD-I. Obviamente había diferencias notables de una versión a otra, pero aun así, todas trataron de representar los mismos circuitos y vehículos.

Mención especial se merece la versión para NES, que salió como uno de los pocos juegos compatibles con "Aladdin Deck Enhancer" un adaptador creado por Codemasters, que se conectaba a la NES y dentro del cual se le introducían pequeños cartuchos creados para él. Este periférico no tenía licencia de Nintendo y se creó con el principal fin de abaratar costes a la hora de crear juegos, pero no tuvo demasiado éxito y solo se lanzaron unos pocos juegos para él.



Amiga





DOS



Game Boy



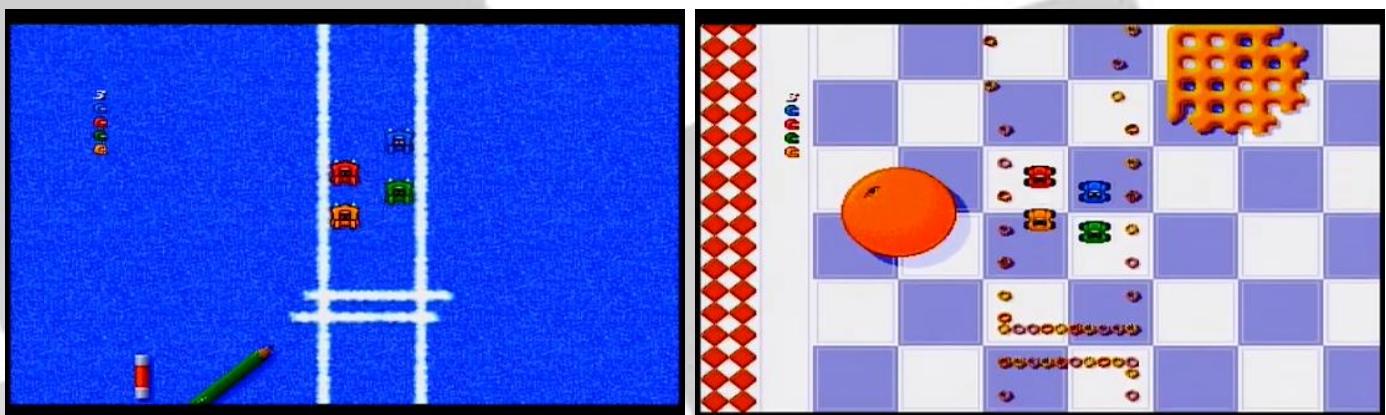
Game Gear



NES



Master System



CDI



Mega Drive



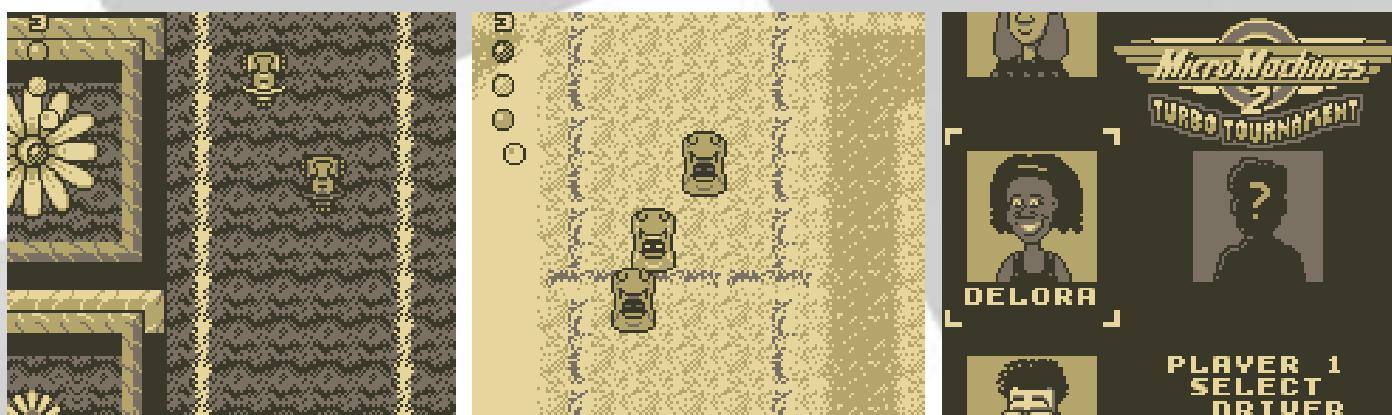
Super Nintendo

## MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT (1994)

Tras el éxito del primer juego, era inevitable una secuela, que curiosamente tardó tres años en aparecer, pero cuando lo hizo demostró que la espera había valido la pena, pues *MicroMachines 2 Turbo Tournament* tomaba todo lo bueno del juego anterior y lo expandía en medida de lo posible, añadiendo más modos de juego (incluido uno pensado para competir 16 personas), más vehículos y nuevos circuitos.

Pese a que el juego anterior apareció en Europa y América, este solo apareció en el territorio europeo para las siguientes consolas: Super Nintendo, Game Boy, Game Gear y Mega Drive (que contaba con la particularidad de tener un cartucho especial J-Cart, que permitía conectar dos mandos en él, para jugar a 4 jugadores sin multitap o a 8 compartiendo mando).

