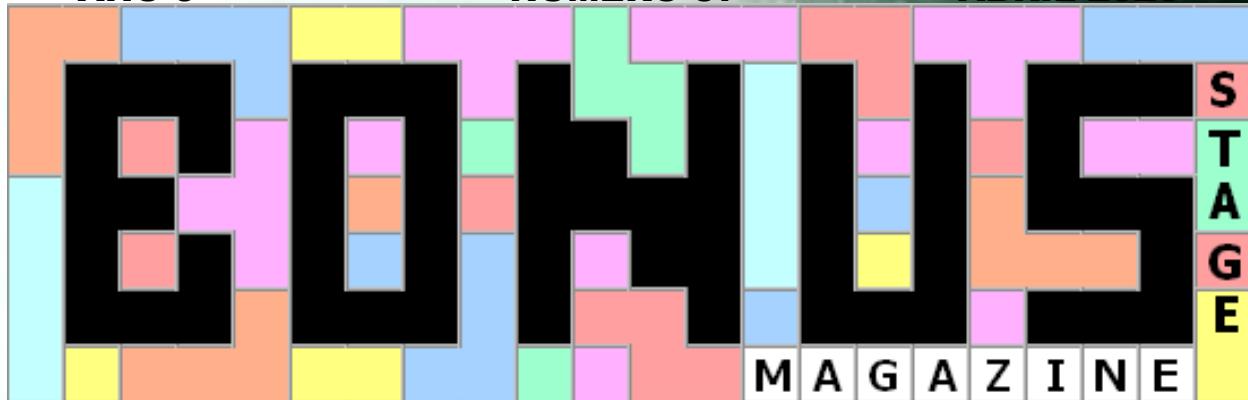


AÑO 9

NÚMERO 37

ABRIL 2020



REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS

ESPECIAL

CHUCK

ANÁLISIS

Dragon Ball Z Hyper Dimension

Double Dragon 2

Rolling Thunder

Cotton: Fantastic Night Dreams

Pitfall II: Lost Caverns

Neo Geo Cup 98 Plus Color

Columns III

Mr. Goemon

Mario and Yoshi

The Flash

Art of Fighting

Crossed Swords

Fortress

Power Rangers

Pokémon Pinball

PERIFÉRICO

Multitap NES



PERSONAJE

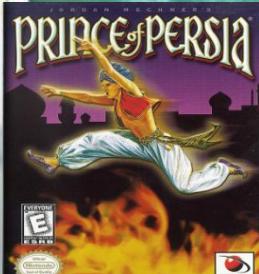
Andore (Hugo)



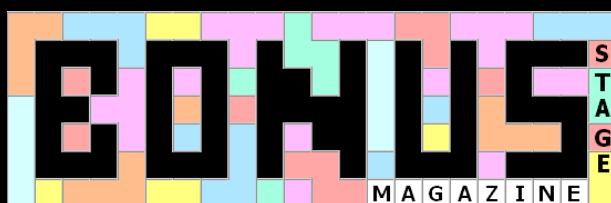
CURIOSITY

Curiosidades en portadas (7)

GAME BOY COLOR



Número 37 – Abril 2020



ÍNDICE



Editorial por Skullo 03

Análisis

Pitfall II Lost Caverns por Skullo 04

Mr Goemon por Skullo 06

Rolling Thunder por Skullo 09

Double Dragon 2 por Skullo 12

Crossed Swords por Skullo 15

Mario and Yoshi por Skullo 18

Art of Fighting por Skullo 21

The Flash por Skullo 25

Columns III por Skullo 28

Power Rangers por Skullo 31

Dragon Ball Z Hyper Dimension por Skullo 34

Neo Geo Cup 98 Color por Skullo 38

Pokémon Pinball por Skullo 41

Cotton: Fantastic Night Dreams por Skullo 44

Fortress por Skullo 47

Pausatiempos por Skullo 51

Periféricos

Multitap NES por Skullo 52

Personaje

Andore (Hugo) por Skullo 57

Curiosidad

Curiosidades en portadas (7) por Skullo 63

Especial

HULK por Skullo 66

Maquetación: Skullo

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

EDITORIAL

Cuando estaba acabando el especial *Mario Kart* del número anterior, tenía pensado hacer uno sobre Hulk, ya que considero que es un personaje con una historia bastante interesante detrás (mucho más rebuscada de lo que las películas nos hacen creer) lo que no pensaba es que me ocuparía tantas páginas, pero es algo habitual en mí, pienso que algo me va a ocupar como mucho 10 páginas y termina siendo el doble de largo.

Lo cierto es que he corrido mucho para acabar este número, pero al mismo tiempo he querido mantener el número de páginas elevado, así que tenemos 15 análisis otra vez, un comentario de periférico (el multitap de NES), otro de personaje (el enorme Andore... también conocido como Hugo), otra tanda de curiosidades en portadas de videojuegos y por último, los siempre entretenidos Pausatiempos (al menos son entretenidos para mí).



Sin más, os dejo que disfrutéis de este número, pero antes quisiera recordaros que en nuestro blog podéis encontrar todos los anteriores, así como los EXTRAS de juegos de Super Famicom, entre otras cosas.

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

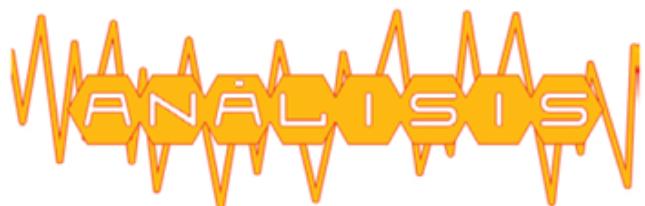
Y si sois usuarios de Facebook, podéis seguir nuestra página y así estar al día de las novedades:

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

iNos vemos en el próximo número!

Skullo





PITFALL II

Lost Caverns

Plataforma: Atari 2600

Jugadores: 1

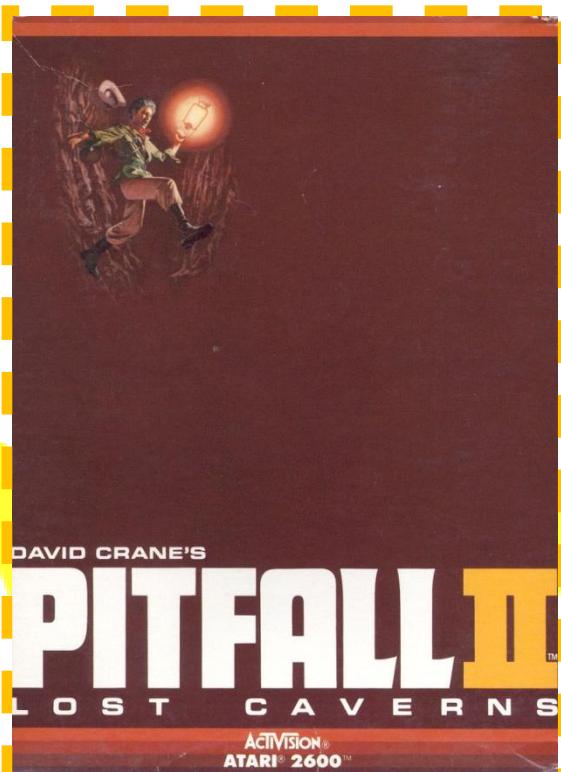
Género: Plataformas, Aventura

Desarrollado por: Activision (David Crane)

Año: 1984

Tras el éxito del *Pitfall* original de Atari 2600 (comentado en el número 20 de esta revista), no tardó en aparecer su secuela, que expandía el concepto del primer juego de una manera bastante ambiciosa.

En esta ocasión Pitfall Harry tendrá que recorrer un montón de cuevas, nadar en ríos infestados de anguilas y hasta volar en globo para poder conseguir todos los tesoros ocultos en ellas.



GRÁFICOS

Al igual que su primera parte, los gráficos de este juego son muy buenos, hay variedad de enemigos (algunos con cierto detalle en sus animaciones, como las anguilas que cambian de color para simular su electricidad) y escenarios (principalmente el bosque y las cuevas) y algunos efectos muy interesantes (el movimiento del agua). Algunas de las animaciones de Harry son muy buenas (cuando anda o corre) y otras más bruscas (cuando sale de las escaleras).



¡Empieza la aventura!



Pitfall Harry evitando a los murciélagos de la cueva

SONIDO

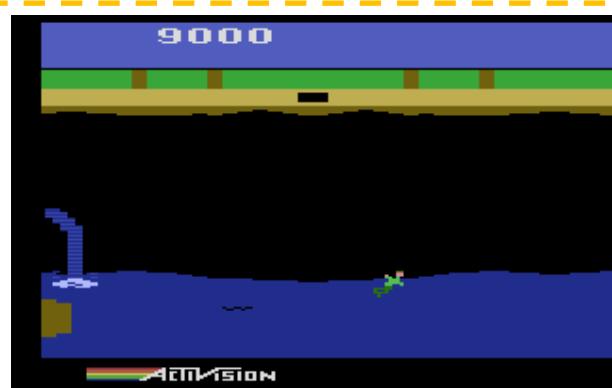
Los efectos de sonido son escasos, pero están bien, aunque no llaman la atención al quedar ocultos por la música, porque si, este juego de Atari 2600 tiene música. La melodía tiene un toque aventurero y un ritmo ágil, pero conforme vamos jugando (o si somos alcanzados por un enemigo) se irá desacelerando (hasta que consigamos algún tesoro).

JUGABILIDAD

Harry puede saltar, subir y bajar escaleras y nadar, pero su control es muy sencillo debido a que solo hay un botón.

Tendremos que evitar a los enemigos mientras vamos recorriendo las cuevas en busca de todos los tesoros que están repartidos por el escenario. Explorar las cuevas es muy importante, no solo para encontrar el camino más corto hacia los tesoros, también para encontrar las X rojas del suelo (que harán de zonas de salvado o checkpoint) más cercanas, pues en caso de ser golpeados por un enemigo, reapareceremos en la última que hayamos tocado, lo cual puede provocar que nos veamos repitiendo una y otra vez la misma zona de juego, cuando quizás hay alguna más cerca que nos evitaría esa repetición.

Pese a ser un juego muy agradable de jugar, el hecho de que cada vez que seamos golpeados tengamos que repetir un trozo de nivel puede llegar a cansar (especialmente al principio, cuando no nos hemos acostumbrado al juego).



El agua no detendrá a Harry



Tesoros y X rojas, lo más importante del juego

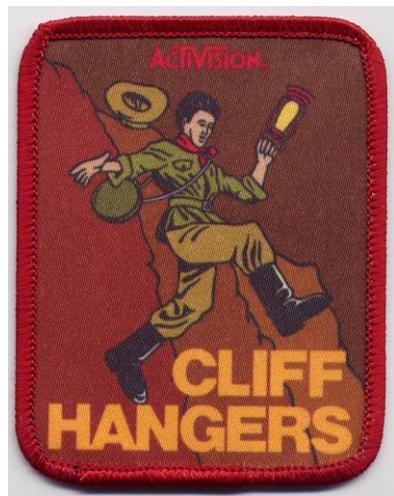
DURACIÓN

Nuestra misión es conseguir todos los tesoros, una tarea bastante complicada, pero posible, principalmente porque nuestro personaje es prácticamente inmortal, ya que cada vez que seamos golpeados por un enemigo volaremos hasta la última X roja que hayamos pisado, con la única penalización de perder puntos en el proceso.

Obviamente si queremos superar nuestra máxima puntuación, eso es una desventaja importante, pero si solo queremos completar el juego, nos facilitará bastante el proceso.

CONCLUSIÓN

Pitfall II: Lost Caverns es uno de los juegos más ambiciosos de Atari 2600, vale mucho la pena jugarlo si os gustan los juegos de plataformas o ya os habéis cansado de su primera parte.



Activision regalaba este parche a los mejores jugadores de *Pitfall II*



MR. GOEMON

Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 o 2

Género: Acción, Plataformas

Desarrollado por: Konami

Año: 1986

Ishikawa Goemon es ladrón muy famoso del Japón feudal que, según algunas fuentes, robaba a los más ricos y los repartía entre los más pobres a lo Robin Hood. Aunque fue capturado y brutalmente asesinado, es uno de los personajes históricos más populares de Japón, al menos en cuanto a videojuegos se refiere.

