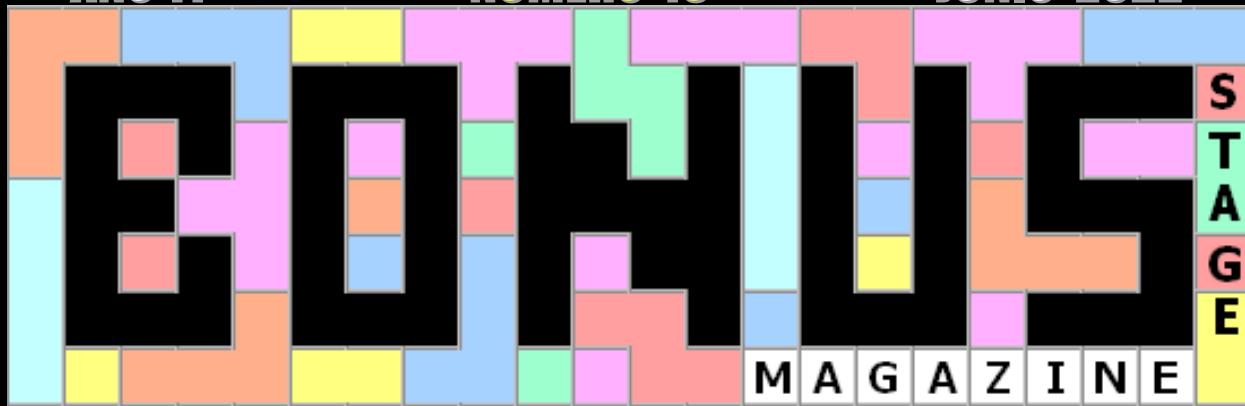


AÑO 11

NÚMERO 46

JUNIO 2022



REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS

ESPECIAL RAMPAGE

ANÁLISIS

- SNK Vs Capcom Card Fighters Clash
- The Simpsons Arcade Game
- TMNT 3: Radical Rescue
- Double Dragon (NEO GEO)
- Cloud Master
- Godzilla Monster of Monsters
- Pop'N Twin Bee
- King of the Monsters 2
- NBA Jam
- Pac-Mania
- Blue's Journey
- Kong's Revenge
- Pengo
- BallBlazer
- Mappy
- Infiltrate

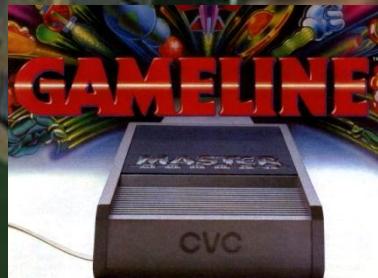
REVISIÓN

- Fatal Fury
- La película



PERIFÉRICO

Atari Gameline



PERSONAJE

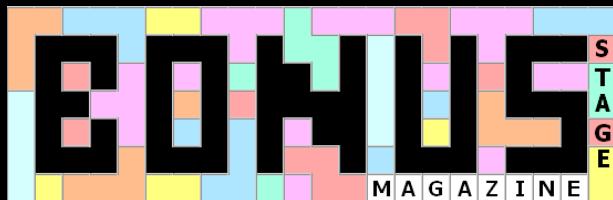
Poison



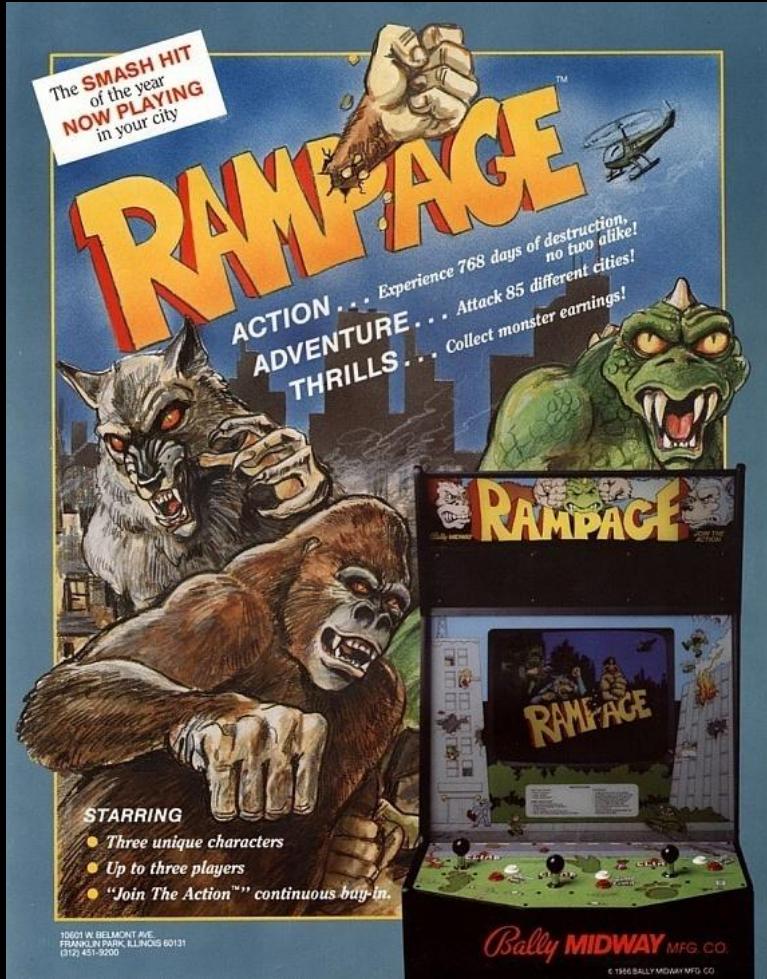
CURIOSITY

Especial Boris Vallejo





ÍNDICE



Editorial por Skullo 03

Análisis

Infiltrate por Skullo 04

BallBlazer por Skullo 06

Godzilla Monster of Monsters por Skullo 08

Cloud Master por Skullo 12

Pengo por Skullo 15

Kong's Revenge por Skullo 18

Mappy por Skullo 21

The Simpsons Arcade Game por Skullo 24

Pac-Mania por Skullo 29

Blue's Journey por Skullo 32

King of the Monsters 2 por Skullo 35

TMNT 3 Radical Rescue por Skullo 39

Pop'n TwinBee por Skullo 43

NBA Jam por Skullo 46

Double Dragon Neo Geo por Skullo 49

SNK Vs Capcom Card Fighter Clash por Skullo 53

Pausatiempos por Skullo 59

Periféricos

Atari GameLine por Skullo 60

Revisión

Fatal Fury (La Película) por Skullo 63

Personaje

Poison por Skullo 67

Curiosity

Curiosidades en portadas (13) por Skullo 70

Especial

Rampage por Skullo 77

Maquetación: Skullo

EDITORIAL

Y por fin, tras muchos retrasos (este número iba a salir entre Abril y Mayo), pude terminar el número 46 de la revista (ya quedan solo 4 para terminar este proyecto!). La verdad es que cada vez se me hace más difícil sacar tiempo para la revista, pero poco a poco van saliendo los números.

En esta ocasión he dedicado el especial a la saga *Rampage*, que siempre me ha hecho gracia debido a que me encantan los monstruos gigantes (algo que no debería sorprender a nadie, especialmente tras haber hecho un especial dedicado a Godzilla y otro a King Kong).

El resto de la revista está formado por las secciones habituales, con comentarios sobre personajes, periféricos, una película, pasatiempos y 16 juegos analizados de diversos sistemas.

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:

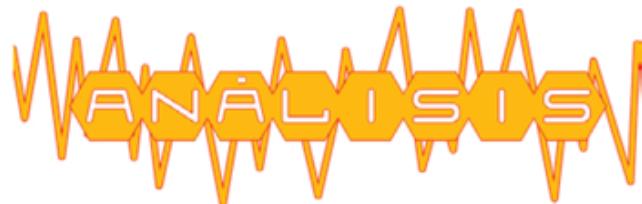
<http://bonusstagemagazine.wordpress.com/>

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 y paséis un buen rato. ¡Saludos!

Skullo





INFILTRATE

Plataforma: Atari 2600

Jugadores: 1 o 2

Género: Acción

Desarrollado por: Apollo

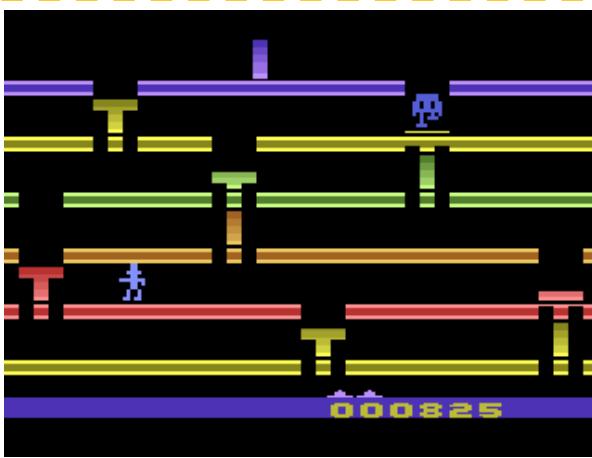
Año: 1981

Infiltrate nos pone en la piel de un agente secreto que está en la base enemiga para robar sus documentos importantes y así poder acabar con ella, pero claro, al estar infiltrado deberá andar con mucho cuidado de que no le vea ningún enemigo. La idea suena bastante bien, pero lo interesante es comprobar como se trasladó a Atari 2600.

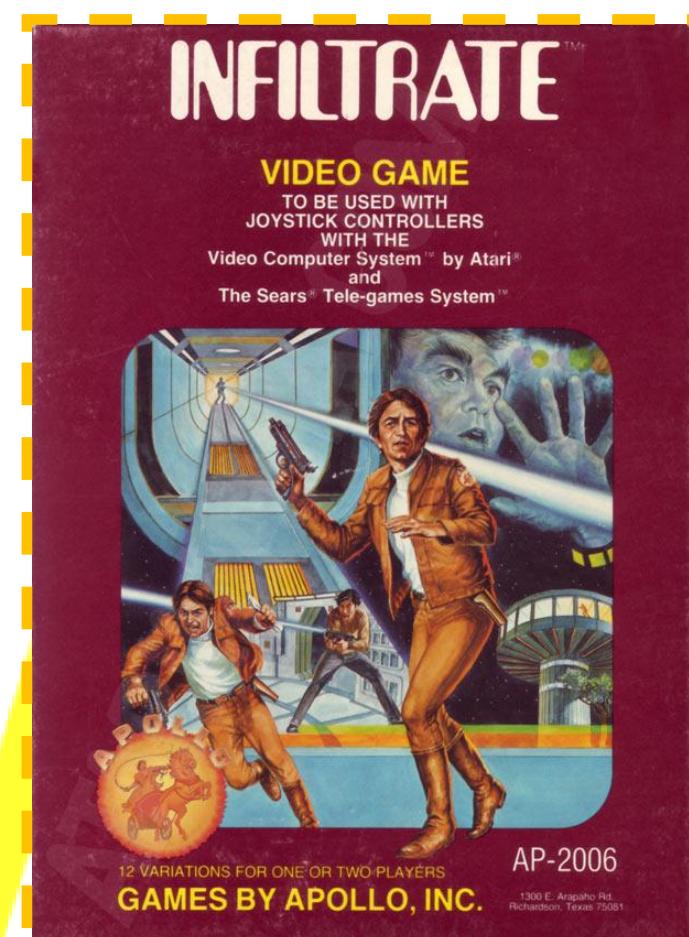
GRÁFICOS

Los escenarios son claros, el fondo negro, los diferentes niveles de la base con colores variados y los ascensores se reconocen automáticamente al ser plataformas que suben o bajan. Nuestro agente secreto recuerda a un humano y aunque no esté a la altura de lo visto en *Pitfall*, a mi me parece más que decente, sin embargo nuestros enemigos no parecen humanos y dudo que lo sean, pues son redondos y con patas (¿se habrá infiltrado nuestro agente en una base de extraterrestres?), según el manual son enemigos programados para asesinarte, así que quizás son robots.

En general, diría que el apartado gráfico es bastante aceptable, soy consciente que podrían haberlo hecho mejor, pero lo importante es que no provoca confusión al jugar.



Tenemos que llegar arriba para conseguir los documentos



12 VARIATIONS FOR ONE OR TWO PLAYERS
GAMES BY APOLLO, INC.

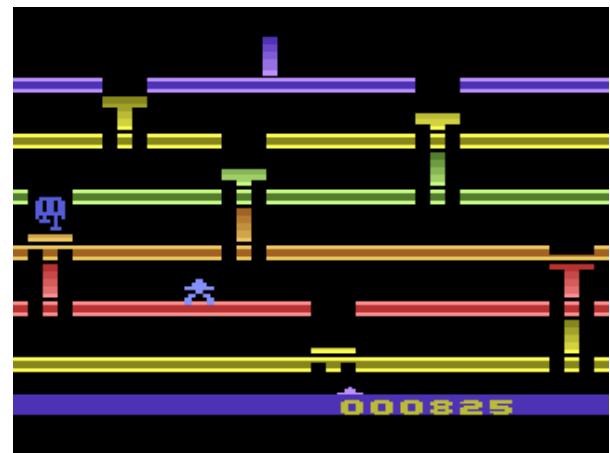
AP-2006
1300 E. Arapaho Rd.
Richardson, Texas 75081



Podemos disparar para matar a los enemigos

SONIDO

Los sonidos no están nada mal y hay cierta variedad (cuando conseguimos los papeles, cuando disparamos, cuando muere un enemigo o nos matan), no son nada que no hayamos escuchado antes en esta consola, pero están bien.



Si nos agachamos, podemos evitar los disparos enemigos

JUGABILIDAD

Movemos a nuestro espía con el joystick y disparamos usando el botón, todo es muy sencillo e intuitivo de primeras, pero luego ves que para subir en los ascensores, en lugar de ponerte encima de la plataforma, debes quedarte al lado y el ascensor te "absorbe" hacia dentro, lo cual es algo raro y requiere un poco de ensayo y error.



¡Enemigo eliminado! A ver donde reaparece...

Nuestro objetivo es usar los ascensores para alcanzar los documentos que se encuentran en la parte de arriba de la pantalla (el rectángulo de tonos azules) y luego bajar hacia donde hemos empezado para depositarlos, de manera que estaremos todo el rato repitiendo el mismo proceso.

Una vez ya nos hemos acostumbrado a la mecánica de los ascensores, comprobaremos que mientras estamos dentro, no podemos disparar (pero si ser disparados) lo cual hace que tengamos que pensarlo dos veces a la hora de subir en uno. Los enemigos nos perseguirán y dispararán (podemos agacharnos para evitar sus disparos), y aunque se pueden destruir con relativa facilidad, vuelven a aparecer enseguida, de manera que tampoco ganamos mucho quitándolos de en medio.

La jugabilidad es aceptable, la mecánica de los ascensores es rara, pero te puedes acostumbrar, el objetivo no está mal, pero es algo repetitivo, en realidad todo es bastante correcto, pero nada es sobresaliente. Lamentablemente sí que hay una cosa que termina siendo bastante mala: la reaparición de los enemigos. Pues es tremadamente trampa, ya que pueden aparecer justo delante nuestro y matarnos una vida sin que podamos hacer nada.

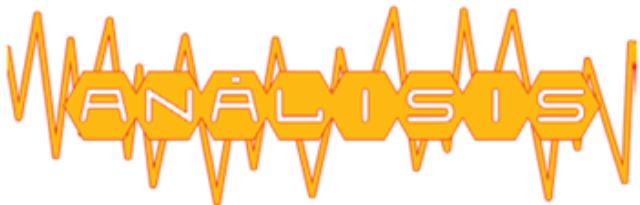
DURACIÓN

La idea de superar nuestros récords subiendo y bajando por la pantalla nos ha de motivar para continuar jugando, ya que lo que vemos durante la primera partida es lo que veremos siempre, pues el escenario no varía nunca y solo cambia el comportamiento de los enemigos, que cada vez son más agresivos.

Precisamente los enemigos (y su reaparición trampa) es lo que nos puede hacer odiar este juego, por eso me sorprende ver que las diferentes dificultades los hace más peligrosos (sus disparos llegan más lejos, se vuelven más rápidos o incluso invisibles y solo los vemos cuando usan los ascensores) convirtiendo este juego en algo increíblemente difícil. También hay un modo para dos jugadores, pero lamentablemente es por turnos, habría sido genial que fuese simultáneo.

CONCLUSIÓN

Infiltrate tiene buenas ideas, pero no las ha pulido del todo, con un par de cambios sería un juego muchísimo mejor, aunque en líneas generales es divertido e intenso durante un buen rato, hasta que se convierte en repetitivo y frustrante.



ATARI 7800

BALLBLAZER

Plataforma: Atari 7800

Jugadores: 1 o 2

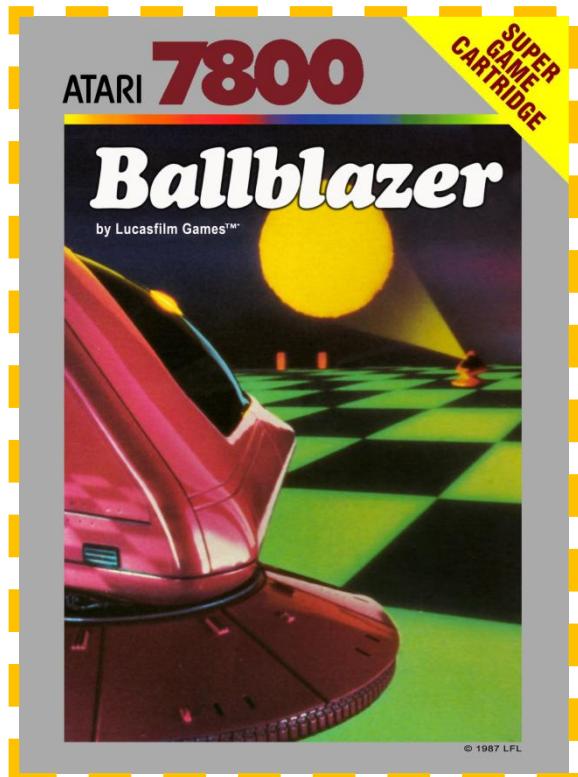
Género: Deporte, Acción

Desarrollado por: LucasFilm Games

Año: 1987

Ballblazer es un juego que nos sitúa en un futuro donde el deporte Rey es una competición entre naves, que han de atrapar una bola magnetizada e introducirla entre los barrotes de una portería que va encogiéndose cada vez.

Este juego fue desarrollado por LucasFilm Games y llegó a muchas plataformas distintas, como Apple II, Spectrum, Amstrad CPC, Commodore 64, MSX, Atari 5200, Atari 7800 y Famicom. Cada versión tuvo cambios y modificaciones para adaptarse al sistema porteadó, como es habitual. En este artículo me centraré en la versión lanzada para Atari 7800.



GRÁFICOS

Los diseños de las naves son sencillos (casi triangulares), pero al menos cambian el color entre un jugador y la nave rival, el terreno es simplemente un patrón a cuadros, como si fuese un tablero de ajedrez, la bola es un círculo y las porterías dos líneas rectas verticales.

Así de primeras no suena prometedor, pero lo cierto es que está bastante bien, no había necesidad de complicarse más, ya que los elementos representados cumplen con su función.

Sin embargo, si creo que deberían haber cambiado el patrón del terreno o añadir más variedad para que no fuese repetitivo, y ya que menciono el terreno, su textura a cuadros puede provocar un efecto de mareo en las primeras partidas.

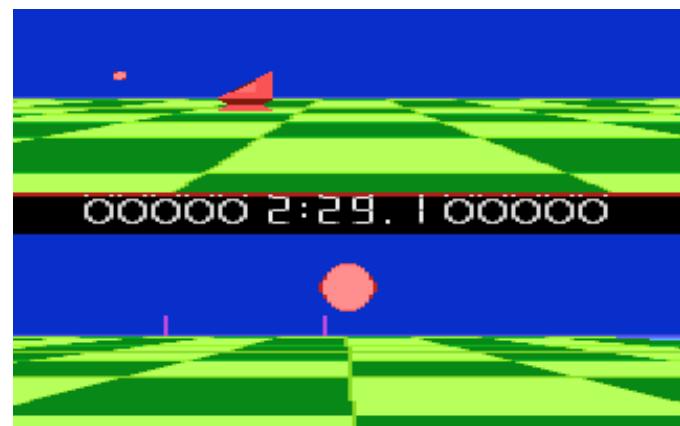
Otra cosa que puede provocar confusión es el hecho de que siempre veremos la pantalla partida, (incluso en el modo de 1 jugador), nosotros estaremos arriba y abajo jugará la consola, pero tras los primeros segundos de partida todo se entiende bastante bien, aunque creo que habría ayudado mucho a este juego, tener un radar o un mapa con la ubicación de los jugadores y la bola.



Cuadrados (suelo), triángulos (jugadores) y círculo (bola)

SONIDO

Los efectos están bastante bien, pero lo que llama la atención es la musiquilla que va sonando cada vez que se anota un tanto, ya que no es habitual tener música en los juegos de esta consola. En general diría que este apartado está más cuidado de lo habitual.



El jugador 2 lanza la bola hacia la portería

JUGABILIDAD

Movemos nuestra nave con el joystick y usamos el botón para lanzar la bola (en caso de tenerla) o embestir al rival (en caso de no tenerla).

La idea es muy sencilla: tendremos que recorrer el escenario en busca de la bola (si la tocamos se quedará pegada a nuestra nave) y tras localizarla hemos de buscar la portería para marcar gol. Si conseguimos 10 puntos, ganamos la partida, pero esto no es tan fácil como parece debido a dos factores: el primero es que dependiendo de la distancia a la que marquemos el gol, conseguiremos más o menos puntos (por ejemplo, empujar la bola a la portería nos da 1 punto, lanzarla desde muy lejos nos da 3 puntos) y el segundo factor es que un jugador puede quitarle puntos al otro (pues los puntos de uno contrarrestan los del otro), de manera que es difícil marcar los 10 puntos, sin que el rival marque ninguno, además, mientras más goles marcamos, más pequeña se hace la portería.



Hay que marcar los 10 puntos para ganar

Este juego tiene una jugabilidad sencilla y hasta adictiva, pero en las primeras partidas provoca una gran desorientación, cuesta un poco adaptarse al estilo de juego y a veces no sabemos muy bien ni donde estamos, ni hacia dónde vamos (sobretodo si hemos perdido la bola). De manera que hay que pasar un periodo de adaptación de 4 o 5 partidas, donde descubriremos si el juego es para nosotros o no.

DURACIÓN

Antes de empezar a jugar podemos elegir la duración y la dificultad de nuestro oponente, la verdad es que los últimos droides son intratables y hay que jugar bastante para poder hacerles frente, se agradece el poder elegir la dificultad libremente para así no tener que jugar partidas largas hasta encontrar un oponente digno.

Si os engancha la jugabilidad de este juego (y no os desoriente ni mareo) seguramente caigáis en la trampa de "venga, una partida más", ya que puede ser adictivo, aunque lo realmente bueno de este juego es el modo a dos jugadores, pues es notablemente más divertido.

CONCLUSIÓN

Ballblazer es un juego que requiere de cierta adaptación, pues para muchas personas solo provocará desorientación y algún leve mareo, pero para otras, puede volverse incluso adictivo. Si decidís probarlo, en lugar de jugar 1 o 2 partidas y dejarlo porque no os convence, tratad de jugar 4 o 5 partidas, pues es ahí cuando llegaréis al punto de acostumbraros al juego o rechazarlo irremediablemente.

GODZILLA

Monster of Monsters

Plataforma: NES

Nombres: Gojira – *Godzilla King of the Monsters* (Japón),
Godzilla Monster of Monsters (América y Europa)

Jugadores: 1

Género: Acción, Disparos

Desarrollado por: Compile / Toho

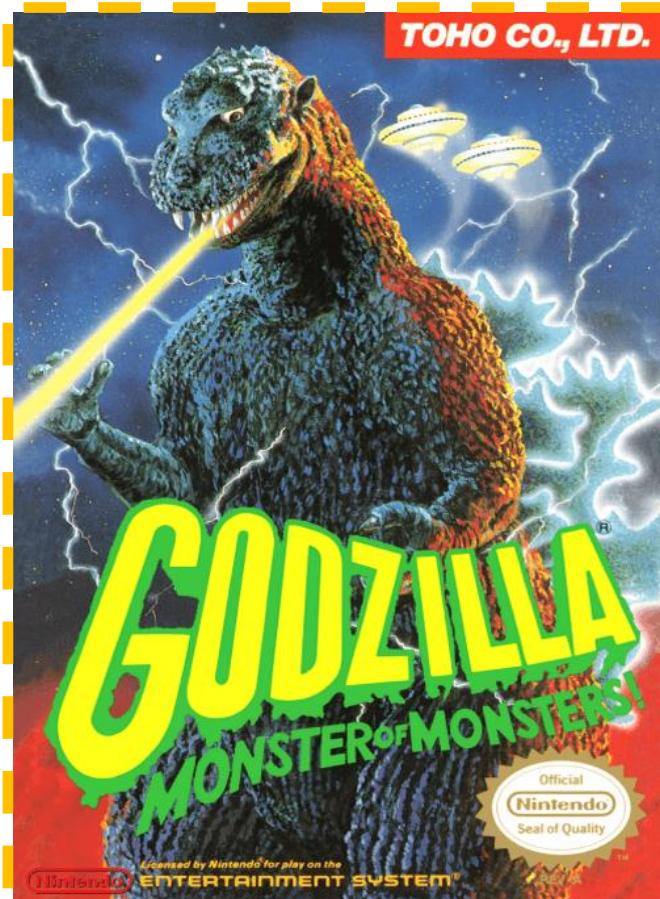
Año: 1988 (Japón) 1989 (América) 1991 (Europa)

La primera película de Godzilla apareció en 1954 y fue dirigida por Ishiro Honda, quien trató de hacer una crítica de lo visto en Japón tras la Segunda Guerra Mundial. Pese a tratarse de un drama, la inclusión del dinosaurio radiactivo consiguió atraer la atención de Estados Unidos, donde se editó la película para añadirle escenas nuevas y de paso quitar algunas de las más controvertidas.

El éxito de *Godzilla* llevó a Toho a crear más películas de monstruos, (como *Rodan* o *Mothra*) para posteriormente incluir esos personajes en las películas de Godzilla, de manera que terminaron creando un universo compartido que tuvo algunos de sus mejores momentos en películas como *Godzilla Vs Monster Zero* y *Destroy All Monsters*. Pese a las caídas de popularidad del personaje, que provocaron el cese de películas de Godzilla de vez en cuando, este monstruo siempre regresa, tal y como demuestra el hecho de que tenga más de 30 películas y que en los últimos años, tanto americanos como japoneses hayan hecho nuevas versiones de mismo (*Godzilla* de Legendary Pictures o *Shin Godzilla* de Toho).

Al formar parte de la cultura popular, este monstruo ha aparecido en cómics, juguetes, series de televisión y por supuesto videojuegos, la mayoría de los cuales ya comenté en el número 14 de esta revista, dedicado a Godzilla.

En números anteriores analicé juegos como *Godzilla* (Game Boy) o *Godzilla Domination* (Game Boy Advance), y en esta ocasión voy a comentar uno de sus juegos más conocidos, *Godzilla Monster of Monsters* para NES.



Pantalla de título

GRÁFICOS

Los gráficos son la mejor baza de este juego, sin ninguna duda. Ya desde la pantalla de introducción (que cambia dependiendo de si jugamos a la versión japonesa o a la occidental) veremos una buena ilustración de Godzilla y tras eso aparecerá la introducción contándonos la particular historia.

Una vez en el juego veremos una especie de mapa dividido en casillas, donde podemos ver a los monstruos protagonistas (Mothra y Godzilla), a los rivales y diferente tipo de terreno. Cuando empezamos a jugar a los niveles nos encontramos con que nuestros monstruos han sido representados con mucha fidelidad y además tienen un tamaño enorme (quizás demasiado), aunque las animaciones dejan mucho que desear (especialmente las de Godzilla que ni siquiera tiene animación de salto, simplemente se mueve su sprite hacia arriba). Los monstruos rivales también son enormes y son muy reconocibles, (siempre y cuando seáis fans, no solo de Godzilla, si no de otras películas de Toho) pues además de los enemigos de la etapa Showa de Godzilla (como Hedorah, Gigan o King Ghidorah) aparecen otros más desconocidos provenientes de películas como *Varan*, *Frankenstein VS Baragon*, *The Mysterians* o *Space Amoeba*.



Pantalla de título en la versión japonesa



Godzilla arrasando una ciudad alienígena



Godzilla VS Moguera ¡festival de parpadeos!

La acción sucede en diferentes planetas y eso hace que los niveles no encajen tan bien con Godzilla, como el resto del juego, pues la mayoría de ellos son zonas montañosas, fortalezas futuristas llenas de cañones y de vez en cuando, algunas zonas interesantes que si parecen provenir de un mundo extraterrestre con tentáculos, vegetación rara o ruinas de civilizaciones alienígenas. En general los escenarios podrían llegar a ser correctos, pero se repiten mucho (intentan variar cambiando el color de vez en cuando, pero la sensación de repetición se mantiene), habría estado bien que al menos el principio del juego (cuando estamos en la Tierra) los escenarios fuesen urbanos, para arrasar rascacielos, zonas urbanas o algún monumento importante de Japón.

Los enemigos que habitan los escenarios se podrían catalogar de dos maneras: los que van por libre (aviones, OVNIS, pájaros de fuego...etc) y los que están anclados al escenario (Cañones Maser, otros tipos de artillería, volcanes...) y aunque los primeros pueden tener cierto encanto, hay otros (como las montañas que nos cortan el paso cada 10 segundos) son menos agradables. Como nota curiosa mencionar que algunos enemigos parecen hacer guiños a diferentes películas de Toho, como *Atragon* (vemos un monstruo similar a la serpiente Manda) o *Matango* (es posible que la idea de los hongos monstruosos provengan de esa película de Ishiro Honda).

En general, pese a su sensación de repetición, las malas animaciones de Godzilla y los inevitables parpadeos, creo que el apartado gráfico es bastante bueno.

SONIDO

Aunque hay detalles agradables (al empezar a jugar con Godzilla, podemos escuchar sus pasos durante unos segundos) en general el juego tiene unos efectos muy básicos y poco sorprendentes. La banda sonora está bastante bien, aunque puede ser algo repetitiva.

Si sois fans de Godzilla os recomiendo os recomiendo que juguéis a la versión Japonesa del juego, pues ahí escuchareis temas musicales de las películas (como el clásico tema de *Godzilla* o la marcha militar *Monster Zero March*), esos temas están ocultos en la versión occidental y solo se pueden escuchar en el test de sonido que aparece al introducir el password SOUND (la “O” es un cero).