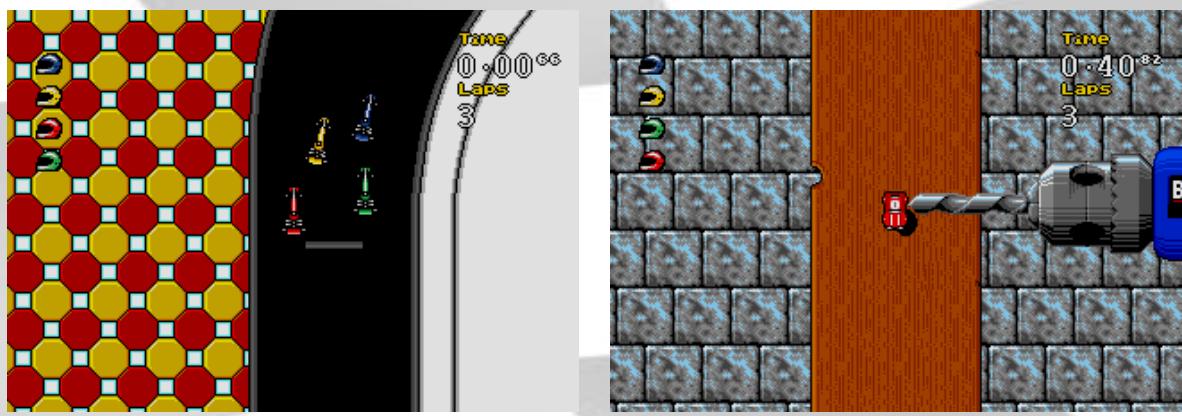
También se lanzó este juego para PC (DOS) en formato disquete y CD. Obviamente, esta versión era técnicamente superior a las demás, con un apartado gráfico más definido y una música de gran calidad (en su versión CD), pero quizás lo más llamativo de la versión para PC fue la inclusión de un modo donde podíamos crear nuestros propios circuitos, que afortunadamente volvería a aparecer en futuras entregas de esta saga.



Game Boy



Game Gear



Mega Drive



Super Nintendo



PC (DOS)



## MICROMACHINES 2 SPECIAL EDITION (1995)

*MicroMachines 2 Special Edition* apareció en 1995 para PC y es básicamente una versión expandida y mejorada del anterior *MicroMachines 2 Turbo Tournament*, con más circuitos, modos de juego (incluso podemos competir contra un corredor fantasma que representará nuestro mejor récord en el circuito) y el siempre agradecido editor de circuitos que nos ofrecerá horas de diversión.

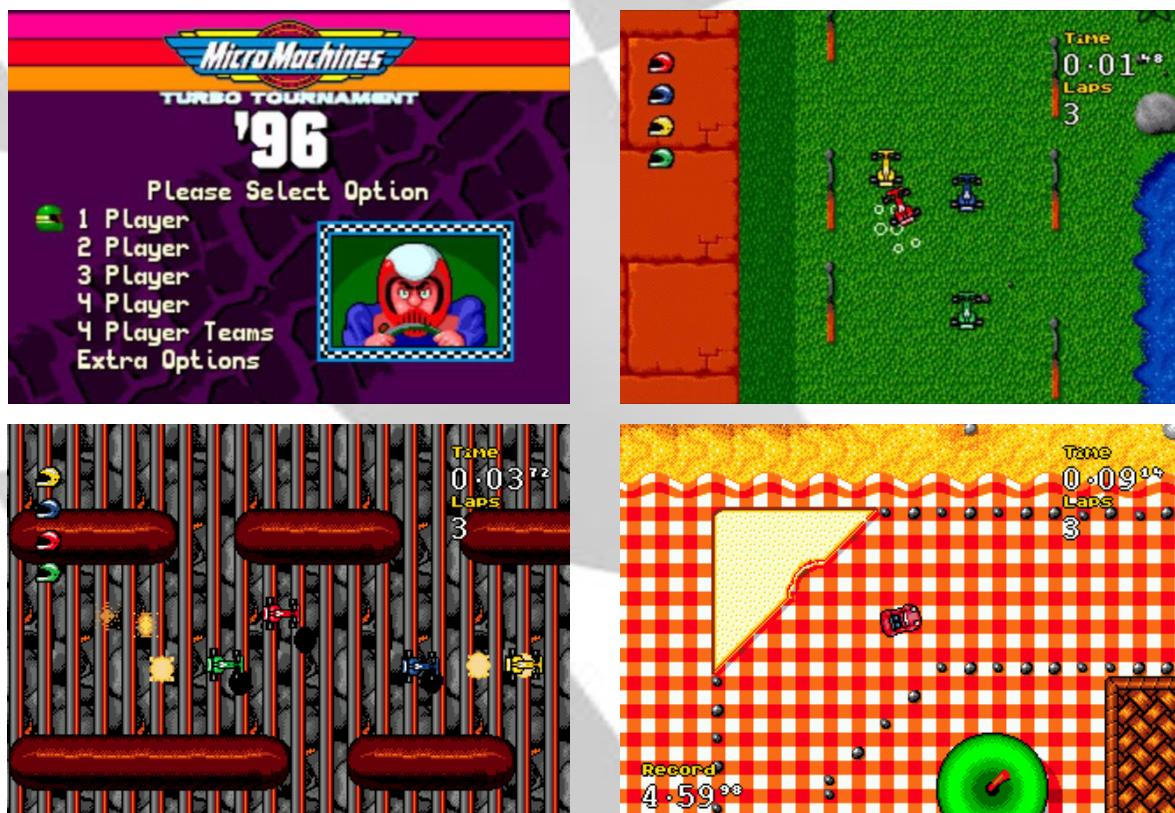
El incombustible y necesario modo multijugador sigue presente en esta versión y permite hasta 4 jugadores, ya sea usando teclado o mandos.



## MICROMACHINES TURBO TOURNAMENT 96 (1995)

En 1995 apareció la continuación (o versión mejorada) de *Micro Machines Turbo Tournament* para Mega Drive y solo en territorio europeo. Este juego conserva gran parte de lo que hemos visto antes, pero añade nuevos circuitos y un editor con el cual podemos crear los circuitos que siempre hemos soñado.

La jugabilidad clásica se mantiene, también el modo multijugador, que asegura horas y horas de diversión. Además este juego (al igual que el del juego anterior) salió con el cartucho especial de Codemasters, que incluye dos ranuras para conectar los mandos, lo cual unido al clásico recurso (al menos en esta saga) de compartir mando entre dos jugadores, eleva la cantidad de jugadores hasta 8 (un caos absoluto, vamos).