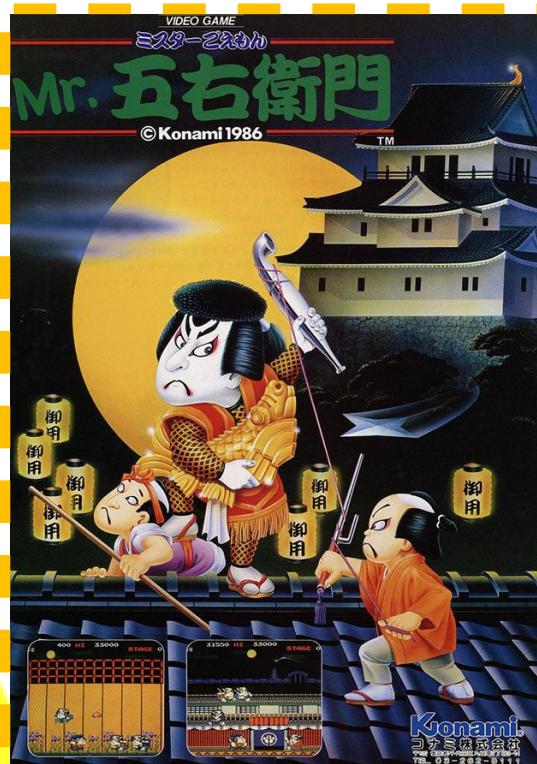
Mr Goemon es un juego de máquina recreativa desarrollado por Konami y se suele considerar el punto de partida de la serie que posteriormente se conocería como *Ganbare Goemon* (*Mystical Ninja* en occidente). Es cierto que este juego es muy diferente a los capítulos más populares de la saga, pero aun así creo que es interesante echarle un vistazo.

GRÁFICOS

Goemon y los enemigos tienen un tamaño bastante grande y cierta expresividad gracias a sus enormes cabezas, obviamente el protagonista sale mejor parado ya que tiene animaciones muy diferentes (se sofoca cuando lo rodean los enemigos, fuma de la pipa y reparte dinero al completar los niveles).

El tamaño de los enemigos es similar al de Goemon y aunque de primeras se repiten mucho, la variedad va aumentando conforme avanzamos en el juego (hasta salen enemigos haciendo surf) y los jefes de final de nivel son más grandes y amenazantes.

Los escenarios representan bastante bien el Japón de aquella época y dentro de esa temática ofrecen bastante variedad y algunos detalles curiosos, aunque todos ellos cuenten con el fondo negro, que seguramente se deba a una limitación de la época, han sabido jugar con ello para dar a entender que Goemon está siendo perseguido de noche, ya que la luna llena es el marcador de tiempo (si llega a la derecha se acaba).





SONIDO

Hay cierta variedad de músicas, pero todas ellas tienen un estilo similar (muy propias del Japón feudal) y terminan pareciéndose demasiado (de hecho parece que todas sean la misma canción y solo vayan poniendo trozos de ella en diferentes niveles). Los sonidos son bastante correctos, no hay alardes, pero tampoco molestan.

JUGABILIDAD

Nuestra misión es llegar al final del nivel antes de que se acabe el tiempo. Goemon puede saltar, golpear a los enemigos con la pipa y agarrar una gran variedad de objetos que encontraremos por el nivel (abanicos, máscaras, flores) para lanzarlos con el segundo botón de acción.

En ocasiones muy puntuales veremos otros ítems menos comunes, como las bolas amarillas, que podemos empujar para que aplasten a los enemigos o el martillo que nos otorga invulnerabilidad momentánea durante un breve periodo de tiempo y si tocamos enemigos los eliminaremos (a lo estrella de *Super Mario Bros*).

Los enemigos tratarán de atrapar a Goemon y si le rodean morirá, la única manera de evitar ese desenlace es mover rápidamente el personaje hacia los lados para apartarlos y huir lo más rápido posible. En los niveles más avanzados veremos enemigos más difíciles porque nos lanzarán proyectiles y al final de algunos niveles nos esperará algún monstruo japonés a modo de jefe.

Los controles son algo duros, pero tampoco es que Goemon se controle mal, el hecho de que podamos saltar encima de los enemigos (y moverlos saltando por debajo de ellos) hace que nuestro personaje se sienta bastante escurridizo (como buen ladrón que es) aunque a la hora de golpear con la pipa quizás si que le falta un punto de velocidad.





DURACIÓN

Es un juego bastante corto, se puede completar en menos de 15 minutos, sin embargo eso es bastante engañoso ya que nuestro personaje muere al primer golpe (o si lo atrapan los enemigos) y solo tenemos unas pocas vidas (sin continuaciones) para lograr nuestra hazaña.

La rejugabilidad de este juego depende sobretodo de que queramos superar nuestros récords y de si queremos picarnos con algún amigo, ya que el modo a dos jugadores es por turnos.

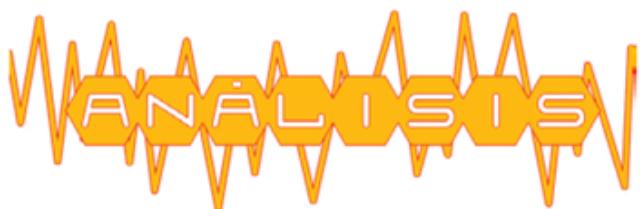
CONCLUSIÓN

Mr Goemon es un juego extremadamente sencillo en planteamiento y puede resultar muy entretenido.

Aunque no creo que sea un mal juego, hay que tener en cuenta que está muy por detrás de los juegos *Mystical Ninja* (lo cual es totalmente lógico), así que creo que puede gustar más a los fans de los arcades antiguos que a los que busquen algo similar a los juegos posteriores de la saga.

Skullo





ROLLING THUNDER



Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 o 2

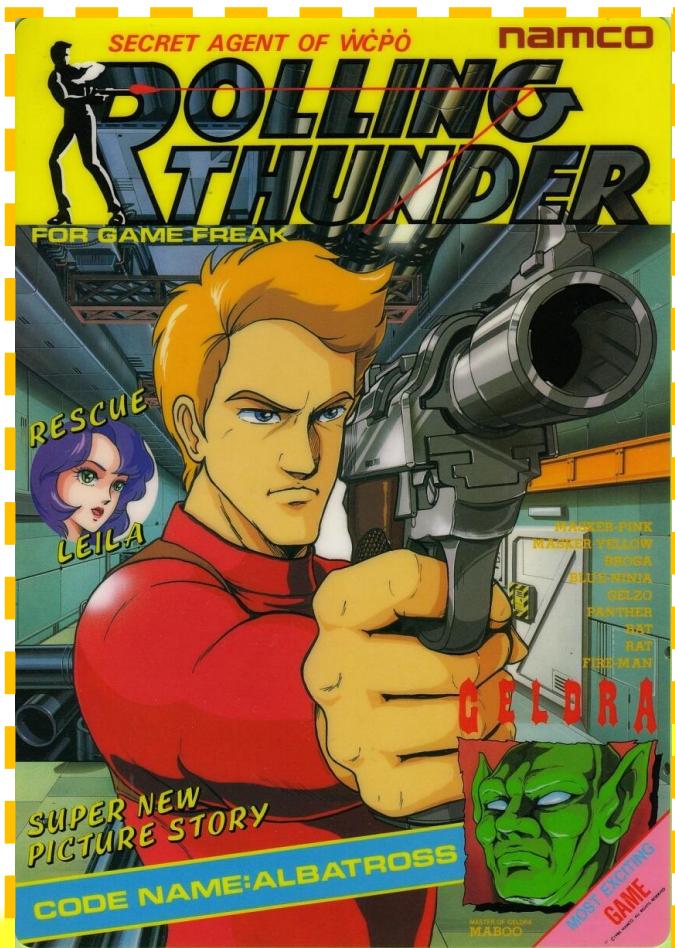
Género: Plataformas, Disparos

Desarrollado por: Namco

Año: 1986 (Japón) 1987 (América y Europa)

Rolling Thunder nos propone la atractiva idea de convertirnos en un policía que está investigando una organización malvada llamada Geldra, que además de tratar de dominar el mundo ha secuestrado a una compañera del protagonista. Así que nos espera una misión suicida donde tendremos que sobrevivir a centenares de enemigos y trampas.

Este juego fue desarrollado por Namco y tras su aparición en máquinas recreativas tuvo versiones para Commodore 64, Amiga, NES, Spectrum, Amstrad y Atari ST.



GRÁFICOS

Lo primero que llama la atención de este juego es el esfuerzo que han puesto en los gráficos. Los personajes son grandes y tienen buenas animaciones (sobre todo el protagonista) y aunque es cierto que los enemigos principales se repiten constantemente con el único cambio de su color, no se puede decir que sus sprites sean malos.

Los escenarios están muy detallados, además aunque empiezan siendo bastante realistas en cuanto a diseño, posteriormente abrazan tópicos divertidos como que los malos tengan una base secreta en una cueva con lava en el fondo.

También es destacable el esfuerzo que han puesto para darle un toque películero, ya que veremos escenas entre niveles donde se nos muestra a la rehén, la cara del líder de Geldra en la pantalla de Game Over y a sus soldados trabajando en sus planes de dominación mundial en la pantalla de título.





Escenas peligrosas entre nivel y nivel



En estas puertas encontraremos munición y armas

SONIDO

Las músicas están bastante bien, algunas son rápidas y directas, pero otras tienen un ritmo más lento que nos incita a tomarnos las cosas con cierta calma. En general, creo que su banda sonora es muy pegadiza y agradable.

Los sonidos son bastante correctos, los más comunes (como los disparos) están bastante bien y las escasas voces suenan con bastante claridad.

JUGABILIDAD

Nuestro personaje puede disparar con un botón y saltar con el otro. Si presionamos arriba o abajo al saltar, cambiará entre las diferentes plataformas que haya en el escenario si es posible (por ejemplo, en el primer nivel podemos avanzar por la parte inferior o presionar arriba y el botón de salto para subir al segundo piso). Ese cambio de alturas es bastante importante, ya que los enemigos no dejarán de acosarnos y en muchas ocasiones tendremos que refugiarnos de ellos aprovechando esta habilidad.

Nuestro disparo principal está limitado, pero si vamos entrando en puertas (presionando arriba) podremos encontrar munición o mejores armas, lo cual nos facilitará mucho la misión.

Los saltos son poco permisivos y muy arriesgados, ya que una vez hemos saltado no podremos corregirlo y tampoco podemos disparar mientras saltamos, así que hay que pensarlo bien antes de saltar.

En general diría que los controles son buenos, pero que tenemos que ser muy precavidos con los cambios de altura y con los saltos en general. El personaje tiene su propio ritmo a la hora de moverse y disparar, así que requiere que seamos precavidos y sepamos escondernos y agacharnos en el momento justo (no podemos ir a lo loco pegando tiros porque no duraremos ni un minuto).



La dificultad aumentará rápidamente



DURACIÓN

El juego cuenta con dos historias, cada una con 5 niveles, lo cual nos da 10 niveles en total, aunque conviene aclarar que la segunda historia reutiliza los niveles de la primera, pero con una dificultad mayor.

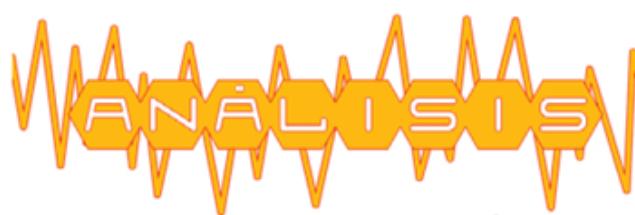
Nuestro personaje tiene una barra de vida, pero como mucho aguantará un par de golpes antes de morir y de hecho, lo más probable es que nos maten al primero. Los enemigos aparecen en gran número y a veces lo hacen usando puertas que ya hemos dejado tras nosotros, de manera que no podemos confiarnos en ningún momento. Usar los escenarios sabiamente es vital para prosperar en este juego, ya que si dudamos sobre si cambiar de altura o no, puede que estemos muertos antes de darnos cuenta.