Mothra disparando a la serpiente Manda?

JUGABILIDAD

A nuestra disposición tenemos a Godzilla y a Mothra, y aunque se comportan de manera distinta (Godzilla golpea físicamente y Mothra puede volar) se controlan igual (la cruceta para moverse, los botones para atacar y START para hacer el ataque especial).

Al empezar la partida tendremos que seleccionar a uno de los monstruos y después elegir cuantas casillas vamos a movernos, una vez terminado el movimiento nos tocará jugar el nivel donde nuestro monstruo avanza hacia la derecha y es atacado por decenas de enemigos y elementos del escenario. Cuando finalizamos el nivel, empezará el turno de los monstruos rivales que se moverán por el escenario. En caso de estar al lado de un monstruo rival, pelearemos contra él, en un combate con tiempo limitado, donde tendremos que recurrir a todas nuestras habilidades (y a rutinas concretas) para debilitar o eliminar al monstruo rival. Conforme vayamos jugando, nuestros monstruos irán subiendo de nivel (con el correspondiente aumento de vida y poder).



Las casillas del mapa definen el tipo de nivel

La propuesta del juego es bastante original, mezclando la “libertad” del mapa, con niveles donde nos enfrentamos a ejércitos de enemigos y peleas con monstruos. Sin embargo, en la ejecución hay fallos constantes y no me refiero solo a limitaciones técnicas (como ralentizaciones y parpadeos).



Godzilla arrasando una fortaleza alienígena



Ese vehículo parece un homenaje a Atragon

Cuando jugamos los niveles, nos encontraremos con que nuestro monstruo es capaz de soportar bastante daño (además hay power ups que nos sube la vida y el poder) pero aun así, veremos como el fuego enemigo es imposible de evitar (lo cual nos llevará a retroceder constantemente o incluso a quedarnos atascados un rato, recibiendo daño sin casi poder hacer nada). A esto hay que sumarle que la detección de golpes (sobretodo los puñetazos y patadas de Godzilla) es bastante pobre y que a veces, ni siquiera está claro lo que nos ataca o si le estamos haciendo daño. Si jugamos con Mothra tenemos más libertad para evitar disparos, pero si nos dañan caeremos al suelo y podemos quedar “atrapados” por el fuego enemigo, que nos dificultará mucho volver a situarnos en la parte superior del nivel.



Mothra contra Hedorah

Las peleas contra los monstruos son mucho más simples y no deberían ocasionar problemas, sin embargo tampoco están exentas de fallos. Lo primero que veremos es que algunos monstruos “nos atrapan” sin que podamos hacer nada, salvo aporrear botones mientras esperamos que deje de repetir el ataque que nos está anulando, y lo segundo es que las peleas tienen un límite de tiempo, de manera que a veces aunque vayamos ganando, podemos perder si se juntan ambas circunstancias (el rival nos atrapa hasta que se acabe el tiempo y se acaba el combate sin que hayamos podido matarlo). Otra cosa que me molesta bastante es que los monstruos se repiten más de lo necesario.

De nuevo, la versión japonesa tiene algunas diferencias con la occidental (por ejemplo, Godzilla y Mothra pueden mover más casillas), pero las cosas negativas siguen estando presentes.



Es inevitable recibir daño en estas secciones



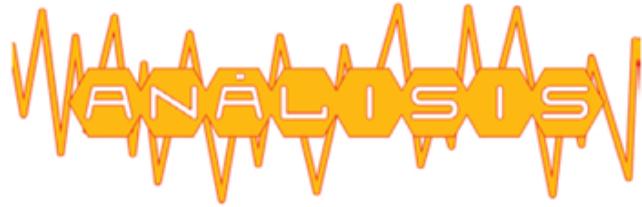
Mothra sobrevolando un extraño planeta

DURACIÓN

Nos encontramos ante un juego largo (puede durarnos más de 3 horas), repetitivo y con situaciones frustrantes (tal y como comenté en el apartado anterior). Afortunadamente no tenemos que completarlo de una sentada, ya que disponemos de Passwords para ir jugando poco a poco (podemos obtener el Password durante nuestra partida, presionando SELECT en la pantalla de mapa).

CONCLUSIÓN

Godzilla: Monster of Monsters tiene un planteamiento interesante, pero es repetitivo y hasta frustrante, de manera que solo es recomendable para fans acérrimos de las películas de monstruos gigantes y especialmente de Godzilla y otras películas de Toho, pues son los que más pueden disfrutar del juego, pese a sus notables defectos.



SEGA
Master System™

CLOUD MASTER

Plataforma: Master System

Nombres: Chuka Taisen (Japón) Cloud Master (América y Europa)

Jugadores: 1 o 2

Género: Disparos

Desarrollado por: Hot-B / Opera House

Año: 1989

Cloud Master es un juego de disparos lanzado por Taito para arcades en 1988, para posteriormente ser llevado a plataformas caseras como NES, PC Engine, X68000, MSX2 o Master System, siendo esta última la única que llegó a occidente.

En este juego controlamos a un chico que tiene una nube mágica y es capaz de lanzar bolas de energía, si esto os recuerda a *Dragon Ball*, es porque ambas cosas se inspiraron en la novela china "Viaje al Oeste" que además de ser increíblemente popular, ha influenciado a un sinfín de obras posteriores.

GRÁFICOS

La pantalla de carga reproduce con mucha Nuestro personaje cabezón es bastante gracioso, aunque sus animaciones son muy limitadas, los enemigos son mayormente representaciones de elementos asiáticos, ya sean mitológicos (los que van en nubes tirando rayos) o simplemente objetos (los platos de comida), aunque también hay enemigos raros que no creo que encajen en esas categorías (como los cerdos con cañones, soldados con rifles o tigres con escudos) de manera que algunos son bastante aceptables y otros son tremadamente sencillos (e incluso difíciles de identificar). Los jefes son mucho más llamativos, ya que ocupan casi media pantalla y aunque tampoco están bien animados, al menos cuentan con diseños variados (un dragón, un kappa, buda con gafas de sol...).

Los fondos son imágenes estáticas sin animaciones, lo cual no los deja en muy buen lugar, especialmente cuando hay elementos que si deberían moverse (como los barcos y el mar). Sin embargo, pese a su simplicidad, me atrevería a decir que no se ven tan mal y que el juego mejora conforme avanzamos (quizás no fue buena idea poner el fondo menos colorido en el primer nivel). El apartado gráfico mejora cuando vemos ilustraciones (nuestro maestro o la chica que nos da Power Ups).



El primer nivel del juego no es muy colorido



Nuestro maestro felicitándonos



Uno de los enormes jefes

SONIDO

Los efectos de sonido son muy simples, pero me gustan (aunque creo que el que suena al eliminar a los enemigos debería ser mucho más contundente) y las músicas tienen ese toque oriental tan típico de los 80 en videojuegos basados en esa parte del mundo. En general, creo que pese a no tener alardes, el juego cumple en este apartado.

JUGABILIDAD

Movemos a nuestro personaje con la cruceta, con un botón haremos el disparo principal y con el otro, el disparo secundario (cuando lo hayamos obtenido).

Durante la partida veremos a los enemigos llegar en grupos, si los eliminamos a todos nos dejarán diferentes Power Ups (desde potenciar el arma, a conseguir disparo automático presionando el botón), de vez en cuando veremos a un enemigo en una nube, que nos lanzará rayos, si conseguimos destruirlo se convertirá en una puerta por la cual podemos entrar, dentro podemos elegir un disparo secundario de entre los 4 que nos muestran. Esta mejora es muy importante, ya que los disparos secundarios son muy buenos y varían notablemente en función (hay bolas de fuego que nos protegen, bombas que caen hacia abajo, círculos de fuego que avanzan en línea recta...).

Los enemigos son numerosos y sus disparos son pequeños y letales (morimos al primer golpe), algunos enemigos son notablemente más molestos que otros (como las pequeñas tortugas que hay en el suelo y que no conviene ignorar), también tendremos que estar atentos a elementos del escenario (como rocas) que aparecerán puntualmente y pueden hacernos perder una vida si chocamos contra ellos. Como no podía ser de otro modo, final de cada nivel hay un enorme jefe final para ponernos a prueba.

El juego es divertido desde el primer minuto, pero tenéis que tener en cuenta que si perdemos una vida, perdemos todas las mejoras (aunque si hemos avanzado suficiente en el nivel, al menos no nos lo harán repetir entero).



Si eliminamos al tipo de la nube aparecerá una puerta



Selección de disparo secundario



Enemigos raros (cabezas de tigre y tigres con escudo)



Morimos al primer golpe ¡evitad los disparos!



Contra otro jefe, esta vez es un Kappa en una nube mágica

DURACIÓN

Nos encontramos ante un juego corto, pues puede completarse en media hora, pero esto no os debe llevar a engaño, ya que para llegar al jefe final, tendremos que practicar mucho (o ser muy buenos en juegos de disparos). Una vez superado el juego, nuestra motivación debería ser la superar nuestros récords rejugando los niveles.

Existe un modo a dos jugadores, pero lamentablemente es por turnos, lo cual le quita gran parte de la diversión, pero nos permite picarnos con el otro jugador a ver quien hace más puntos.

CONCLUSIÓN

Cloud Master es un juego algo simple, pero también es divertido y nos ofrece diversión inmediata sin complicaciones, de manera que creo que puede gustar mucho a los fans de los juegos de naves.

Skullo

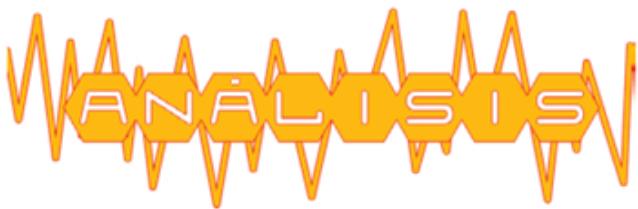
¡NO TE PIERDAS ESTOS ESPECIALES!



ESPECIAL
ALEX KIDD



ESPECIAL
ECCO THE DOLPHIN



PENGO

Plataforma: Game Gear

Jugadores: 1

Género: Habilidad, Acción

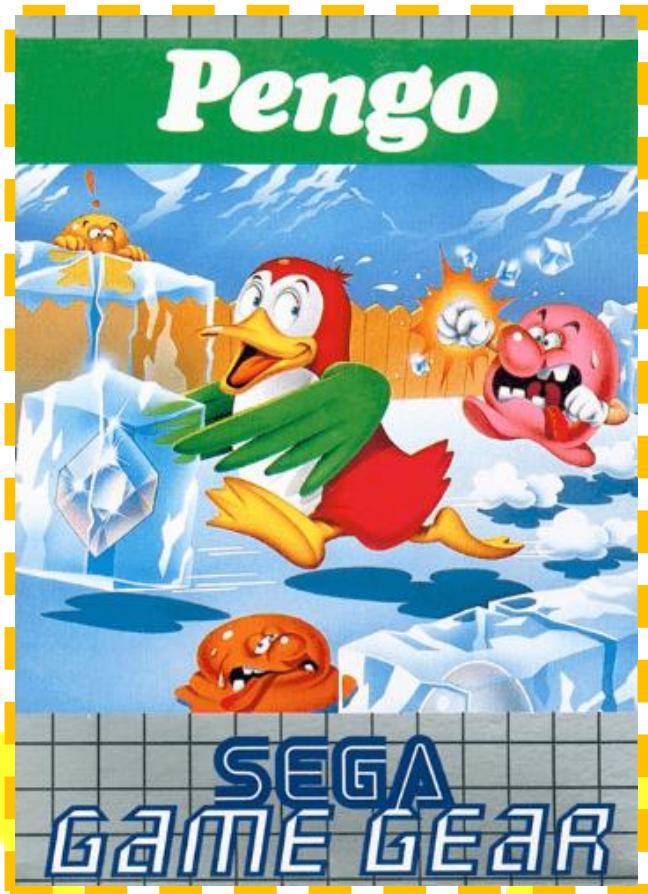
Desarrollado por: Arc System Works

Año: 1990 (Japón) 1991 (Europa)

Pengo llegó a los salones de máquinas recreativas en 1982, fue desarrollado por Coreland y publicado por SEGA.

En dicho juego controlábamos a un pingüino en un laberinto de hielo, donde iban apareciendo enemigos que tendríamos que eliminar, usando los bloques de hielo como arma. Este juego tuvo tanto éxito que en años posteriores aparecieron copias como *Pango*, *Pengi*, *Charly Pinguin*, *Atom Smasher*, *Frostbite Freddy*, *Chilly Willy*, *Igloo* o *Percy Penguin*, por mencionar unos pocos.

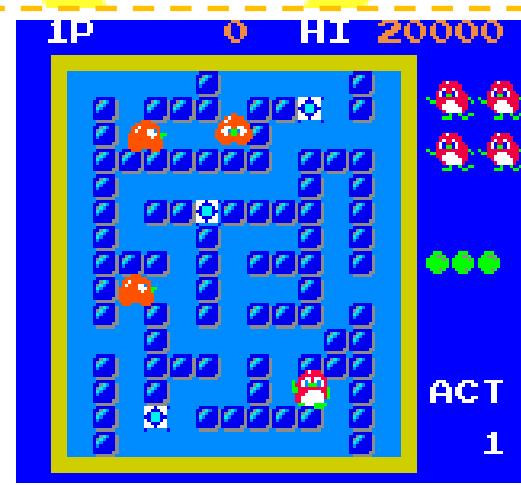
El *Pengo* original tuvo ports a otras plataformas, como Atari 2600, Atari 5200, Atari 8-Bit y Game Gear, siendo la versión para la consola portátil de SEGA, la que voy a comentar a continuación.



GRÁFICOS

Los gráficos son muy sencillos, pero se ve de manera clara lo que hay en pantalla, los bloques de hielo se diferencian del fondo, pese a que ambos son de color azul, los enemigos tienen diseños muy simples, pero se diferencian bien y contrastan con el fondo y nuestro protagonista también es muy llamativo, ya que es de color rosa, verde y blanco, además tiene algunas animaciones graciosas.

Lo que vemos en la primera partida es lo que vamos a ver durante todo el juego, ya que, aunque el laberinto y los enemigos varían entre niveles, los colores y estilo del mismo, se mantienen. Conforme vayamos completando niveles veremos algunas animaciones graciosas de Pengo.



Fondo azul y personajes llamativos



Pengo haciendo tonterías al completar el nivel



Pantalla de título

SONIDO

La melodía que suena durante el juego es bastante agradable y no molesta aunque juguemos mucho rato, sin embargo, si jugasteis mucho a la versión de Arcade echaréis de menos la música que sonaba en esa versión (la pegadiza Popcorn – Palomitas de Maíz), en ese caso, os recomiendo que busquéis la versión japonesa de Game Gear, que si tiene esa música (por algún motivo la quitaron en la versión Europea). Entre niveles escucharemos el himno de la alegría de Beethoven.

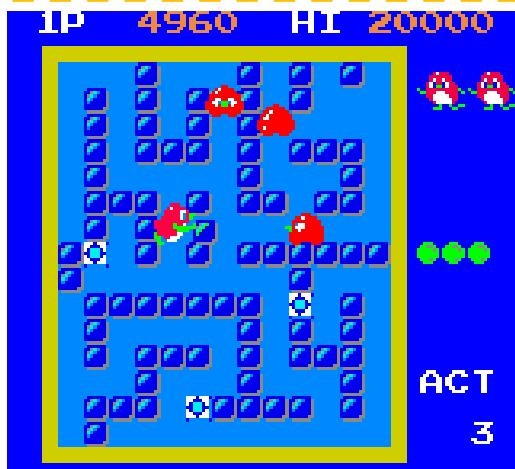
Los sonidos son sencillos, pero satisfactorios.

JUGABILIDAD

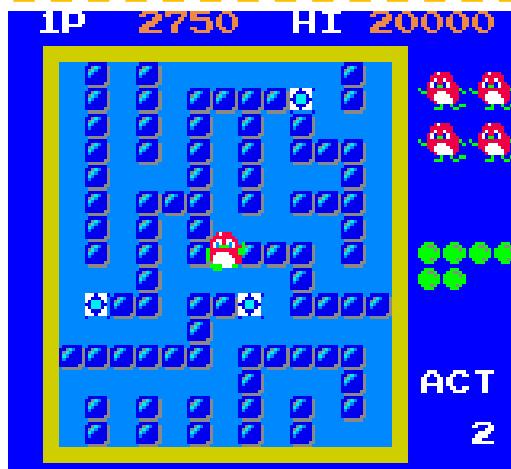
Moveremos a Pengo con la cruceta y usando los botones podemos patear los bloques de hielo para que se muevan (hasta que toquen otro bloque o una pared) o romperlos (si pateamos un bloque que está pegado a otro bloque o pared).

Nuestro objetivo es eliminar a todos los enemigos, algo que podemos lograr de dos maneras distintas, pateando un bloque de hielo y que este se deslice hasta aplastarlo o patear el borde exterior del laberinto para que tiemble la pared y aturda a los enemigos cercanos, tras lo cual podemos tocarlos para eliminarlos. En cada nivel veremos tres bloques con un diamante dentro, si los juntamos ganaremos puntos extra y aturdiremos a los enemigos.

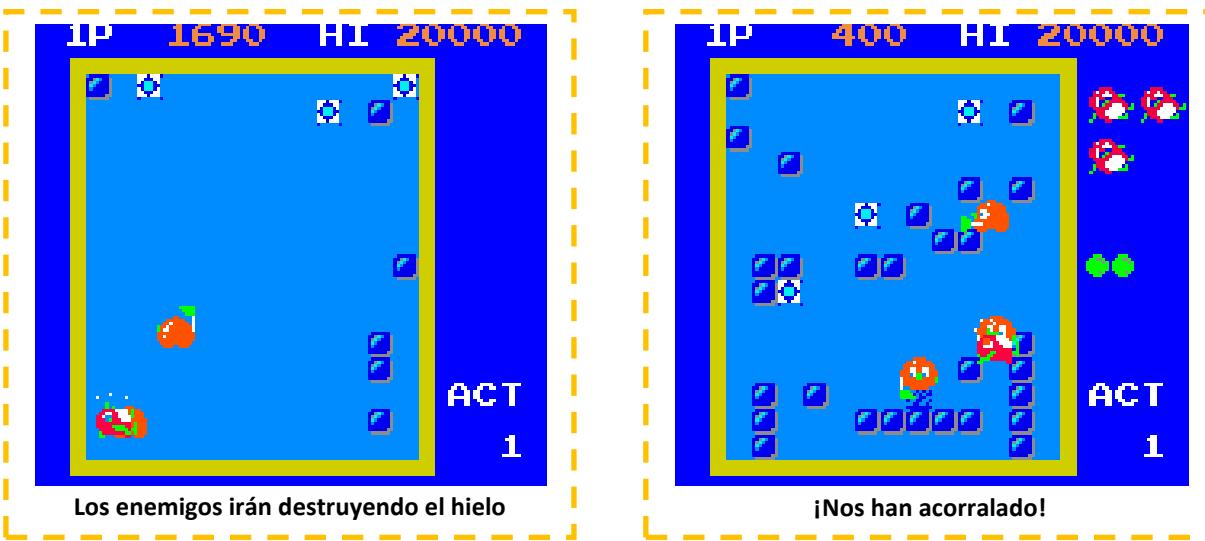
Los controles son muy sencillos, aunque requiere un tiempo adaptarse al movimiento del pingüino, en un par de partidas ya nos habremos hecho a ello.



Empuja el bloque para acabar con el enemigo



Juntar los 3 diamantes nos dará puntos



DURACIÓN

Hay más de 60 fases distintas para completar, lo cual nos puede llevar mucho tiempo, debido a que la dificultad sube paulatinamente y morimos al primer contacto con el enemigo, lo cual no nos permite ni un despiste (además, los enemigos van eliminando bloques de hielo, complicando nuestra tarea de matarlos).

Una vez dominéis el juego podréis superar todos los niveles, tras lo cual se repetirán con mayor dificultad (como es habitual en los juegos de Arcade).

CONCLUSIÓN

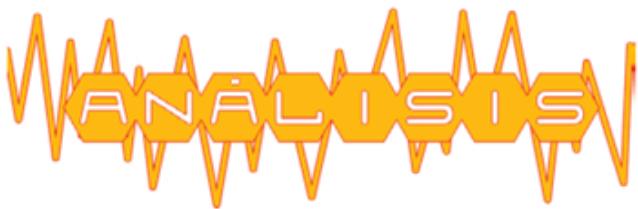
Pengo es un juego sencillo en todos sus apartados, pero también mantiene esa esencia de los juegos arcade (simples, directos y adictivos), de manera que es posible que os piqueis con él, sin daros cuenta.

Si os quedáis con más ganas de *Pengo*, en Game Gear también está disponible su “secuela espiritual”: *Ninku Gaiden Hiroyuki Daikatsugeki*, también desarrollada por Sega, pero protagonizada por el Pingüino Hiroyuki del manga *Ninku*.

Skullo

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

The image shows the cover of 'Bonus Magazine' issue 25, dated March 2016. The cover features the title 'BONUS STAGE MAGAZINE' at the top, followed by 'ESPECIAL BATTLETOADS' in large, stylized letters. Below the title, there's a vibrant illustration of the Battletoads characters from the video game. The background of the cover is a starry space scene. To the left and right of the magazine cover are two large, detailed illustrations of the Battletoads characters: a large blue stone-like toad and a large orange snake-like toad.



KONG'S REVENGE

Plataforma: ZX Spectrum

Jugadores: 1

Género: Plataformas, Acción

Desarrollado por: Zigurat

Año: 1991

Kong's Revenge es un juego que descubrí al hacer el artículo Curiosidades en portadas de Videojuegos (Parte 7) del número 37 de esta revista. Al jugarlo vi que era una especie de clon de *Donkey Kong*, pero con cierta personalidad, al incluir "humor adulto" y una sección del juego donde el protagonista va armado disparando a enemigos.

Este juego fue desarrollado por la empresa española Zigurat y apareció para Spectrum, Amstrad, DOS y MSX en 1991, a la hora de analizar el juego, he elegido la versión de Spectrum por ser la única que he jugado.



GRÁFICOS

Creo que es el mejor apartado del juego, con muchísima diferencia.

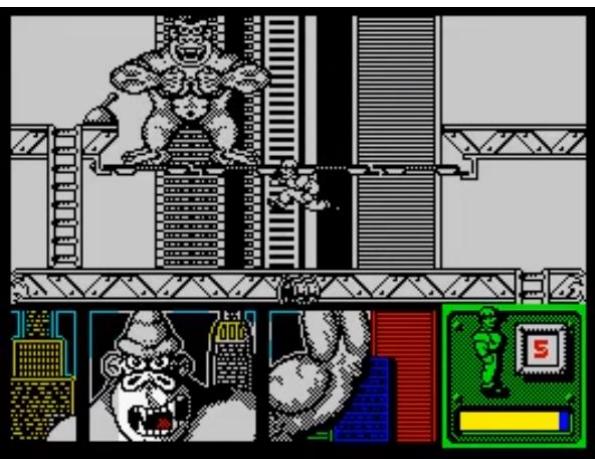
Nuestro personaje tiene un dibujo detallado y sus animaciones no son especialmente malas, el diseño de Kong es muy divertido y la chica a la que debemos salvar, por algún motivo está desnuda (lo cual provocará que nuestro protagonista babe como si fuese un dibujo animado). Los enemigos comunes son tremadamente simples (bolas de fuego, barriles, discos voladores...).

Los escenarios representan un edificio en obras y tienen mucho detalle, quizás demasiado, lo cual provoca que pensemos que no se puede ir hacia un lado al haber un muro, pero luego el muro no es "sólido" (esto sucede sobretodo al principio del juego). La parte final es la azotea del edificio, donde podemos apreciar los otros edificios de la ciudad al fondo y también la estatua de la Libertad, en ese nivel veremos algunos enemigos y nos volveremos a encontrar con Kong (que de alguna manera, ha aumentado de tamaño notablemente).

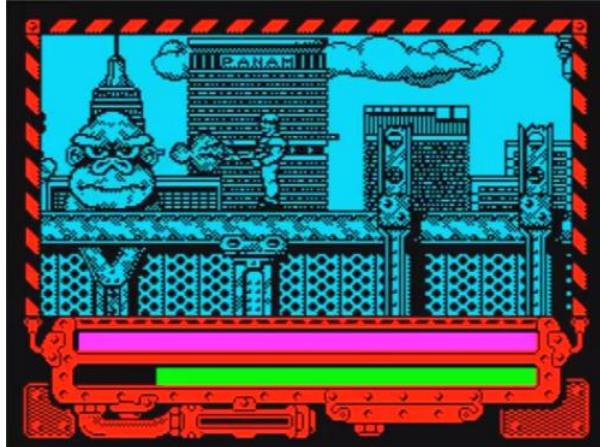


Los gráficos son detallados, quizás demasiado

La pantalla de carga, así como el Kong que aparece en la parte inferior de la partida están bien coloreados, pero el resto del juego usa el recurso de poner todo de un solo color (azul, verde, gris o amarillo), lo cual le quita mucho encanto al gran apartado gráfico. También me parece curioso mencionar los carteles que aparecen cuando mueres o pierdes una vida, con mensajes como "tortazo", "kaput" o "chiripa".



Cara a cara contra Kong



Segundo asalto, ahora vamos armados y Kong es más grande

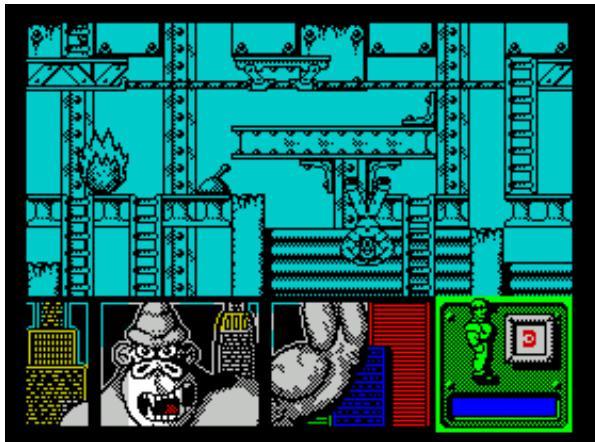
SONIDO

Durante la partida se escuchan algunos sonidos, no son sorprendentes para Spectrum, pero tampoco resultan molestos.

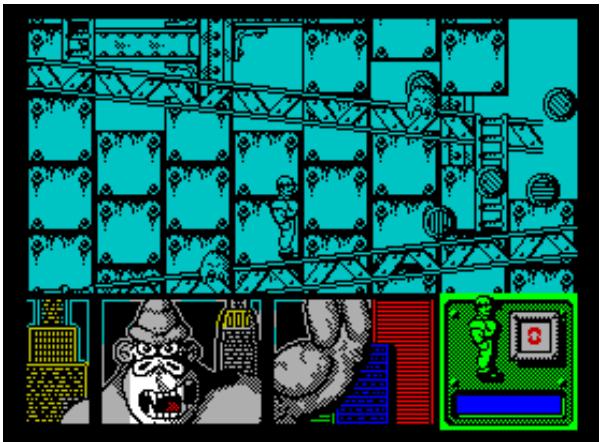
JUGABILIDAD

Nuestro personaje puede saltar (si presionamos adelante y salto, hará un salto largo), pegar (si nos agachamos y presionamos salto), activar palancas (andando de un lado a otro encima de ellas) y en la parte final conseguirá un arma y podrá disparar.

Los controles son muy duros, especialmente los saltos que requieren de una paciencia y suerte bastante alta, porque son poco fiables. En ocasiones hay que hacer acciones muy específicas que no admiten error (como saltar las oleadas de barriles o agarrarse a las plataformas en movimiento) y eso significa que o somos perfectos, o tenemos suerte o nos podemos quedar atascados en el mismo punto hasta hartarnos del juego.



Los saltos son imprecisos, acabaremos cayendo muchas veces



Saltar los barriles es una prueba de paciencia

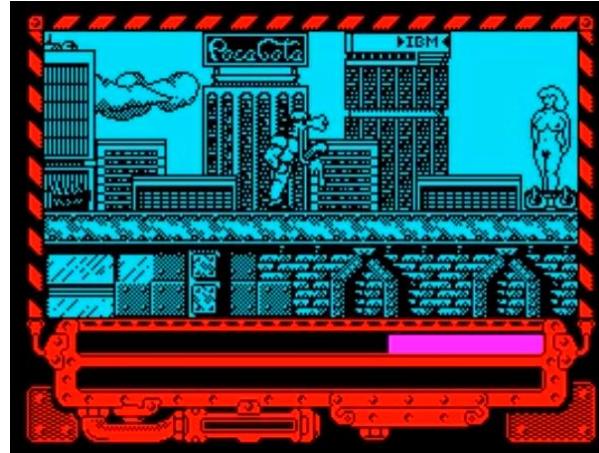
DURACIÓN

Nos encontramos ante un juego corto (se puede completar en menos de media hora) pero claro, su dificultad es intratable y los controles son mejorables, lo cual nos puede dejar atascados en una misma zona hasta cansarnos, especialmente en las partes que solo se pueden completar si las memorizamos y ejecutamos con precisión del 100%.

Como curiosidad decir que hay dos finales, que dependen de lo que hagamos en el tramo final, si conseguimos eliminar a los enemigos sin darle a la chica, saldrá el final bueno, pero si le disparamos a la chica, saldrá el malo.



Pantalla de título



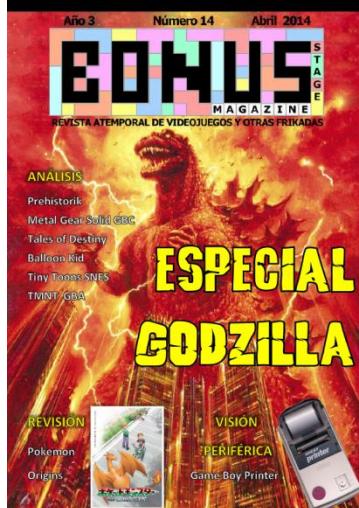
El final bueno, la chica desnuda y el protagonista asombrado

CONCLUSIÓN

Kong's Revenge es un clon de *Donkey Kong*, que luego añade un toque de acción y humor, lo cual le da cierta personalidad. Eso quizás sea más que suficiente para probarlo, aunque ya aviso que puede ser muy difícil y frustrante, solo apto para personas pacientes y con mucha habilidad.

Skullo

NO TE PIERDAS NUESTROS MONSTRUOSOS ESPECIALES



14 ESPECIAL GODZILLA - # 43 ESPECIAL KING KONG

MAPPY

Plataforma: Game Gear

Jugadores: 1 o 2

Género: Plataformas, Acción

Desarrollado por: Namco

Año: 1991

Mappy es un juego de Namco que llegó a Arcades en 1983 y que posteriormente tuvo ports a muchas otras plataformas como NES, Game Gear, MSX, X6800 y PC-88.