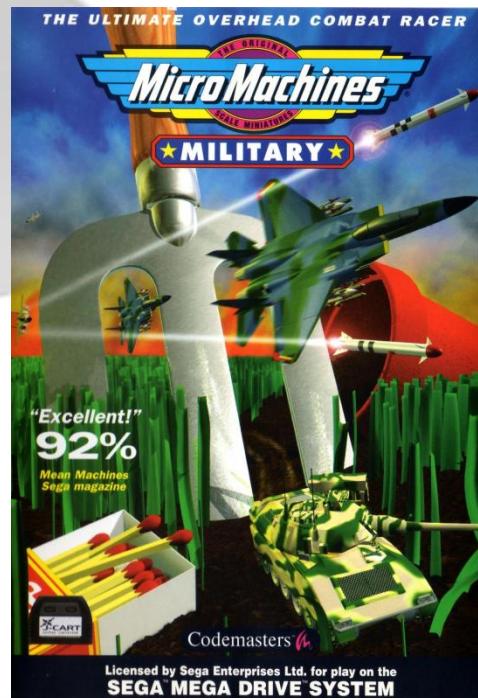
## MICROMACHINES MILITARY (1996)

En 1996 llegó *MicroMachines Military*, exclusivamente para Europa y para Mega Drive, siendo este juego el último de la saga en una consola de SEGA.

Este juego retoma la idea del primer *MicroMachines* donde podíamos controlar un tanque (y disparar) y la expande como concepto hasta hacer un juego de carreras, con componente bélico, lo que se nota nada más empezar a jugar, pues menús ahora visten camuflaje y los personajes de las anteriores entregas, han dejado de lado sus ropas cotidianas para ponerse el uniforme.

Las carreras siguen siendo como las recordamos, pero con el añadido de que ahora nuestros enemigos tratarán de dispararnos para evitar que ganemos, además también se ha añadido un modo batalla centrado especialmente en eliminar al rival.

Todo lo que adoramos de esta saga sigue aquí, así que permitidme pasar lista: ¿Gráficos coloridos? ¡Presente! ¿Circuitos basados en zonas cotidianas? ¡Presente! ¿Variedad en vehículos? ¡Presente! ¿Modos de juego variados? ¡Presente! ¿Cartucho especial para poder conectar mandos y modo multijugador de hasta 8 jugadores? ¡Presente! ¿Estáis preparados para la guerra? ¡Señor, si Señor!



## MICROMACHINES V3 (1997)

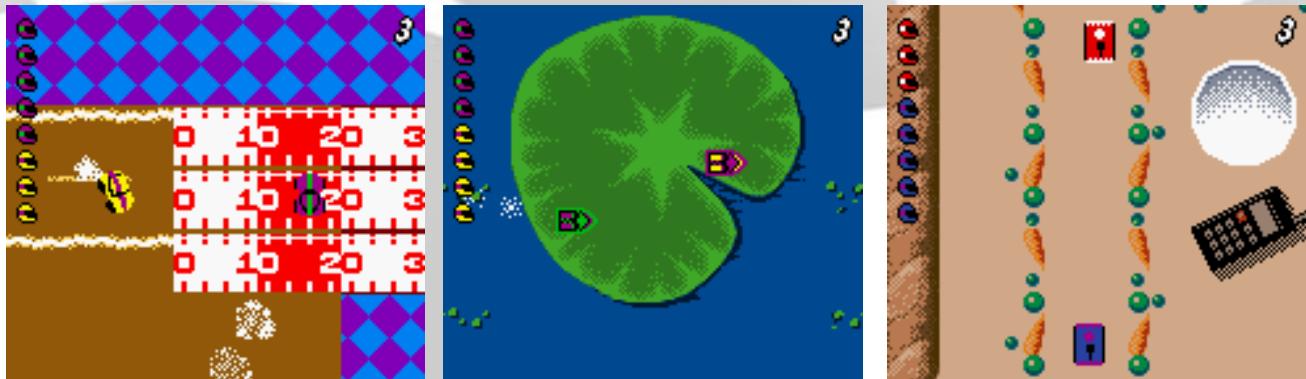
En 1997 apareció el siguiente juego de la saga para PlayStation y Windows.

La principal novedad de *MicroMachines V3* es su apartado gráfico, pues ahora todo es tridimensional, lo cual permite disfrutar de las carreras desde diferentes ángulos (la cámara ya no es fija) y también servirá para que los entornos habituales donde corren nuestros minúsculos vehículos, sean más llamativos que nunca, (aunque he de admitir que la versión tridimensional de los personajes de siempre es bastante olvidable). La otra novedad destacable de este juego es el añadido de armas, que esta vez se conseguirán tocando Power Ups repartidos por el circuito y cambiarán la manera de jugar, pues ya no vale solo saber conducir, ahora hay que saber usar y evitar los ítems.

En lo que se refiere al modo multijugador, pueden participar hasta 8 jugadores usando multitaps.



También apareció una versión de *Micro Machines V3* para Game Boy Color, que volvería a llevar a los pequeños coches al terreno de las dos dimensiones, logrando así un juego más similar a los anteriores.



## MICROMACHINES 64 TURBO (1999)

*MicroMachines 64 Turbo* es una versión actualizada de *MicroMachines V3* lanzada para Nintendo 64.

El entorno tridimensional, las armas, los nuevos modos de juego, todo lo que dije del juego anterior se puede aplicar a este, pues son mayormente iguales. El modo multijugador sigue siendo tan divertido como siempre, y esta vez no necesitaremos multitap para que participen hasta 4 jugadores. Sigue existiendo la posibilidad de que jueguen hasta 8 personas, pero compartiendo cada mando de Nintendo 64 entre dos jugadores.



## MICROMACHINES 1 AND 2 TWIN TURBO (2000)

En el año 2000 apareció para Game Boy Color *MicroMachines 1 and 2: Twin Turbo*, que tal y como su nombre indica, es un recopilatorio de los dos primeros juegos de la saga de Game Boy, pero totalmente coloreados, de manera que se jugaban igual de bien que siempre, pero ahora se veían muchísimo mejor.



## MICROMANIACS (2000)

En el año 2000 apareció *MicroManiacs* (también conocido como *MicroManiacs Racing*) para PlayStation, el cual sería el último juego de *MicroMachines* lanzado por CodeMasters durante unos años.

Nos encontramos ante el juego más único y raro de toda la saga, pues esta vez no está centrado en vehículos en miniatura, si no en personajes en miniatura que usarán escenarios cotidianos a modo de circuito de carreras. No esperéis encontrar a los personajes que llevábamos viendo desde el primer *MicroMachines*, pues los corredores de *MicroManiacs* son seres extraños, cada uno con su propia personalidad y ataques.