El juego en sí no es demasiado largo (puede completarse en poco más de media hora), pero la facilidad para morir de nuestro protagonista y lo puñeteros que pueden ser los enemigos nos harán dedicarle muchas horas antes de acabarlo. Una vez completado nuestra motivación solo puede ser superarnos, ya que lamentablemente el modo a dos jugadores es por turnos y por lo tanto es idéntico al modo en solitario.

CONCLUSIÓN

Rolling Thunder tiene una jugabilidad directa, buenos gráficos y un toque peliculero muy llamativo. Creo que es un juego muy recomendable para todos aquellos que disfruten de los juegos de plataformas y disparos.





DOUBLE DRAGON 2



The Revenge

Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 o 2

Género: Beat'em up

Desarrollado por: Technos Japan

Año: 1988

Tras haber comentado el primer *Double Dragon* de Arcade (en el número anterior) le ha tocado el turno a su secuela.

Tras ser derrotado en el primer juego, Willy vuelve a la carga y esta vez mata a Marian, para que Billy y Jimmy vayan a su encuentro. La historia no dá para mucho, pero ¿que esperáis de un beat em up que tiene como subtítulo "La Venganza"?



Este juego tuvo versiones para muchas consolas y ordenadores, cada una con las limitaciones de su plataforma y en algunos casos con cambios notables con respecto al original (por ejemplo la versión de NES tenía niveles diferentes).

GRÁFICOS

La primera impresión no miente, el juego recicla todo lo que puede del primer *Double Dragon* en lo referente a sprites y fondos. Sin embargo también añade novedades en los escenarios para darles un toque distinto (empezamos en una azotea con helicópteros, hay un nivel donde recorremos campos de cultivo...).

Los enemigos son una mezcla entre viejos conocidos (con algunos cambios) y nuevas caras, que iremos apaleando de manera constante una y otra vez, como manda la norma en estos juegos.

Así que gráficamente solo se le puede achacar que resulta poco sorprendente en cuanto a los sprites de los personajes y a que por algún motivo se cambió el color de la ropa de Jimmy Lee de rojo a blanco, al mismo tiempo que se incluyó un enemigo con sprites reciclados de los hermanos Lee que viste de rojo ¿no habría sido más fácil poner al enemigo de blanco? En fin, tonterías mías.





SONIDO

Puede que no todas las canciones sean tan memorables como la del primer nivel o las músicas del juego anterior, pero sin duda suenan muy bien y acompañan la acción. La variedad musical es suficiente y tras derrotar a Willy nos encontraremos con un tema misterioso y espeluznante mientras nos enfrentamos al jefe final.

Las voces han aumentado con respecto a la primera parte y los sonidos de golpes siguen siendo satisfactorios.

JUGABILIDAD

Y aquí llegamos al apartado más polémico del juego, ya que en lugar de repetir los sencillos controles de su primera parte, se optó por elegir un sistema similar al visto en *Renegade*.

Así pues tenemos dos tipos de ataque, el frontal (puñetazo) y el trasero (patada) y el botón que usemos para cada uno de ellos dependerá de la dirección hacia donde mire nuestro personaje. Esto significa que si mira a la izquierda, el botón de la izquierda es el ataque frontal y el de la derecha el trasero, pero si mira a la derecha, el de la derecha será el ataque frontal y el de la izquierda el trasero. Si recogemos un arma, el ataque funcionará de la misma manera. Es más difícil explicarlo que entenderlo jugando.

A esos dos botones de ataque se les añade un tercero, que servirá para saltar. Si presionamos un botón de ataque en la parte más alta del salto, nuestro personaje hará una patada giratoria y si presionamos el botón de salto al mismo tiempo que uno de los botones de ataque hará una patada voladora hacia adelante o un codazo hacia atrás.



Así que nos encontramos con que nuestro personaje puede hacer muchos ataques, pero que su control no es tan accesible durante la primera partida, como lo era en el juego anterior. Este tipo de control tiene tantos detractores como defensores, y puedo entender a ambas partes ya que a mí me gusta, pero al mismo tiempo entiendo que si hubiese un botón fijo para los puñetazos y otro para las patadas, sería más fácil para todos.

Dejando de lado el tipo de control (que va a gustos), también existen otros fallos que si me han molestado bastante, como por ejemplo que la fiabilidad de la patada giratoria sea inexistente, a veces sale, a veces no sale. Es sencilla de ejecutar, pero no parece que pueda hacerse en todas las situaciones y ahí no sé si es culpa mía o si la patada tiene los comandos demasiado ajustados o algún tipo de limitación que desconozco. Por otro lado volveremos a ver algunas ralentizaciones cuando haya 3 o 4 enemigos, son menos constantes que en la primera parte, pero siguen existiendo.

En resumen, su apartado jugable está lleno de luces y sombras, cuya importancia dependerá mucho de nosotros mismos.



DURACIÓN

Hay cuatro misiones que no son especialmente largas, pero si difíciles. Los enemigos no dejarán de acosarnos y quitarnos muchísima vida, además las armas son menos comunes que en el primer juego así que tendremos que aprender a controlar a nuestro personaje totalmente para sobrevivir. Los jefes siguen siendo abusivos (y luego reciclados como enemigos comunes) así que no nos lo pondrán fácil.

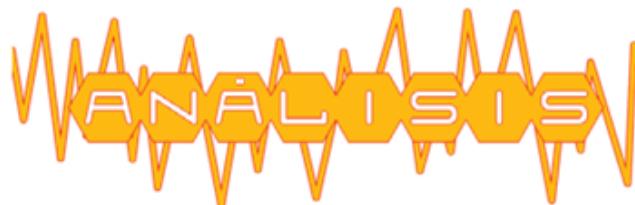
Jugar con un amigo ayudará a que el juego sea más divertido y fácil, aunque también os puede complicar la batalla final, al aparecer dos jefes en lugar de uno.

CONCLUSIÓN

Desde mi punto de vista *Double Dragon 2* es mejor que su primera parte, pero también es cierto que es menos accesible para todo el mundo, ya que puede resultar difícil acostumbrarse a sus controles.

Seguramente haya gente a la cual le resulten intuitivos al cabo de un rato, pero para otros serán extraños durante todo el juego lo cual hará que sea imposible que disfruten del juego.





CROSSED SWORDS

Plataforma: Neo Geo y Neo Geo CD

Jugadores: 1 o 2

Género: Acción, Aventura

Desarrollado por: Alpha Densi

Año: 1991 (Neo Geo) 1994-96 (Neo Geo CD)

En el número 32 de esta revista comenté *The Super Spy* para Neo Geo, un beat'em up donde teníamos que enfrentarnos a terroristas desde una perspectiva en primera persona, en lugar de hacerlo con una cámara lateral, como viene siendo habitual en ese género.

Pues bien, *Crossed Swords* es un juego similar, pero con una temática fantástica y una jugabilidad más profunda y ligeramente parecida a lo visto en *Punch-Out!*

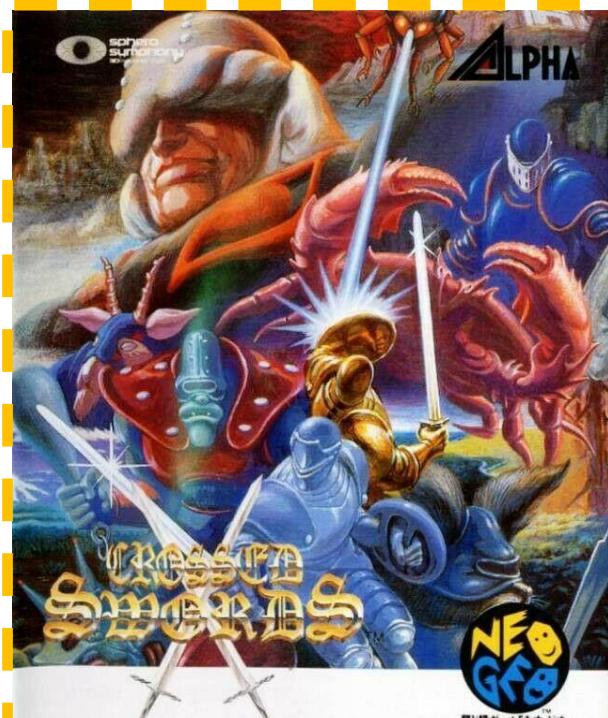
GRÁFICOS

La temática fantástica ayuda a que el apartado gráfico sea muy llamativo, ya que sus enemigos son diferentes tipos de monstruos y caballeros (algunos muy curiosos, como los que tienen cara de animal) y sus escenarios representarán zonas como bosques, castillos, mazmorras e incluso un barco, todos ellos coloridos y con un buen acabado. Lamentablemente, tanto los enemigos como los escenarios se repiten.

Durante la aventura también veremos algunos personajes que nos irán contando la historia, nos darán consejos o nos ofrecerán sus productos a buen precio, todos ellos tienen un acabado muy bueno, acorde con el resto del juego.

Curiosamente lo que peor parado sale en este apartado es nuestro personaje, ya que para poder ver a través de él lo han hecho transparente, de manera que solo veremos las líneas que lo forman (algo a lo que hicieron los arcades de *Punch Out!*).

En general creo que el juego resulta muy agradable a la vista, pese a que los enemigos y los escenarios se repiten.



Peleando contra un cangrejo gigante



Estas escenas nos meterán en la historia



Peleando en la playa contra un guerrero rana

SONIDO

Las melodías que nos acompañan durante toda la aventura tienen un toque épico que incita a seguir jugando, lo cual es muy agradecido. Los sonidos de los golpes, los bloqueos y las magias, también están muy bien y son bastante satisfactorios.

JUGABILIDAD

Podemos movernos lateralmente con izquierda y derecha, cubrirnos la cabeza presionando arriba y el cuerpo presionando abajo. A la hora de atacar tenemos un botón para atacar, otro para hacer magia y si presionamos ambos, podemos hacer ataques especiales.

La combinación entre las direcciones y los botones nos permitirá hacer un par de movimientos más, aunque para prosperar en este juego lo más importante es aprender a esperar a que los enemigos nos ataquen, protegernos correctamente y contraatacar sin piedad.

No moveremos a nuestro personaje entre las diferentes zonas del juego, en lugar de ello apareceremos en una y al eliminar a los enemigos, pasaremos a la siguiente. En algunos momentos veremos a personajes con los que hablar o comprar comida y mejores armas (que variaran nuestras magias).

El control es sencillo y gratificante, pero conforme vamos jugando, se siente repetitivo y puede llegar a cansar.



Aprender a protegerse es vital para sobrevivir



Usando una de las magias



Elimina a los enemigos y salva a la chica



De negocios con el comerciante

DURACIÓN

Este juego dura poco más de 1 hora, lo cual no lo hace especialmente largo, sin embargo para ver su final tendremos que invertir unas cuantas más, ya que los enemigos más peligrosos nos pueden derrotar con relativa facilidad (sobretodo si no somos precavidos a la hora de protegernos y atacar).

Lamentablemente, su jugabilidad puede resultar bastante repetitiva y cabe la posibilidad de que no os motive lo suficiente seguir, como para ver el final del juego. Existe un modo cooperativo para dos jugadores, pero lamentablemente ambos personajes no pueden interactuar entre sí demasiado, ya que cada uno tiene su lado de la pantalla y peleara contra sus enemigos.



Modo cooperativo para dos jugadores



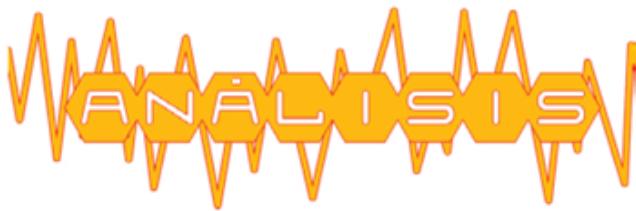
Cada combate puede ser decisivo

CONCLUSIÓN

Crossed Swords está bastante bien para partidas cortas, pero cuando pretendes completarlo se vuelve muy repetitivo y ni siquiera el hecho de poder hacer diferentes magias o la participación de un segundo jugador puede evitar eso.