Descubrí este juego hace muchos años en un cartucho pirata de NES, lo cual me hizo pensar que se había lanzado en occidente, (especialmente tras ver que *Mappy Land* si llegó América), sin embargo la versión del juego para la consola de 8 bits de Nintendo se quedó en Japón, algo que también le sucedió a otras versiones del juego, como la lanzada para Game Gear en 1991, que comentaré a continuación.

GRÁFICOS

Los fondos negros contrastan con los personajes del juego, que son muy coloridos. *Mappy* se ve muy bien y contrasta con los fondos gracias a su tono gris (piel) y azul (traje de policía), los gatos son de color rosa (los pequeños) y rojo (el gato grande). Todos los personajes son de pequeño tamaño, pero aun así, sus sprites son simpáticos y cuentan con animaciones divertidas (como cuando *Mappy* agita los brazos al saltar en las gomas elásticas o cuando un gato queda aturdido al chocarse contra una puerta).

Los escenarios son bastante sencillos, apenas unas plataformas de un solo color, con ligeros detalles, sin embargo hay algunas cosas que hacen que destaque, como ver la parte exterior de la casa, la textura de los ladrillos, que las cuerdas cambien de color o que los objetos a recuperar sean variados y reconocibles. No hay demasiado alarde gráfico en menús o imágenes, pero en la pantalla de Game Over podemos ver a nuestro protagonista con más detalle.



Sprites pequeños, pero coloridos y simpáticos



SONIDO

La melodía de Mappy es inolvidable, la recuerdo con cariño desde que probé este juego de pequeño, sin embargo, este es uno de esos juegos que repite la música constantemente, de manera que podemos cansarnos de ella si jugamos mucho rato, ya que solo cambiará en los niveles de bonus o si jugamos al minijuego oculto.

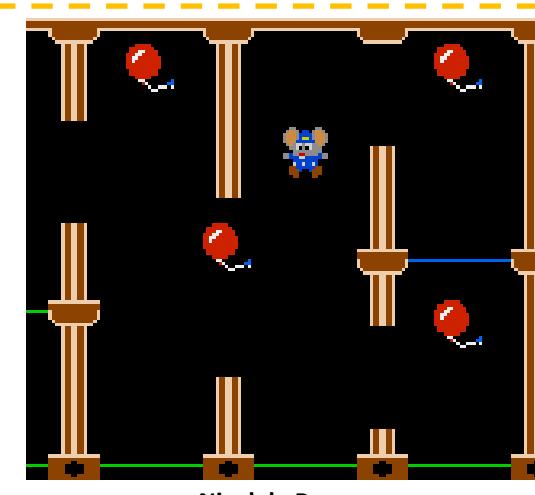
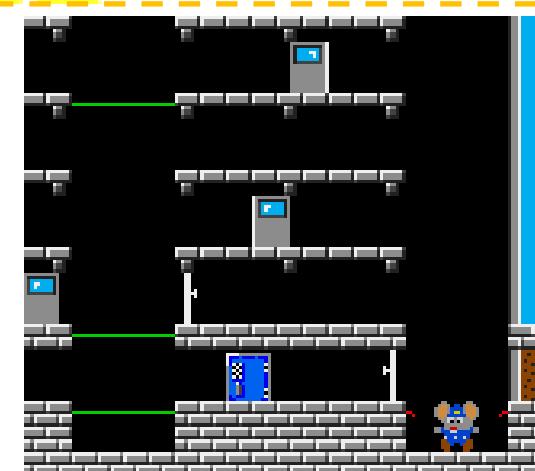
Los sonidos son muy sencillos, pero muy acertados, además hay cierta variedad, lo cual consigue que este apartado sea más agradable de lo que pudiese parecer de primeras.

JUGABILIDAD

Nuestra tarea es recorrer el nivel consiguiendo todos los objetos, mientras evitamos a los gatos. Mappy puede moverse hacia ambos lados, abrir las puertas (para avanzar o atacar a los gatos) y saltar usando las gomas elásticas de colores.

Cada vez que toquemos una goma elástica, nuestro personaje saldrá catapultado hacia arriba y tendremos que presionar izquierda o derecha en el momento justo para colarnos en las diferentes plataformas del nivel. Si saltamos en la misma cuerda elástica varias veces, veremos que esta cambia de color para mostrar el desgaste, en caso que esté de color rojo, se romperá si volvemos a saltar en ella, lo cual nos hará perder una vida. Tras completar algunos niveles podremos jugar una fase de bonus donde hay que conseguir el máximo número de globos.

El control de Mappy es sencillo, pero requiere unos minutos acostumbrarse a cuando hay que tocar izquierda o derecha para caer en la plataforma deseada, una vez hayamos interiorizado eso, los controles serán mucho más accesibles, aunque nada nos asegura que ante la presión que someten los gatos que nos persiguen, cometamos algún error fatal, especialmente en niveles avanzados, donde se añaden algunos peligros más (como las cintas transportadoras).



DURACIÓN

Tenemos tres modos de juego: el Mappy original basado en el Arcade, un Modo especial (con niveles verticales más altos y complejos) y un modo para dos jugadores (con cable Link y juego). También hay un modo secreto donde controlamos a los gatos, que aparece si hacemos un truco en la pantalla de título.

Si somos muy buenos en este juego, lo podremos controlar en poco más de media hora, pero para alcanzar ese nivel, tendremos que haber jugado muchísimo, pues morimos al primer golpe y es muy fácil que suceda.

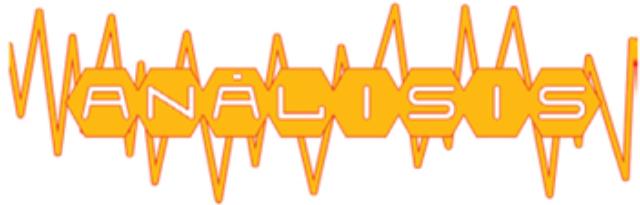


CONCLUSIÓN

Mappy en Game Gear, me parece un buen port del arcade original, además de incluir un par de extras muy interesantes (como el modo de niveles verticales o el minijuego de los gatos). Es sencillo, pero divertido. Si os acostumbráis a su control encontrareis en él un buen juego ideal para echar partidas cortas.

Skullo





THE SIMPSONS

Arcade Game

Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 a 4

Género: Beat'em up

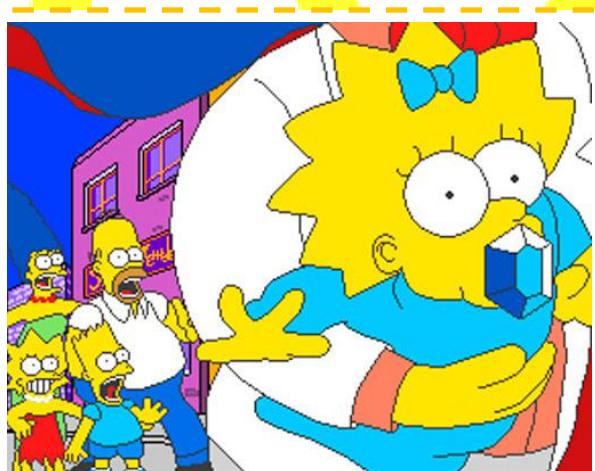
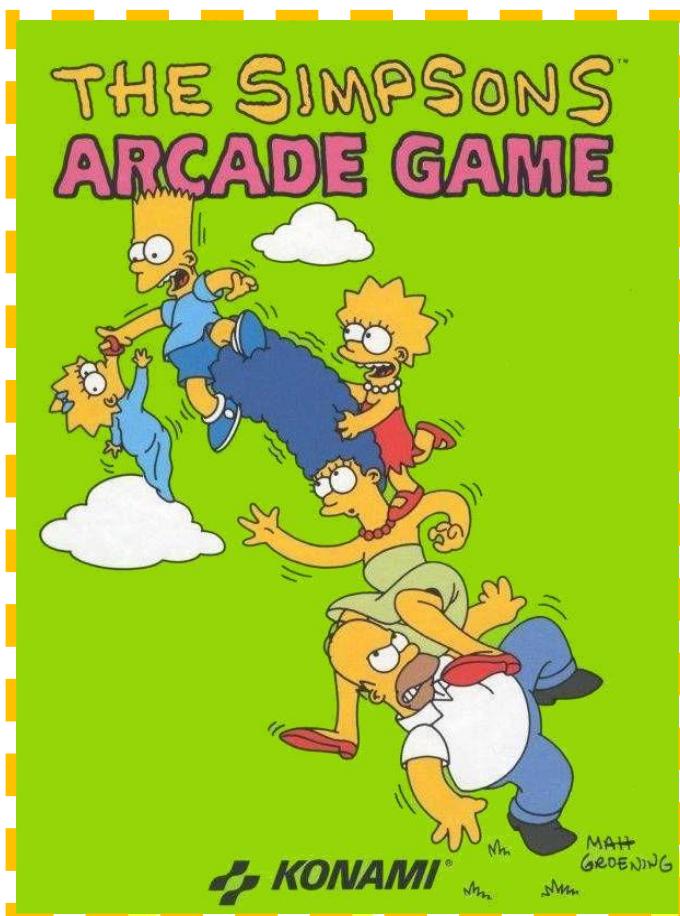
Desarrollado por: Konami

Año: 1991

Los Simpson llevan décadas de éxito en televisión (aunque su calidad haya mermado notablemente) y han aparecido en miles de productos, entre los cuales se encuentran los videojuegos. La diversidad de sus juegos es notablemente alta, (plataformas, skateboarding, lucha, conducción...) pero también es cierto que muchos de ellos se podrían catalogar como visualmente llamativos y jugablemente imprecisos o directamente frustrantes.

Debido a esa “Ley no escrita”, son pocos los juegos de los Simpson que han dejado un buen recuerdo en la memoria de los jugadores, siendo algunos ejemplos, *Simpsons Hit and Run* o *Simpsons Road Rage*, (ambos para consolas de 128 bits), si acotamos la lista a juegos de la década de los 90, el más citado suele ser *The Simpsons* para Arcade, un beat'em up hecho por Konami.

La historia del juego es tremadamente absurda, pues nos muestra a Smithers robando un diamante, que lamentablemente Maggie usa como chupete, de manera que el lacayo de Mr Burns se lleva al bebé con él, provocando que Marge, Homer, Lisa y Bart vayan en su búsqueda, lo cual provoca (por algún motivo no explicado) que todo el mundo se dedique a pegar a los Simpson. Se que no hay que buscarle mucho sentido a la historia de algunos videojuegos (como los beat'em up) pero al ser un juego protagonizado por los Simpson es muy raro que estén peleándose con todo el mundo, al menos podrían haberse inventado que les culpaban del robo y que daban una recompensa a quien los atrapase o algo así.



Smithers secuestrando a Maggie

GRÁFICOS

Al empezar el juego veremos una versión resumida de la introducción de la serie, presentándonos a los miembros de la familia Simpson y durante la partida veremos algunas escenas donde la historia del juego avanza, incluyendo ilustraciones específicas como cuando nuestros protagonistas caen al vacío. Las otras ilustraciones (el final o cuando ponemos el nombre para el ranking de puntos) están bastante bien.

Los escenarios representan algunas de las zonas que hemos visto en la serie, aunque con modificaciones para durar un nivel entero (por ejemplo el bar de Moe es notablemente más grande). La elección de escenarios es un tanto particular, ya que se ignoran algunos de los más habituales en la serie (como el colegio de Springfield) y se reduce al ridículo el de la Central Nuclear, que a mi juicio podría haber sido el más divertido y alocado, de manera que creo que no se ha explotado del todo el potencial de la serie, aunque al menos vemos algunos llamativos, como el de KrustyLand o el de los sueños.

Los enemigos tienen el estilo de Matt Groening, pero hay un par de ellos que se repiten constantemente (el tipo delgado de traje y el regordete de camisa rosa y pelo blanco), dejando a los más pintoescos para apariciones muy limitadas (como los Bigfoot o los leñadores en la montaña, los zombis en el cementerio o los ninjas en el canal de televisión), lo cual hace que sea muy cansino pelear contra los mismos tipos todo el rato (un mal habitual en este tipo de juegos, pero aquí se acusa notablemente).

En lo que respecta a los protagonistas del juego, están todos muy bien hechos, e incluso tienen animaciones graciosas, como Lisa enredándose con la comba, o que si electrocutamos a Marge veamos que tiene oreja de conejo bajo su pelo, una idea sin utilizar para la serie, que enlaza con los personajes anteriores de Matt Groening (los conejos Binky y Bongo, que también aparecen en el juego). En algunos escenarios veremos personajes conocidos de Springfield como Moe, Barney, Milhouse, Bob o Murphy.

Quizás algunos echéis de menos a personajes como Ralph, Wiggum, Kent Brockman, Lenny o Carl y puede que os parezca raro que algunos personajes tengan colores extraños (Moe con el delantal rosa, Barney rubio o Smithers con el pelo azul) pero tened en cuenta que este juego se hizo usando los diseños de la primera temporada, que rápidamente cambiaron por los actuales, también puede que os parezca raro ver a Bart con la camiseta de color azul, pero en aquella época era muy habitual que el travieso niño vistiese de ese color en prácticamente todos los productos de merchandising (pese a que en la serie llevaba la camiseta roja, al igual que lo lleva en la introducción de este juego).



Empieza la partida



Binky el conejo y su hijo Bongo harán cameos



Estos enemigos se repiten constantemente

SONIDO

Los miembros de la familia Simpson tienen voces y son bastante parlanchines, el hecho de tener frases distintas lo hacen más interesantes durante la primera partida, algunos enemigos también tienen voces, como Mr Burns que dirá su mítico “Excelente” al golpearnos.

Los sonidos de los golpes son menos llamativos y hay alguno que otro bastante raro, en general creo que podrían ser mejor, pero admito que añadir la melodía de los Simpson al meter una moneda me pareció un gran detalle.

Las músicas no están nada mal, se dejan oír y acompañan la acción, por supuesto el tema principal de la serie no podía faltar.



La familia Simpson en el mundo de los sueños

JUGABILIDAD

Pese a lo pintoresco de sus protagonistas, nos encontramos ante un beat'em up bastante estándar en lo que a controles se refiere, pues nuestros personajes pueden pegar y saltar, agarrar objetos para lanzarlos (rocas, buzones) o usarlos como armas durante un rato (martillos, tirachinas, escobas).

La principal novedad de este juego se encuentra en que si jugamos 2 o más personas, podemos hacer ataques en equipo (para lograrlo solo hay que ponerse al lado del personaje de otro jugador y esperar un segundo), dependiendo de los miembros de la familia Simpson que estén participando, el resultado del ataque combinado variará (por ejemplo, Marge agarra y lanza a sus hijos, pero si hace el ataque combinado con Homer, se agarrarán y harán una rueda humana, aplastando a los enemigos al moverse).

El control es muy sencillo y aunque no se siente malo, tampoco es de lo mejor de su género, ya que los ataques individuales de los personajes se sienten algo limitados al no haber variedad de golpes y no poder agarrar a los enemigos.



Lisa usando un tirachinas para atacar a distancia



La familia preparada para hacer ataques combinados

DURACIÓN

Tenemos un total de 8 niveles, todos con algún jefe a batir (con más o menos originalidad) y siendo el último de todos, dos enfrentamientos, primero contra Smithers y después contra el señor Burns, también jugaremos a dos niveles de bonus bastante sencillos y sosos.

Al ser un juego de recreativa está totalmente pensado para quitarnos el máximo de vidas posible, y se nota bastante porque el daño que hacen algunos enemigos es muy alto, de hecho si dejamos a los personajes quietos durante unos segundos, aparecerá una mano que nos indicará que continuemos, en caso de no movernos, nos atacará y quitará vida (un recurso gracioso para evitar que se quede el juego quieto en las recreativas). Según tengo entendido, la versión japonesa de este juego es notablemente más fácil que la occidental.



A 4 jugadores es mucho más divertido



Mr Burns será el jefe final

CONCLUSIÓN

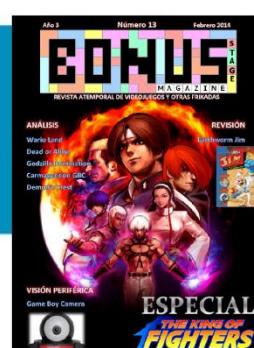
The Simpsons Arcade Game es un beat'em up sencillo, pero agradable para echar un rato, sobretodo si tenéis más amigos con los cuales compartirlo, especialmente por la posibilidad de hacer los ataques de equipo. Además, es notablemente mejor que los otros juegos de los Simpson de aquellos años.

Skullo

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



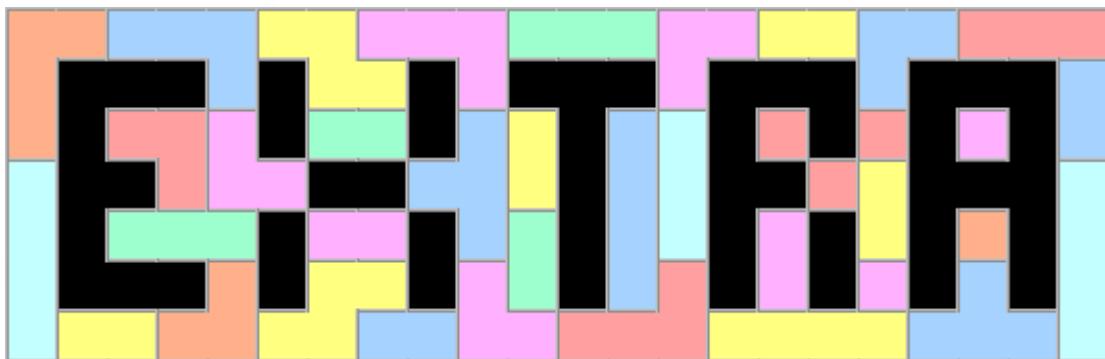
NÚMERO 05
ESPECIAL FATAL FURY



NÚMERO 12
ESPECIAL KOF



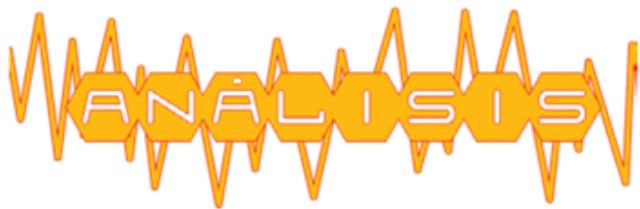
¡DESCUBRE CIENTOS DE JUEGOS DE SUPER NINTENDO QUE SE QUEDARON EN JAPÓN!



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)





PAC-MANIA

Plataforma: Mega Drive

Jugadores: 1 o 2

Género: Arcade, Habilidad

Desarrollado por: Sculptured Software

Año: 1991



Pac-Man apareció en 1980 y fue un gran éxito, lo cual propició la aparición de secuelas (oficiales y no oficiales) como *Pac-Man Plus* (1982), *Ms Pac-Man* (1981) *Super Pac-Man* (1982), *Pac and Pal* (1983) o *Jr Pac-Man* (1983). De manera que allá por 1987 la fórmula del juego ya había sido explotada más allá de lo necesario.

Juegos como *Pac-Land* (1984) ofrecieron una propuesta jugable muy distinta al *Pac-Man* original, pero eventualmente se regresó a ella con *Pac-Mania*, que volvería a encerrar al comeocos de Namco en un laberinto plagado de fantasmas, solo que esta vez se había actualizado todo, desde el apartado gráfico al jugable.

Este juego apareció para Arcade en 1987 y tal y como sucedió con el *Pac-Man original*, tuvo ports a varias plataformas de la época como Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, NES o Master System entre otras. En esta ocasión me voy a centrar en la versión lanzada para Mega Drive en 1991.

GRÁFICOS

La presentación del laberinto cambia con respecto al *Pac-Man* clásico, pues ahora lo veremos solo parcialmente y desde una perspectiva isométrica, lo cual también sirve para poder actualizar los sprites de nuestro comeocos y de los fantasmas que lo acechan (que además de contar con más colores, también poseen ojos distintos).

Tenemos cuatro tipos de mundos, el primero parece estar hecho por bloques de Lego, el segundo es una representación del laberinto clásico de *Pac-Man*, el tercero es un desierto con pirámides y el cuarto es una especie de laberinto con tuberías metálicas.



Pac-Man ha regresado con un lavado de cara

Mientras jugamos veremos escenas con Pac-Man y los fantasmas haciendo tonterías, no sorprenden pero son divertidas y se agradecen como recompensa por haber superado niveles. Personalmente creo que es un juego que cumple gráficamente, aunque es cierto que con un poco más de esfuerzo y una mejor elección de colores en los escenarios, podría haber sido más similar al juego original de Arcade.



Laberinto de tuberías metálicas



Nivel con estética de Pac-Man clásico

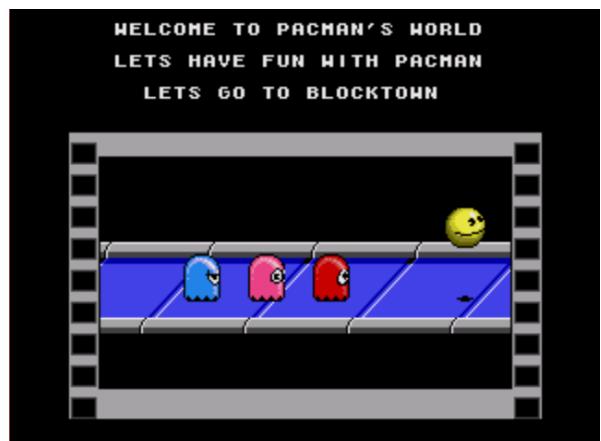
SONIDO

Las músicas acompañan bien nuestra partida y van cambiando conforme avanzamos, ofreciendo una variedad aceptable, aunque también he de admitir que la música del cuarto mundo no termina de convencerme como música para un juego tipo *Pac-Man*.

JUGABILIDAD

Movemos a Pac-Man con la cruceta (bueno, decidimos hacia donde mueve, porque lo hace automáticamente) y saltamos usando el botón B, la habilidad de saltar nos permite evitar a los fantasmas y le da al juego un punto de habilidad extra, ya que el salto puede ser tan arriesgado, como gratificante. Desde el menú de opciones podemos activar otra habilidad de Pac-Man (el Pac-Dash) que nos permitirá correr más si presionamos los botones A o C.

Como no podía ser de otro modo, nuestra misión es comernos todas las píldoras del tablero (lo cual es difícil porque no lo veremos entero) evitando a los fantasmas (que aumentarán en número mientras jugamos) a los cuales nos podemos comer cuando toquemos las pac-píldoras grandes. Durante la partida aparecerán otras píldoras especiales que nos darán habilidades extra, como tener super velocidad.



Introducción del juego



Ahora no veremos todo el laberinto

Este juego requiere un cierto grado de aprendizaje incluso entre los veteranos de la saga, principalmente debido al cambio de perspectiva con respecto a juegos anteriores y a las nuevas habilidades de Pac-Man. Sin embargo es bastante fácil hacerse a los controles tras unas partidas y se disfruta con rapidez.



Podemos saltar (y algunos fantasmas también)



Acorralado por los fantasmas

DURACIÓN

Ver el final nos puede llevar muchas horas, pero no por la longitud del juego, si no porque la dificultad sube notablemente y tendremos que ser muy buenos para no caer ante nuestros enemigos, además el hecho de no ver todo el laberinto en pantalla, hace que tengamos que tener muy buena memoria cuando solo nos quedan unos pocos puntos para terminar el nivel.

La fórmula de *Pac-Man* se basa en repetir lo mismo una y otra vez, así que la duración del juego depende mucho de si nos ha enganchado o no. El modo para dos jugadores, así como la posibilidad de cambiar la dificultad pueden ser una buena excusa para rejugarlo de tanto en tanto.



Pantalla de título

CONCLUSIÓN

Pac-Mania es un intento por renovar la saga al mismo tiempo que mantiene la idea original como base del juego. Las novedades jugables hacen que valga la pena probarlo.

Skullo

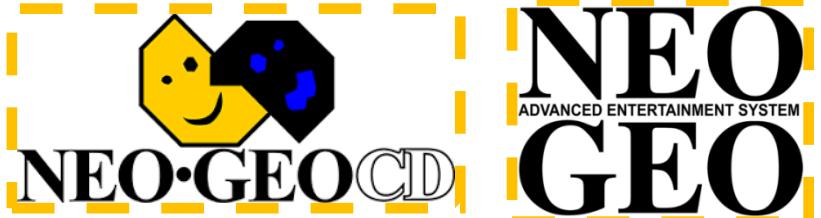
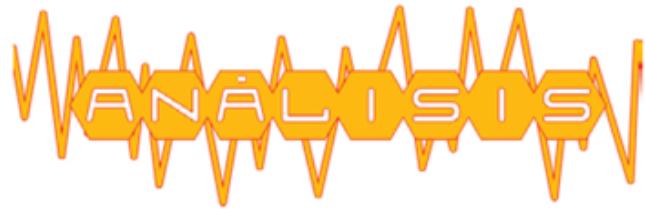
FORO NOTICIAS VIDEOJUEGOS CINE Y ANIMACIÓN

COMBOGAMER



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





BLUE'S JOURNEY

Plataforma: Neo Geo y Neo Geo CD

Nombres: Raguy (Japón) Blue's Journey
(América y Japón)

Jugadores: 1 o 2

Género: Plataformas, Acción

Desarrollado por: Alpha Densi

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

El idílico mundo de Raguy, con sus preciosas flores y aguas cristalinas, tiene los días contados debido a que el imperio Daruma está contaminándolo con sus máquinas. Será tarea de Blue ir a plantar cara al responsable para evitar que su mundo termine muriendo.

Blue's Journey es un juego de plataformas y acción que apareció para Arcades en 1991, tras lo cual fue llevado a Neo Geo y Neo Geo CD.

GRÁFICOS

Nuestro personaje es pequeño (y puede volverse minúsculo), pero sus animaciones son graciosas y su diseño es muy llamativo y colorido (el segundo jugador tiene el mismo personaje pero de otro color).

Los enemigos son muy simples (la mayoría parecen cacahuetes) y se repiten bastante (a veces con cambios en el color), y los jefes (tanto intermedios, como finales) son muy similares entre si (humanos regordetes) con alguna excepción (la especie de insecto robot que sale antes del jefe final).

En cuanto a los escenarios, pues empiezan siendo bosques y zonas naturales, para luego cambiar a zonas industriales, lo cual encaja con la historia. Son coloridos y simpáticos, pero también me parecen especialmente simples y hasta aburridos (sobretodo la parte final).



Los primeros mundos son coloridos y brillantes

El juego consta de varias ilustraciones, (el final, Game Over, la introducción), todas muy buenas, e incluso podemos ver “finales malos” si tomamos decisiones concretas (al igual que sucedía en *Whirlo* de Super Nintendo) lo cual me parece un detalle muy divertido.



No podían faltar los niveles acuáticos



Nos hemos aliado con nuestros enemigos

SONIDO

Las melodías son simpáticas y agradables, aunque tampoco me han parecido especialmente pegadizas. Los sonidos tampoco destacan demasiado, son bastante simples, (aunque hay algunas voces). Este apartado es correcto y no molesta, pero tampoco es memorable.

JUGABILIDAD

Nuestro personaje puede atacar, saltar y encoger de tamaño (si somos pequeños no podemos atacar, pero podemos colarnos por pequeños huecos y es más difícil que nos alcance un enemigo). Disponemos de diferentes armas para derrotar a los enemigos, como la hoja (aturde a los enemigos y los puedes lanzar como proyectiles), el bumerán (ataca en línea recta y mata a los enemigos) y la bomba (ataca en parábola y también mata a los enemigos).

Durante la aventura podemos conseguir flores (dinero) y usarlas para comprar objetos en tiendas. En momentos puntuales podemos hablar con personajes que nos ayudarán en algún sentido (mención especial para el borracho que no para de quejarse de todo y si le aguantamos un rato, nos regalará un objeto).

Todo lo relacionado con la parte de acción (atacar y avanzar) está bien hecho, el juego se siente divertido y agradable, sin embargo, las partes de plataformas son menos agradecidas. El salto de Blue no es especialmente bueno (si lo comparamos con otros juegos de plataformas) y en algunos momentos se nos exige dominarlo al 100%.



Peleando contra un jefe en el mundo mecánico



Visitando la tienda

La mecánica de hacerse pequeño es muy graciosa y original, pero tampoco creo que le hayan sacado mucho jugo, es verdad que en momentos puntuales se nos obliga a menguar para pasar por zonas concretas, pero creo que podrían haberle dado algún beneficio más, como por ejemplo, que pudiésemos andar por normalidad por el barro (en lugar de atascarnos) o que los enemigos que atrapan al personaje, no pudiesen agarrar a Blue pequeño.



Blue ha encogido de tamaño



Las partes de plataformas pueden suponer un problema

DURACIÓN

Aunque la dificultad apreta bastante en momentos puntuales (y es muy fácil que nos maten). Pero pese a ello, es un juego accesible y corto que se puede completar en poco más de media hora, principalmente gracias a que las continuaciones son infinitas y si nos matan continuamos casi desde el mismo sitio donde hemos perdido la vida.

Afortunadamente tiene un par de cosas que aumentan su rejugabilidad, la primera es el hecho de que hay varios caminos para completar el juego, y la segunda el siempre agradecido modo para dos jugadores simultáneos, que hace que sea más divertido (y también algo más fácil).



Disfrutando del modo a 2 jugadores



Podemos seleccionar el camino durante la aventura

CONCLUSIÓN

Blue's Journey es un juego corto, pero divertido. Pese a ser un juego de plataformas, está muy orientado a la acción, de manera que puede gustar a varios tipos de jugadores.