Pese a los cambios notables que tiene este juego con los anteriores, su mejor cara sigue siendo el multijugador, que puede alcanzar hasta 8 participantes a base de usar multitaps.



En 2001 apareció *MicroManiacs* para Game Boy Color, en esta ocasión se ha optado por representar las carreras desde una vista isométrica (en lugar de la habitual vista aérea) que le da a este juego un aspecto único en comparación con el resto de *MicroMachines* en esta consola.

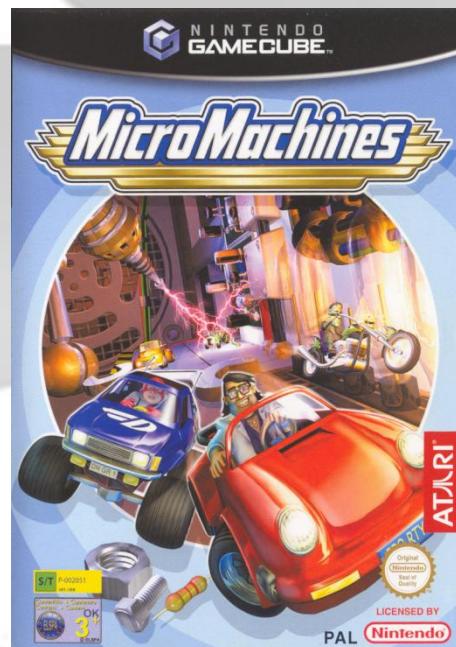


## MICROMACHINES (2002)

En 2002 regresaron los *MicroMachines*, pero esta vez de la mano de Infogrames, quien se encargó de hacer este remake para PlayStation 2, Gamecube y Xbox, la versión de Game Boy Advance fue desarrollada por Infinite Dreams.

El desarrollo del juego es muy similar a lo visto en los últimos títulos de la saga, circuitos tridimensionales en zonas más o menos habituales en el día a día (y digo más o menos, porque algunos circuitos no tienen nada de ordinario), vehículos minúsculos que no se han de salir del circuito y armas para fastidiar a los otros competidores. Pueden participar hasta 4 jugadores, hay diferentes modos de juego, y opciones desbloqueables (una de ellas nos permite dejar la cámara aérea fija, como sucedía en los primeros juegos de la saga)

En este juego disponemos de varios pilotos para elegir (un policía, una señora mayor, un superhéroe, un monstruo de Frankenstein...) cada uno con su propio estilo en cuanto a vehículos. Este juego se lanzó principalmente en Europa y llegó traducido y doblado al castellano. Según algunas fuentes parece que la versión para PlayStation 2 también se lanzó en América.



La versión de Game Boy Advance es muy similar a la versión de 128 bits pero adaptándola de manera bidimensional, lo cual hace que sea muchísimo más parecida a los primeros juegos de *MicroMachines*. En lo que respecta a multijugador, hasta 4 personas pueden participar en las carreras.

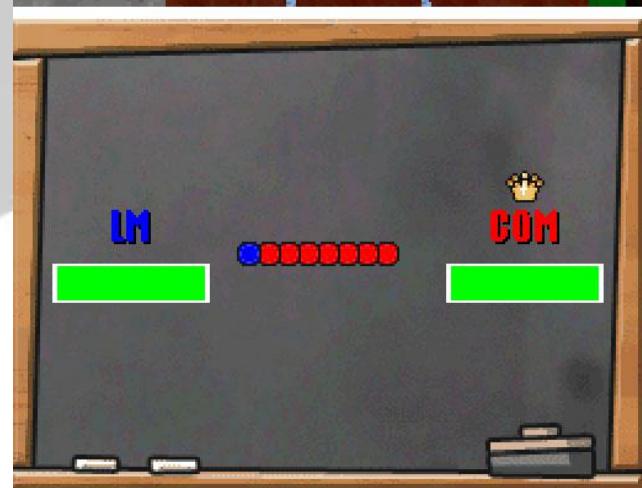
## MICROMACHINES V4 (2006)

Tras el reinicio que supuso el juego anterior, *MicroMachines* volvió a las manos de CodeMasters, la empresa que hizo crecer esta saga, de manera que cuando lanzaron un juego nuevo decidieron continuar donde lo habían dejado (al menos en cuanto a título se refiere), de manera que en 2006 apareció *MicroMachines V4* Para PlayStation 4, Windows y PSP, posteriormente, en 2007 apareció también una versión para Nintendo DS.

Este nuevo juego no sorprenderá a los veteranos ya que se recupera la fórmula de siempre: Muchos vehículos distintos, muchas zonas cotidianas convertidas en circuitos, power ups, modos de juego y un multijugador igual de divertido que siempre, aunque esta vez limitado a un máximo de 4 jugadores.



PlayStation 2 (arriba), PSP (abajo), Nintendo DS (derecha)



Windows

## OTROS MICROMACHINES

Si os habéis quedado con ganas de más, que sepáis que hay algunos juegos de *MicroMachines* que se podrían llamar recientes, como *MicroMachines* (2016) para iPad, iPhone y Android o *MicroMachines VR* (2016) para Android y Oculus Go. Ambos juegos están desarrollados por Codemasters.



Por otro lado tenemos *MicroMachines World Series* (2017) para PlayStation 4, Xbox One, Windows, Linux y Macintosh, que además de traer de vuelta a los pequeños vehículos y sus locos circuitos con gráficos de alta calidad, nos permitirá jugar partidas multijugador online.



Y si por algún motivo, todos los juegos comentados en este especial no son suficientes, os recomiendo que echéis un vistazo a estos juegos que, sin ser de la saga *MicroMachines*, pueden llegar a gustaros (en este caso ignoraremos eso de “si no son MicroMachines no son los auténticos”).

Empezaré hablando de *Toybox Turbos* (2014) un juego de coches de juguete que compiten en circuitos improvisados en zonas que comúnmente habitamos en nuestro día a día. Si a esa propuesta tan familiar, le sumamos el hecho de que este juego está desarrollado por Codemasters, ya podéis entender porque quería mencionarlo en este especial.

Otra alternativa interesante es *Super Toy Cars*, en el cual también controlamos vehículos pequeños, aunque desde una perspectiva más similar a un juego de carreras común. Este juego incluye modo multijugador offline (para 4 jugadores) y online (para 8 jugadores). Este juego salió para PlayStation 4, Wii U, Xbox One y Steam.