Sin embargo hay que admitir que es una propuesta jugable muy original y en caso de que os enganche, podéis disfrutarlo mucho (y cuando os canséis aun os quedara la segunda parte para Neo Geo CD y el citado *The Super Spy*).

Skullo



MARIO AND YOSHI

Plataforma: NES

Nombres: Yoshi no tamago (Japón) Yoshi
(América) Mario and Yoshi (Europa)

Jugadores: 1 o 2

Género: Puzzle

Desarrollado por: Game Freak

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

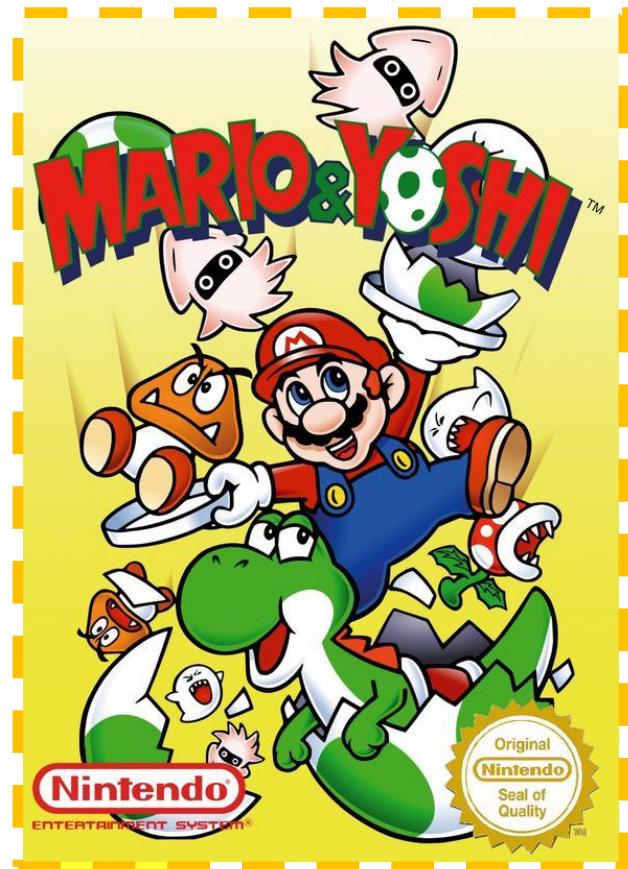
Tras debutar en *Super Mario World*, Yoshi tuvo su minuto de gloria en la vieja NES, aunque no fue en un juego de plataformas si no en uno de puzzle. Así pues, antes de protagonizar los recordados *Yoshi's Cookie* o *Tetris Attack*, el dinosaurio verde inicio su carrera en el mundo de los puzzles con el juego que comentaré a continuación.

Yoshi no Tamago (que vendría a significar *Huevo de Yoshi*) fue el juego donde este personaje, acompañado de Mario (y Luigi) debutó en la vieja NES. Por algún motivo en América y Europa decidieron cambiar el título sin ponerse de acuerdo, de manera que para los americanos el juego se llama simplemente *Yoshi*, pero para los europeos su nombre es *Mario and Yoshi*. Esta misma situación se dio en la versión de Game Boy del juego.

GRÁFICOS

Como nos encontramos ante un juego de puzzle, lo importante es que las diferentes piezas no se confundan y sea fácil reconocer todos los elementos de un vistazo y en ese sentido creo que el juego cumple sobradamente. Las piezas representan a enemigos de Mario y se diferencian rápidamente y el fondo es de un color distinto, de manera que no hay confusión posible.

En cuanto al resto del juego, pues está bastante trabajado y adornado para ser un juego de puzzle: la ilustración de la pantalla de título es muy buena, durante la partida veremos a Mario o a Luigi moverse y girar las plataformas donde caen las piezas, en el modo Versus los veremos asumir la derrota y celebrar la victoria y tras batir récords o superar niveles en los modos de un jugador aparecerán algunas ilustraciones de Mario y Yoshi.



Piezas claras y personajes reconocibles

SONIDO

Todas las melodías de juego son nuevas y bastante agradables, en el modo a un jugador nos dejan elegir entre tres diferentes (representadas con ítems del mundo de Mario) y en el modo Versus escucharemos una música mucho más rápida y animada.

Los sonidos no destacan, salvo quizás el que suena cuando juntamos un huevo de Yoshi (que es la versión 8 bits del ruido que hace Yoshi al salir del huevo en *Super Mario World*).

JUGABILIDAD

Nos encontramos ante un juego de puzzle de esos en los cuales caen piezas con dibujos distintos y tenemos que tratar de juntar dos iguales verticalmente para que desaparezcan, para evitar que lleguen a la parte superior de la pantalla, porque eso nos hará perder la partida.

La gracia es que en este juego nosotros no controlaremos las piezas si no las 4 plataformas donde terminarán cayendo en la parte inferior de la pantalla. Dicho de otra manera, nosotros moveremos a Mario (o Luigi) por la parte inferior de la pantalla y moveremos las plataformas con los botones A o B para colocarlas de manera que las piezas que caigan lo hagan sobre otras iguales y lograr que así desaparezcan.

Además de las piezas comunes (los enemigos de Mario) tenemos dos piezas especiales que representan la parte inferior y la superior de un huevo de Yoshi. Estas dos partes sirven para “hacer un sándwich” a todas las piezas que queden entre ellas dos. De manera que si entre la parte inferior del huevo y la parte superior hay varias piezas, desaparecerán todas de golpe. Es importante aclarar que siempre tiene que estar la parte inferior debajo y la superior ser la que cierre el huevo por arriba, no se puede hacer al revés (de hecho si colocáis la parte superior del huevo debajo, veréis que la pieza desaparece).

En caso que juntéis dos partes inferiores del huevo de manera vertical, desaparecerán igual que el resto de piezas. El uso del huevo para quitarnos muchos enemigos diferentes es importante para prosperar en el juego, ya que es la manera más rápida de eliminar filas enteras de piezas.

Los controles son sencillos, rotamos las plataformas de la parte inferior con A y B y bajamos las piezas más rápidamente presionando abajo. Son tan sencillos como fiables.



1PLAYER
2PLAYER

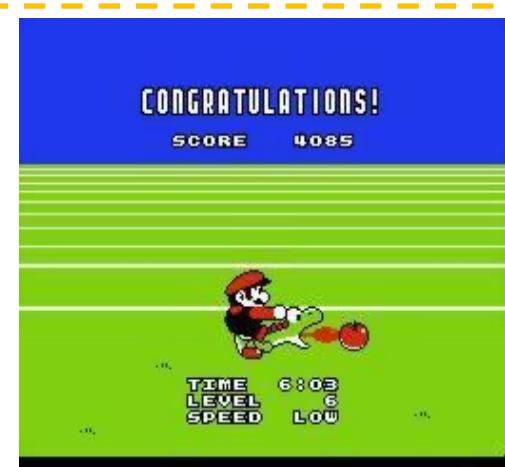
Pantalla de título



Hay que ser rápido para no cometer errores



Colocando huevos abajo para limpiar más piezas



Una de las ilustraciones del juego



Mejores puntuaciones

DURACIÓN

Hay 2 modos de juego: El Modo A, que es el clásico modo infinito (jugamos hasta ver la pantalla de Game Over y tratamos de superar nuestros récords) y el modo B donde nuestra misión es dejar la pantalla vacía para pasar al siguiente nivel. En ambos modos podemos elegir la velocidad a la que caen las piezas y la dificultad de la partida.

También tenemos un modo versus para dos jugadores, donde Mario y Luigi se enfrentarán en duelos donde ganará quien vacíe la pantalla primero o quien aguante más sin morir. Este modo es muy divertido, pero lamentablemente no se puede jugar contra la consola, así que necesitaréis a un amigo para sacarle todo el jugo.



Contra el segundo jugador

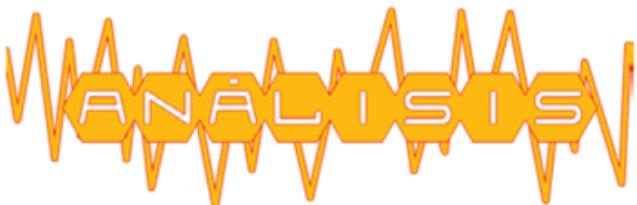


Opciones del juego

CONCLUSIÓN

Mario and Yoshi es un juego de puzzle bastante original en planteamiento, es una pena que esté tan olvidado porque puede llegar a ser muy divertido, especialmente si jugáis al modo versus. Si os gustan los puzzles y ya estáis cansados de jugar a los de siempre, probadlo.

Skullo



ART OF FIGHTING

Plataforma: Neo Geo y Neo Geo CD

Otros nombres: *Ryuko no Ken* (Japón)

Jugadores: 1 o 2

Género: Lucha

Desarrollado por: SNK

Año: 1992 (Neo Geo) 1994-96 (Neo Geo CD)

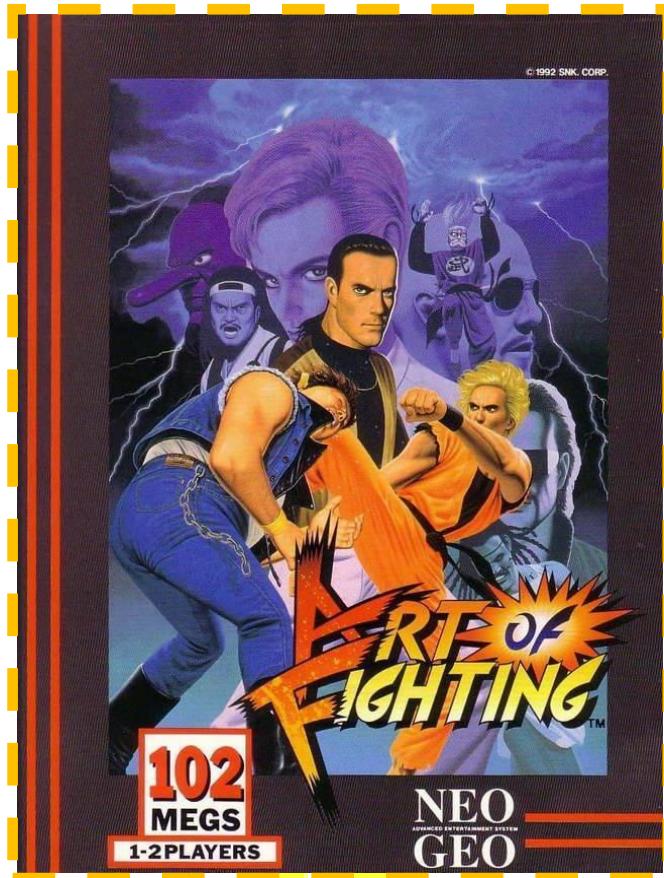
Street Fighter II popularizó los juegos de lucha de manera global, de manera que algunas compañías decidieron lanzar juegos de ese género como alternativa al juego de Capcom. SNK fue una de las más fructíferas en ese sentido, ya que probó con diferentes juegos que le terminaron premiando con una base de fans que crecía constantemente.

En 1992 apareció *Art of Fighting* en Arcades y luego tuvo su posterior versión para Neo Geo y Neo Geo CD. Este juego tomaba elementos muy reconocibles de *Street Fighter II*, como que sus protagonistas tuviesen algunos ataques muy similares a los de Ryu y Ken o que representasen roles similares (el karateka que se toma el entrenamiento como algo serio y su mejor amigo y rival, que es millonario y le encanta pasarlo bien), pero al mismo tiempo introducía muchos elementos nuevos para los jugadores.

La historia de *Art of Fighting* sucede a finales de la década de los 70 y trata del secuestro de la hermana del protagonista (Yuri Sakazaki) por una banda de mafiosos del lugar, liderados por un tal Mr. Big.

GRÁFICOS

Si hay algo en lo cual *Art of Fighting* destacó en su día fue en el impacto visual de su puesta en escena, gracias a algunos elementos como el gran tamaño de los personajes, el zoom que nos acerca y aleja de la acción, la posibilidad de destrozar la cara al rival a golpes (en algunos casos también la ropa) y lo exagerado de algunos golpes (que dan la sensación de doler de verdad).