KING OF THE MONSTERS 2

The Next Thing

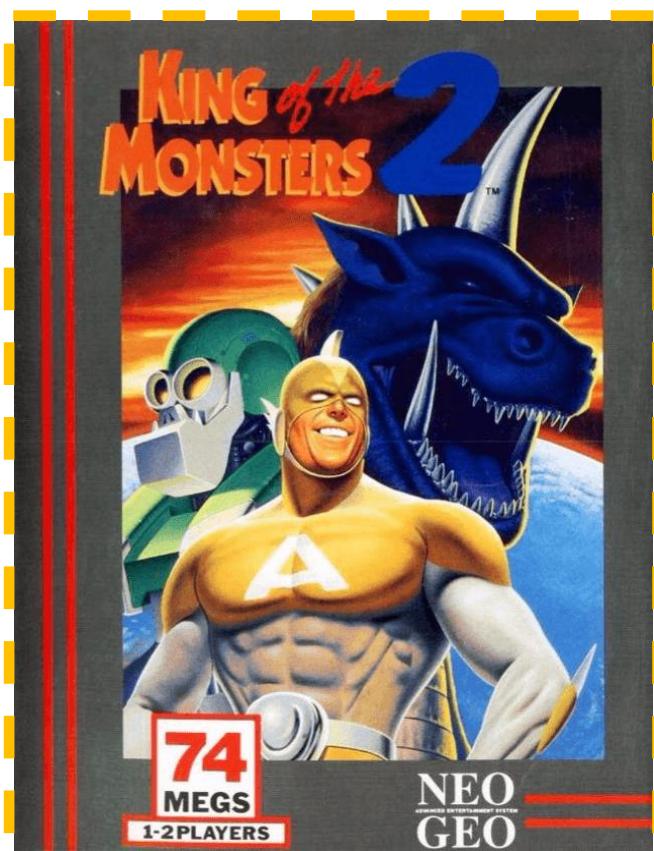
Plataforma: Neo Geo y Neo Geo CD

Jugadores: 1 o 2

Género: Beat'em up, Lucha Libre

Desarrollado por: SNK

Año: 1992 (Neo Geo) 1994-1996 (Neo Geo CD)



Hace un tiempo comenté el juego *King of The Monsters* (1991) donde unos monstruos gigantes arrasaban ciudades mientras se mataban entre ellos en combates de lucha libre. En 1992 apareció su secuela *King of The Monsters 2*, donde los tres monstruos que quedan vivos en la Tierra, ven como su planeta está siendo invadido por alienígenas, de manera que tendrán que unir fuerzas contra los invasores.

Tras aparecer para Arcade se llevó a Neo Geo y Neo Geo CD, pero al igual que su primera parte, también tuvo ports para las consolas de 16 bits de Nintendo y Sega, aunque en esta ocasión con resultados muy dispares, siendo la versión de Super Nintendo fiel al original en cuanto a desarrollo (aunque con cambios jugables, como la posibilidad de protegerse de los ataques) y estando la de Mega Drive centrada exclusivamente en combates de monstruos, al estilo de la primera parte.

GRÁFICOS

Sin duda el mejor apartado del juego, pues los monstruos se ven genial y se mueven con cierta gracia, contando con animaciones muy divertidas y cuidadas (incluso la animación de muerte es muy buena), conforme vamos jugando podemos subir de nivel, lo cual se nota en el color del personaje y en su ataque especial.



Dos monstruos a punto de arrasar la ciudad

Los enemigos extraterrestres son feos y desagradables, lo cual me parece genial, algunos de los jefes además, son de un tamaño enorme o cuentan con elementos que los hacen divertidos (Como el segundo jefe, que va cambiando de tamaño mientras peleamos), los diseñados de personajes hicieron un buen trabajo tratando de aportar variedad y altas dosis de repugnancia en los jefes.



Super Geon no ha visto venir ese puñetazo



Super Geon y Atomic Guy en el mundo submarino

Los escenarios están muy detallados, llenos de edificios, vehículos y elementos decorativos de las ciudades (arrasar monumentos siempre es divertido), además no todos los escenarios son urbanos (pelearemos en el Gran Cañón, en un mundo subacuático, un desierto, un volcán), lo cual le aporta mucha variedad visual y encanto a la partida. En la mayoría de los casos nos encontraremos con vehículos tratando de parar a nuestro monstruo, de manera que los podremos destruir y agarrar para usarlos como arma, curiosamente también podemos arrancar edificios y piedras para atacar con ellos, lo cual hace que este juego sea visualmente genial.

En el modo a dos jugadores podemos ver como entre ronda y ronda como va anocheciendo, un detalle simple, pero agradable. La introducción es muy simple y el final son los créditos con los diferentes jefes apareciendo, los retratos de los monstruos son correctos y la pantalla de Game Over nos muestra al enemigo final en una ilustración bastante elaborada.



Cyber Woo dándole un cabezazo al jefe



Tiburones gigantes en el desierto

SONIDO

La destrucción es acompañada de músicas catastrofistas (en su mayoría) que intentan encajar con el escenario y la situación, puede que no sean temas pegadizos, pero me gustan bastante. Los sonidos de explosiones, rugidos y golpes también creo que cumplen con su labor.

JUGABILIDAD

Los controles son sencillos, un botón para puñetazos (si lo mantenemos presionado haremos un ataque especial) uno para patadas y otro para saltar.

Durante el juego podemos destruir ciudades y vehículos (e incluso agarrar edificios y usarlos como armas) y podemos potenciar a nuestro personaje con Power Ups (pero cuidado, algunos nos perjudicarán). Al entrar en contacto con otro monstruo empezará el forcejeo entre ambas partes, pero no se siente como que tengamos el control de la situación (la consola suele ganar con relativa facilidad) lo cual hace de los forcejeos algo poco satisfactorio. Si logramos agarrar al rival, podemos hacerle diferentes llaves dependiendo del botón que usemos.



Atomic Guy haciendo una llave de lucha libre



Podemos usar los edificios como arma

El primer *King of the Monsters* era un juego de lucha libre, pero esta secuela varía la fórmula y se convierte en una especie de Beat'em up, con tintes de lucha libre. De vez en cuando aparecerán fases de bonificación, pero son bastante simples (forcejeo entre dos monstruos, eliminar enemigos pequeños...).

Los controles están bien, pero no creo que satisfaga en ninguno de sus planteamientos. Las partes de Beat'em up son divertidas, pero también muy cortas, cuando empezamos a disfrutar de arrasar ciudades, vehículos y monstruos se terminan de golpe. Los combates contra los jefes son el plato fuerte del juego, pero debido a la dificultad y al aparente resultado aleatorio de los forcejeos, tampoco son especialmente agradables.



Atomic Guy electrocutando a uno de los jefes



Nivel de bonus

DURACIÓN

Aunque el juego no es especialmente largo, tiene una dificultad abusiva, incluso para los estándares de juegos de recreativa y beat'em ups, llegando a ser injusta y frustrante. Los jefes pueden ponerse intratables, pero es que además se recurre al clásico Boss Rush, donde tenemos que eliminar a todos los jefes anteriores, antes de enfrentar al jefe final, que es difícilísimo (y bastante trámoso). Es cierto que podemos elegir entre cuatro niveles de dificultad, pero también tenemos continuaciones limitadas, lo cual sigue haciendo que este juego sea un reto. Por cierto, este juego tiene dos finales y aparecerá uno u otro dependiendo de si somos suficientemente rápidos para eliminar los restos que deja el enemigo final al explotar.



El jefe final es enorme y letal

La rejugabilidad dependerá sobretodo de si contáis con algún amigo que quiera jugar con vosotros, pues hay dos modos multijugador, el cooperativo (los dos contra los Aliens) y el competitivo (lucha entre monstruos), lamentablemente en este último modo, solo hay 3 luchadores disponibles lo cual le resta mucha diversión.



Atomic Guy contra Cyber Woo



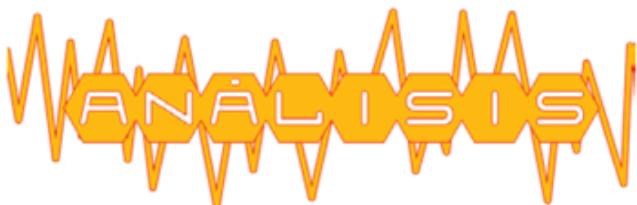
Con dos jugadores es más divertido (y algo más fácil)

CONCLUSIÓN

King of the Monsters 2 The Next Thing es un juego difícil de recomendar, ya que no es un gran beat'em up y tampoco es un gran juego de lucha, (pese a que los monstruos se controlan mejor que en su primera parte). Su dificultad es algo a tener en cuenta, pues puede llegar a ser notablemente molesta.

Obviamente, los fans de los monstruos gigantes se divertirán viendo los monstruos arrasando ciudades y peleando contra las abominaciones extraterrestres, pero creo que este juego podía haber sido muchísimo mejor con un poco más de esfuerzo. Es ahí donde considero que las versiones para 16 bits pueden ofrecer una buena alternativa, pues si queréis combates de monstruos sin partes de beat'em up, mejor jugad a la versión de Mega Drive (donde incluso se puede controlar a los monstruos enemigos) y si queréis un juego similar al de Neo Geo pero algo más justo probad la de Super Nintendo (que tiene la dificultad rebalanceada, añade un botón para protegerse y hace los ataques especiales más útiles).

Skullo



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 3

Radical Rescue

Plataforma: Game Boy

Nombres: *Teenage Mutant Ninja Turtles 3 Radical Rescue* (América), *Teenage Hero Ninja Turtles 3 Radical Rescue* (Europa), *Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Turtles Kiki Ippatsu* (Japón)

Jugadores: 1

Género: Aventura, Plataformas, Acción

Desarrollado por: Konami

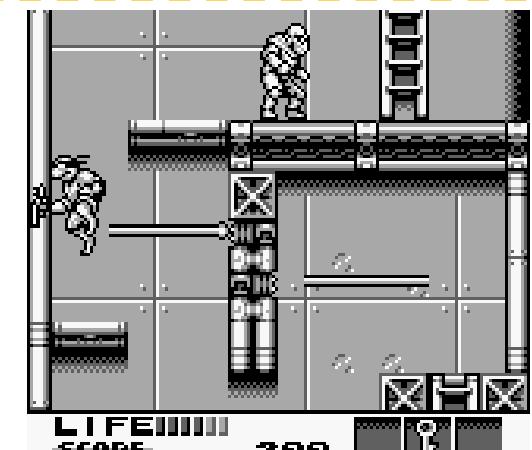
Año: 1993



Gameboy tuvo tres juegos protagonizados por las Tortugas Ninja, el primero fue *TMNT: Fall of the Foot Clan* lanzado entre 1990 y 1991, su secuela *TMNT Back from the Sewers* apareció un año más tarde y finalmente, la última parte *TMNT 3 Radical Rescue* apareció en 1993.

Los dos primeros juegos de la trilogía TMNT de Game Boy eran bastante simples, pero su tercera parte optó por hacer algo totalmente distinto y probar la fórmula que popularizó Metroid, de manera que en lugar de eliminar soldados del pie en una especie de beat'em up, lo haremos recorriendo un laberinto de escenarios donde tendremos que conseguir ítems y mejoras para nuestros personajes.

La historia de este juego es la típica de los juegos de las Tortugas Ninja, Shredder ha secuestrado a April, lo cual provoca que Leonardo, Donatello, Raphael y Splinter vayan a la fortaleza de su archienemigo a rescatarla, de manera que cuando Michelangelo regresa a casa de comprar Pizzas se encuentra con que todos han desaparecido y sale en su búsqueda.



Las tortugas en un juego tipo Metroid

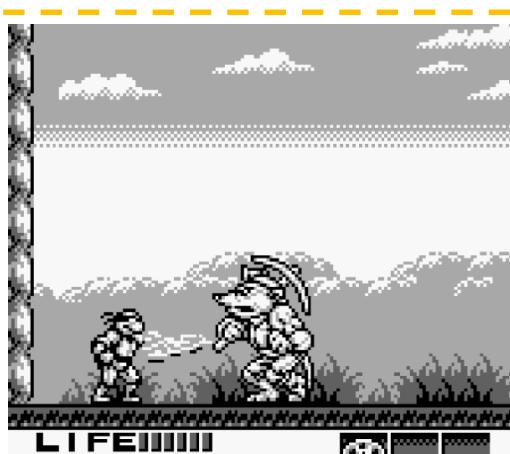
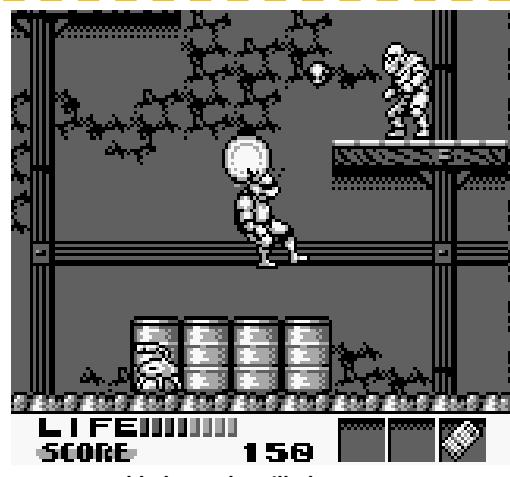
GRÁFICOS

A primera vista, los gráficos de este juego parecen más feos que los de los anteriores, principalmente debido a que el sprite de las tortugas es más pequeño y menos gracioso, pero a mí me gusta mucho porque me recuerda a las tortugas originales de Mirage Comics.

Los enemigos son repetitivos y poco memorables, la mayoría de ellos son soldados del pie (a veces andando, otras volando con jetpack o armados con picos), diferentes tipos de robots, burbujas, murciélagos, rayos laser y pequeños géiseres que echan fuego, nada memorable. Aunque se ha intentado que haya cierta variedad dependiendo de la parte del juego donde estemos, (en la parte de la mina, veremos soldados del pie en una vagoneta o armados con picos, en la parte más futurista veremos más robots...) lo cierto es que algunos se repiten constantemente (como los murciélagos) y otros no están demasiado inspirados (las burbujas), lo cual me hace extrañar enemigos que si aparecían en juegos anteriores, como por ejemplo los Mousers.

Con los jefes finales pasa algo similar, ninguno de ellos (salvo Shredder) es memorable, pues todos son personajes de tercera en el mundo de las Tortugas Ninja, (supongo que para evitar repetir personajes que ya salieron en los anteriores). En total tenemos 5 jefes: Scratch, un gato vestido de preso (que curiosamente es uno de los juguetes más difíciles de conseguir de las Tortugas Ninja de los 90), el topo Dirtbag, un Triceratón, la serpiente Scale Tail y finalmente Shredder. Todos ellos tienen sprites grandes y reconocibles (si sabéis quienes son los personajes, claro), excepto Shredder, que tiene un diseño más cercano a los cómics originales o a Cyber-Shredder de TMNT Tournament Fighters, que al de la serie de televisión.

En lo que respecta a los escenarios, nos encontramos con que todo el juego es una especie de laberinto separado en secciones, que intentan diferenciarse entre sí con relativo acierto, eso significa que habrá cuatro estilos visuales distintos, que están bastante trabajados, pese a que dos de ellos son muy similares. Por último tenemos las ilustraciones de la introducción, así como los retratos de las tortugas, Splinter y April, que están bastante bien y no desentonan con el diseño general del juego.



SONIDO

Cada sección del juego tiene su propia melodía, lo cual significa que nos encontramos con 4 músicas principales que escucharemos en mayor o menor medida dependiendo de por dónde nos estemos moviendo. Las músicas no están mal, pero tampoco son extremadamente pegadizas, salvo la primera de todas (que corresponde a la parte exterior del laberinto) ya que es el mítico tema principal de la serie de animación de las Tortugas Ninja. A esas cuatro músicas se le suman algunas más que sonarán en momentos puntuales, como cuando rescatamos a alguien o cuando nos enfrentamos contra un jefe.

Los efectos de sonido son sencillos, pero satisfactorios y bastante acertados, incluso han añadido efectos a las habilidades especiales de las Tortugas, otro punto agradable es la única voz del juego, que grita Cowabunga! cuando lo completamos.

JUGABILIDAD

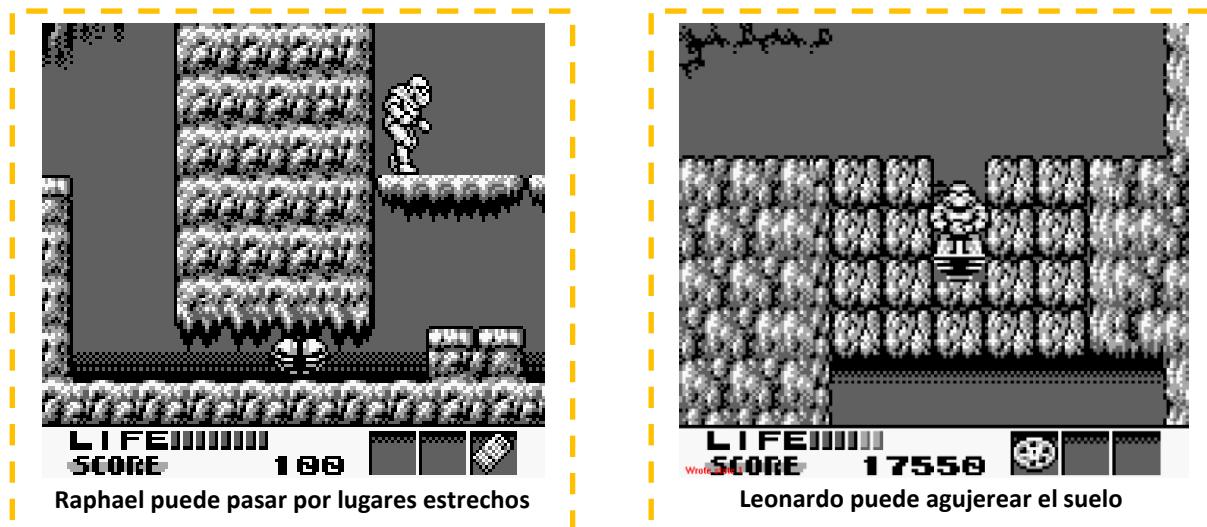
Tenemos un botón para saltar y otro para atacar, podemos subir y bajar por escaleras con arriba y abajo (mientras lo hacemos podemos lanzar estrellas ninjas con el botón de ataque) y también podemos entrar por puertas presionando arriba.

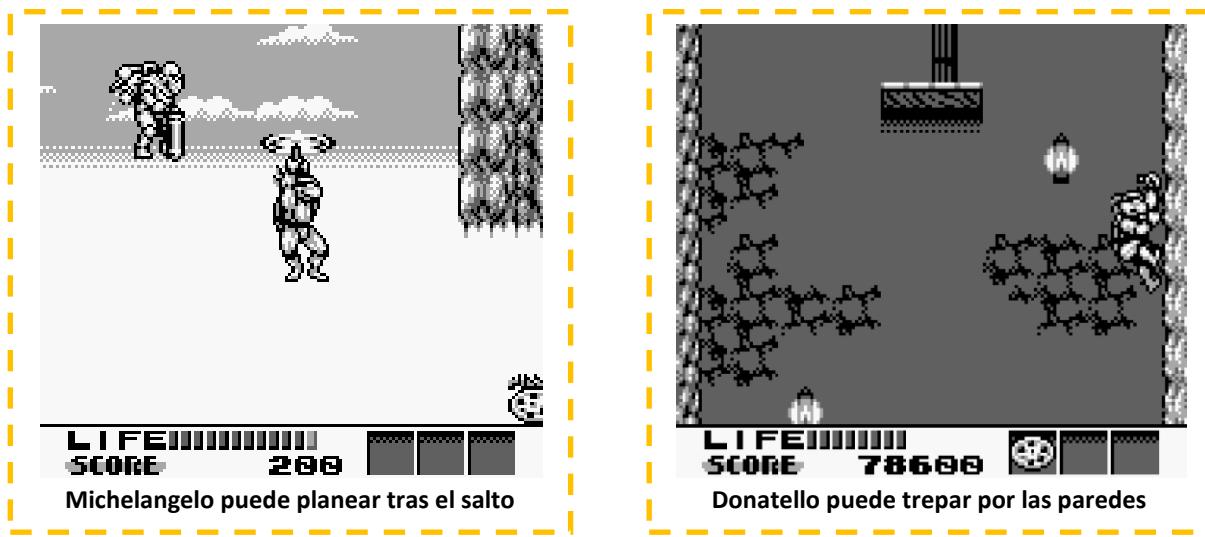
Tal y como sucede en los juegos de tipo *Metroid*, inicialmente solo podremos movernos por una parte del mapa, pero conforme rescatemos a las otras tortugas, podemos acceder a nuevas partes del mapa, gracias a la habilidad especial de cada una de ellas. Empezaremos controlando a Michaelangelo (que puede planear usando sus nunchakus para caer lentamente tras saltar), después rescataremos a Leonardo (que puede usar sus espadas para taladrar el suelo), Raphael (que puede meterse en su caparazón para colarse por lugares estrechos) y finalmente Donatello (que puede trepar por las paredes). Es agradable ver que cada tortuga tiene una habilidad propia, pero se hace muy raro que Donatello trepe por las paredes (cuando esa habilidad encajaba más con Raphael y sus sais).

Una vez hemos rescatado a alguna, podemos cambiar de tortuga presionando START (todas comparten la misma barra de vida), también podemos acceder al mapa con SELECT (el mapa de la versión japonesa es algo más claro, al marcarnos donde están los jefes, las tarjetas y las tortugas a rescatar).

Durante la partida encontraremos algunos ítems, como tarjetas (nos permiten abrir barreras), llaves (las obtenemos al derrotar al jefe y sirven para liberar a personajes prisioneros), trozos de pizza (rellenarán un poco de vida), pizzas enteras (se guardan en el inventario y se usan automáticamente cuando nos quedamos sin vida) y corazones (aumentarán la vida máxima de nuestras tortugas).

Los controles del juego son correctos y pese a que las tortugas tengan habilidades distintas, su control es muy sencillo e intuitivo.

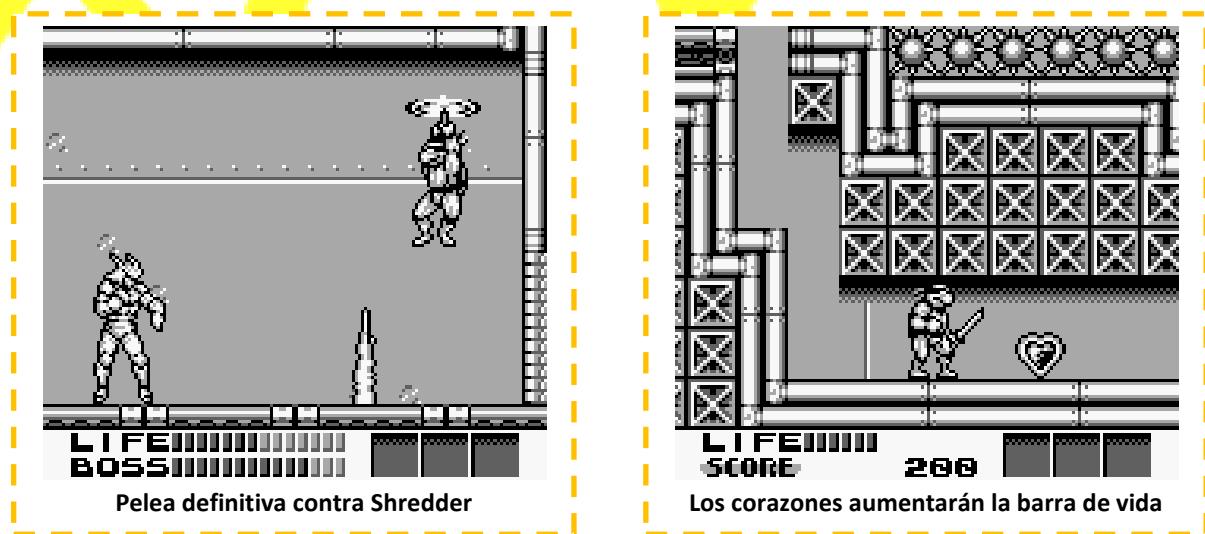




DURACIÓN

Este juego se puede completar en menos de 1 hora si sabes exactamente qué has de hacer, pero para llegar a tener ese conocimiento tendrás que morir muchas veces, pues la dificultad es muy alta. Es cierto que los enemigos más comunes no suelen ser una amenaza (además si los vamos matando nos darán porciones de pizza), pero reaparecen con facilidad, con todo el peligro que ello conlleva. Los escenarios suelen tener muchos peligros (pinchos, rocas, rayos láser...) de manera que tendremos que explorarlos con mucho cuidado, pues hay zonas (como la parte final) que están pensadas para mermarnos la vida descaradamente. Los combates contra los jefes son muy duros (pues estos hacen mucho daño), pero lo peor es que justo antes del enfrentamiento final tendremos que volver a derrotar a todos los jefes anteriores para poder combatir contra Shredder (que encima tiene dos barras de vida).

Así que, aunque es fácil conseguir porciones de pizza o incluso pizzas completas (reaparecen si salimos de la parte del nivel y volvemos a entrar) y aunque el juego nos permite continuar un par de veces y usar passwords, nos encontramos ante un hueso duro de roer, especialmente por la parte final del juego.



CONCLUSIÓN

TMNT Radical Rescue es un buen juego, quizás su punto débil sea su alta dificultad en puntos concretos, pero poco a poco se puede ir progresando gracias a los Passwords. Creo que puede ser muy interesante para los de los juegos tipo *Metroid* y los de las Tortugas Ninja.

POP'N TWINBEE

Plataforma: Super Nintendo

Jugadores: 1 o 2

Género: Disparos

Desarrollado por: Konami

Año: 1993 (Japón y Europa)



TwinBee es una saga de disparos (Shoot'em up o marcianitos, como lo queráis llamar) de Konami, cuya principal característica era que se alejaba de la seriedad de otros juegos del género para ofrecer un mundo colorido lleno de personajes adorables (motivo por el cual se le suele catalogar como Cute'em up).

Esta saga no ha tenido mucha suerte en occidente, ya que muchos de sus juegos se han quedado en Japón o llegaban a occidente de manera parcial. En esta ocasión voy a hablar de *Pop'n TwinBee*, el sexto juego de la saga, que apareció exclusivamente para Super Nintendo y se lanzó en Japón y Europa en 1993.

GRÁFICOS

Todo en TwinBee es adorable, desde nuestra nave, hasta los enemigos, de manera que el juego tiene mucha personalidad, que además acompaña con la introducción, el final y las escenas entre niveles donde vemos a los personajes haciendo alguna tontería.

Nuestras naves son pequeñas y no demasiado llamativas, los enemigos sin embargo, son muy graciosos y hay una gran variedad de ellos (especialmente de las bolitas con cara, que salen haciendo de todo, desde pilotar robots, saltar en paracaídas, pasear por la Muralla China o incluso fregar el suelo), el hecho de que haya enemigos volando y en tierra al mismo tiempo puede sonar confuso, pero el juego se las apaña para que se diferencien bien.

Los enemigos finales son enormes y variados, además van sufriendo daños conforme les disparamos, lo cual siempre es un detalle a agradecer.

Los escenarios son coloridos, llamativos y variados (montañas, nubes, mundo submarino, base enemiga...) y usan algunos trucos típicos de Super Nintendo como deformaciones o transparencias para darle un toque único a los elementos que hay en pantalla. En general, el apartado gráfico está muy cuidado y es notablemente colorido y simpático.



Personajes graciosos y fondos coloridos



Enemigos en tierra y aire



Una de las escenas entre niveles

SONIDO

La banda sonora de este juego es excelente, cada nivel tiene un tema pegadizo y animado que intenta encajar con la temática del nivel en sí. Me parece de lo mejor que hizo Konami en Super Nintendo y eso es decir mucho teniendo en cuenta la calidad de esta empresa en el apartado sonoro de sus juegos.

Los sonidos son más básicos, con algún pequeño quejido o grito por parte de las naves al ser dañadas, y alguna que otra risotada proveniente del jefe de turno. En general los sonidos son gratificantes, pero no llegan a la calidad que tienen las melodías.

JUGABILIDAD

Tenemos un botón de disparo (B) otro para lanzar bombas hacia abajo (Y), si apretamos el botón Y durante unos segundos podremos dar un puñetazo (que puede dañar incluso a enemigos resistentes a nuestros disparos, como las Sandias), un botón para usar el ataque especial (A) y si participan dos jugadores podemos usar el botón X para compartir energía y el botón R para lanzar a nuestro compañero como arma arrojadiza contra los enemigos. Al empezar la partida podremos elegir el patrón que seguirán las mini-TwinBees que consigamos en nuestra partida (las cuales nos darán algo más de potencia de fuego).

De vez en cuando nos encontraremos con nubes, y si les disparamos aparecerán campanas, que cambiarán de color al recibir disparos, cada color nos otorga alguna ventaja: La amarilla nos dará puntos, la azul velocidad, la gris el disparo grande, la lila el disparo múltiple, la rosa un escudo, la verde nos dará una mini-Twin Bee y la campana parpadeante un ataque especial extra.



Las campanas nos darán mejoras



Usando el ataque especial contra un jefe

Los controles son muy sencillos y nuestra nave aguanta bastante daño antes de morir (tiene barra de vida) lo cual hace que la partida sea muy disfrutable desde el principio del juego. El número de enemigos llega a ser muy alto en momentos concretos (como la lluvia de pandas o los bancos de peces) pero el juego no se resiente ni se siente injusto a la hora de atacarlos o evitarlos.



DURACIÓN

El juego se compone de 7 niveles y se puede completar en poco menos de una hora. La dificultad estándar no es extremadamente alta, pero afortunadamente se puede subir o bajar para adaptarla a nuestro nivel (hay 7 niveles de dificultad).

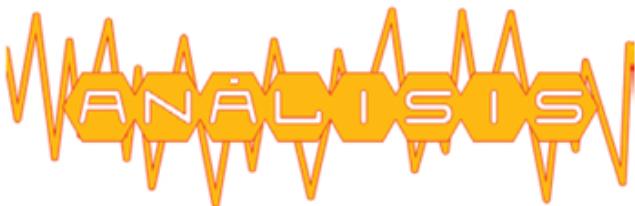
Su jugabilidad es tan buena, que seguro que nos vuelve a apetecer volver a echarle una partida de vez en cuando, especialmente si tenemos algún amigo con quien jugar, pues el modo a dos jugadores es muy divertido (sobre todo si usas la nave del otro jugador como arma arrojadiza), además en opciones podemos activar el modo a dos jugadores "Couple" pensado para que un veterano (jugador 1) juegue con un novato (jugador 2), ya que los enemigos irán principalmente a por el veterano, dando la oportunidad al novato a mejorar.



CONCLUSIÓN

Pop'n Twinbee es un juego divertido tanto en solitario como acompañado, su dificultad está bien ajustada y su apartado gráfico y sonoro es muy bueno, los enemigos son numerosos y los jefes son enormes y llamativos, cualquier fan de los juegos de disparos lo disfrutará.