Similar a Super Toy Cars tenemos a *Tabletop Racing* (2013) que apuesta por los coches pequeños en circuitos enormes, y además cuenta con una secuela llamada *Tabletop Racing: World Tour* (2016) para Windows, Switch, PlayStation 4 y Xbox One.

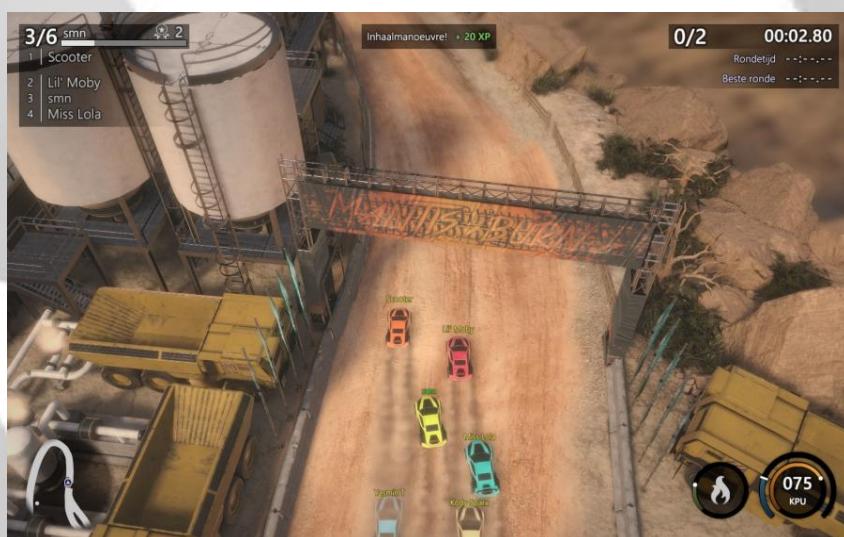
Otro juego interesante puede ser *MotorStorm RC* (2012) aunque en esta ocasión los coches aumentan de tamaño, pues no son de juguete, si no a control remoto. Aun así, el juego tiene un aura similar a *MicroMachines* que puede gustar a los que busquen alternativas en PlayStation 3 y PSVita.



Y por último comentaré *Mantis Burn Racing* (2016) para PS4, Nintendo Switch, Xbox One y Windows. En este juego no controlamos coches en miniatura pero aun así recuerda mucho a *MicroMachines* por su cámara y por incluir su multijugador (local de hasta 4 jugadores y online hasta 8 jugadores).

Y con esto se termina el especial *MicroMachines*, espero que lo hayáis disfrutado y os haya motivado a echar un par de carreras por los viejos tiempos.

**Skullo**



# STAFF



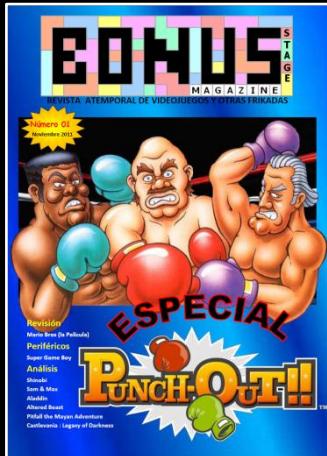
**Skullo (Martín Fernández): Redacción, dirección y maquetación.**

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

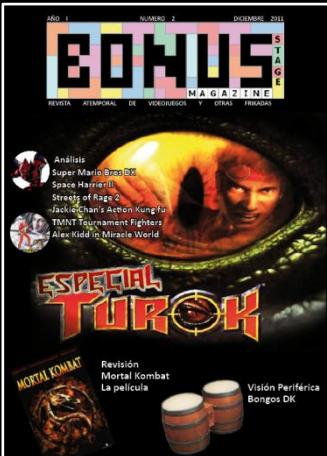
**Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo. ¡Es muy sencillo!**

A screenshot of the Bonus Stage Magazine website. The header features the magazine's logo with "BONUS STAGE MAGAZINE" in a colorful, blocky font. Below the header, there are several issues of the magazine displayed as thumbnails. A prominent red-bordered box contains a subscription form with fields for an email address and a "Seguir" (Follow) button. To the right of the form, there are sections for "INTERVISTAS RECENTES" and "ARCHIVOS" with a list of months from 2011 to 2012. The main content area shows a large thumbnail for "Número 09" of the magazine, which has a "JURASSIC PARK" theme.

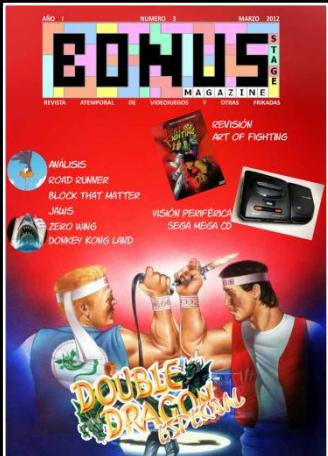
# Y no olvidéis leer los números anteriores:



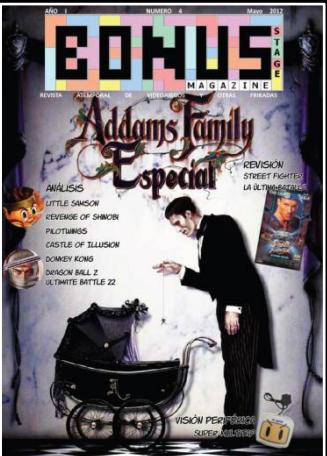
#01 Especial Punch Out!  
Noviembre 2011 (36 págs.)



#02 Especial Turok  
Diciembre 2011 (45 págs.)