Personajes enormes e impresionantes



Mr. Big pierde sus gafas de una patada en la cara



A King se le puede romper la ropa

Los diseños de los personajes son un tanto genéricos, ya que nos encontraremos karatekas, mafiosos, boxeadores, militares, motoristas... etc. Puede que no tengan elementos que los vuelvan especiales dentro de lo que representan, pero a mí me gustan bastante y algunos de ellos (como Mr. Big o Lee Pai Long) son muy interesantes.

Supongo que para mucha gente habría sido mejor si los luchadores fuesen más fantasiosos y con elementos que les hiciesen parecer protagonistas de un manga, pero a mí me gusta que recuerden a las películas de artes marciales de los 70. Lo que sí creo que debieron mejorar son las animaciones, ya que hay algunas mejorables o extrañas.

Los escenarios de este juego también son realistas y por lo tanto, no son tan impresionantes como los de otras sagas de SNK, pero creo que encajan perfectamente con el estilo del juego y cuentan con bastantes detalles llamativos, además de ser variados entre sí.

Las ilustraciones, la introducción del juego, los niveles de bonificación y las escenas del modo historia donde nuestros protagonistas recorren la ciudad, mantienen la calidad general y el estilo del resto del juego, no se puede negar que pusieron mucho esfuerzo en estos elementos que en otros juegos pasan sin pena ni gloria.



Robert conduciendo por la ciudad en el modo historia



Los niveles de bonus mejoraran a nuestro personaje

SONIDO

El sonido de algunos golpes de este juego es tremadamente satisfactorio (y exagerado) y el resto de ataques también suenan potentes, las voces que los acompañan son bastante limpias.

Las músicas tienen una buena calidad, algunos temas son pegadizos y geniales, pero también hay alguno que otro, que no me terminan de gustar (como el de Mr. Big).

JUGABILIDAD

En este juego, además de los diferentes botones para dar patadas y puñetazos nos encontramos con un botón para burlarnos del rival. Lejos de ser una anécdota, este botón es tan importante como el resto, ya que cada vez que provoquemos al rival, su barra de Ki bajará bastante.

Esa barra de Ki se encuentra debajo de la barra de vida y se va gastando poco a poco conforme vamos usando los ataques especiales, lo que significa que la fuerza y el alcance de esos movimientos dependen de lo lleno que tengamos la barra de Ki (la podemos llenar manteniendo apretado un botón de ataque).



Lee Pai Long acorralando a Micky

Dejando de lado esa importante novedad, también encontramos otros elementos jugables importantes como que se pueda rebotar en la pared de un salto o que los personajes puedan dar pasos rápidos presionando dos veces izquierda o derecha.

Los ataques especiales no tienen unos comandos difíciles (la mayoría son muy similares a los de *Street Fighter II*) pero los controles de este juego son bastante duros, lo cual significa que requiere mucha paciencia lograr controlarlos a los personajes en su totalidad.

Esa jugabilidad tosca es el principal problema de este juego, lo cual acompañado al hecho de que algunos personajes estén mucho más favorecidos que otros en cuanto a número de ataques y habilidades (Mr. Big ni siquiera puede saltar) hacen que el apartado jugable se resienta.



Los ataques especiales vaciarán la barra de Ki



Mr. Karate es el jefe final

DURACIÓN

La dificultad de este juego es bastante alta, debido a que el daño de algunos ataques puede remontar un combate rápidamente, pero los rivales funcionan a base de patrones y eso hace que en lugar de improvisar, sea más rentable hacer rutinas para eliminar a los enemigos (no es tan divertido, pero es eficiente). En Neo Geo podemos elegir entre varios niveles de dificultad para adecuarla a nuestra paciencia.

El problema de este juego en lo referente a su duración son los luchadores, ya que aunque tenemos bastantes personajes (8 de inicio y 2 secretos), en el modo principal solo podemos controlar a Ryo y a Robert, lo cual es tremadamente decepcionante.

Si tenemos contra quien jugar podremos alargar la vida de este juego, pero su particular jugabilidad requiere paciencia y eso puede dificultar un poco la tarea de encontrar a un amigo que quiera jugar a este juego en lugar de a otros más asequibles.



La plantilla de luchadores al completo



Introducción del juego

CONCLUSIÓN

Admito que a mí me gusta mucho este juego a nivel de concepto y en su día me impresionó muchísimo, pero es innegable que tiene un par de puntos en contra muy importantes y eso hace que sea difícil de recomendar.

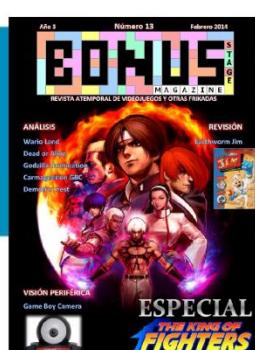
Si sois fans de los juegos de lucha, creo que deberíais echarle un vistazo, y si este no llega a convenceros, quizás sea buena idea probar *Art of Fighting 2*.

Skullo

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

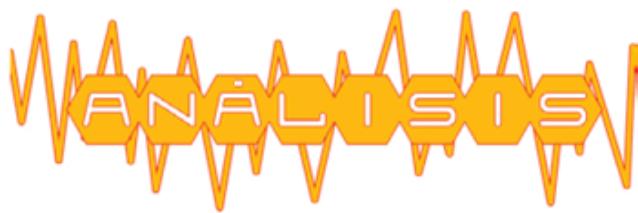


NÚMERO 05
ESPECIAL FATAL FURY



NÚMERO 12
ESPECIAL KOF





THE FLASH

Plataforma: Master System

Jugadores: 1

Género: Plataformas, Acción

Desarrollado por: Probe Software

Año: 1993 (Europa)

En los años 90 apareció una serie del personaje de DC Cómics *The Flash*, en la cual Mark Hamill interpretaba al villano Trickster. Pese a que la serie no duró demasiado, aparecieron varios juegos del personaje para aprovechar el filón, siendo uno de ellos *The Flash* para Master System.

Para quien no sea demasiado aficionado a los cómics, explicaré que Flash es un personaje capaz de moverse a altísima velocidad y que además posee otras habilidades como poder hacer vibrar su cuerpo hasta el punto de lograr traspasar materiales físicos. Pese a que este personaje fue creado en los años 40, la versión más popular (y en la cual se basa la serie de TV) es la que se hizo en los 60, que desde entonces ha sido la que se ha mantenido (pese al cambio de identidad de Flash).

GRÁFICOS

Aunque los sprites están bastante bien y cuentan con bastante detalle, son más pequeños de lo que podríamos esperar, entiendo que la decisión de hacerlos así tiene que ver con el hecho de mostrar más nivel (lo cual es necesario, porque Flash se mueve rápido).

Los escenarios están bastante bien, algunos incluso tienen detalles como usar varios tonos de color para simular el cielo, aunque algunos son muy parecidos entre sí, también hay otros con elementos decorativos muy raros y llamativos. La pelea contra los jefes es bastante mejorable, ya que siempre es el mismo jefe (aunque cada vez más difícil).

Donde sorprende de verdad este apartado es en el cuidado que pusieron para hacer que este juego tratase de recordar a un cómic, ya que hay muchas escenas donde aparecen viñetas y personajes principales hablando, incluso la pantalla de Game Over nos muestra a Flash derrotado en viñetas. Sin duda, esa cuidad presentación es lo mejor del juego en cuanto a gráficos.



Sprites pequeños para ver más escenario

SONIDO

Las músicas son correctas, aunque quizás no tengan un estilo que pegue demasiado con un superhéroe, algunas incluso son bastante tranquilas, lo cual choca bastante en un juego de Flash, así que quizás no son las músicas que yo habría esperado para este juego, sin embargo tampoco considero que sean malas composiciones.

Los sonidos están bastante bien, pero pasan bastante desapercibidos.

JUGABILIDAD

El movimiento del personaje es rápido y eso hará que en las primeras vidas veamos la pantalla de Game Over a los pocos minutos. Los saltos se sienten algo extraños, pero enseguida nos acostumbraremos. Los niveles son ligeramente rebuscados, tienen bastantes pinchos y elementos dañinos, y algunos muelles que nos permiten llegar a zonas inaccesibles, pero también esconden pasadizos ocultos donde podemos encontrar ítems interesantes.

Flash puede golpear o romper cajas de ítems usando su vibración hacia varias direcciones, pero este ataque es limitado (podemos recargarlo en algunas zonas de los niveles). También puede rotar como un tornado para atacar a los enemigos (aunque no dura mucho y hay que tener cuidado de que no se nos termine el efecto sin darnos cuenta y nos hagamos daño con un enemigo).

Controlar a Flash es complicado, pero poco a poco te vas haciendo a él y su velocidad, lamentablemente lo que no es tan fácil de tolerar es que cuando nos golpea un enemigo salgamos disparados hacia atrás (como en *Castlevania*, pero más exagerado).

Los enfrentamientos con el jefe varían la jugabilidad haciendo que Flash tenga que disparar al coche de Trickster, un cambio agradable a mi parecer.

En general la jugabilidad es un tanto complicada, acostumbrarse a la velocidad de Flash es necesario para progresar y poco a poco iremos mejorando y disfrutando del juego, pero el hecho de tener tiempo límite para completar las fases puede provocar que tratemos de correr demasiado y acabaremos chocando contra enemigos (y rebotando hacia atrás).



El estilo cómic está muy presente en el juego



Saltando en el muelle para alcanzar altura



Enfrentamiento contra el jefe



Algunos escenarios tienen detalles llamativos



Trickster es el responsable de todo

DURACIÓN

Tenemos que superar 5 niveles, cada uno dividido en 3 fases, siendo la última el enfrentamiento final contra el jefe. En las fases normales no bastará con llegar al final, tendremos que activar interruptores para desbloquear la salida, por si eso fuera poco, tenemos tiempo límite para superar los niveles y en caso que este se acabe aparecerá un enemigo que perseguirá a Flash para matarlo.

Aunque nuestro personaje aguanta varios golpes antes de morir y existan algunas zonas ocultas del juego donde se esconden vidas extra, la dificultad es bastante alta y puede llevarnos mucho tiempo conseguir completarlo. Una vez lo hayamos dominado podremos ver el final en menos de 1 hora.



Es muy fácil caer en trampas



Introducción del juego

CONCLUSIÓN

The Flash es un juego con luces y sombras, transmite bien la estética del cómic (pese a estar basado en la serie de TV) y representa bien los poderes del personaje, además pese al rápido movimiento de Flash tiene un scroll suave. Sin embargo es bastante difícil de completar ya que requiere bastante práctica acostumbrarse a los controles y los niveles se pueden volver bastante complicados.



COLUMNS III

Revenge of Columns

Plataforma: Mega Drive

Otros nombres: *Columns III: Taiketsu! Columns World* (Japón)

Jugadores: 1 a 5

Género: Puzzle

Desarrollado por: Sega, Minato Giken

Año: 1993

En el pasado he hablado del *Columns* de Game Gear (número 32) de *Columns II* de Arcade (número 34) y ahora ha llegado el momento de hablar de *Columns III* que apareció para Mega Drive/Genesis en Japón y América.

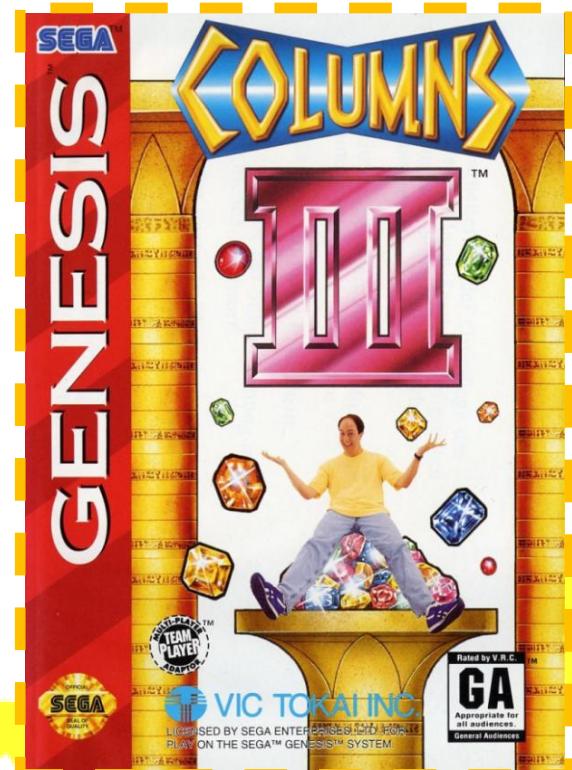
Generalmente todo el mundo conoce el primer *Columns* y sus ports a consolas de Sega, pero sus secuelas suelen ser ignoradas, lo cual considero un error porque en ellas encontramos bastantes mejoras sobre la base del original, tal y como veremos a continuación.