Skullo



NBA JAM

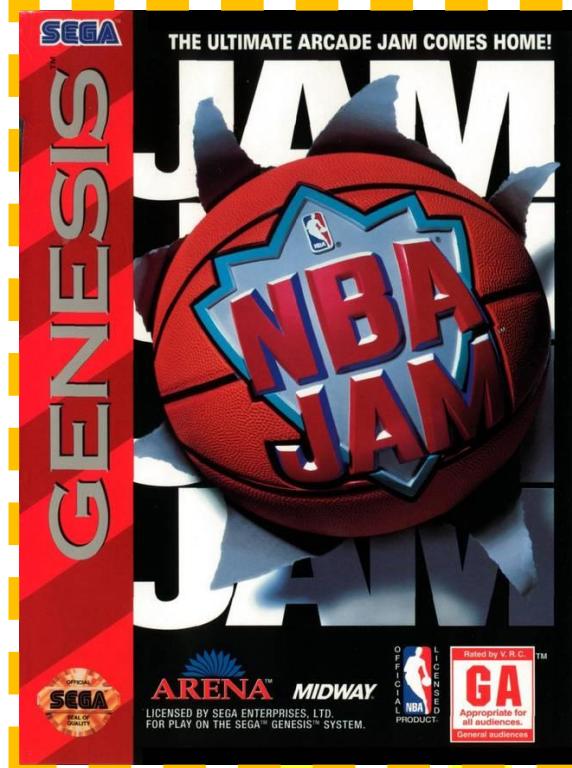
Plataforma: Mega Drive

Jugadores: 1 a 4

Género: Deportes (baloncesto)

Desarrollado por: Iguana Entertainment

Año: 1994



NBA Jam apareció para salones recreativos en 1993 y tuvo un gran éxito de manera que rápidamente fue llevado a consolas tan diversas como Game Boy, Game Gear, Super Nintendo, Sega Mega CD y Mega Drive, siendo obviamente las de 16 bits, las que mejor resultado tuvieron. Poco después se lanzó una actualización del juego llamaba *NBA Jam Tournament Edition*, que añadía modo torneo, más jugadores y mejoraba algunas cosas, pero en este caso yo centraré mi análisis en el primer *NBA Jam*, concretamente en la versión para Mega Drive.

El concepto del juego era similar al de *Arch Rivals* (1989) o *BasketBrawl* (1990), pues nos encontramos con partidos de baloncesto, donde cada equipo está formado por tan solo dos jugadores. Obviamente, la licencia de NBA (que permitía ver a jugadores reales participando) así como su enorme sentido del espectáculo.

GRÁFICOS

Desde que conectamos el juego vemos que un balón botando y a Iggy (la mascota de Iguana Entertainment) mostrando el control que tiene sobre la pelota de baloncesto. Tras esto veremos pantallas coloridas con los logos, retratos de los jugadores bastante aceptables e incluso escenas con imágenes "reales" en la media parte.

Dentro del juego podemos ver que aunque muchos jugadores comparten cuerpo dependiendo de la altura de cada uno (algo común y hasta necesario en un juego deportivo) se ha intentado que sus caras sean distintas y se parezcan al jugador real.



Solo hay cuatro jugadores en el partido



Retratos de los jugadores



Imágenes de la media parte

SONIDO

La música es acompaña los partidos, pero son los sonidos son los que sobresalen, ya que además de los típicos de lanzar y encestar, tenemos un comentarista soltando frases que se volvieron míticas, como "He's on fire" o "Boomshakalaka" y al público reaccionando a determinadas jugadas.

JUGABILIDAD

Los controles son muy sencillos, si tenemos el balón podremos correr, pasar o tirar, si no lo tenemos podemos correr, tratar de saltar para bloquear tiros, robar el balón, o empujar (botón de turbo y de robar a la vez).

Conviene aclarar que durante el partido solo controlaremos plenamente al primer jugador de nuestro equipo, si le pasamos la pelota a nuestro compañero, él se moverá y jugará controlado por la consola (aunque podemos "forzarle" a que tire a canasta o nos pase la pelota presionando el botón de nuestro mando). Si queremos controlar al segundo jugador del equipo plenamente, tendremos que ir a opciones y activar TAG MODE, de esa manera, cuando el jugador de la CPU de nuestro equipo tenga la pelota, será controlado totalmente por nosotros.

La gran ventaja de este juego sobre otros del mismo deporte, es que su propuesta es muy sencilla, ya que al contar con pocos jugadores es muy fácil saber lo que pasa y cuando pasa. Los controles se dominan rápidamente y responden bien al mando.



La exageración del juego es parte de su encanto



Piensa rápido tu próxima jugada



He's on Fire!



Disputándose el balón

DURACIÓN

Tenemos dos modos de juego, HEAT TO HEAD (partidos sueltos) y TEAM GAME (el modo principal donde debemos derrotar a todos los equipos). La dificultad del juego es bastante alta y en algunos momentos veremos que no nos dejan ni respirar, pero tenemos 5 niveles de dificultad para tratar de adaptar el juego a nuestra habilidad.

Lo que aumenta la duración de este juego es su propuesta rápida y desenfadada, que nos permite echar partidas sueltas que se disfrutan del primer momento, aunque lo que realmente puede hacer durar este juego es su modo multijugador, pues permite hasta 4 jugadores (siempre que tengamos el multitap de la consola).



Bill Clinton y Al Gore de personajes secretos



Pantalla de título

CONCLUSIÓN

NBA Jam es un juego de baloncesto ideal para partidas sueltas, su velocidad, su propuesta desenfadada con saltos imposibles y sus controles fáciles de aprender lo hacen muy divertido, aunque admito que jugar contra la consola puede ser bastante frustrante.

Si os gusta el baloncesto, creo que disfrutaréis mucho de este juego, así como de su versión mejorada (*NBA Jam Tournament Edition*).

DOUBLE DRAGON

Plataforma: Neo Geo y Neo Geo CD

Jugadores: 1 o 2

Género: Lucha

Desarrollado por: Technos Japan

Año: 1995

Double Dragon es una saga clásica sobradamente conocida, siendo su juego original *Double Dragon* (1987) y su secuela *Double Dragon II* (1988) dos juegos clave en el género de Beat em up.

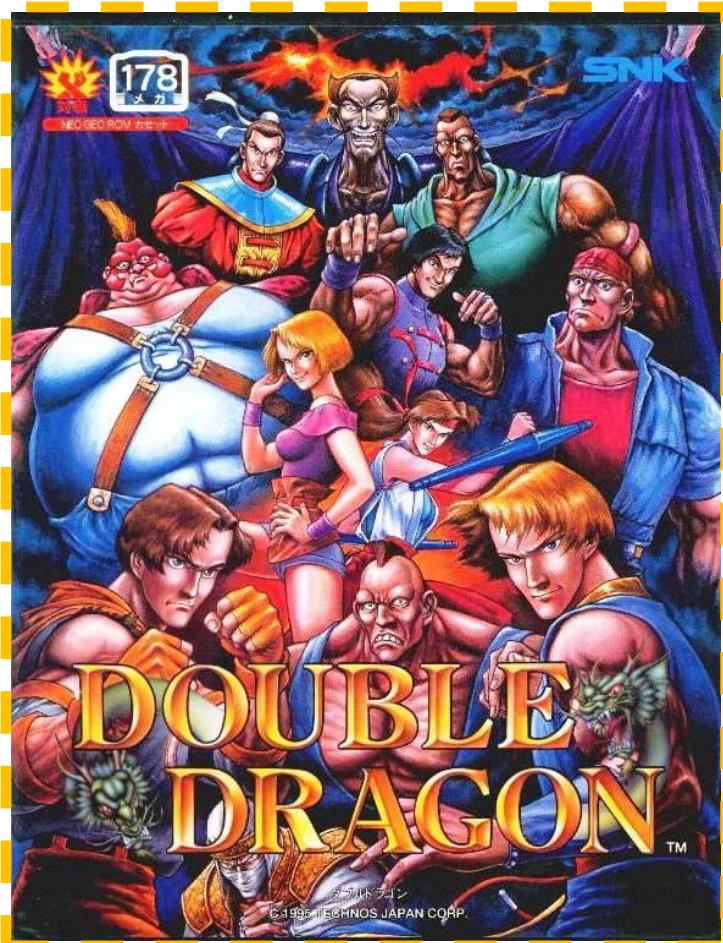
La fama de estos personajes los llevó a protagonizar una película de imagen real allá por 1994, que lamentablemente supuso una decepción para la mayoría de fans del juego. Tras eso, la saga continuó con juegos olvidables como *Double Dravon V* (basado en la serie de televisión) y curiosidades como *Battletoads and Double Dragon*, donde compartían protagonismo con los Rash, Zitz y Pimple.

Uno de los juegos más curiosos de esta saga fue *Double Dragon* (1995), que lejos de ser una versión del primer juego de la saga, se trata de un juego de lucha basado en la película de imagen real (lo cual es un reclamo un tanto dudoso). Este juego apareció para Arcade y luego fue llevado a Neo Geo, Neo Geo CD y PlayStation.

GRÁFICOS

La introducción del juego nos muestra escenas de la película (con la calidad propia de la época) y tras eso veremos a los luchadores, (algunos viejos conocidos del videojuego o la película y otros nuevos).

El diseño de los luchadores tiene un estilo anime que no nada tiene que ver con la película, lo cual afecta mucho a los personajes que supuestamente están basados en ella (quizás Abobo sea el más parecido, porque incluso se deforma como en el largometraje).



Burnov intentando arrasar a Billy

Billy y Jimmy comparten sprites (como en los juegos originales) y durante el combate pueden convertirse en su versión más poderosa donde lucen atuendos parecidos a los de la parte final de la película (que intentan parecerse a la ropa que llevaban originariamente). Hay muchos personajes nuevos que no provienen de ningún juego, ni de la película y también otros que si salieron en los juegos (como Burnov) que también han sufrido un rediseño. Tengo que admitir que los diseños de los personajes no son nada malos, pero no entiendo como dejaron fuera del juego a Linda Lash, que además de ser un villano clásico de la saga, aparecía en la película.



Billy, Marian y Robert Patrick de fondo



Billy y Jimmy con su atuendo clásico

Los escenarios son variados y cuentan con detalles muy curiosos, como que se puedan destruir ciertos elementos del escenario (cristales, barriles) o alterar su aspecto (hacer que partes del escenario terminen en llamas), además durante el desarrollo de la pelea se pueden apreciar efecto de zoom al alejarse los luchadores. Al igual que con los personajes, los escenarios están divididos entre los que intentan parecerse a la película y los que nada tienen que ver. En general están bastante bien, algunos tienen diseños llamativos, (como el del avión o el del castillo con el incendio) otros cuentan con detalles interesantes (las motos de agua saltando por encima en el puerto o la pantalla de los recreativos con escenas de la película).

Antes de los combates podemos ver introducciones (algunas muy divertidas, como cuando Jimmy está entrenando y el rival patea a su compañero o cuando Billy usa el coche de la película para entrar en el combate) y tras la derrota veremos las típicas ilustraciones donde el ganador humilla al derrotado (en el caso del escenario del avión, la humillación es doble, porque quien pierde sale volando).

En general el apartado gráfico es muy agradable y lo poco negativo que le puedo sacar es el hecho de usar escenas y diseños de la película, pues afean el resultado final.



Peleando encima de un avión



Si nos alejamos veremos un efecto de zoom

SONIDO

Músicas cañeras que acompañarán las peleas y en momentos puntuales escucharemos una versión nueva del tema clásico de *Double Dragon*, lo cual se agradece de primeras, pero puede llegar a cansar, pues siempre que juguemos con (o contra) Billy o Jimmy y se transformen en su versión poderosa, la música del escenario cambiará para convertirse en ese tema de *Double Dragon* (lo cual significa que si usamos uno de esos personajes, podemos escuchar esa canción en cada Round).

Las voces están bien, los golpes suenan contundentes y aunque es cierto que no son los mejores de un juego de lucha de Neo Geo, creo que son correctos.



Selección de luchador



Billy haciendo un ataque especial

JUGABILIDAD

Todos los personajes tienen cuatro botones de ataque (de más suave a más fuerte) y pueden saltar (incluso con doble salto), rematar al rival en el suelo (abajo + un botón fuerte), agarrar al rival (adelante + un botón fuerte) y desplazarse rápidamente hacia adelante o atrás (dos veces una dirección).

Los ataques especiales se hacen al estilo *Street Fighter II* (en la pantalla de selección aparecen algunos) lo cual hace que sea fácil aprender lo básico de cada luchador. Billy y Jimmy comparten ataques (con alguna variación), pero el resto de personajes se sienten únicos, aunque los ataques que hagan los hemos visto en otros juegos de lucha.

En la parte superior de la pantalla tenemos nuestra barra de vida, que también es nuestra barra de súper ataques, lo cual es algo muy curioso. La barra de vida se vacía hacia la derecha (como es habitual) y la barra de súper ataque se llena hacia la izquierda y se llenará al completar la vida que nos quede. Esto significa que si tenemos la barra de vida entera, tendremos que rellenar la barra entera para acceder a los súper ataques, sin embargo si nos queda muy poca vida, podremos acceder a ellos rápidamente, pues se llenará antes (es más fácil entenderlo que explicarlo).

La jugabilidad es muy buena en líneas generales, los personajes responden bien a nuestros comandos y el hecho de que la barra de súper se llene antes, cuanto tenemos poca vida, asegura muchas remontadas épicas.



Eddie solucionando sus problemas a rodillazos



Cheng Fu contra Marian



Abobo es lento pero muy fuerte



Billy tratando de acorralar a Shuko

DURACIÓN

Tenemos 10 personajes (y dos jefes ocultos), lo cual nos da un plantilla algo corta, pero con bastante variedad (excepto Billy y Jimmy que son muy parecidos). Tenemos diferentes niveles de dificultad y continuaciones limitadas para completar el juego. La dificultad empieza baja, pero sube rápidamente, aunque es un juego accesible (hasta que llegan los jefes finales, que nos fuerzan a usar rutinas concretas, como suele ser habitual).

Lo que puede hacer durar este juego es (como suele ser habitual en juegos de lucha) el poder jugar contra un amigo, pues los combates son mucho más divertidos e interesantes.

CONCLUSIÓN

Double Dragon para Neo Geo es un buen juego de lucha, cuyo principal defecto es estar relacionado con la película de 1994. Es un juego divertido y vale la pena echarle unas partidas de vez en cuando, obviamente hay juegos de lucha mejores en Neo Geo, ya que es el género que más y mejores juegos tuvo, pero aun así, creo que es muy recomendable. Además este juego es el único *Double Dragon* para la consola de SNK (a no ser que contemos a *Rage of Dragons*, que obviamente está basado en la misma saga, pero sin licencia).

Skullo



Pantalla de título



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





SNK VS CAPCOM

Card Fighters Clash

Plataforma: Neo Geo Pocket Color (Compatible con Neo Geo Pocket)

Jugadores: 1 o 2

Género: Cartas

Desarrollado por: SNK

Año: 1999



En 1999 SNK y Capcom cumplieron el sueño de muchos fans de los juegos de lucha, al juntar a personajes de ambas compañías en *SNK Vs Capcom Match of the Millennium* para Neo Geo Pocket Color. Ese juego (comentado en el número 7 de esta revista) gozó de mucha fama y fue considerado uno de los mejores (e incluso el mejor) juego de lucha de la consola.

Sin embargo, lo que no se recuerda tanto, es que el mismo año aparecieron otros juegos de *SNK Vs Capcom* para Neo Geo Pocket Color, conocidos como *Card Fighters Clash*, donde los personajes de ambas compañías se peleaban, pero en un juego de cartas al estilo *Magic The Gathering*. Al igual que sucedió con *Pokémon*, se lanzaron dos versiones del juego, una centrada en personajes de Capcom y otra en los de SNK, aunque el juego en sí, viene a ser el mismo.



Pantalla de título

GRÁFICOS

Los gráficos del juego en sí, no son gran cosa, de hecho son muy parecidos a lo visto en RPGs en consolas de 8 bits, con personajes cabezones y escenarios mayormente simples. Conforme avanzamos en el juego, vamos viendo algunos guiños a personajes o sagas de las compañías en los escenarios, lo cual los hace más interesantes.

Una vez entramos en batalla, vemos que se puso muchísimo esfuerzo en las ilustraciones de las cartas, en las de luchador veremos a algún personaje cabezón, pero detallado y reconocible (además nos encontraremos con personajes muy famosos como Ryu o Terry, así como algunos olvidados, como luchadores del primer Street Fighter o personajes secundarios casi olvidados), en las cartas de acción veremos uno o varios personajes haciendo algo en concreto (algunas son muy divertidas al poner personajes de Capcom y SNK juntos).

Una vez en batalla, los únicos efectos que veremos son cortes, golpes, llamas... en general están bien y además intentan encajar con el personaje en cuestión (por ejemplo si es un personaje con espada, atacará usando la animación de cortes).

Así que, pese a que el mundo real del juego, es bastante simple, las cartas tienen un gran nivel de detalle y se nota el cariño que se ha puesto a la hora de hacerlas, ya que se rescatan personajes que traerán buenas memorias a los fans más veteranos de Capcom y SNK.



El dragón de *Forgotten Worlds*



Krauser atacando a Akuma

SONIDO

En general la música es correcta, pero se echa en falta más variedad en las batallas (quizás habría estado bien que usasen diferentes músicas de los juegos más famosos de Capcom y SNK en las batallas, para tener más variedad y de paso aprovechar un poco más la temática del juego).

Los efectos de sonido son sencillos, pero correctos (cada tipo de ataque tiene su propio sonido).



Jugando en Neo Geo Pocket monócroma

JUGABILIDAD

Nuestro personaje tendrá que moverse por diferentes partes de la ciudad para retar a los mejores jugadores de cada lugar, esto es fácil debido a que elegimos el destino en el mapa.

Las batallas no son complicadas de aprender, pero tienen bastante miga (si sabéis jugar a *Magic The Gathering* tendréis mucho ganado). Cada jugador empieza con 5 cartas en su mano y podrá poner en la mesa, 1 de luchador por turno (hasta un máximo de 3). Las cartas de luchadores tienen un Battle Power (BP) concreto y los combates son muy simples, pues básicamente se resta el BP de cada uno al contrario y el que llegue a 0, queda KO (si el jugador 1 usa un luchador con 300 BP y el jugador B usa uno de 500 BP, gana el jugador 2, pero su luchador se quedará con 300 BP). La gracia del asunto, es que se pueden mejorar los luchadores, apilando un luchador “compatible” (podemos ver la lista de compatibles en los datos de cada carta). Es importante mencionar, que la carta de luchador que colocamos en la mesa, no puede atacar ese turno.



Mapa del juego

Algunos luchadores tienen también un valor de Especial (SP), estos valores se suman entre los 3 luchadores máximos que tendremos en la mesa y nos permitirán usar cartas de acción (que usan un número concreto de SP para activarse, tras lo cual provocan efectos especiales concretos). Las cartas de acción son una parte muy importante del juego, ya que pueden darle la vuelta a una partida perdida, si tenemos algo de suerte y habilidad.

Tras seleccionar las cartas que queremos usar, veremos el menú donde podremos ver nuestras cartas en la mano, los datos de las cartas que hay, las habilidades especiales, atacar o acabar el turno. La meta del juego es acabar con la vida del jugador contrario (representado con su retrato y un número debajo), de manera que cuando atacamos (o nos atacan) lo hacemos contra el jugador, y será este quien decide si usa sus luchadores para parar el ataque del rival (lo cual debilitaría o eliminaría a sus luchadores) o recibe el daño. Aquí es donde hay gran parte del encanto del juego, en saber cuándo recibir daño y cuando sacrificar luchadores, ya que a veces vale la pena sufrir un poco para luego usar el luchador más potente cuando el rival tenga menos luchadores en la mesa y así hacerle más daño.

Puede que leer las mecánicas, suene algo complicado, pero es más fácil entenderlo cuando se juega (además hay un tutorial para aprender a jugar y un glosario para entender los términos). En general, la jugabilidad está bien, tiene su porcentaje de suerte (las cartas que te toquen en ese momento) y de estrategia (como las uses para sacarles el máximo rendimiento).





• TERRY RUSH

Keeps character out of Freeze Phase even if this character attacks.

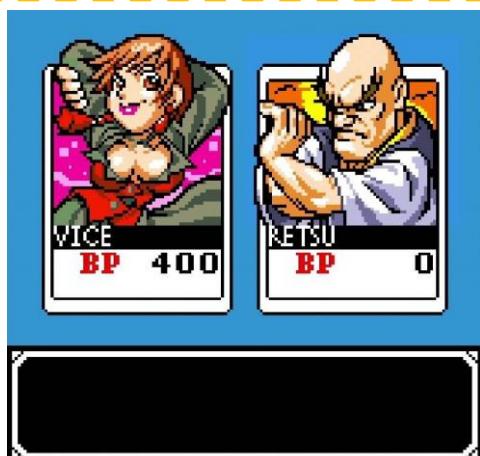
Algunas cartas tienen reglas especiales



Seleccionando carta

DURACIÓN

Combatir con cartas puede ser tan entretenido como frustrante, la dificultad se eleva rápidamente y a veces la suerte no acompaña. Es difícil saber cuánto tiempo nos puede llevar completar el juego, debido a lo variable que puede ser cada batalla, pero eso tampoco es importante ya que lo que hace que el juego interesante es tratar de conseguir todas las cartas (al estilo *Pokémon*) para lo cual necesitaremos jugar más batallas (entre las cuales se incluyen algunas contra The Mask o lo que es lo mismo, el mítico G-Mantle), aunque lo mejor es jugar contra otra persona y así de paso cambiamos algunas cartas (pues cada versión del juego tiene algunas exclusivas).



Aparecen luchadores olvidados, como Retsu

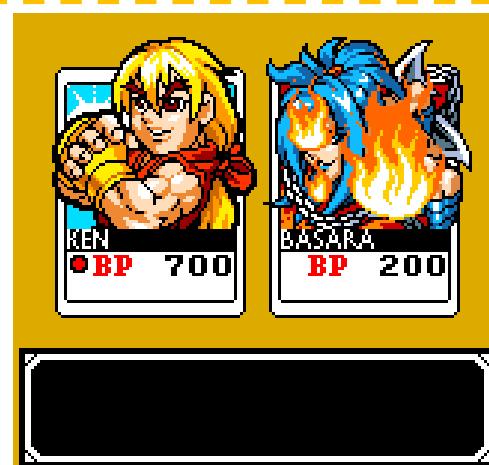


G-Mantle (Mask) aparecerá para retornos

CONCLUSIÓN

SNK VS Capcom Card Fighters Clash es un buen juego de cartas, con el atractivo de usar personajes de las dos compañías más importantes en el género de la lucha de los años 90.

Si os gustan los juegos de cartas, pasaréis un buen rato, si os gustan las cartas y los juegos de lucha, estoy seguro que lo disfrutaréis muchísimo, pero si solo os gustan los personajes, el resultado puede no ser tan satisfactorio.



Basara en llamas tras el ataque de Ken

Skullo

iNo te pierdas los números anteriores de BONUS STAGE MAGAZINE!





PAUSATIEMPOS

LAS SOLUCIONES ESTAN EN LA PENÚLTIMA PÁGINA DE ESTA REVISTA



1- EL DESCONOCIDO

¿Sabes a que juego pertenece este personaje?

Pista 1: Es un enemigo

Pista 2: Es habitual encontrarlo en bosques

Pista 3: Pertenece a una saga de videojuegos protagonizada por diversos miembros de una familia.



2- LA SOMBRA

¿Reconoces al personaje tras la silueta?

Pista 1: Debutó en la primera parte de un famoso juego de lucha

Pista 2: No era controlable en la secuela, pero sí en la tercera parte

Pista 3: Se quedó calvo y luego volvió a tener pelo

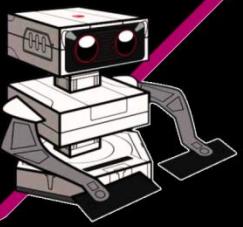
Pista 3: Le gusta usar cuchillos

3- EL ERROR

¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?



PERIFÉRICOS



ATARI

GAMELINE

Algunos periféricos parecen estar adelantados a su tiempo y se dedican a hacer cosas, cuando la tecnología para lograr su objetivo se considera insuficiente, por ejemplo en el número 41 de esta revista hablé de X-Band, un periférico que permitía jugar online a juegos de consolas de 16 bits, lo cual sin duda parecía algo imposible en su día (excepto para los pocos que pudieron disfrutar del periférico).

En esta ocasión voy a hablar de Atari GameLine, un periférico desarrollado en los 80 por CVC (Control Video Corporation).

Según se cuenta, la historia de Atari GameLine empezó cuando en 1983, el empresario William Von Meister desarrolló una tecnología capaz de transmitir y almacenar información a través de cable telefónico, siendo su primer objetivo la venta de música. Lamentablemente, esa primera idea no funcionó (al parecer por problemas legales con las diferentes compañías de discos) y se desechó.

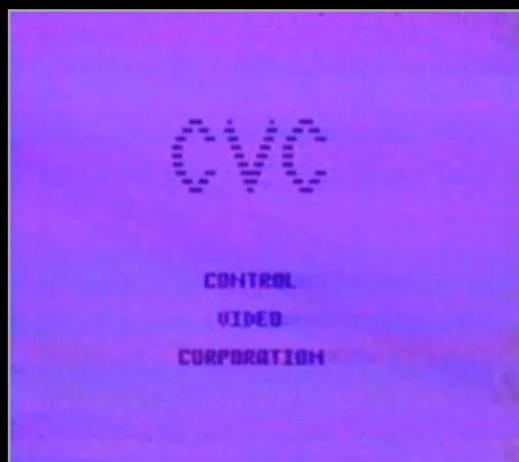
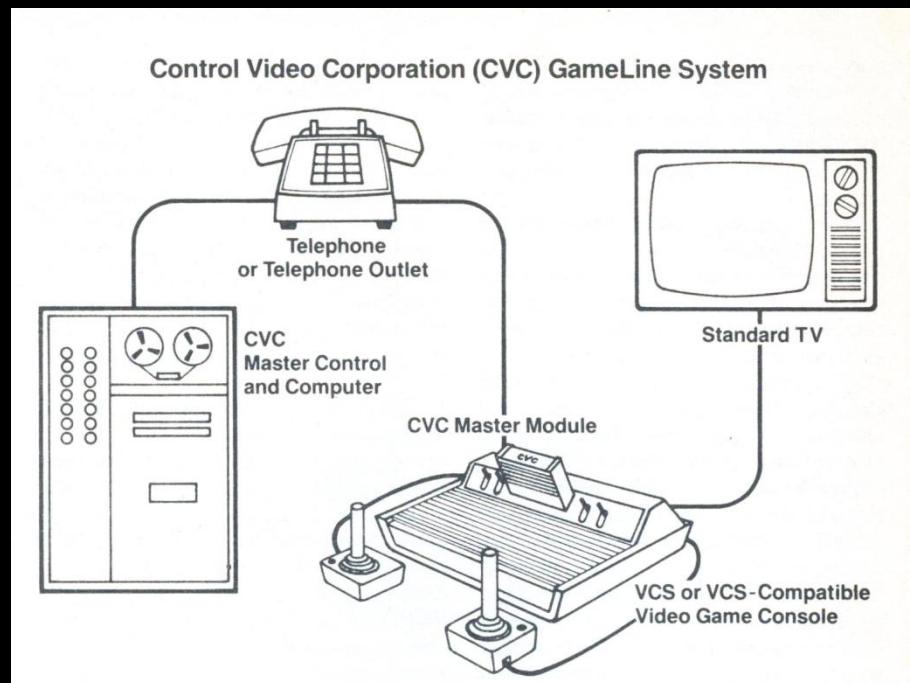
Con la misma tecnología, William y su empresa CVC aplicaron su idea a los videojuegos, concretamente a la consola más exitosa del momento: Atari 2600 y fue entonces cuando nació Atari GameLine. Este periférico consistía en un enorme cartucho de Atari 2600 (llamado Master Module) que vendría a hacer de módem y de disco duro, ese cartucho tenía un puerto de cable para conectar a la red telefónica, lo cual nos permitiría obtener juegos a través de la misma, directamente en nuestra consola.



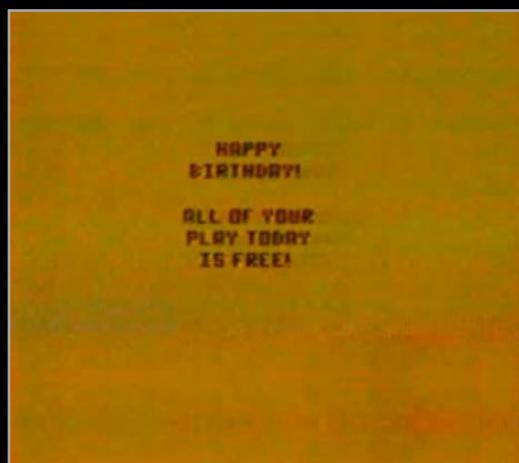
Obviamente todo tiene un precio y en este caso Atari GameLine costaba en torno a unos 60\$ (el pack con el Master Module y cables), ser miembro salía por unos 15\$ y los juegos costaban 1\$. Sin embargo, la compra de juegos funcionaba de una manera particular, pues una vez descargado el juego, podías jugarlo por tiempo limitado (al parecer el juego se almacenaba durante una semana, pero solo podías jugar un número de limitado de veces, si querías más, tocaba volver a pagar).

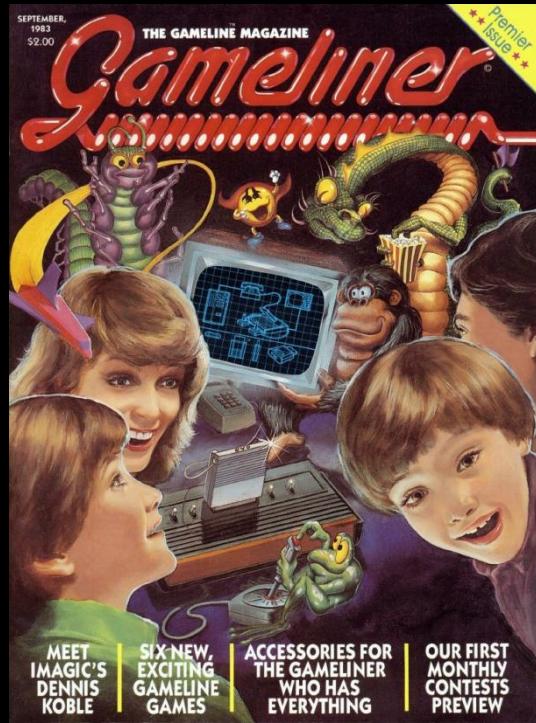
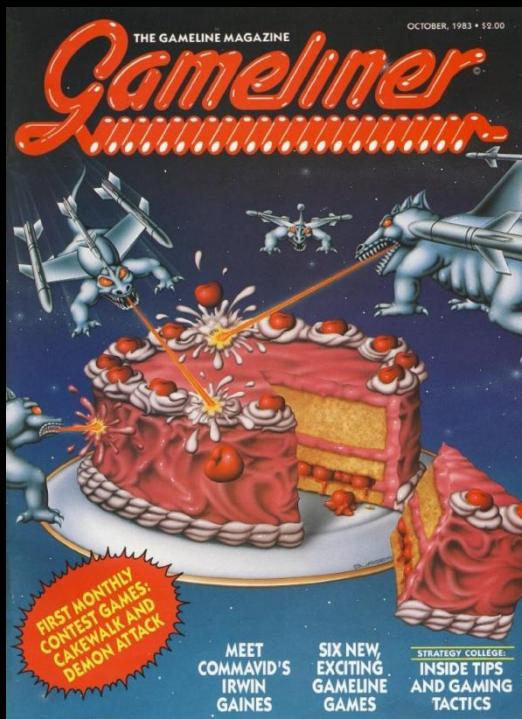
CVC trató de hacer su producto lo más atractivo posible con diversas ideas, como torneos para competir por puntos, el envío de la revista GameLiner al domicilio de sus miembros o permitir que jugasen gratis el día de su cumpleaños.