#03 Especial Double Dragon  
Marzo 2012 (39 páginas)



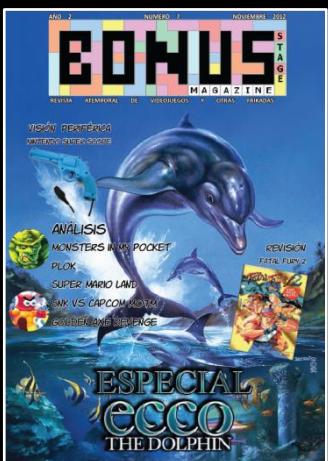
#04 Especial Familia Addams  
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury  
Julio 2012 (39 páginas)



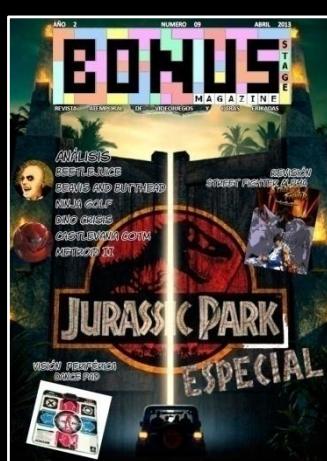
#06 Esp. Earthworm Jim  
Septiembre 2012 (45 págs.)



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



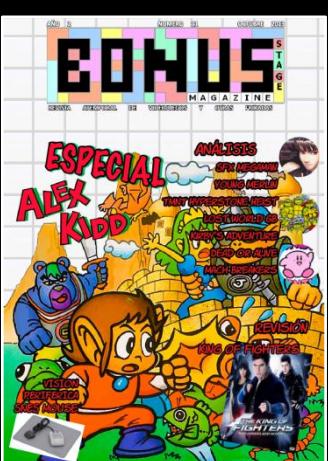
#08 Esp. KunioKun (Renegade)  
Enero 2013 (55 páginas)



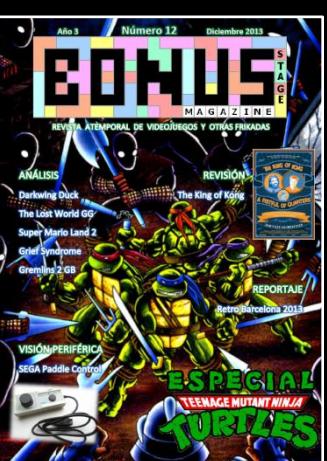
#09 Especial Jurassic Park  
Abril 2013 (51 páginas)



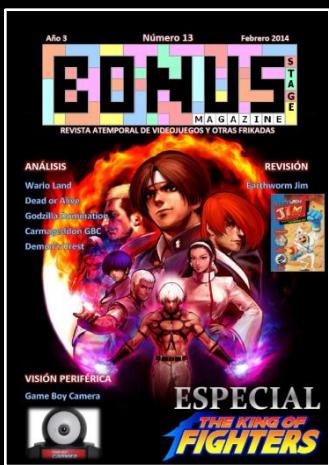
#10 Especial Half-Life  
Julio 2013 (61 págs.)



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



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



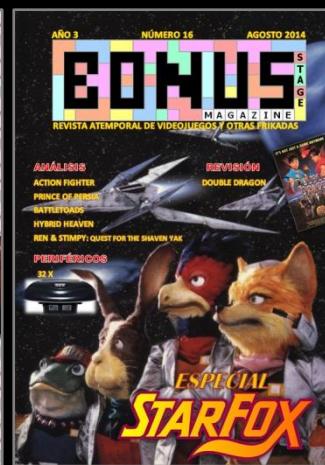
#13 Especial King of Fighters  
Febrero 2014 (60 páginas)



#14 Especial Godzilla  
Abril 2014 (74 páginas)



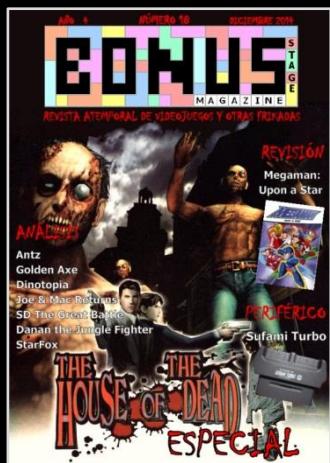
#15 Esp. JoJo's Bizarre Adventure  
Junio 2014 (66 páginas)



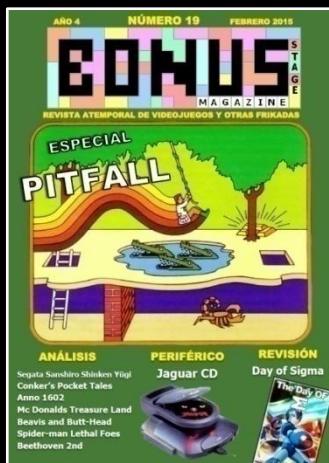
#16 Especial Starfox  
Agosto 2014 (61 páginas)



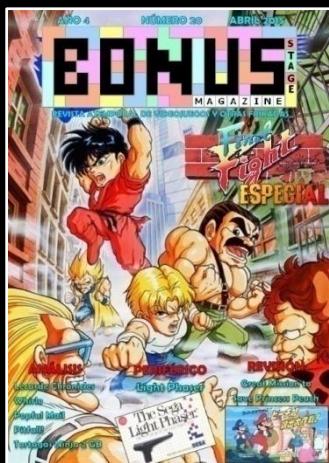
#17 Especial Clayfighter  
Octubre 2014 (60 páginas)



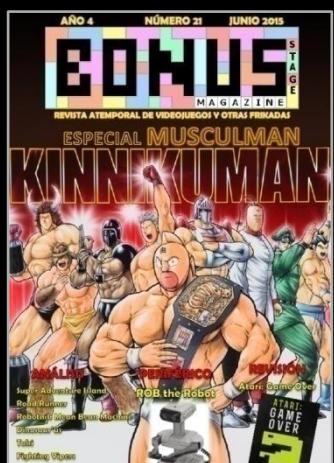
#18 Esp. House of the Dead  
Diciembre 2014 (73 páginas)



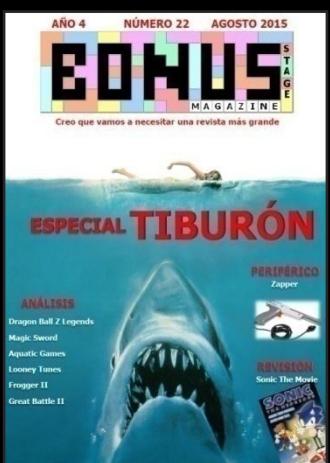
#19 Especial Pitfall  
Febrero 2015 (59 páginas)



#20 Especial Final Fight  
Abril 2015 (58 páginas)