GRÁFICOS

La zona de juego tiene un marco elaborado (en el modo versus hay varios disponibles) y las piezas son diferentes entre sí y se reconocen bien, que es lo importante para jugar.

Pero a ello hay que añadirle los detalles de añadir personajes en el modo contra la consola (con varias animaciones) y las gallinas que aparecen en el modo versus y en los menús.

Así que además de verse bien mientras jugamos, hay algunos detalles curiosos que hacen que sea muy agradable. No creo que se le pueda exigir más a un juego de puzzle.



Jugando contra la consola

SONIDO

Los sonidos son correctos (cuando desaparecen gemas o le sube la pantalla al rival es un sonido gratificante). En cuanto a melodías, pues son animadas y agradables, además hay varias diferentes. Lo que habría estado bien es que hubiesen incluido más variedad de canciones en el modo de 1 jugador, porque siempre suena la misma y solo cambia cuando llegamos a los últimos rivales.



Las gallinas amenizan los menús



Pantalla de título

JUGABILIDAD

La base de *Columns* se mantiene: el juego consiste en juntar gemas iguales de manera horizontal, vertical o diagonal para que desaparezcan, y para facilitar esa tarea podemos mover el orden de las piezas que nos dan (botón B).

La gracia de *Columns III* está en que podemos usar los botones A y C para atacar al rival, de manera que según las piezas que hayamos hecho desaparecer podemos fastidiarle subiéndole líneas de piedra de su pantalla (nuestro rival podrá hacer lo mismo para recuperar todo su espacio y fastidiarnos a nosotros). Esto hace que una partida de *Columns III* se convierta en una especie de duelo, tan épico como divertido.

Además de los ataques, en *Columns III* hay algunas piezas especiales, como la que está formada por un cuadrado y dos flechas, que sirve para mover la pantalla o eliminar las piezas del mismo tipo en nuestra pantalla o las piezas brillantes que causan efectos varios si las hacemos desaparecer.

En el modo un jugador podemos obtener ítems especiales que usaremos desde el inventario (se accede con START) esto puede permitirnos darle la vuelta a la partida si los usamos correctamente.

En general, *Columns III* mantiene su gran jugabilidad, pero le añade un modo versus tremendamente divertido.



Mirando el inventario en el modo historia



El Faraón nos espera al final del modo historia

DURACIÓN

El modo principal es bastante largo, nos puede entretenernos una hora o más (dependiendo de nuestra habilidad y de la dificultad que hayamos elegido).

Sin embargo el modo Versus es el que pone la guinda del pastel, no solo porque jugar contra un amigo es muy divertido, si no porque este juego es compatible con el multitap de Mega Drive y permite que los duelos sean para hasta 5 jugadores. Además, la versión japonesa del juego incluye un modo 2 contra 2, donde dos jugadores juegan al *Columns* y los otros dos compiten en piedra-papel-tijera para darle ventajas a su equipo.

Todo esto hace que *Columns III* sea un juego tan divertido como duradero.



Modo a 5 jugadores



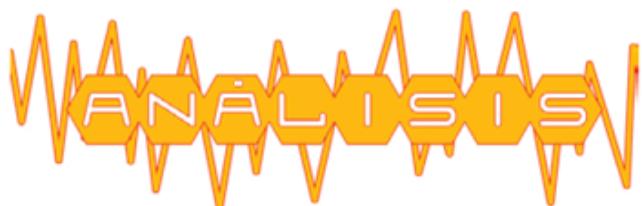
Modo 2 vs 2 exclusivo de la versión japonesa

CONCLUSIÓN

Columns III es de los mejores *Columns* que he jugado, junto con la versión de Super Nintendo de *Columns* (que también tiene un modo Versus muy bueno) y *Columns II*. Todos aquellos que disfrutasteis del *Columns* original o sois fans de los juegos de puzzle, no deberíais perdéroslo.

Skullo

A promotional image for Bonus Magazine. It features a blue background with white clouds. On the left, there's a scene from Super Mario Bros. 3 showing Mario fighting Goombas. In the center, there are two magazine covers for "BONUS MAGAZINE". The left cover is titled "ESPECIAL ALEX KIDD" and the right cover is titled "ESPECIAL ECCO THE DOLPHIN". Both covers list various articles and reviews. Below the magazine covers, the text "ESPECIAL ALEX KIDD" and "ESPECIAL ECCO THE DOLPHIN" is written in large, bold letters.



POWER RANGERS

Plataforma: Game Gear

Jugadores: 1 o 2

Género: Lucha

Desarrollado por: Sims

Año: 1994

A mediados de los 90, los *Mighty Morphin Power Rangers* tuvieron un éxito atronador y entre la enorme cantidad de juguetes, libros y otros productos de estos personajes, aparecieron los videojuegos, que tuvieron la particularidad de ser distintos entre sí, incluso en consolas de similar potencia.

En el número 26 ya hablé de la versión de Super Nintendo, pero este caso voy a hablar de la versión para Game Gear, que es un juego de lucha uno contra uno bastante sorprendente.

GRÁFICOS

Possiblemente lo mejor del juego, el nivel de detalle que se ha puesto en las numerosas ilustraciones es una prueba de que dedicaron mucho tiempo a que el juego entrase por los ojos y recordase la serie de televisión.

Los sprites de los personajes están muy bien (obviamente casi todos los Rangers comparten sprites) y sus movimientos son rápidos y llamativos en la mayoría de los casos. Los escenarios son bastante decentes, algunos representan parques y zonas industriales (que se repiten variando colores) pero otros son algo más llamativos al mostrar una ciudad entera (para la lucha entre Zords).



Ranger verde contra Ranger rojo



Ilustración del modo historia



Pelea entre Megazord y Goldar en la ciudad



"YOU MADE MY GNARLY MONSTER FALL, NOW YOU'LL PAY WHEN HE GETS TALL!"

Rita a punto de hacer crecer a un monstruo

SONIDO

Los sonidos de los golpes son correctos, hay cierta variedad y cumple con lo esperado (aunque no hay voces).

El tema principal de los Power Rangers suena bastante bien en la pantalla de título y las melodías que aparecen en las batallas son decentes, aunque a veces se repiten más de lo necesario.

JUGABILIDAD

El juego tiene muchos personajes, pero los controles son sencillos: Con un botón damos puñetazos, con otro patadas y si presionamos los dos, haremos golpes fuertes (que se pueden combinar con direcciones para variarlos). Los luchadores también pueden desplazarse rápido hacia los lados (con izquierda o derecha dos veces), hacer ataques en picado (los dos botones en el aire) y agarrar al rival (los dos botones pegados al rival).

En cuanto a ataques especiales, no se complicaron mucho la vida, ya que todos se hacen igual (el movimiento del hadoken en *Street Fighter II*, medio círculo de abajo hacia adelante y un botón). Dependiendo del botón que usemos, nuestro personaje hará un ataque distinto y si presionamos los dos botones, hará un tercer ataque (generalmente más fuerte).

Los combates son muy rápidos y es fácil hacer los ataques especiales, así que jugablemente no le pongo pegas.



Los combates son rápidos y dinámicos



Los ataques especiales son fáciles de hacer

DURACIÓN

Este juego tiene 16 luchadores (entre Rangers, Zords y monstruos) un número sorprendente para un juego de portátil. Es cierto que todos los personajes se controlan prácticamente igual, pero los ataques que hacen son diferentes entre sí, de manera que cada uno tiene su encanto.

En cuanto a modos de juego nos encontramos con el modo historia, que intentará imitar los sucesos de la serie, de manera que elegiremos un Ranger, pelearemos contra patrulleros masillas, luego aparecerá el monstruo de turno, le daremos una paliza, huirá y se volverá gigante, tras lo cual usaremos un Zord para arrasarlo. En un momento dado pelearemos contra el Ranger Verde y tras derrotarlo se unirá al grupo de protagonistas permitiéndonos usarlo (y a su Zord) para continuar la historia. Si completamos el modo historia en normal o difícil podemos acceder a opciones extras (como la que permite que los Zords peleen contra los Rangers).

Luego tenemos dos modos Versus, uno contra la consola y otro contra otro jugador (usando cable link). Este modo es bastante entretenido y puede aumentar la duración del juego.

Su amplia plantilla, el encanto de su modo historia y el poder modificar la duración y las rondas de los combates, hace que el juego ofrezca mucho más entretenimiento que otros juegos de lucha de la misma consola.



CONCLUSIÓN

Power Rangers es uno de los mejores juegos de lucha de la consola, tiene mucho contenido y su jugabilidad es algo simple, pero gratificante, así que se lo recomiendo a los fans de este género y por supuesto a los de los Power Rangers.

Si os quedáis con ganas de más, podéis jugar a su secuela *Power Rangers the Movie* de Game Gear que es muy similar, aunque si queréis un juego de lucha de Power Rangers más impresionante, el mejor es *Power Rangers: The Fighting Edition* de Super Nintendo.



DRAGON BALL Z

HYPER DIMENSION

Plataforma: Super Nintendo

Jugadores: 1 o 2

Género: Lucha

Desarrollado por: TOSE

Año: 1996 (Japón) 1997 (Europa)



A mediados de los 90, la saga Dragon Ball pasó de las consolas de 16 bits a las de 32 bits con juegos como *Dragon Ball Z Ultimate Battle Battle 22* (1995), *Dragon Ball Z Shin Butoden* (1995) y *Dragon Ball The Legend* (1996). Debido a ello no tenía mucho sentido esperar más juegos de esa saga para 16 bits, sin embargo Goku y sus compañeros volvieron una última vez a la veterana Super Nintendo.

Lejos de ser una continuación de la trilogía *Super Butoden*, este nuevo juego se desmarcó de todo lo anterior para hacer algo distinto. Lo cual no gustó a muchos seguidores, que esperaban un juego digno de superar el mítico *Dragon Ball Z Super Butoden 2 – La legende Saien*.

GRÁFICOS

El estilo visual de este juego se aleja bastante de los colores chillones y planos de los *Super Butoden*, ya que cuenta con unos sprites más trabajados y con cierta sensación de profundidad, aunque eso también hace que sean menos parecidos a los dibujos del manga. Las animaciones son correctas, pero no todas tienen el mismo nivel, aunque algunas son geniales (la de Boo convirtiéndose en bola rosa me encanta).

En cualquier caso, los personajes se ven muy bien, tienen animaciones bastante buenas y cada uno cuenta con varios ataques llamativos. Antes del combate podemos ver la transformación del personaje, lo cual es un tanto curioso.



Los dos Boos enfrentándose

Las ilustraciones de la pantalla de selección de personaje, así como otras del modo historia (incluyendo el breve cameo de Krilin) también están muy detalladas, aunque lo que más me sorprendió fue la introducción del juego con el dragón y una animación a pantalla completa de Goku.

Los escenarios son reconocibles por fans de la serie y tienen un nivel de detalles variable por motivos obvios (Namek destruyéndose es más llamativo que una zona de montañas). Hay cierta variedad entre ellos y cuentan con el añadido de que varían los colores de un mismo escenario, para representar diferentes momentos del día.

Gráficamente el juego está muy trabajado, creo que lo único que no me termina de gustar es el acabado de algunos ataques de energía, que son bastante sosos y poco llamativos.



Introducción del juego



Algunos ataques deberían impresionar más

SONIDO

Las voces están bien y son bastante numerosas. Los sonidos de los golpes son contundentes y algunos ataques de energía también suenan muy bien, aunque personalmente creo que los ataques timo Kame Hame Ha merecían un sonido más llamativo. Las músicas son variadas entre sí y aunque algunas son pegadizas, diría que la mayoría son bastante genéricas y se olvidan fácilmente.