El sistema de uso era bastante simple, conectabas el Master Module al cable de teléfono y lo metías en tu consola, se te pedía tu número de usuario y a partir de ahí ya podías descargar o jugar a los juegos.



Pantallas de inicio de Atari GameLine



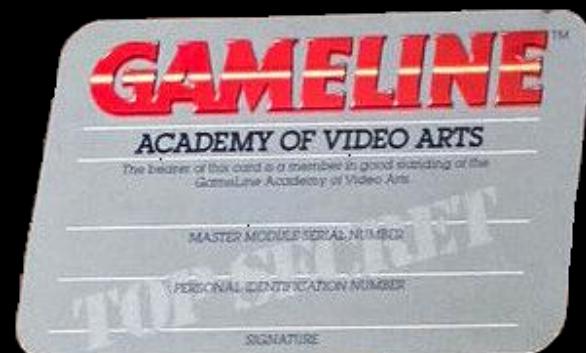


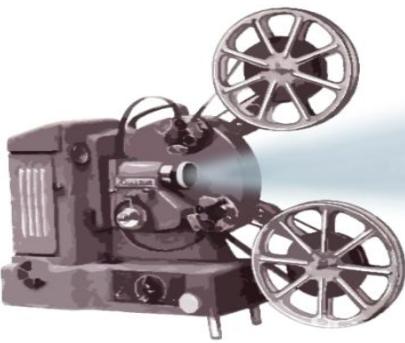
Atari GameLine permitía jugar a muchos juegos del catálogo de Atari 2600 (las listas de juegos disponibles que hay por internet rondan el centenar de títulos). Lamentablemente, los juegos de las compañías más grandes del momento (Atari, Activision, Parker Brothers, Mattel) no estaban disponibles en su catálogo, debido a que CVC no llegó a un acuerdo con ellas, lo cual debió ser un duro golpe para la compañía, pues de haber contado con esos juegos tan populares (y muchos de ellos, de lo mejor de la consola) quizás habría aumentando notablemente su número de usuarios, aunque seguramente lo que terminó con Atari GameLine fue el conocido "crack de los videojuegos" en Estados Unidos, que sucedió poco después.

Tras la caída de Game Line, algunos extrabajadores de CVC formaron Quantum Computer Services, donde crearon Quantum Link (un servicio similar a Atari GameLine, pero para Commodore 64 y 128), que en 1989 se renombró como America Online.

Quantum Link (también conocido como Q-Link) permitía, además de jugar, mandar y recibir correos, chatear online, leer las noticias e incluso jugar online a juegos como el ajedrez, las damas, el ahorcado o su propia versión de la ruleta de la fortuna. Unos años más tarde, se añadieron juegos de casino (blackjack, bingo, tragaperras y poker) así como un servicio para descargar música rock llamado RockLink, otro de pujas online.

Skullo



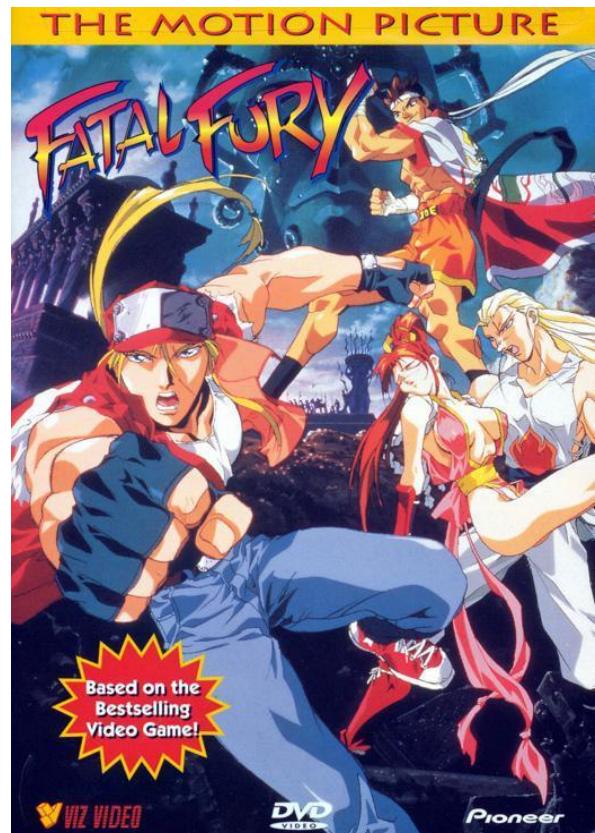


REVISIÓN

Fatal Fury La película

En el número 7 comenté de *Fatal Fury: La Leyenda del Lobo hambriento* (que narraba los sucesos del primer juego) y en el número 8 comenté su secuela, *Fatal Fury 2 La nueva Batalla*, que representaba la historia de *Fatal Fury 2*.

Tras esos OVAS apareció una película de animación conocida como *Fatal Fury The Motion Picture* (o *Fatal Fury La película*) que continuaba la historia explicada en los OVAS, pues bien, ha llegado el momento de hablar de ella en esta sección.



Título: *Fatal Fury: The Motion Picture*

Director: Masami Obari

País: Japón

Año: 1994

Duración: 100 minutos

Historia del videojuego:

Terry Bogard ha derrotado al asesino de su padre (Geese Howard) y también al poderoso artista marcial Wolfgang Krauser, de manera que vaga por el mundo buscando rivales.

Historia de la serie:

Un extraño grupo de luchadores está reuniendo los trozos de una poderosa armadura, la hermana del líder de ellos tratará de impedirlo y para ello buscará a Terry Bogard (famoso por haber derrotado a Krauser) para que le ayude a detener los malvados planes de su hermano.

Así de primeras, diría que la única relación entre la película y los videojuegos, es que aparece Terry Bogard.

Resumen de la película (contiene Spoilers)

Cheng Sinzan ha encontrado un viejo tesoro que seguramente le iba a hacer rico, pero de repente aparecen unos tipos extraños que le roban su tesoro.

En la otra punta del mundo, Joe Higashi ha vuelto a participar en torneos tras haber estado de baja por las heridas que sufrió al combatir contra Krauser, Andy y Mai van a ver su victoria, mientras esperan a Terry, que parece llegar tarde. Mientras tanto, en Neo Geo Land, una chica misteriosa es atacada por unos tipos muy peligrosos, que tienen la mala suerte de que Terry estaba ahí echándose unas partidas y acaban apalizados.

La chica en cuestión se llama Zulia y es la hermana de un tipo llamado Laocon, que está buscando las piezas de una antigua armadura que puede convertir en un Dios a quien la tenga completa. Un lacayo de Laocon aparece en la fiesta de celebración de Joe y será Kim Khaphwan quien lo derrote.

Conociendo los protagonistas la historia de Zulia, deciden dividirse en varios grupos y recorrer diversas partes del mundo en busca de los trozos que faltan de la armadura, pero Laocon y sus secuaces siempre parecen ir un paso por delante ¿podrán detener Terry y sus amigos a Laocon y sus hombres?

Personajes:



Terry Bogard: Guerrero callejero, domina diversas artes marciales que ha convertido en su estilo propio, suele vagabundear por el mundo para encontrar rivales más fuertes.

En la película representa ese mismo papel, es muy reconocible y usa varios ataques del videojuego.



Andy Bogard: Hermano de Terry Bogard, ambos crecieron juntos y practicaron artes marciales con su difunto padre Jeff Bogard. Andy es de carácter tranquilo y tiene una vida estable practicando artes marciales.

En la película se le muestra con mucha similitud y se ahonda un poco sobre su relación con Mai.



Joe Higashi: Campeón de artes marciales, amigo de Terry y Andy Bogard, de carácter alegre y un tanto bocazas.

Joe está representado con fidelidad, acompaña a sus compañeros en la aventura, dice un par de tonterías y usa varios de sus ataques más famosos.



Mai Shiranui: Ninja del clan Shiranui y pareja de Andy Bogard a quien suele acompañar y ayudar en sus aventuras.

En la película mantiene todo lo anterior y de paso se le añaden unas dosis dudosas de humor pesado y fan-service, incluso cuando pelea.



Kim Kaphwan: Famoso artista marcial Coreano, maestro de Tae Kwon Do y justiciero, tiene mujer y dos hijos (que también aparecen en la película).

En la película está representado fielmente, incluso lo veremos hacer algunos de sus ataques más populares.



Laocon: Descendiente del antiguo Rey Gaudeamus. Su padre descubrió los primeros trozos de la armadura de Marte y murió traicionado por uno de sus compañeros, lo cual provocó la ira Laocon.

Ahora está obsesionado por conseguir la armadura completa y para ello ha creado un equipo con algunos poderosos subordinados, que no dudarán en hacer lo que sea para cumplir su misión. El y sus subordinados son personajes creados para la película.



Zulia: Hermana de Laocon y también descendiente de Gaudeamus. Quiere evitar que su hermano consiga la armadura de Marte, motivo por el cual busca a Terry Bogard, ya que cree que él podrá detenerle antes de que se vuelva loco del todo. Tiene la habilidad de curar heridas, pero cuando lo hace se debilita mucho.

Es un personaje creado para la película.

Aparecen más personajes del videojuego como Lawrence Blood, Cheng Sinzan, Hwa Jai, Richard Meyer, Duck King, Big Bear, Billy Kane o incluso Geese, pero su participación se reduce a unos segundos y no aportan nada a la historia en general.

También aparece brevemente Nakoruru, de *Samurai Shodown*, pero es solo un cameo rápido que podían haberse ahorrado y que parece que solo fue incluido para hacer un chiste sobre la dobladora japonesa del personaje (Reiko Chiba) que además de doblar a Nakoruru en esta película (y en la de *Samurai Shodown*) cantó el tema de Mari Shiranui en un álbum.



Conclusión:

Fatal Fury The Motion Picture no me parece una mala película, en algunos aspectos me parece mejor que los OVAS anteriores, pese a que tiene cosas que no aportan nada como el constante humor estúpido (no me hacía gracia cuando era adolescente imaginad ahora), un romanticismo forzado y el fan-service constante que siempre acompaña a Mai.



Sin embargo cuando califico las películas en esta sección lo hago basándome en la fidelidad de la misma con el material original y bajo ese criterio, esta película no llega a dar la talla. Entiendo que usaron la historia de Geese en el primer OVA y la de Krauser en el segundo, de manera que habían gastado las mejores ideas, pero ¿era necesario hacer una historia sobre una armadura mágica que ayudó a derrotar a Alejandro Magno y cuyas piezas se encuentran repartidas por el mundo? No lo creo.

Incluso usando esa disparatada historia podrían haber hecho la película más cercana al juego, podrían haberse inventado que Geese había regresado y buscaba la armadura para vengarse de Terry y de paso dar la oportunidad a personajes del juego que aparecieron poco o nada en los OVAs anteriores (de hecho a media película sale el propio Geese proponiendo algo similar, pero adivinad, ¡no vuelve a aparecer más!), o haber aprovechado esta película para hacer una reinterpretación de la historia de los primeros juegos con más detalle.

En lugar de eso, nos encontramos con una historia que nada tiene que ver con *Fatal Fury* en la cual todos los antagonistas son personajes que no existen en los videojuegos (y aparecen durante más tiempo que la mayoría de personajes secundarios del juego en todos los OVAs juntos). Así que para mí esta película se queda a medias de lo que podía haber sido.

En su día me pareció una gozada ver algunos ataques del videojuego en la película (ese Power Geyser que hace explotar un edificio o el ataque especial de Kim Kaphwan acompañado de parpadeos no aptos para epilépticos), pero también me resultó decepcionante que la historia estuviese tan alejada de la saga, que de haber cambiado a los protagonistas, nunca la habría relacionado con *Fatal Fury* y ahora al volver a verla me he sentido exactamente igual.



Seguramente muchos fans de *Fatal Fury* puedan disfrutar de esta película sin problemas (sobretodo si su personaje favorito es uno de los protagonistas), pero siguiendo el criterio de esta sección de valorar la fidelidad del contenido por encima de lo demás, la voy a catalogar simplemente como floja.

Skullo

VALORACIÓN:



FLOJA



En los videojuegos es habitual que algunos personajes secundarios tengan un aumento de fama que haga que terminen apareciendo de manera más habitual, llegando algunos a protagonizar su propio juego o crearse sagas paralelas con ellos de protagonista (como pasó con Wario, Yoshi o Firebrand), aunque en ocasiones, la carrera en solitario es más corta de lo esperado al protagonizar juegos que por un motivo u otro no terminaron de gustar o tener éxito comercial (como le sucedió a Sub-Zero, Jax o Knuckles).

El personaje del cual voy a hablar hoy es Poison, la chica que (junto a Roxy, su “hermana gemela”) nos fastidiaba la partida de *Final Fight* a base de patadas y saltos traicioneros. El diseño de Poison no dejaba indiferente a nadie, pues iba vestida con una gorra (similar a la que usan los policías), llevaba pantalones y camiseta recortados al máximo, tacones y usaba unas esposas a modo de complemento, lo cual nos daba un aspecto mucho más trabajado que el resto de enemigos. Supuestamente, tanto Poison como Roxy obtuvieron sus nombres de bandas de música (Poison y Roxy Music) de donde también obtuvieron su particular diseño, aunque hay fotos de 1988 donde la luchadora de GLOW (Gorgeous Ladys of Wrestling) Jeanne

Basone (conocida como Hollywood) viste exactamente igual que Poison y Roxy, de manera que posiblemente ella fue la principal influencia.



Los enemigos femeninos no eran especialmente habituales en los beat’em up, pero sí que habían algunos de vez en cuando (como la mítica Linda Lash en *Double Dragon*), de manera que cuando se lanzó *Final Fight*, dudo que nadie pensase que Poison y Roxy pudiesen dar algún problema, pero ese no fue el caso, ya que el hecho de tener que golpear a una mujer provocó cierta polémica a la cual Capcom contestó con ingenio, asegurando que Poison en realidad era un hombre que se sentía mujer, vestía y actuaba como mujer. Quizás esa respuesta no fue muy convincente y esos personajes se vieron modificados en las versiones occidentales de Super Nintendo, cambiando sus sprites por una especie de Punk, cambio que no llegó a la versión de Mega CD (donde si se censuró la ropa de Poison al considerarla demasiado atractiva), haciendo que solo en las versiones japonesas de ambos ports viésemos al personaje sin modificaciones. Curiosamente, cuando se lanzó *Mighty Final Fight* para NES, no hubo ningún problema con que Poison estuviese ahí, lo cual demuestra hasta qué punto es aleatoria e ilógica la censura.



Poison y su “hermana gemela” Roxy en *Final Fight*



Poison en *Mighty Final Fight*



Arte de Poison en *Final Fight*



Poison y Roxy pasando por diferentes etapas debido a la censura

Lo cierto es que el género de Poison ha sido debatido incluso por los propios responsables de Capcom, ya que según algunas fuentes ya fue pensada como “newhalf” (lo que vendría a ser un chico que se siente mujer), lo cual encaja convenientemente con la explicación dada antes de censurar el juego, sin embargo en otras ocasiones han preferido dejar la sexualidad de Poison a elección del jugador. A día de hoy, creo que la teoría más aceptada por el público es que Poison es trans, aunque sinceramente, creo que a estas alturas ni siquiera es algo importante, simplemente es una curiosidad que va ligada a la censura sufrida en los 90.

El éxito de *Final Fight*, hizo que algunos de sus personajes regresasen en juegos de su saga hermana, *Street Fighter*, de manera que Guy, Cody, Rolento o Sodom, acabaron dándose tortas contra Ryu y compañía en los diferentes *Street Fighter Alpha*. Curiosamente, Poison, el personaje que más dio que hablar años atrás, solo salía en de fondo en el escenario de Guy, junto a otros personajes de *Final Fight*.



Poison (y otros personajes de Final Fight) aparecen en el escenario de Guy en *Street Fighter Alpha 2* y *3*

Sin embargo, cuando añadieron a Hugo (Andore) en *Street Fighter III*, Poison regresó con él haciendo de manager del grandote luchador. Lo gracioso es que las apariciones de Poison no se limitaron al final del juego, si no que la podíamos ver en la introducción del combate y en las poses de victoria de Hugo, incluso se podía hacer una burla específica para que Poison apareciese durante el combate, dándole un privilegio que ningún otro secundario había tenido en *Street Fighter* hasta el momento, años más tarde, Poison recuperó ese mismo papel en *SNK Vs Capcom Chaos*, donde Hugo también fue incluido.

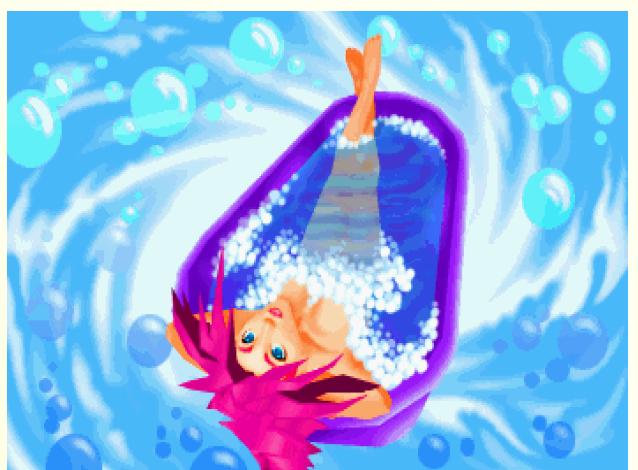


Poison haciendo de Mánager de Hugo en *Street Fighter III 2nd Impact* y en *SNK Vs Capcom CHAOS*

Capcom decidió incluir a Poison como personaje jugable en *Final Fight Revenge*, un juego de lucha que pasó sin pena ni gloria, pero nos permitió controlar a muchos de los enemigos de *Final Fight*, en lo que refiere a Poison, uno de sus ataques especiales era lanzar un beso y si conectaba con el rival veíamos una rápida sucesión de imágenes sugerentes de Poison, demostrando que Capcom no iba a dudar a la hora de sexualizar al personaje.



Poison se convierte en personaje jugable en *Final Fight The Revenge*



Algunas de las imágenes sugerentes de Poison, que aparecen rápidamente al hacer el ataque especial del beso



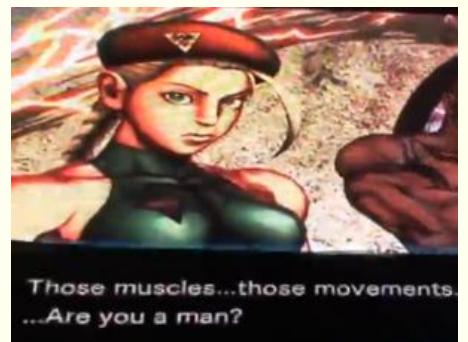
Poison entre los luchadores anunciados para el cancelado *Capcom Fighting All Stars*

Años más tarde, anunció que Poison sería uno de los personajes jugables de *Capcom Fighting All Stars*, juego que finalmente se canceló. Años más tarde, Capcom recuperó a Poison como luchadora en *Street Fighter X Tekken* y tras eso, la añadió a *Street Fighter IV* con la actualización *Ultra Street Fighter IV* y también contó con ella para *Street Fighter V*, donde lamentablemente no aparece su inseparable Hugo, aunque si lo hace su antiguo colega, Abigail.



Lejos de olvidar la polémica que hubo con Poison, Capcom decidió jugar con ella, pues algunos luchadores la catalogaban de demasiado masculina o hacían comentarios que tenían un fácil doble sentido, (aunque algunas frases se terminaron cambiando posteriormente).

Llegado el momento uno se pregunta si, en caso de no haber existido la polémica en el pasado, este personaje habría sido alcanzado tanta popularidad por parte de los jugadores y de Capcom. Creo sinceramente, que lo más posible es que si, debido a que los personajes de *Final Fight* siempre han sido bien recibidos entre los fans de *Street Fighter*, y el hecho de ser un enemigo cualquiera tampoco era un impedimento para ser elegido sobre otros (tal y como demuestra que Capcom haya usado a Hugo, que era un enemigo común, antes que a Abigail, que era como Hugo, pero en jefe de nivel). En cualquier caso, estoy seguro que Poison hace bueno el dicho “no hay mal que por bien no venga” ya que su particular historia le ha dado ciertos rasgos al personaje, que actualmente tanto Capcom como los fans aceptan sin problemas.





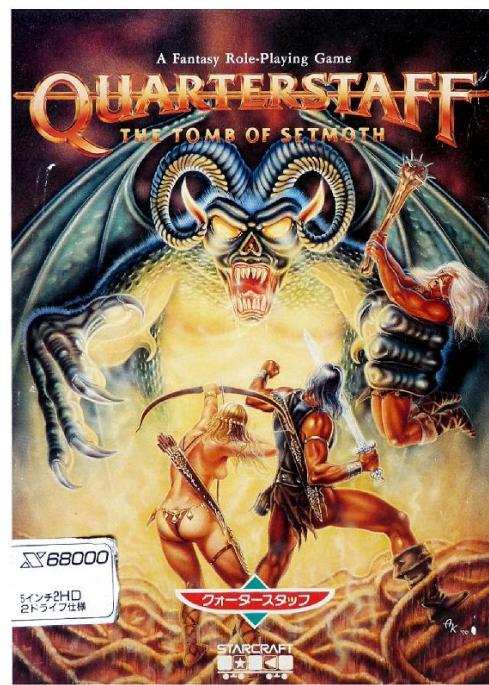
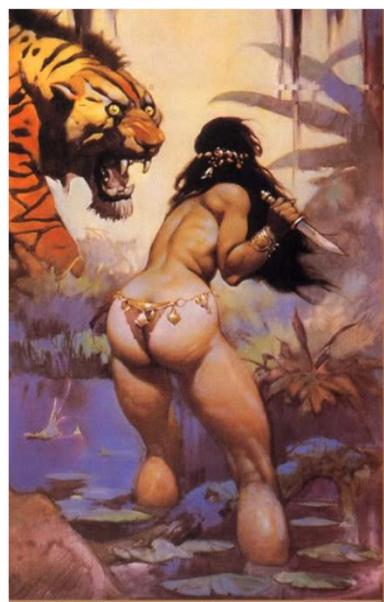
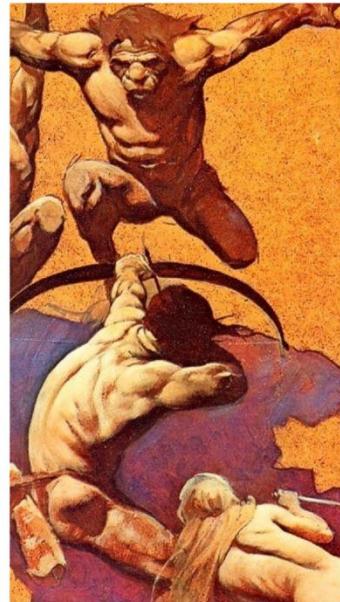
CURIOSITY

CURIOSIDADES EN PORTADAS (Parte 13)

Especial Boris Vallejo

En el número 43 de esta revista hice un artículo sobre como el arte de Frank Frazetta inspiró a muchísimas portadas de videojuegos, siendo algunas de ellas copias (o medio copias) directas de las ilustraciones del autor. En esta ocasión voy a hacer algo similar, pero centrándome en las obras de Boris Vallejo.

Una de las ilustraciones comentadas en el especial a Frank Frazetta fue *Quarterstaff*, que copiaba dos ilustraciones de Frazetta para representar a la mujer de la portada, sin embargo la inspiración no termina ahí, pues en esa portada vemos un hombre encarando a un monstruo, que proviene la ilustración *The Magnificent* de Boris Vallejo.



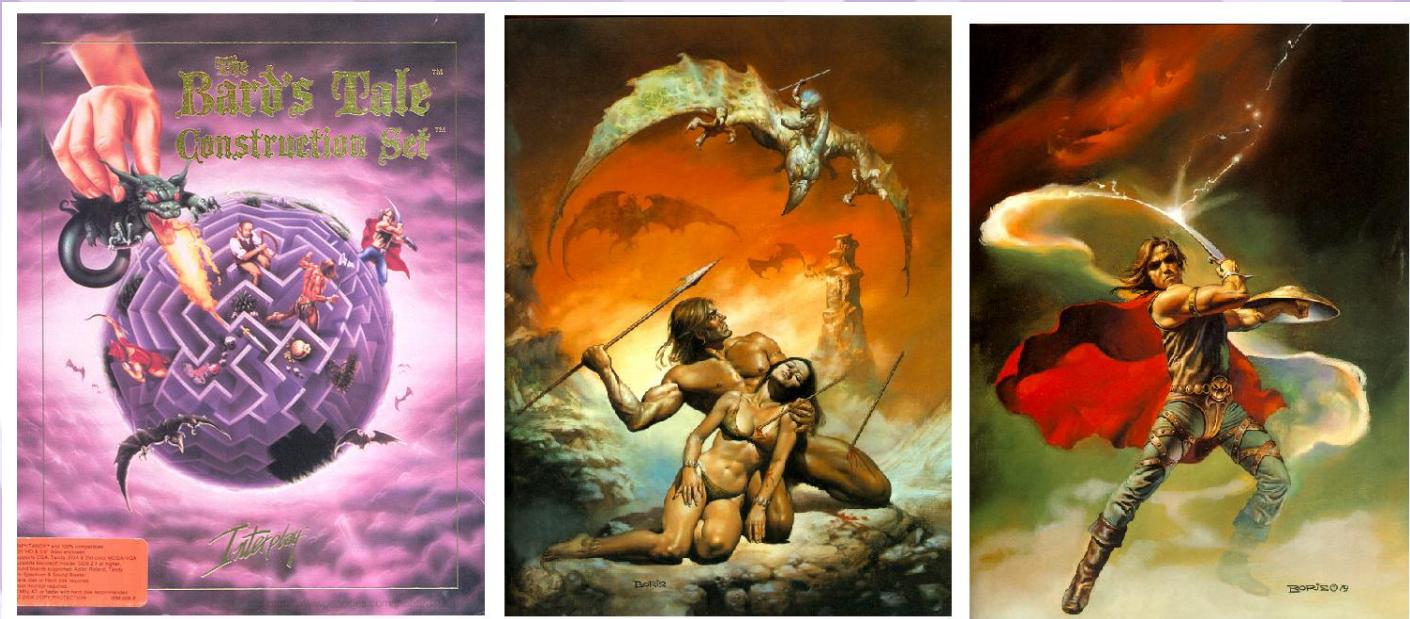
Pero no penséis que la cosa termina ahí, porque esa ilustración de Vallejo fue especialmente inspiradora para muchos otros artistas, tal y como demuestran estas portadas. Ahí tenemos el caso de *Curse of Babylon* donde vemos a un monstruo y un guerrero tremadamente cercanos al arte original de Vallejo, también tenemos casos como *Dragon Lord* o *Lap of the Gods*, donde se usa la figura del hombre como base, pero se modifica lo suficiente para que no resulte tan similar y de paso, se cambia el monstruo de fondo por algo distinto al de la ilustración original.



También hay ilustraciones que se han basado exclusivamente en el monstruo y tenemos como resultado casos como *The Magic Candle II* (donde el monstruo se ha convertido en un hechicero), *Kobyashi Naru* (con la cabeza del monstruo, pero usando el clásico recurso de invertir la imagen horizontalmente) o *Fears* (donde se han esforzado lo mínimo para disimular, pues el monstruo es casi idéntico).



Uno de los casos más curiosos y exagerados de tomar inspiración de ilustraciones de Boris Vallejo lo tenemos en *The Bard's Tale Construction Set*, donde no solo aparecen el guerrero y el monstruo de *The Magnificent*, sino que además se usan otras ilustraciones del mismo autor, como *The Last Stand* (el monstruo volador de la parte inferior de la portada) o el guerrero de *Eternal Champion*.

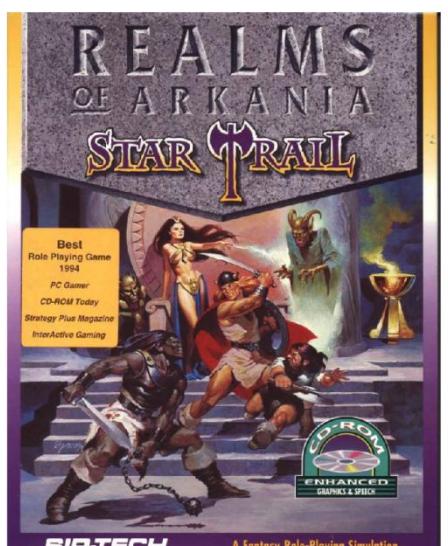
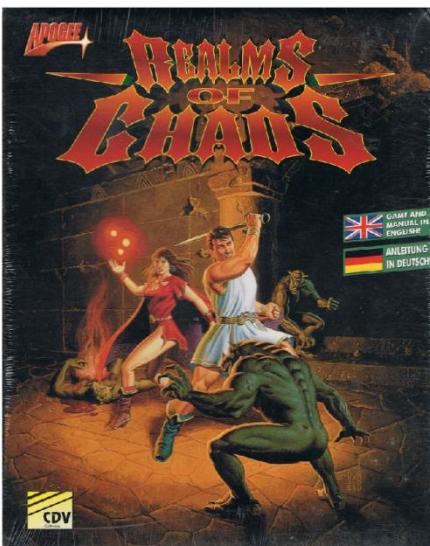
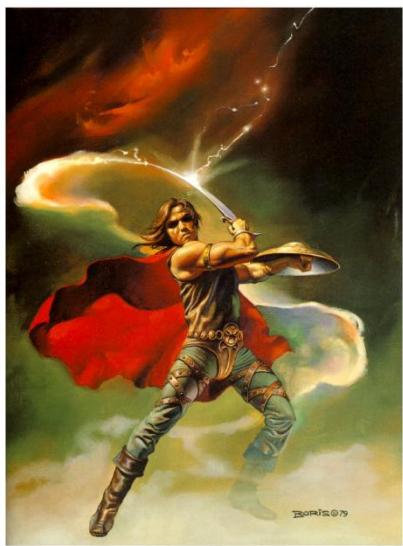


La manera de introducir los personajes en esta portada es bastante inteligente, ya que desvía mucho la atención verlos repartidos por el laberinto, pero si los miramos uno a uno, no cabe duda de que el autor de la portada del juego tenía a su lado las ilustraciones de Boris Vallejo cuando las hizo.