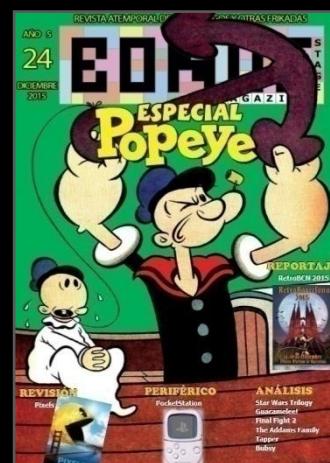
#21 Especial Musculman  
Junio 2015 (61 páginas)



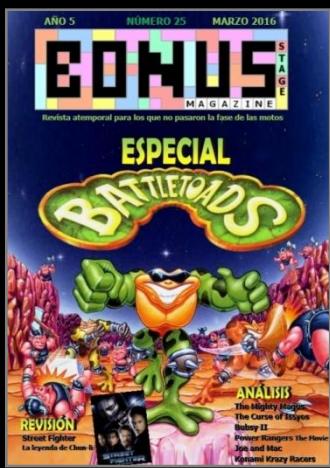
#22 Especial Tiburón (Jaws)  
Agosto 2015 (51 páginas)



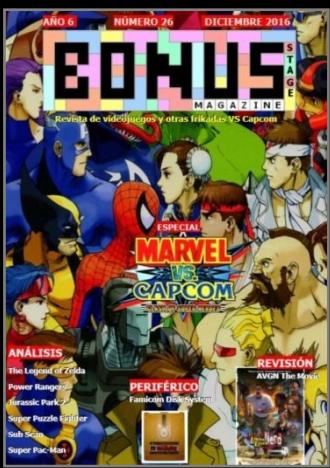
#23 Especial Splatterhouse  
Octubre 2015 (49 páginas)



#24 Especial Popeye  
Diciembre 2015 (58 páginas)



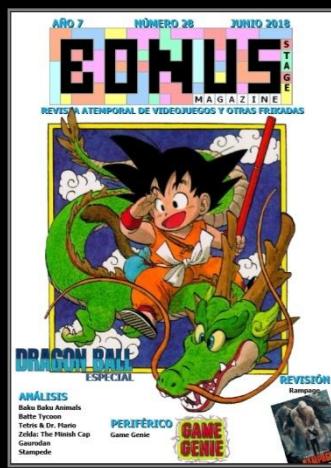
Nº 25 Especial Battletoads  
Marzo 2016 (64 páginas)



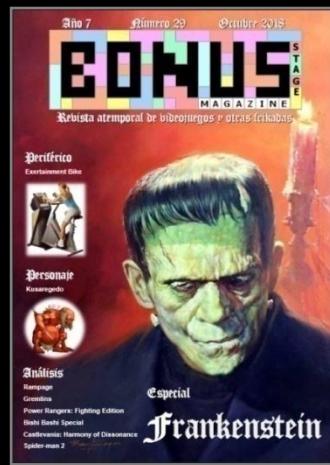
Nº 26 Esp. Marvel VS Capcom  
Diciembre 2016 (55 páginas)



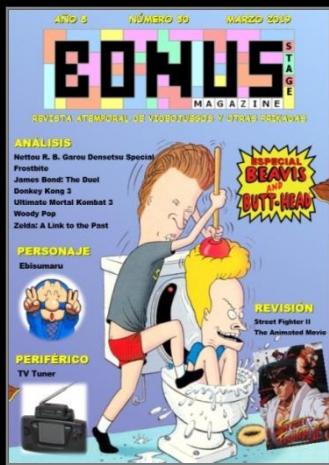
Nº 27 Especial Trolls  
Septiembre 2017 (49 páginas)



Nº 28 Especial Dragon Ball  
Junio 2018 (53 páginas)



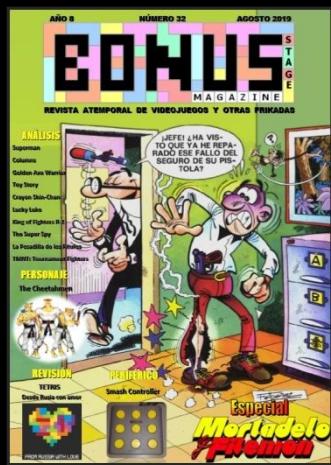
Nº 29 Especial Frankenstein  
Octubre 2018 (81 páginas)



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



Nº 31 Especial DIE HARD  
Mayo 2019 (69 páginas)



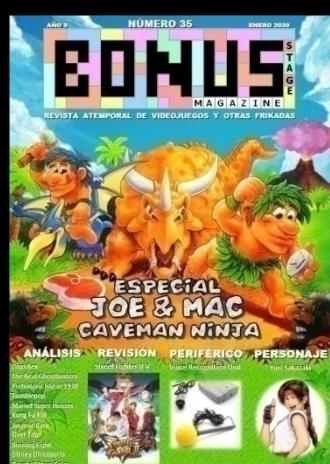
Nº 32 Esp. Mortadelo y Filemón  
Agosto 2019 (83 páginas)



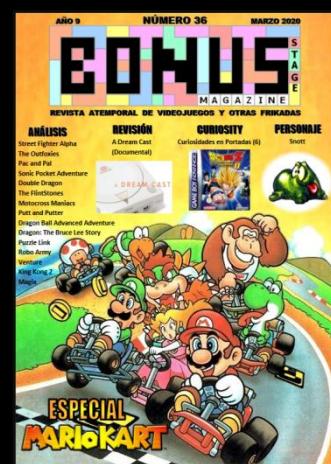
Nº 33 Esp. Evil Dead  
78 páginas – Octubre 2019