JUGABILIDAD

Este juego se parece más a un juego de lucha convencional que a los otros juegos de lucha de Son Goku en 16 bits, de manera que no habrá pantalla partida, ni escenarios larguísimos donde intercambiarse Kame Hames por turnos.

Los controles son sencillos: tenemos un botón para puñetazos (Y) otro para patadas (B) otro para bolas de energía (A) y otro para golpes fuertes (X) que también sirve para destruir pequeñas bolas de energía y para agarrar al rival. Este botón también se usa para dar golpes especiales que mandan al rival de un escenario a otro (con combinaciones concretas como medio círculo hacia adelante, medio círculo hacia atrás o adelante, atrás, adelante).

Nos cubriremos presionando atrás, pero si lo hacemos en el momento justo podremos contraatacar si somos suficientemente rápidos. Con los botones L y R podemos nos desplazaremos rápidamente y si presionamos dos veces una dirección podremos hacer pasos cortos. También podemos evitar ataques saltando hacia el fondo del escenario y volver golpeando, hay varias maneras de hacer esto, pero la más sencilla es presionar L+R y el botón de puñetazo o patada (dependiendo del personaje).



Cell haciendo su ataque desde el fondo

Cada personaje tiene sus propios ataques especiales (la mayoría se hacen con comandos del estilo *Street Fighter II*) aunque todos comparten los dos ataques de energía grandes, el antiaéreo (medio círculo desde atrás hacia adelante y el botón A) y el horizontal (cuarto de círculo de abajo hacia atrás y adelante+A).

Hay dos tipos de escenarios, los de tierra, que se jugarán al estilo *Street Fighter II*, y los aéreos, donde nuestros personajes se podrán mover con libertad por el nivel al estilo *Dragon Ball Z de arcade*. Aunque se mantienen los mismos ataques especiales, la jugabilidad cambia bastante en los escenarios aéreos, donde podremos hacer ataques que nos permitan avanzar por la pantalla presionando adelante, arriba o abajo y el botón de puñetazo o patada.



Los combates aéreos son mejorables



Vegeta haciendo su “ataque desesperado”

Durante el combate veremos que la barra de vida y la de ataques de energía es la misma (y está representada por números y una barra amarilla) esto significa que con cada ataque de energía que hagamos, perderemos vida y que tendremos que recuperarla presionando Y+B. Si nos queda poca vida podremos hacer “ataques desesperados” (o Meteor o como le queráis llamar) para remontar, todos los personajes tienen uno, salvo Cell que tiene dos.

Si ambos luchadores se golpean al mismo tiempo entrarán en un duelo que variará dependiendo del escenario que estemos. Si estamos en tierra, ambos entrarán en una batalla de golpes rápidos que ganará el que más toque los botones. Si estamos en el aire, uno de ellos se irá al fondo del escenario y ambos se intercambiarán ataques de energía por turnos, donde el atacante podrá hacer un ataque de energía grande (B) o tres bolas de energía (A) y el defensor tendrá que elegir evitar el ataque grande (Y) o desviar las tres bolas de energía (X), obviamente un jugador no sabe lo que ha hecho el otro, de manera que equivocarnos de maniobra provocará que perdamos bastante vida.



Goku teletransportándose ante Vegetto



Duelo aéreo entre Gohan y Piccolo

La gracia de este juego es que es relativamente fácil hacer combos y eso lo vuelve mucho más profundo a nivel jugable que otros juegos de la saga. La mayoría de personajes pueden combinar fácilmente puñetazos y patadas con algún ataque especial, además, todos ellos pueden levantar al rival presionando Y+B en mitad de un combo, lo cual facilita bastante la tarea y nos permite alargar los combos.

Los controles son buenos en líneas generales, pero la jugabilidad empeora bastante en los combates aéreos que se hacen bastante menos fluidos y agradables que los que suceden en tierra firme. La mejor manera de evitar escenarios aéreos es desactivar la opción de cambiar de pantalla en el menú de opciones, de manera que si elegimos un escenario pelearemos solo en ese, como en cualquier juego de lucha.



Goku catapultado hacia otro escenario



La plantilla es corta pero variada

DURACIÓN

Solo contamos con 10 personajes, aunque es cierto que todos son muy diferentes entre sí, se hace una plantilla un tanto corta.

En cuanto a modos de juego tenemos el típico torneo, el modo contra la consola o el segundo jugador y entrenamiento. Si tenemos la versión japonesa del juego podremos disfrutar de un modo historia que intenta explicar (con bastantes inexactitudes) la historia de *Dragon Ball Z*, desde Namek hasta el final de Boo. Este modo le da algo de vidilla al juego, ya que podemos desbloquear combates extra dependiendo de lo buenos que seamos jugando.



Aún tenemos tres continuaciones

Si tenemos contra quien jugar, este juego puede dar bastante entretenimiento, de lo contrario dependerá de hasta qué punto os dediquéis a mejorar y hacer combos con vuestros personajes favoritos.

CONCLUSIÓN

Dragon Ball Z Hyper Dimension es un juego con una plantilla corta y pocos modos de juego, pero jugablemente es muy divertido y más profundo de lo que parece de primeras. Puede que muchos prefieran el estilo de los *Super Butoden*, pero yo recomiendo probar este juego, porque es muy divertido.



NEO GEO CUP 98 COLOR

Plataforma: Neo Geo Pocket Color (compatible)

Jugadores: 1 o 2

Género: Fútbol

Desarrollado por: Success

Año: 1998 (NG Pocket) 1999 (NG Pocket Color)

Neo Geo Cup 98 fue uno de los primeros juegos de Neo Geo Pocket, de manera que cuando apareció Neo Geo Pocket Color, se relanzó una versión actualizada, renombrada *Neo Geo Cup 98 Color*, que es la que comentaré a continuación.

Aunque el título sugiere que este juego es una versión portátil de *Neo Geo Cup 98: The Road to the Victory* de Neo Geo, lo cierto es que son muy diferentes entre sí.

GRÁFICOS

Este apartado está muy cuidado, ya que los jugadores se ven muy grandes y tienen buenas animaciones, aunque es cierto que todos son iguales y eso le resta encanto (habría estado bien usar los colores para variar la piel de los jugadores). El campo se ve bien, pero no hay diferentes tipos de campo, ni nada por el estilo.

Si jugamos en la Neo Geo Pocket en blanco y negro tendremos que esforzarnos más para no confundir a los jugadores en jugadas rápidas, ya que solo se diferenciarán por los diferentes tonos de gris de su ropa, y eso unido al poco campo que vemos, puede provocar confusiones.

El juego también cuenta con un montón de ilustraciones graciosas (cuando se marca gol, antes del partido, todos los eventos del modo historia, incluidas las noticias donde nos explican los partidos de los otros equipos...) que demuestra el mimo que han puesto en este apartado, es mucho mayor de lo parece.

SONIDO

Las músicas son animadas y alegres (aunque podrían haber añadido más para los partidos) y los sonidos de los pases, chutes y demás efectos son correctos.

Lo que realmente sobresale de este juego son las voces, que desde la pantalla de título hasta los "Oh No!" Cuando vamos perdiendo, suenan muy claras y fuertes. Lo que no entiendo es que no hayan añadido una voz que grite "Gol".





Jugando en Neo Geo Pocket



Una de las muchas ilustraciones

JUGABILIDAD

Los controles son sencillos: Si tenemos la pelota los botones sirven para dar chutes (o pases) más o menos largos y en caso de no tener la pelota podemos tratar de robarla metiendo el pie o haciendo una entrada más agresiva. Si apretamos los botones cuando el balón este en el aire podremos tratar de rematarlo.

Con esto aprendido, empezamos el partido y nos damos cuenta que al ver tan poco campo, puede ser muy difícil aprender a moverse por él y pasar a quien queremos pasar (ya que haremos los pases a ciegas). Admito que a mí no se me dio muy bien y tuve que esforzarme más de lo esperado para lograr que el equipo empezase a hacer algo medianamente bien.

Otra cosa que dificulta el juego es que no podemos elegir que personaje controlamos cuando no tenemos la pelota, la consola marcará automáticamente al jugador y aunque suele hacerlo bien, no siempre marca al que más nos interesa, perdiendo así la oportunidad de hacer la jugada que teníamos pensada.

Así que creo que los controles responden bien, pero el ver un trozo tan pequeño de campo dificulta bastante los partidos y termina cansando que hasta un simple pase, no acaba como debe. Su jugabilidad no está pensada para disfrutar del juego en pocos minutos, más bien es uno de esos juegos que requieren mucha paciencia para ir mejorando poco a poco.



Ver tan poco campo dificulta chutes y pases



Saque de banda



Pantalla de título



Empezando el modo historia

DURACIÓN

Tenemos un modo de partidos sueltos contra la consola, un modo contra el segundo jugador (con cable link y juego) y un modo historia donde podemos elegir un equipo para convertirlo en campeón (iremos mejorando el equipo, ganando dinero, que podemos usar para comprar material deportivo que nos de ventajas durante los partidos). El modo historia es el que tiene más gracia y nos entretendrá bastante, además podemos retar a un segundo jugador con nuestro equipo campeón.

Si nos engancha su jugabilidad puede ser eterno, como cualquier juego deportivo. De no ser así, puede que no pasemos de un par de partidos, porque mientras nosotros tratamos de aprender a jugar, la consola se va a dedicar a marcarnos goles sin parar.



Menú del modo historia



Comprando objetos mejoraremos al equipo

CONCLUSIÓN

Neo Geo Cup 98 Color es un juego que debido a algunos fallos en la jugabilidad, pasa de ser entretenido a frustrante y eso hace que sea muy difícil de recomendar.

En el fondo, todo depende de si te gusta su jugabilidad y si te aclaras a la hora de moverte por el campo, de ser así, es un juego muy recomendable para partidas cortas o para crear un equipo campeón en el modo historia.

POKÉMON PINBALL

Plataforma: Game Boy Color (compatible)

Jugadores: 1

Género: Pinball

Desarrollado por: Jupiter, Hal Laboratory

Año: 1999 (Japón, América) 2000 (Europa)

Tras el éxito mundial de los primeros juegos de *Pokémon* (Azul, Rojo y Amarillo en occidente) no tardaron en salir continuaciones y otros productos con esos personajes.

Uno de los juegos más curiosos que apareció fue *Pokémon Pinball*, que además era uno de los pocos cartuchos de Game Boy Color con un tamaño mucho mayor que el resto, lo cual permitía ponerle una pila para ganar vibración en la consola.

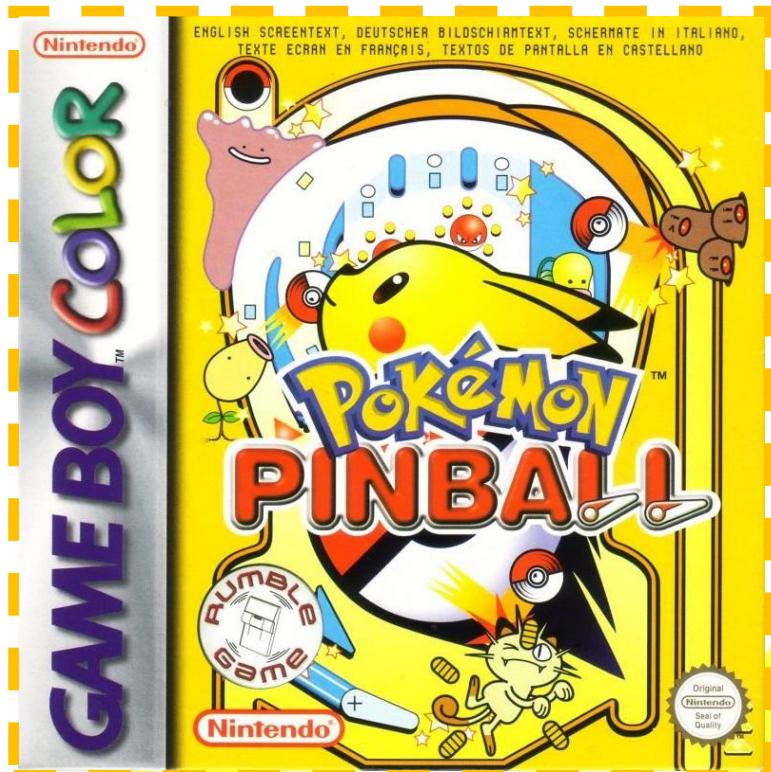
Pese a haber disfrutado mucho del primer juego de *Pokémon*, no me interesé demasiado por los otros productos de la serie, pero muchos años más tarde compré *Pokémon Pinball* en una tienda de segunda mano por un precio ridículamente bajo y me llevé una enorme sorpresa al descubrir que, pese más que un producto cualquiera de *Pokémon*, es en realidad un juego de pinball muy divertido.