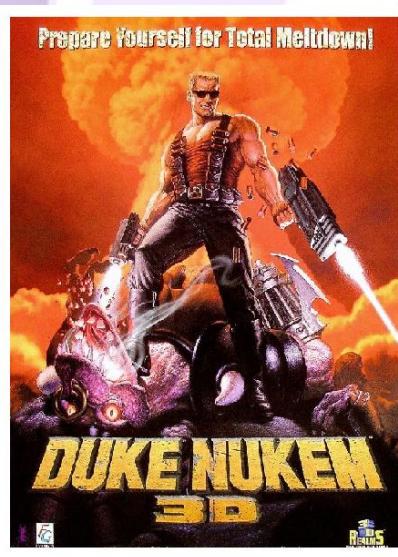
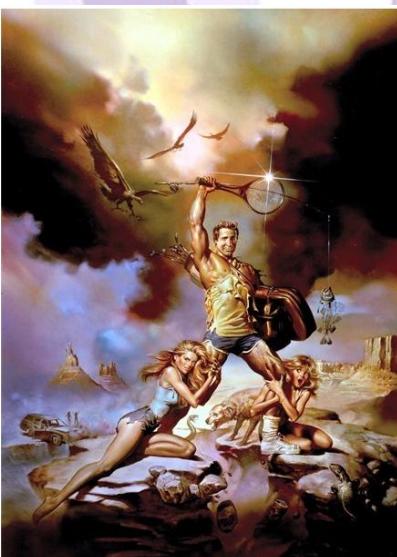
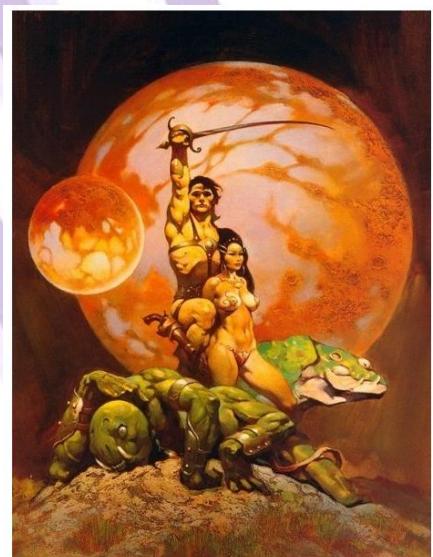


No descartaría que el resto de elementos de la portada también provengan de otras ilustraciones, pero no he sido capaz de encontrarlas. En cualquier caso, y pese al descaro del autor, he de decir que me encanta la portada de *The Bard's Tale*, con ese mundo laberinto lleno de pequeñas escenas épicas.

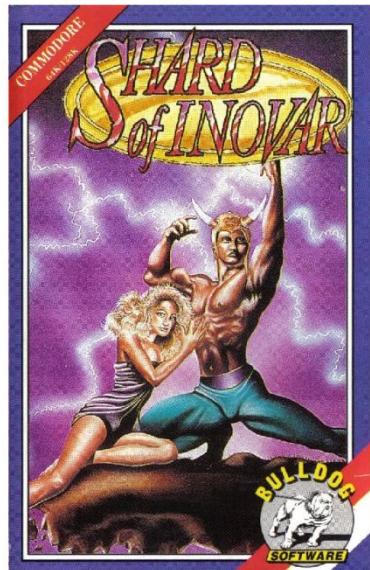
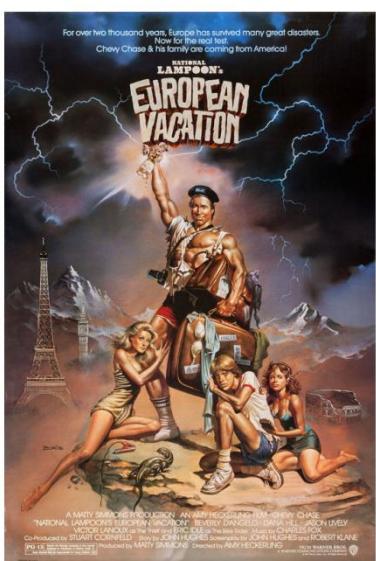
La ilustración *The Eternal Champion* también parece haber sido clave en algunas portadas como *Realms of Chaos* y *Realms of Arkania*, aunque al contrario de lo visto en las ilustraciones anteriores, este caso es algo más puntual y difícilmente se puede asegurar completamente que el artista se basase en la obra de Vallejo.



Y de nuevo, vuelvo a hablar de Frank Frazetta, pues fue su ilustración de Conan la que inició una serie de inspiraciones entre las que se encuentra la que hizo Boris Vallejo para la película *Vacation*. En otro número de la revista ya mencioné el parecido entre esas obras y portadas como *Dukem Nukem 3D* o la película *Army of Darkness*.



Vallejo también hizo una ilustración similar para su secuela (*European Vacation*), que de alguna manera inspiró la aparición de más ilustraciones similares. Uno de los casos más concretos es *Shard of Inovar*, que además de basarse en *European Vacation* (truenos, la chica de la izquierda) usa otra ilustración de Vallejo para el cuerpo del hombre.



Otra fusión de dos ilustraciones de Vallejo para una sola portada la encontramos en *Dino Rex*. Si os fijáis, la chica del poster está basada en las que aparecen en el arte de Vallejo, una tiene la pose y la otra, la ropa.



Más ejemplos de ilustraciones que se usaron como inspiración para portadas de videojuegos lo tenemos en *Pirate Adventure*, que “toma prestada” a la chica de espaldas de la ilustración *I am Barbarian* de Vallejo. Casos similares los encontramos en *Storm*, que copia una ilustración de Vallejo donde vemos un bárbaro con una botella y en *Rings of Medusa*, que usa como inspiración la obra *The Bride*.



Es conocido por todos que Vallejo prestó su arte a Sega en varias ocasiones, sin embargo la colaboración entre la empresa y el artista tiene algunas curiosidades detrás.

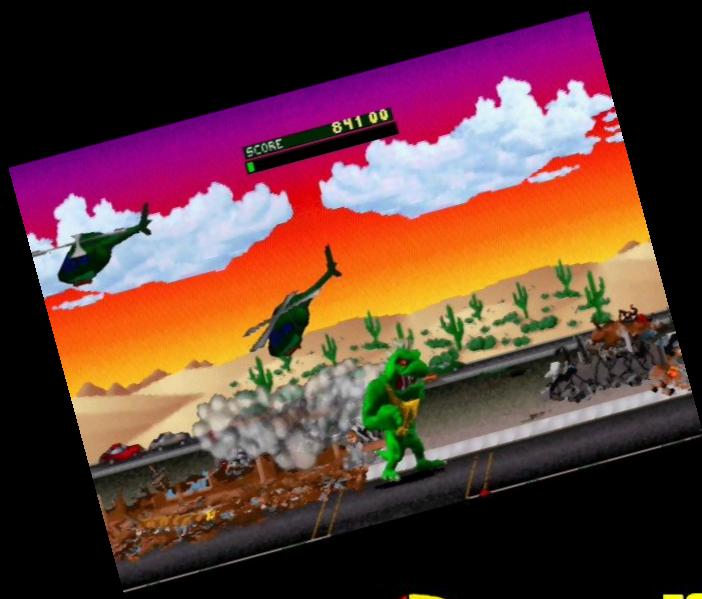
Por ejemplo, la portada de *Star Control* de Mega Drive es una ilustración de Vallejo conocida como The Hand, sin embargo la versión del juego que salió para otras plataformas (principalmente ordenadores) no contaba con la misma portada, si no con una manipulada ligeramente para no ser exactamente igual que *The Hand* de Vallejo.



Otro caso curioso está en *Golden Axe III*, pues Vallejo hizo una ilustración para el juego, pero esta se desestimó para usar en su lugar una ilustración muy similar (prácticamente calcada) de la de Vallejo, incluso se recurre al manido recurso de “espejar” la imagen original para que no se note tanto (aunque en este caso se invierte horizontalmente solo al bárbaro).

Y ya que menciono a Sega, voy a terminar con una curiosidad sobre *Prince of Persia* en su versión Mega Drive, ya que una de sus ilustraciones se basa en el arte de Vallejo, recurriendo de nuevo al recurso de espejar la imagen.





ESPECIAL **RAMPAGE**

POR SKULLO



ESPECIAL RAMPAGE

Si eres lector de esta revista seguramente sepas que el género de los monstruos gigantes es uno de mis favoritos, ya que en el pasado he hecho un especial dedicado a Godzilla (Número 14 – Abril del 2014) y otro a King Kong (Número 43 – Agosto del 2021), de manera que era cuestión de tiempo que terminase haciendo un especial de la saga *Rampage*, donde básicamente controlamos a monstruos gigantes para arrasar todo, solos o con la ayuda de uno o dos amigos.



Los creadores de *Rampage* son principalmente Brian Collin y Jeff Nauman, quienes contaron con la ayuda de Sharon Perry (arte), Jim Belt (testeo) y Mark Bartlow (música) para completar el juego original de 1986. Poco después de aparecer en salones recreativos, *Rampage* ya se había ganado a muchos de los jugadores, que quedaron maravillados por la original propuesta y el elevado sentido del humor del juego, lo cual convirtió al juego en uno de los éxitos de Midway más recordados de aquella década.

Brian Collin y Jeff Nauman han comentado en alguna ocasión que la creación de ese juego fue casual, ya que básicamente estaban probando las limitaciones de la placa de arcade para la que trabajaban. Al parecer, la placa podía mover un enorme rectángulo hacia abajo y hacerlo desaparecer, lo cual inicialmente no les pareció nada divertido, hasta que se les ocurrió que ese rectángulo podía ser un edificio desmoronándose, tras eso solo tuvieron que ingeníárselas para justificar la destrucción de un enorme edificio y fue allí cuando los monstruos gigantes entraron en acción, convirtiendo esta saga en un homenaje a los monstruos gigantes del cine.



Jeff Nauman (izquierda) y Brian Collin (derecha) los creadores de *Rampage*.

El enorme éxito de *Rampage* fomentó la aparición de versiones para ordenadores y consolas de la época, e incluso máquinas electrónicas Tiger, que pese a su limitación técnica, trataban de representar la destrucción de edificios de la mejor manera posible. Lo obvio sería pensar que poco después apareció una secuela mejorando la propuesta de original, pero lo cierto es que eso no sucedió hasta una década más tarde.

En 1992, Colin y Nauman abandonaron Midway para crear su propia compañía, pero cuando se planeó hacer un remake-secuela del juego, para celebrar su 10º aniversario, se contactó con ellos para que se encargasen de el nuevo juego, que terminó siendo *Rampage World Tour* (1997). Tras ese juego empezaron a aparecer secuelas o reinicios, desarrolladas por equipos totalmente distintos al original.



RAMPAGE EN EL CINE

La popularidad de *Rampage* habría quedado en el pasado, de no ser porque en algún momento dado, alguien tuvo la idea de hacer una película basada en el juego, pese a que hacía más de 10 años que no había salido ninguna entrega nueva de la saga. Eventualmente, esa idea se volvió una realidad y la película *Rampage* llegó al cine en 2018 protagonizada por Dwayne Johnson, quien interpretaba a Davis Okoye, un primatólogo preocupado porque uno de sus simios (el gorila albino George) ha empezado a crecer desmesuradamente y a comportarse agresivamente tras haber sido expuesto a una substancia desconocida.



Voy a ser sincero, en ningún momento pensé que fuese buena idea hacer una película sobre esta saga, salvo que se centrase en los monstruos y dejase de lado a los humanos, pero la inclusión de un actor tan popular como Johnson no iba a permitir ese desarrollo, de manera que mis presagios para la película no eran buenos.

Tras ver la película comprobé que, pese a cambiar elementos importantes del juego (como que los monstruos fuesen animales mutados, en lugar de personas) y haber modificado los diseños de los tres monstruos originales, la película había sido realmente entretenida y divertida, algo bastante importante, sobretodo si tenemos en cuenta que algunas películas recientes del género de monstruos gigantes no habían sido tan buenas como me esperaba.

Estoy bastante seguro que muchas personas vieron la película sin conocer la saga de videojuegos o teniendo una vaga noción de la misma, si eres uno de esas personas, no te preocupes, porque en las siguientes páginas repasaremos todos los juegos de esta saga.



Dwayne Johnson (Davis Okoye) y su mascota George



Jeff Nauman frente al poster de la película

VIDEOJUEGOS

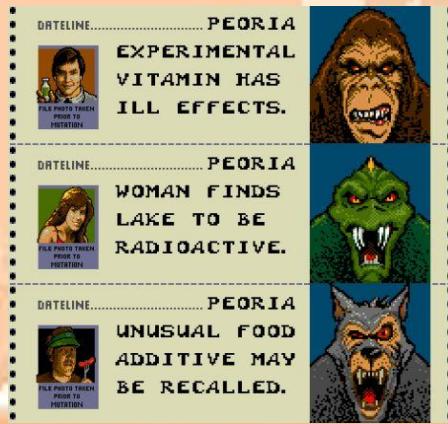
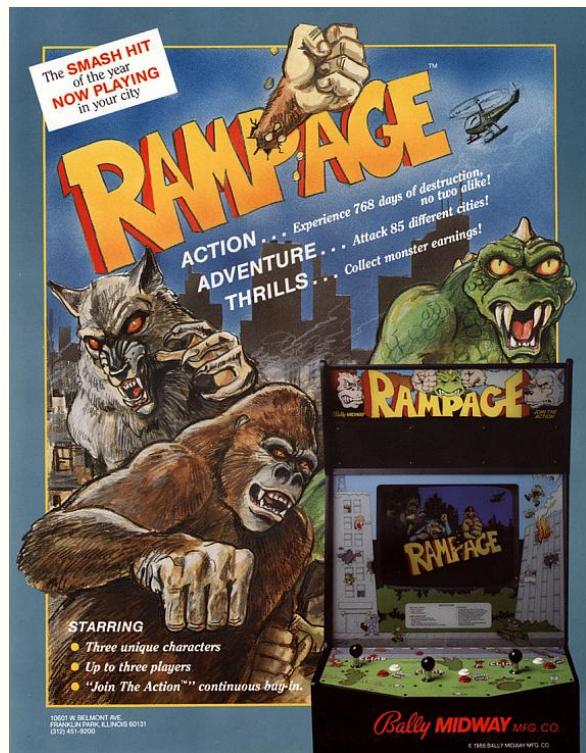
Ahora ha llegado el momento de repasar los juegos que forman la saga Rampage, desde el original, hasta el último que ha salido en el momento en el cual escribo estas líneas.

RAMPAGE (1986)

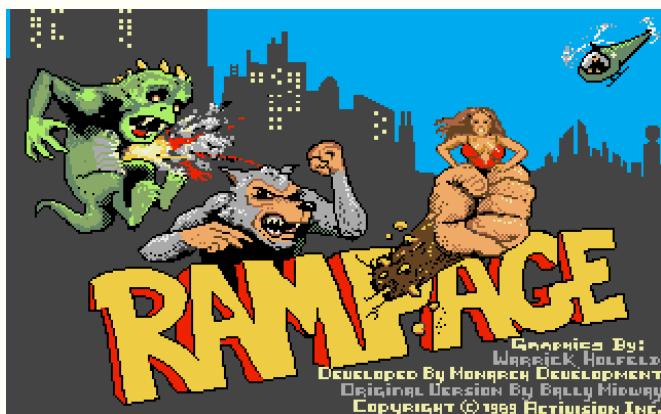
Rampage llegó a los salones recreativos en 1986 de la mano de Bally Midway y supuso un enorme éxito para la compañía gracias a sus llamativos gráficos y su llamativa propuesta de destruir todo lo que nos encontrásemos por delante para poder progresar.

Los tres personajes seleccionables eran George (un hombre que mutó a gorila gigante tras tomar unas vitaminas experimentales), Lizzie (una mujer que se convirtió en lagarto gigante tras bañarse en un lago radiactivo) y Ralph (un hombre que acabó transformándose en un lobo gigante por culpa de los aditivos que habían en su comida). A efectos prácticos los tres personajes se controlaban igual, pero el hecho de poder elegir entre un pseudónimo de King Kong otro de Godzilla y un hombre lobo gigante me parece un acierto total.

Hasta tres jugadores podían participar en la destrucción y el caos, algo aparentemente conveniente (al poder cooperar para destruir la ciudad y los enemigos más rápidamente), terminaba significando que los monstruos se estorbasen y pegasen entre sí, lo cual unido al desgaste del constante ataque enemigo terminaba por mermarnos nuestra vida más rápidamente (y nuestro dinero, en caso de querer seguir jugando).



Este juego fue llevado a un montón de plataformas distintas donde sufrieron diferentes recortes y cambios para adaptarse a las limitaciones de cada una de ellas (así como al tiempo y al presupuesto del desarrollo). Como curiosidad decir que Commodore 64 tuvo dos versiones distintas del juego, que la versión para Atari Linx contaba con un monstruo nuevo exclusivo (Larry la rata) y que a la versión de NES quitaron a Ralph, quedando George y Lizzie como únicos personajes controlables.

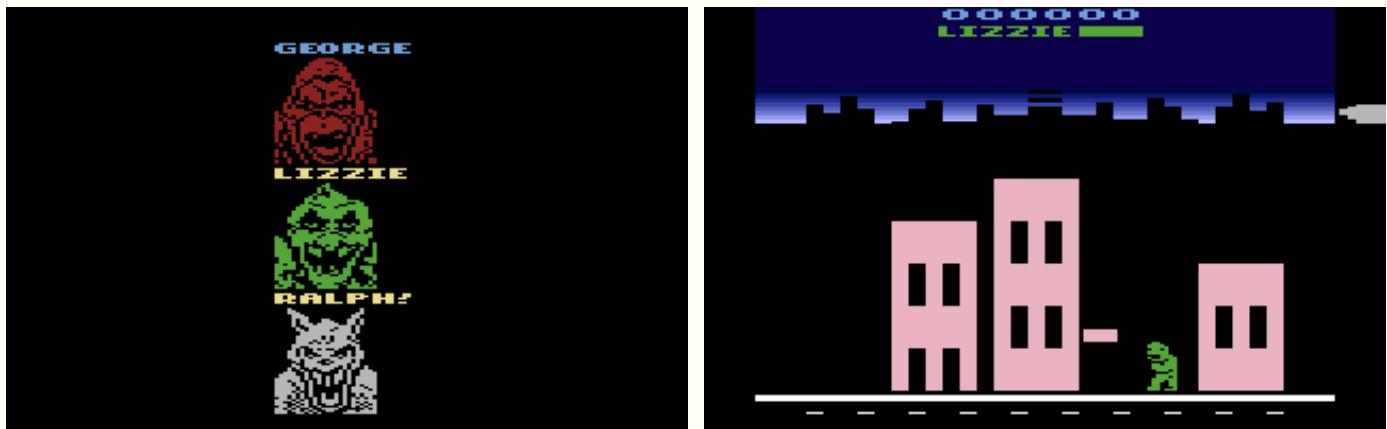


Amiga (arriba) y Amstrad (abajo)



Apple II (arriba) y Atari 8-Bits (abajo)





Versión para Atari 2600



Versión para Atari 7800



Versiónn de Atari ST (arriba)



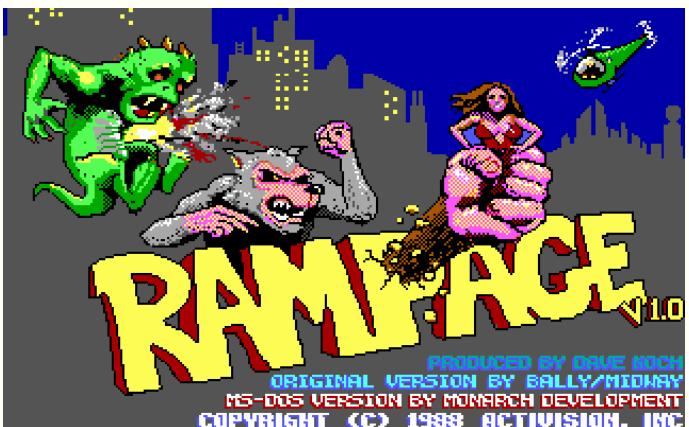
Versión de Atari Lynx, presentando a Larry la rata como cuarto monstruo



Commodore 64 (versión de Europa)



Commodore 64 (versión de América)



Versión de DOS (EGA)



Versión de DOS (CGA)



Versión para TRS-80 Coco (Tandy Color Computer)



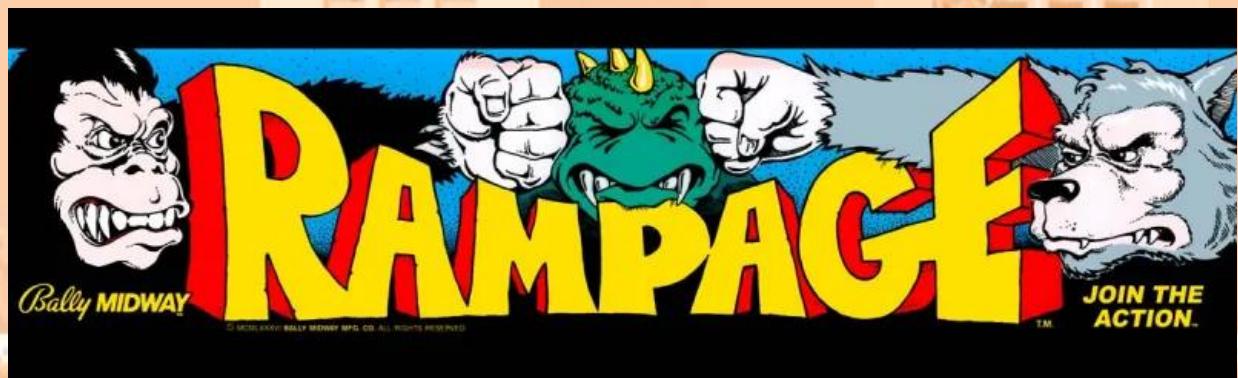
Imágenes de la versión para ZX Spectrum



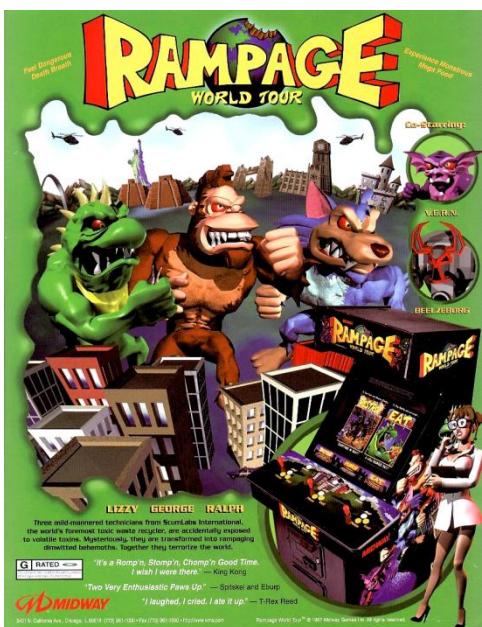
Versión de Master System



Imágenes de la versión de NES



RAMPAGE WORLD TOUR (1997)



Poco después de que el juego original cumpliera 10 años, sus creadores decidieron crear una especie de secuela (que también se podría considerar un remake) llamado *Rampage World Tour*, para Arcade.

La premisa de este juego era la misma que el anterior: George, Lizzie y Ralph son tres personas que han mutado en monstruos y se dedican a arrasar las ciudades, pero en esta ocasión se le da algo más de historia, pues se nos cuenta que el responsable es Eustace DeMonic, un empresario sin escrúpulos que dirige los laboratorios Scumlabs. La destrucción que causan los monstruos será mostrada tras cada nivel por la doctora Elisabeth Veronica, trabajadora de Scumlabs que terminará siendo clave en el desenlace del juego.

Rampage: World Tour respeta mucho al original, pero también mejora todos los apartados: jugablemente vemos que los monstruos son mucho más ágiles y pueden hacer más acciones (planear en el aire si saltamos varias veces, atacar los edificios por el lado para que caigan antes),

gráficamente el juego es mucho más colorido y llamativo, hay más diversidad en ciudadanos y enemigos, los escenarios son más variados y además se le ha añadido un toque cómico que le sienta muy bien y que provocará diversos momentos desternillantes (como el que sucede cuando nos comemos a las monjas) y el apartado sonoro también mejora, al incluir músicas catastrofistas mientras jugamos.

También nos encontramos con novedades muy interesantes, como que nuestro monstruo mute a otro distinto (llamado V.E.R.N.) si comemos residuos radiactivos, ganando la habilidad de volar y disparar bolas de fuego. Otra novedad es el viaje por el mundo, pues si encontramos el ítem de la bandera, podemos golpearlo para elegir el siguiente país que visitarán los monstruos, cuyo objetivo final es destruir todos los laboratorios Scumlabs, algo que Eustace DeMonic tratará de impedirnos.



Rampage World Tour también se lanzó para muchas de las consolas del momento: Nintendo 64, PlayStation, Sega Saturn, Game Boy Color y para Windows. En esta ocasión, la mayoría de ports tuvieron un resultado muy similar al Arcade, aunque sólo las versiones de Windows y Nintendo 64 permitían 3 jugadores simultáneos.



Nintendo 64



PlayStation

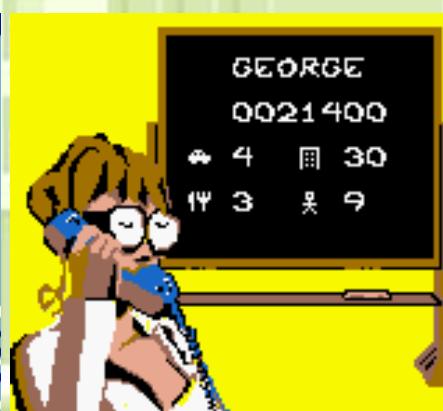


Sega Saturn



Windows

Obviamente la versión más recortada fue la de Game Boy Color, aunque trató de mantener el estilo del original dentro de sus limitaciones. Esta versión pierde el modo multijugador, que fue planeado pero desestimado en la versión final. Sin embargo, se puede acceder a él con un truco, de manera que si tenemos un amigo con cable Link y el juego, podemos disfrutarlo a la vez, aunque como no está pulido, puede provocar algunos errores.



RAMPAGE 2 UNIVERSAL TOUR (1999)

La historia de este juego se sitúa tras *Rampage World Tour* y nos cuenta que George, Ralph y Lizzie han sido capturados, sin embargo no tardan en aparecer más criaturas nuevas como Curtis el ratón, Boris el rinoceronte y Rubí la langosta, que además de destruir ciudades, liberarán a los monstruos clásicos (permitiendo que volvamos a poder jugar con ellos) y de paso también saquen de su cautiverio otro monstruo más Myukus el cíclope alienígena.

En esta ocasión el juego apareció exclusivamente para consolas (Nintendo 64, PlayStation y Game Boy Color), y no fue desarrollado por los creadores de los dos juegos anteriores, por lo cual puede sentirse algo distinto jugablemente, aunque de primeras no lo parezca, pues es muy continuista en ideas y aspecto, con respecto al juego anterior. *Rampage 2* incluye algunas novedades interesantes, como que los monstruos tengan una barra de poder que les permite hacer un súper ataque devastador, también se añade y expande la idea de enviar a los monstruos al espacio, algo que ya habíamos visto al final del juego anterior.



Imágenes de Nintendo 64 (arriba) y de PlayStation (abajo)



La versión para Game Boy Color sufrió obvios recortes, pero trató de mantener las bases, además en esta ocasión si se incluyó modo multijugador de inicio.



RAMPAGE THROUGH TIME (2000)

Rampage Through Time apareció en el año 2000 de manera exclusiva para PlayStation.

La principal novedad de este juego era transportar a los monstruos por diferentes épocas. La idea de arrasar civilizaciones pasadas y futuras, devorar personas con diferentes atuendos, así como la de contar con bastantes monstruos jugables (todos los anteriores y el jabalí Harley) aportan cierto aire fresco a la saga, pero en el fondo, este juego no se diferencia demasiado de lo visto en *World Tour* y *Universal Tour*.

Con la intención de romper la sensación de monotonía del juego (especialmente si jugáis en solitario) se añadieron dos cambios en el juego, el primero es la inclusión de diversos minijuegos y el segundo, el hecho de que aunque juguéis solos, habrán 3 monstruos en pantalla, pues la consola controlará a los otros dos (lo cual puede ayudar y entorpecer al mismo tiempo).



RAMPAGE PUZZLE ATTACK (2001)

Tras tres juegos similares, nuestros monstruos regresan en Game Boy Advance en el año 2001 en un juego de puzzle.

La mecánica de *Puzzle Attack* es muy similar al juego *Drop Mania*, pues consiste en dejar caer piezas cuadradas con la idea de formar grandes bloques de un mismo color para luego hacerlos desaparecer con una pieza de diferente forma, pero del mismo color. Una mecánica parecida a lo visto en *Super Puzzle Fighter II Turbo* (1996) pero algo más limitante.

Rampage Puzzle Attack nos ofrece diferentes opciones jugables: En el modo CLEAR tenemos que vaciar la pantalla de piezas en 10 mundos (cada uno con 5 fases), en el modo Puzzle tendremos que vaciar la pantalla con un número limitado de movimientos, en el modo Rescue tendremos que eliminar las piezas que están encima de la jaula del monstruo para liberarlo antes de que se acabe el tiempo y en el modo Marathon podemos jugar hasta que nos maten, también hay modos para dos jugadores.

Nuestros queridos monstruos tienen un papel decorativo en el juego, aparecen en varias ilustraciones y los vemos hacer de las suyas en pantalla mientras jugamos o atrapados en una jaula esperando que los liberemos, pero no tienen un papel activo.



RAMPAGE TOTAL DESTRUCTION (2006)

En el año 2006, George, Lizzie, Ralph volvieron a arrasar ciudades con *Rampage Total Destruction*.

En este juego vemos por primera vez la saga en 3 dimensiones, lo cual parece algo positivo a nivel estético (algunos monstruos tienen un diseño muy divertido) pero afecta negativamente a los controles, ya que al añadir profundidad a las ciudades (podemos ir al fondo o al frente) requiere más paciencia de la necesaria llegar a controlar a nuestro monstruo correctamente.

Este juego añade muchos monstruos, tanto nuevos como clásicos (la mayoría son desbloqueables) también aumenta el número de diferentes ataques que podemos hacer y se incluyen un par de modos de juego alternativos (pero que en esencia, se basan en destruir). Quizás el añadido más memorable de este juego sea que incluye los dos primeros juegos (*Rampage* y *Rampage World Tour*) un auténtico regalo para los fans de la saga.