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 Especial Compati Hero

102 páginas – Julio 2020



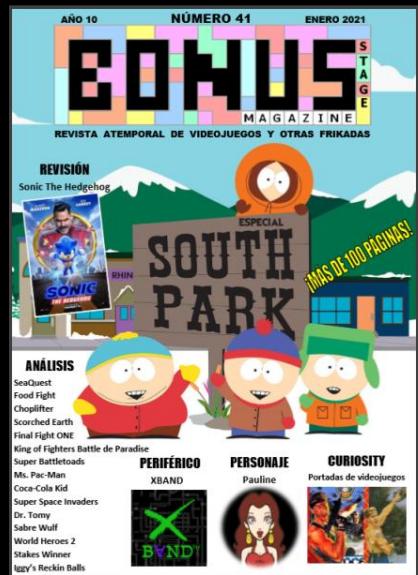
Nº 39 Esp. Prince of Persia

101 páginas – Agosto 2020



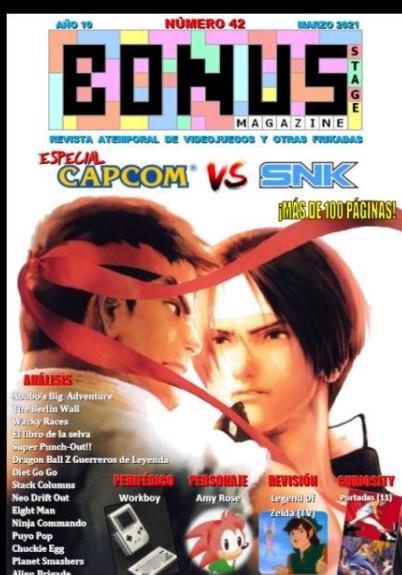
Nº 40 Especial Gremlins

101 páginas – Noviembre 2020



Nº 41 South Park

104 Pags - Enero 2021



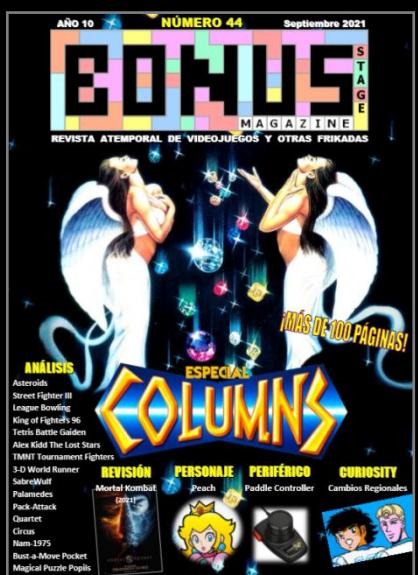
Nº 42 Capcom Vs SNK

104 Pags – Marzo 2021



Nº 43 Especial King Kong

111 Pags - Agosto 2021



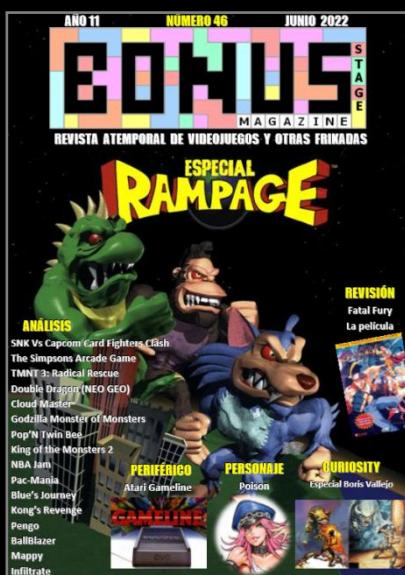
Nº 45 Especial Columns

107 Págs - Septiembre 2021



Nº 46 Esp. Cazafantasmas

104 Páginas - Marzo 2022



Nº 46 Especial Rampage

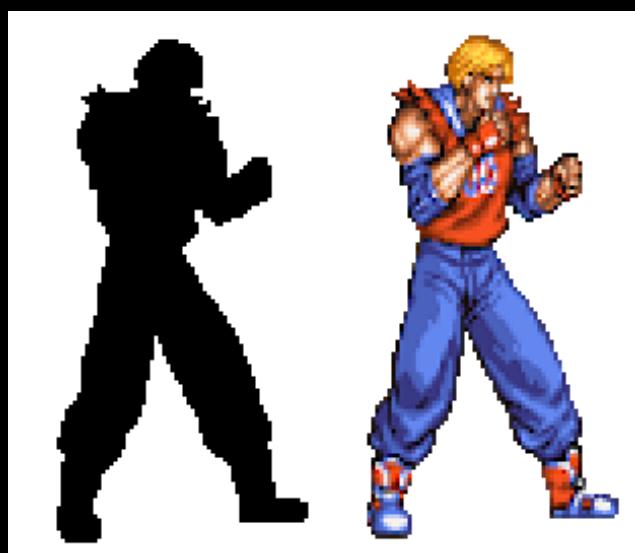
102 Páginas - Junio 2022

# SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS



## 1- EL DESCONOCIDO

El desconocido proviene del videojuego *Pop'N TwinBee* de Super Nintendo

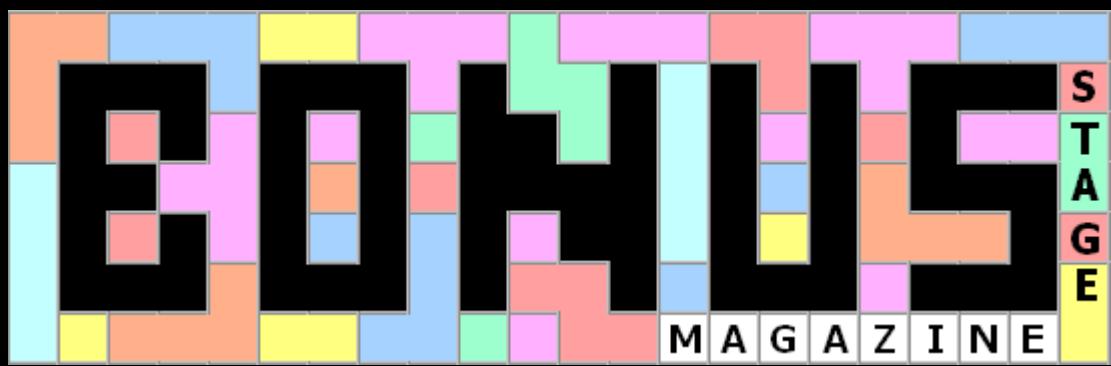


La sombra es Billy Lee (aunque también habría valido Jimmy Lee porque comparten sprites) de *Double Dragon* para Neo Geo

## 3- EL ERROR



El error está en el color de la camiseta de Bart, que es azul en el juego



NÚMERO 47

Agosto 2022