Rampage Total Destruction apareció para Gamecube y PS2 (curiosamente Xbox y Xbox 360 se quedaron sin este juego de raíces tan americanas). Poco después se lanzó para Wii con algunos extras (como más monstruos), pero no recomiendo en absoluto esa versión, pues tiene el peor control de todas.



RAMPAGE THE MOVIE – THE GAME (2018)

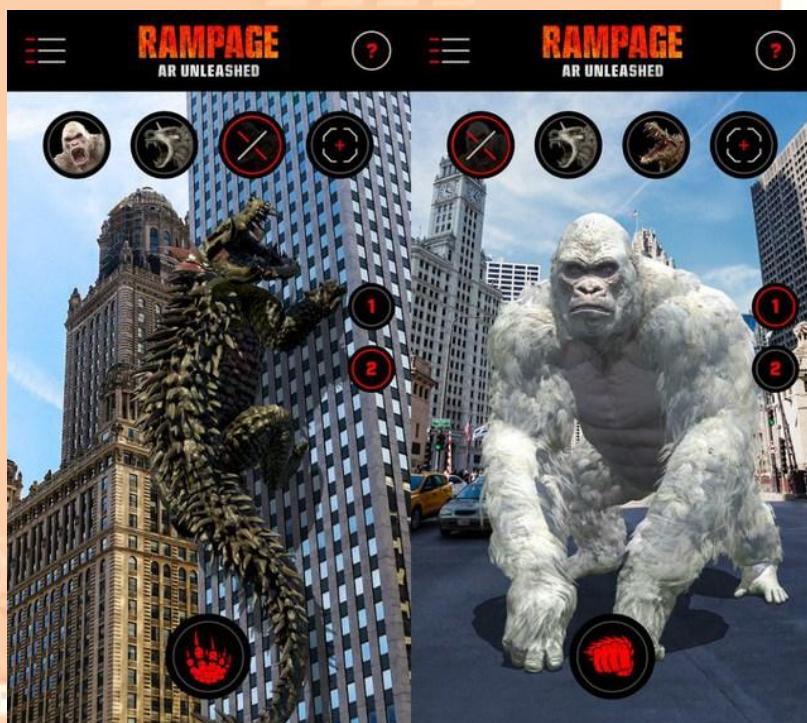
Este juego apareció solo para Arcade y de manera muy limitada, ya que era exclusivo de la cadena de restaurantes *Dave and Busters*, que suele incluir videojuegos en su oferta de entretenimiento.

Básicamente es un juego donde los monstruos de la película, han de destruir los edificios de la manera más rápida posible, para saltar a la siguiente fila de construcciones y continuar con su particular tarea. Durante la partida pueden conseguir recipientes con la sustancia que mutó a los animales, lo cual provoca que nuestro personaje se haga más poderoso. Es un juego sencillo (se usa solo un botón) y mucho más rápido que los juegos anteriores, pensado para pasar un ratito corto arrasando ciudades sin complicaciones.



RAMPAGE AR UNLEASHED (2018)

Rampage AR Unleashed es una app para teléfono móvil que se lanzó para promocionar la película, básicamente podemos “añadir” los monstruos del largometraje en nuestro mundo y verlos destruir las ciudades. Esta app también permitía ver el tráiler de la película, así como jugar al *Rampage* original.



JUEGOS CANCELADOS

Desde el año 2012 se habían filtrado algunas afirmaciones sobre un posible regreso de esta franquicia con el uso de Kinect de Xbox one, también hay información sobre un nuevo *Rampage* multiplataforma que iba a ser lanzado para Playstation 4 y 5, Xbox One y Series X-S y Nintendo Switch, pero poco más se sabe de ello, ni siquiera se puede afirmar si ambos juegos son el mismo tras un cambio de planes o dos reinicios planeados por diferentes compañías.

Lo poco que se ha visto de un posible nuevo *Rampage* es una imagen donde vemos algunos monstruos nuevos y los tres clásicos (George, Ralph y Lizzie) rediseñados.

A día de hoy no se sabe a ciencia cierta si hay planes para lanzar algún juego nuevo, pero teniendo en cuenta que esta saga ha regresado cuando nadie lo esperaba unas 3 veces (con *World Tour*, *Total Destruction* y la película) no es descabellado esperar que lo hagan por cuarta vez.



RECOLPILATORIOS

Midway nunca ha sido reacia a lanzar recopilatorios de sus juegos más famosos incluso en la época en la cual esto no era tan común como lo fue a partir de la generación de consolas de 128 bits en adelante.

Rampage ha aparecido en algunos recopilatorios, como *Arcade Party Pack* (2000) para PlayStation, *Midway Arcade Treasures* (2003) para PlayStation 2, Gamecube y Xbox, así como sus versiones posteriores, *Midway Arcade Treasures Extendend Play* (2005) para PSP o *Midway Arcade Origins* (2012) para PlayStation 3, Xbox 360 y Xbox One.

También existe una versión del *Rampage* original para Game Boy Advance, incluida en recopilatorios de otros juegos clásicos como *Paperboy*. Esa versión es bastante fiel al juego original, aunque pierde el modo multijugador.



CURIOSIDADES

Y voy a finalizar el especial dedicado a Rampage con algunas curiosidades sobre esta saga.

- Es bastante evidente que la mayoría de monstruos de esta saga están basados en los aparecidos en películas, nadie duda que George esté basado en King Kong y veo bastante posible que el monstruo Planta llamado Venus se basase en Audrey II de *The Little Shop of Horrors* (*La pequeña tienda de los horrores*), tampoco me sorprendería que el monstruo cíclope estuviese basado en el cíclope de *7th Voyage of Sinbad* (*Sinbad y la Princesa* en español) de 1958. Sin embargo, el origen de algunos monstruos a veces es más rebuscado de lo que parece, por ejemplo, siempre he supuesto que Lizzie está basado en Godzilla, sin embargo esto último no es cierto, pues según Brian Collin (uno de los creadores del juego original) la principal inspiración de Lizzie fue Ymir, el monstruo de la película *20 Million Miles to Earth* (que en español se conoce como *La Bestia de otro Planeta*).



- Las formas humanas de George, Lizzie y Ralph están basadas en personas reales. George es Brian Colin, animador y artista del juego original, Lizzie está basada en su mujer y Ralph se basó en el programador Jeff Nauman.
- Una de las curiosidades más rebuscadas del juego, es que cuando un monstruo pierde sus vidas regresa a su forma humana, en ese momento puede ser devorado por otro jugador.
- *Rampage* fue incluido en el juego *Lego Dimensions*, dentro del *Midway Arcade Level Pack*. Lego lanzó una figura de George y un helicóptero. Además, con este Pack podíamos disfrutar del primer *Rampage*.



- El final de *Rampage World Tour* fue censurado en la versión para consolas, quitando a Lizzie de los pechos de Elizabeth Veronica.



- Las preferencias alimenticias de cada monstruo suelen hacer aparición en muchos de los juegos de la saga, de manera que cada monstruo tiene un tipo de comida favorita que le recupera más vida que el resto. Por ejemplo en el caso de George son los plátanos, para Lizzie los huevos, para Ralph la carne, para Boris la ensalada, para Ruby el pez, para Harley las alitas de pollo, etc. Lamentablemente esto no es una constante y los gustos de los monstruos pueden cambiar de un juego a otro (por ejemplo la comida favorita de Myukus es el helado en *Rampage 2* y en *Rampage Through Time* es el pavo) lo cual hace muy complicado descubrir el alimento especial de cada monstruo en los diferentes juegos.
- En una escena de la película *Rampage* (2018) podemos ver una cabina del arcade original del juego. También hay una escena donde aparece una rata mutante, algunos fans preguntaron al director de la película si era una referencia a Larry la rata (de Atari Lynx) y él lo negó, pero admitió que habría sido una buena idea ponerle ese nombre para hacerle una referencia.
- **(Aviso de SPOILER, si no has visto la película de Rampage no lo leas).** El final de la película *Rampage* (2018) iba a ser trágico para George, pero a Dwayne Johnson no le gustó y pidió que lo cambiase. El equipo explicó al actor de que un buen final, pero el actor les convenció de que era mejor un final feliz (algo que el propio director de la película reconoció tras el estreno). Este debate terminó convirtiéndose en la broma de mal gusto que le hace George al personaje de Dwayne en el final de la película.
- El nombre de V.E.R.N. significa **Violently Enraged Radioactive Nemesis**.
- El monstruo Myukus tiene diferentes variantes en color y nombre. Una de sus variantes (de color negro) se llama Noobus, lo cual puede ser una referencia a Noob Saibot (el ninja de color negro de *Mortal Kombat* nombrado con los apellidos de sus creadores Boon y Tobias al revés). Esto tiene más sentido si tenemos en cuenta que tanto *Rampage* como *Mortal Kombat* fueron propiedad de Midway.



- El presentador de las noticias que vemos en algunos juegos de la saga, está basado en el periodista Ted Koppel.

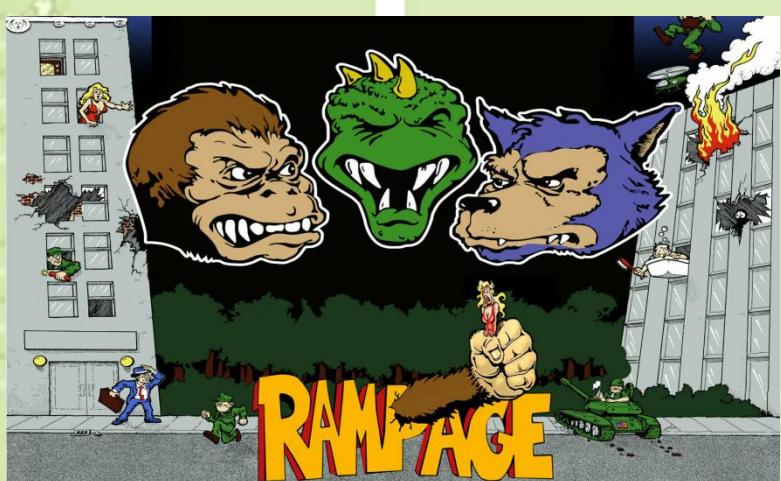


- La mayoría de monstruos de la saga han aparecido en juegos posteriores (incluso V.E.R.N. que era un power up en *Rampage World Tour* regresó en la versión de Wii de *Rampage Total Destruction*). Sin embargo hay algunos que no han tenido tanta suerte, como por ejemplo Larry la rata, que no ha reaparecido desde su debut en Atari Lynx, curiosamente en *Rampage Total Destruction* hay un monstruo rata muy similar llamado Rhett que perfectamente podría haber sido Larry. Un caso similar sucede en el mismo juego con el jabalí Wally que perfectamente podría haber sido Harley, el monstruo jabalí de *Rampage Through Time*.



Con esto termina el especial dedicado a *Rampage*, una saga que siempre me gustó debido principalmente a que también lo hacen las películas de monstruos gigantes que la inspiraron.

Si tuviese que recomendar un juego de todos los comentados, seguramente sería *Rampage World Tour*, pero lo cierto es que la mayoría de ellos sirven para pasar un buen rato, especialmente si contamos con amigos con los que jugar, pues el multijugador es una de las cosas que hace que estos juegos sean realmente divertidos.



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!

Bonus Stage Magazine N° 9

Número 09 de la revista, con un especial sobre los videojuegos basados en Jurassic Park y muchas cosas más.

BONUS STAGE MAGAZINE

JURASSIC PARK ESPECIAL

Introduce tu email para seguir este blog y poder recibir lo último en la web.

Código de acceso: 21 esquijudas

Siguiente

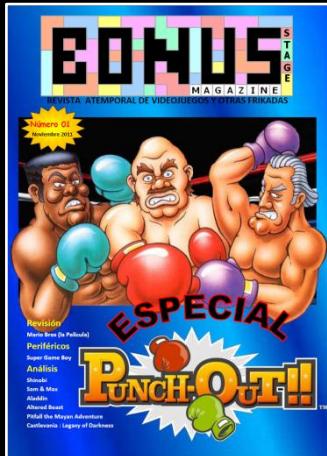
INTERVISTAS RECENTES

- Bonus Stage Magazine N° 9
- Bonus Stage Magazine N° 8
- Bonus Stage Magazine N° 7
- Bonus Stage Magazine N° 6
- Bonus Stage Magazine N° 5

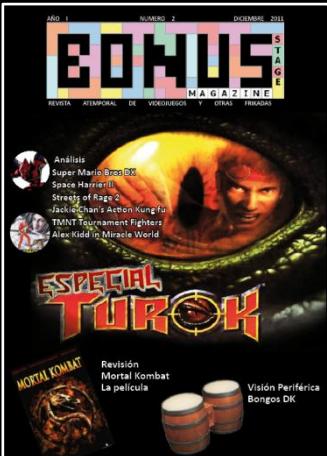
ARCHIVOS

- enero 2013
- febrero 2013
- marzo 2013
- abril 2012
- mayo 2012
- junio 2012
- julio 2012
- agosto 2012
- septiembre 2012
- octubre 2012
- diciembre 2012
- enero 2011
- febrero 2011
- marzo 2011
- abril 2011
- mayo 2011
- junio 2011
- julio 2011
- septiembre 2011
- noviembre 2011
- diciembre 2011

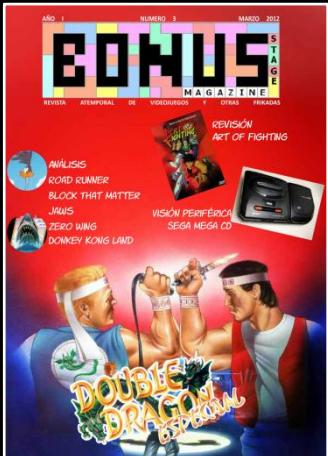
Y no olvidéis leer los números anteriores:



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



#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



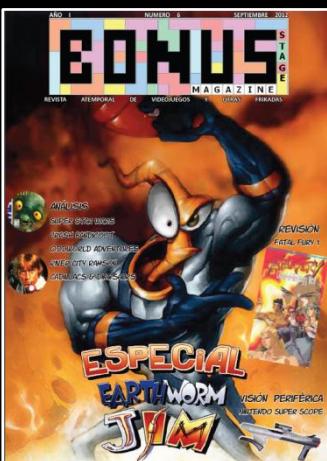
#03 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



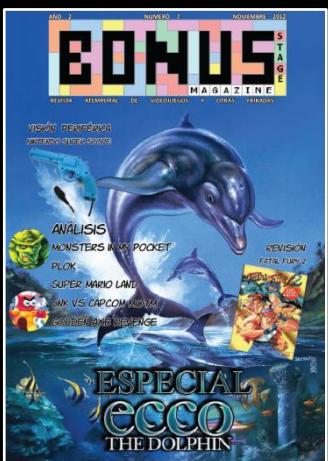
#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



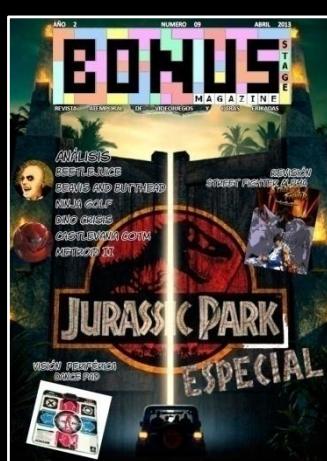
#06 Esp. Earthworm Jim
Septiembre 2012 (45 págs.)



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



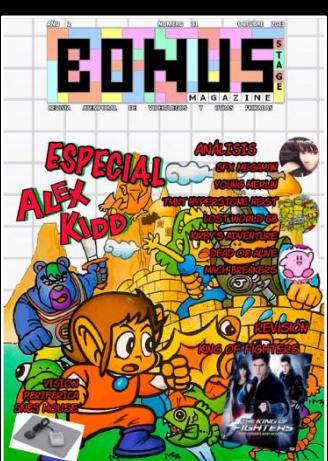
#08 Esp. KunioKun (Renegade)
Enero 2013 (55 páginas)



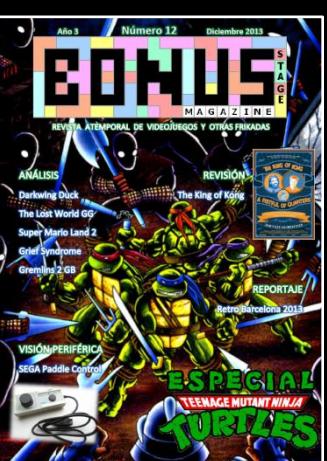
#09 Especial Jurassic Park
Abril 2013 (51 páginas)



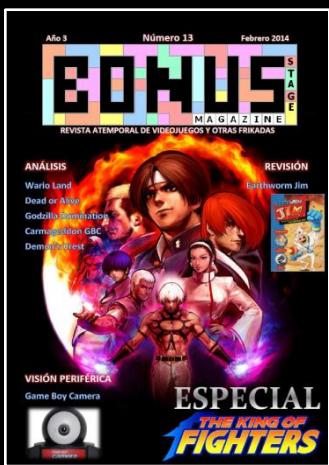
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 págs.)



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



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



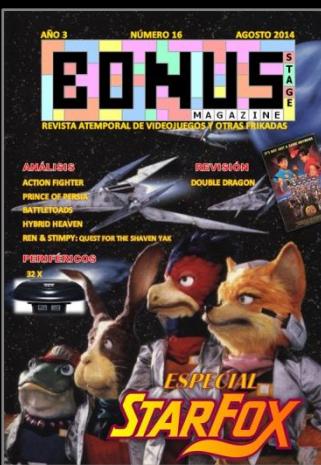
#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)



#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)



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



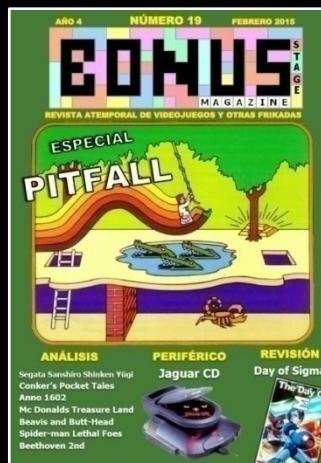
#16 Especial Starfox
Agosto 2014 (61 páginas)



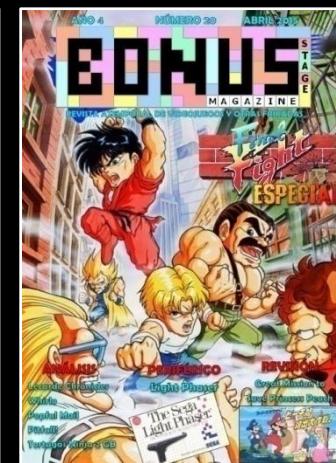
#17 Especial Clayfighter
Octubre 2014 (60 páginas)



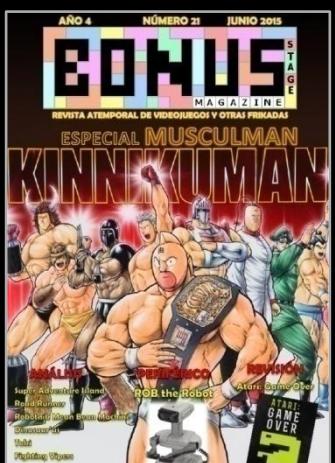
#18 Esp. House of the Dead
Diciembre 2014 (73 páginas)



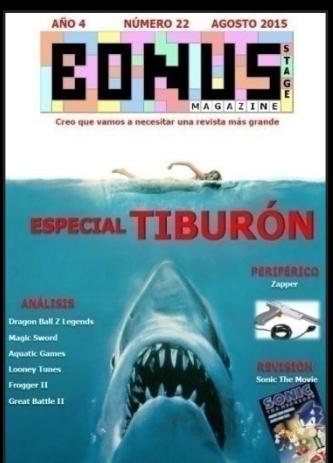
#19 Especial Pitfall
Febrero 2015 (59 páginas)



#20 Especial Final Fight
Abril 2015 (58 páginas)



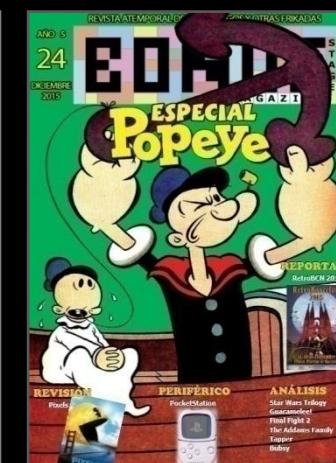
#21 Especial Musculman
Junio 2015 (61 páginas)



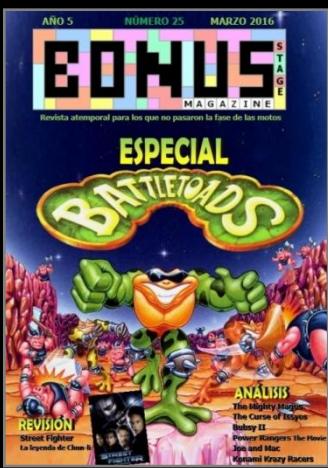
#22 Especial Tiburón (Jaws)
Agosto 2015 (51 páginas)



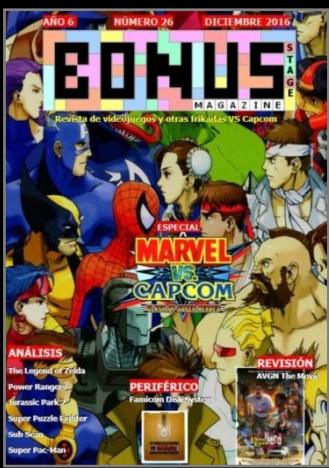
#23 Especial Splatterhouse
Octubre 2015 (49 páginas)



#24 Especial Popeye
Diciembre 2015 (58 páginas)



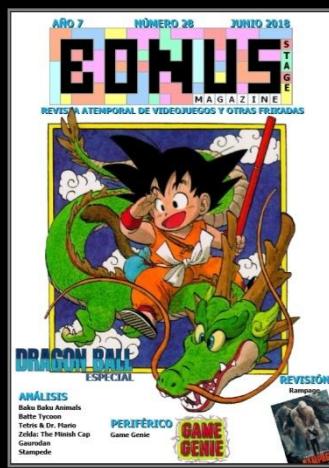
Nº 25 Especial Battletoads
Marzo 2016 (64 páginas)



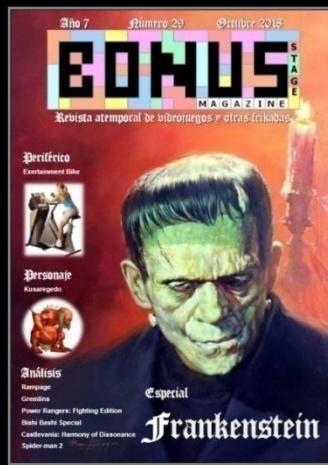
Nº 26 Esp. Marvel VS Capcom
Diciembre 2016 (55 páginas)



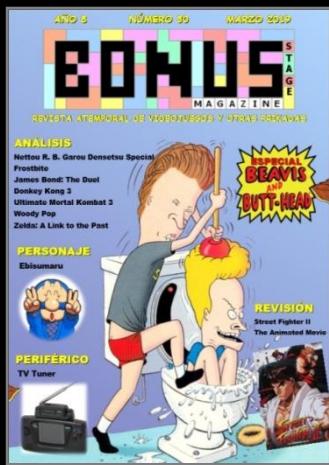
Nº 27 Especial Trolls
Septiembre 2017 (49 páginas)



Nº 28 Especial Dragon Ball
Junio 2018 (53 páginas)



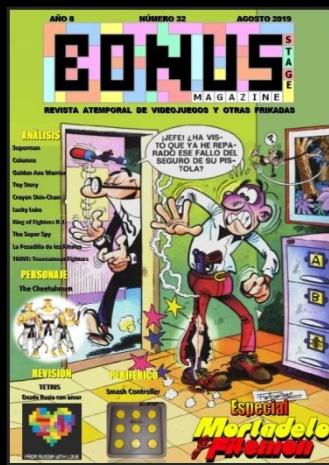
Nº 29 Especial Frankenstein
Octubre 2018 (81 páginas)



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



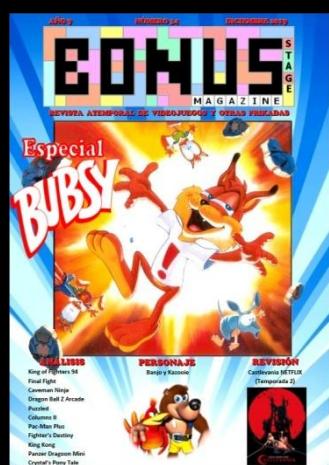
Nº 31 Especial DIE HARD
Mayo 2019 (69 páginas)



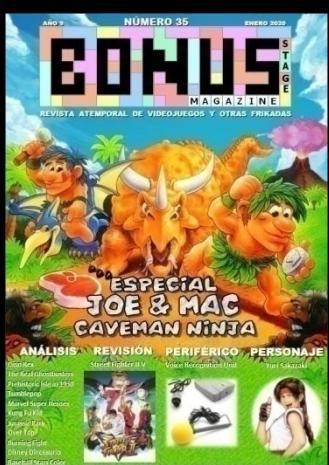
Nº 32 Esp. Mortadelo y Filemón
Agosto 2019 (83 páginas)



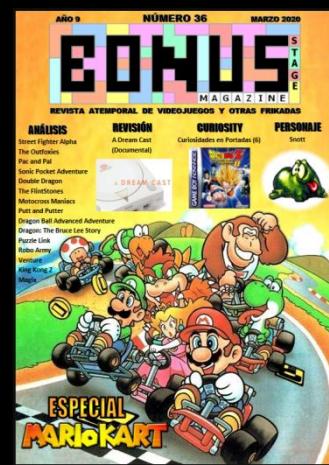
Nº 33 Esp. Evil Dead
78 páginas – Octubre 2019



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



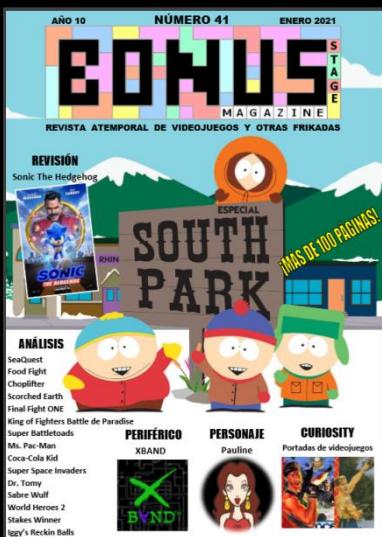
102 páginas – Julio 2020



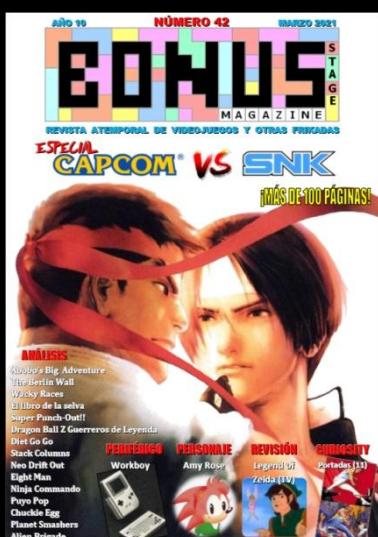
101 páginas – Agosto 2020



101 páginas – Noviembre 2020



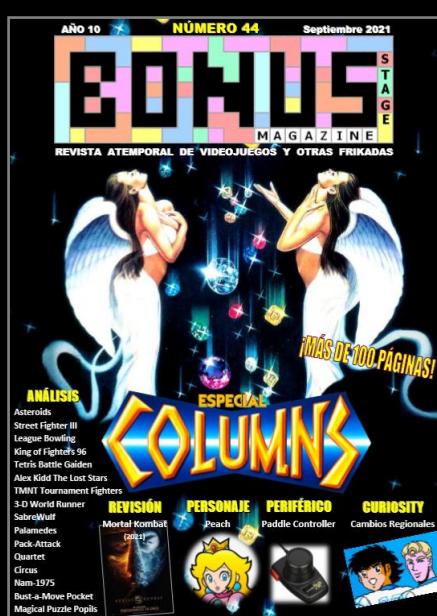
104 Pags - Enero 2021



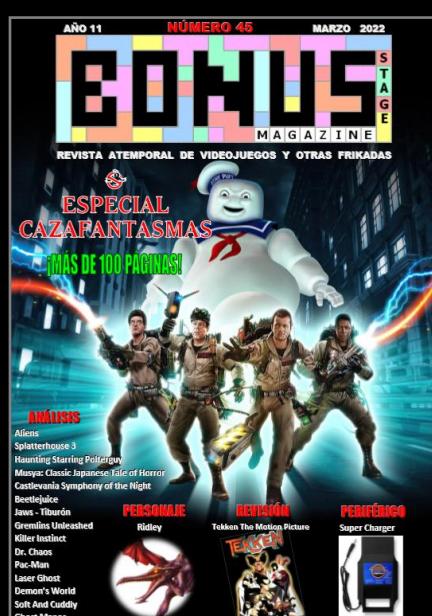
104 Pags – Marzo 2021



111 Pags - Agosto 2021



107 Páginas - Septiembre 2021



104 Páginas - Marzo 2022

SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS



1- EL DESCONOCIDO

El desconocido proviene de *Castlevania II
Simon's Quest*

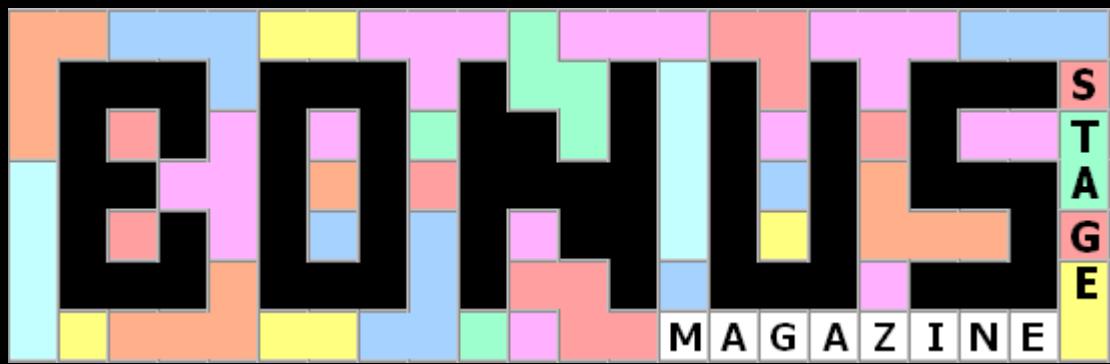


La sombra es Kano de *Mortal Kombat*

3- EL ERROR



El error está en el color de la cinta de Hanzo



NÚMERO 46

Junio 2022