GRÁFICOS

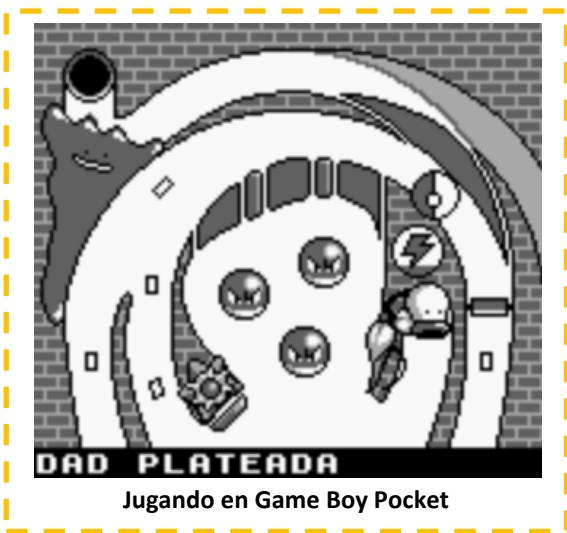
Este apartado está muy trabajado. La pantalla de título tiene un dibujo enorme de Pikachu, en el menú de opciones tenemos otra vez a Pikachu y Psyduck y en la Pokédex podremos ver a todos los Pokémon capturados.

Los dos tableros de juego tienen estilos y colores distintos, siendo diferentes en todo excepto las palas y la bola (una Pokéball). Cada tablero tiene dos pantallas de altura y están cargadas de Pokémon por aquí y allá, aunque estos no son solo por decoración, sino que también influirán durante la partida.

Si jugamos en Game Boy clásica, lo veremos sin colores, pero el juego se disfruta sin confusiones. Si jugamos en Super Game Boy tendremos un marco especial (bastante soso) y poco más, aunque podemos mejorar sus colores seleccionando alguna de las paletas de color o creando una nosotros mismos.



Parte superior del tablero azul



DAD PLATEADA

Jugando en Game Boy Pocket



Jugando en Super Game Boy

SONIDO

Hay bastantes sonidos que le dan vida a los tableros y hacen gratificante jugar, la única voz que hay es Pikachu diciendo su nombre.

Las músicas están bastante bien, cada tablero tiene la suya propia, pero cuando empezamos a capturar Pokémon cambia temporalmente por otra más animada (que los fans reconocerán) lo cual le da algo de variedad.

JUGABILIDAD

Nos encontramos ante un juego de pinball, de manera que los controles se basan en mover las dos palas y hacer “temblar” la mesa por si la bola se atasca o queremos hacer algún efecto brusco (los botones son configurables desde el menú de opciones).

Tras elegir tablero empezaremos a jugar, lo primero que veremos será una imagen en el centro del tablero y que representará la localización de nuestra partida y de ella dependerán los Pokémon que encontraremos (más adelante se puede cambiar la localización).

A partir de ahí empieza el juego de pinball, con los típicos elementos para conseguir más puntos, multiplicarlos y salvar la pelota si cae (los dos tableros tienen una pieza que genera electricidad, si la cargamos del todo aparecerá un Pikachu en los agujeros de al lado de las palas y evitará que se nos cuele la bola por ahí).

Nuestra bola inicial es una Pokéball y sus físicas son bastante correctas, durante la partida podemos mejorarlía, pero entonces comprobaremos que las físicas cambian y hacen cosas raras (que generalmente ayudan, pero a veces pueden complicarnos la vida).

En ambos tableros hay zonas donde se iniciará la captura de Pokémon, cuando esto suceda veremos su retrato de color negro en la parte inferior de la pantalla, entonces tendremos un tiempo limitado para golpear los bumpers de la parte superior del tablero para que el retrato se vuelva de colores, tras lo cual aparecerá el Pokémon, al cual le tendremos que dar golpes con la bola para capturarlo.



Tablero azul

Los dos tableros también tienen una zona donde podremos evolucionar a los Pokémons capturados en esa partida, (nos dejarán elegir en caso de tener varios) y la evolución se hará consiguiendo símbolos de Experiencia que hay repartidos por todo el tablero. A esto hay que sumarle la posibilidad de acceder a alguno bonus aleatorios (minijuegos, ganar Pikachu para evitar que se cuelle la bola por los lados o multiplicadores de puntos).

Y eso es prácticamente todo lo que se puede decir de la jugabilidad, es un pinball, con elementos de captura y colección de Pokémons. Los controles van bien y el juego es benevolente en cuanto a perdonar las bolas perdidas durante los primeros segundos de cada partida (no perderemos vidas).



DURACIÓN

Hay dos tableros diferentes, uno de Pokémon Rojo y otro de Azul (ya podrían haber incluido otro más para Pokémon verde o amarillo) pero la gracia del asunto es que tenemos 151 Pokémons por conseguir en ellos, lo cual añade el objetivo secundario de capturarlos, que sumado al de superar nuestros puntos nos va a dar muchas horas de diversión, siempre y cuando seamos fans de los juegos de pinball.

En caso afirmativo este juego es ideal para echar partidas puntuales, con el aliciente de que además tiene batería para guardar nuestros récords y la lista de Pokémons capturados.

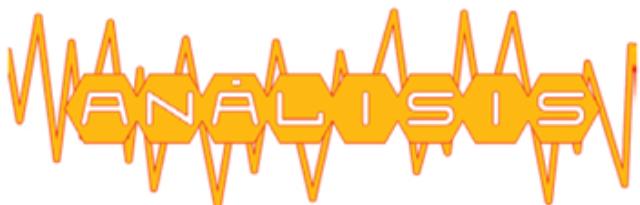
CONCLUSIÓN

Pokémon Pinball es un juego muy recomendable para los que disfrutén de los juegos de Pinball en Game Boy (a los cuales también recomiendo *Revenge of the Gator* y *Kirby's Pinball Land*).

Los fans de *Pokémon* también encontrarán alicientes para echarle partidas, pero en caso de que no sean fans de los pinballs, se cansarán antes.



Skullo



COTTON: FANTASTIC NIGHT DREAMS

Plataforma: Neo Geo Pocket Color (compatible)

Jugadores: 1

Género: Disparos

Desarrollado por: Success

Año: 2000

Cotton Fantastic Night Dreams apareció para arcades en 1991 y es un juego de disparos donde controlamos a una bruja que elimina hordas de enemigos. Su éxito hizo que apareciesen versiones y secuelas para diferentes consolas como Super Nintendo, Mega Drive, PlayStation 2, Sega Saturn, entre otras.

Este primer juego fue llevado a PC Engine Super CD, PlayStation, Sharp X6800 y Neo Geo Pocket, siendo esta última versión la que voy a comentar.

GRÁFICOS

Cotton es una de las sagas de disparos que se catalogan bajo la categoría “Cute’em up” debido a que sus personajes son adorables, algo que veremos en todo momento mientras jugamos y se notará especialmente antes y después de cada nivel, donde podremos disfrutar de muchas ilustraciones de los personajes.

A la hora de pasar el juego a Neo Geo Pocket Color tuvieron que renunciar a los detalles y colores, pero aun así se aprecia ese toque, donde hasta los enemigos son una monada (bueno, excepto algunos jefes que además de ser feos, también son de gran tamaño).

Nuestro personaje y los enemigos se reconocen y no se confunden con los fondos, los disparos también quedan claramente reflejados evitando cualquier confusión posible. Los fondos se ven bastante bien y tratan de añadir variedad (bosques, castillos, cementerios). Es cierto que si jugamos en la Neo Geo Pocket en blanco y negro se pierde bastante detalle, pero entiendo que poco más se podía hacer sin contar con colores.



Los gráficos son coloridos y claros



Una de las muchas ilustraciones



Jugando en Neo Geo Pocket



El jefe del primer nivel

SONIDO

Explosiones gratificantes y disparos constantes que no molestan, son lo que más escucharemos en cuanto a sonido. Las melodías tienen un toque agradable que encaja con toda la estética del juego y cuando nos enfrentamos a un jefe se cambian por otras más acordes a la situación.

JUGABILIDAD

La jugabilidad es bastante sencilla, con un botón dispararemos hacia adelante y con otro hacia abajo. En la parte inferior derecha de la pantalla veremos unos cuadrados de colores, estos representan las magias que tenemos (se usan presionando el botón de disparo).

Al ir eliminando enemigos veremos que algunos dejan caer joyas amarillas (aumentarán nuestra experiencia), si les disparamos cambiarán de color a rojo o azul (y nos darán más magias). Conforme vayamos jugando nuestro personaje irá subiendo de nivel, aumentando la potencia de su disparo horizontal y haciendo más útil el disparo hacia abajo, que pasará a moverse por el suelo para alcanzar más fácilmente a los enemigos.

Los controles son fiables, pero el reducido espacio de visión horizontal y que nuestro personaje muere al primer golpe, nos obligarán a no confiarnos.



Las joyas amarillas suben la experiencia



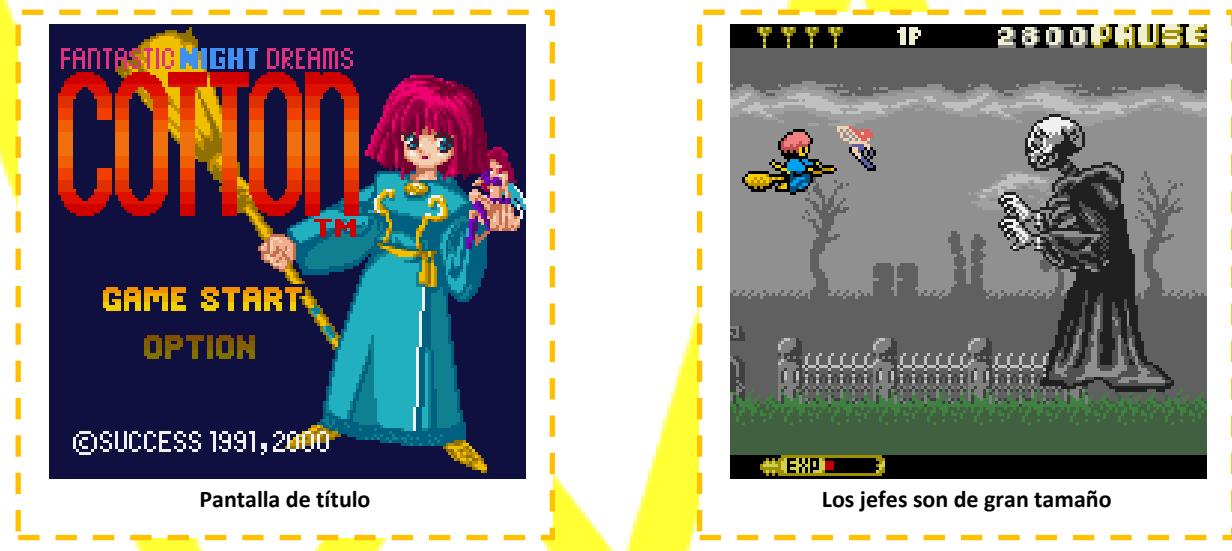
Lanzando una magia

DURACIÓN

El juego nos ofrece unos 7 niveles (custodiados por más de una decena de jefes), lo cual unido a la fragilidad de nuestra protagonista, nos aseguran bastantes horas de diversión.

Es cierto que si ya lo habéis jugado o sois muy hábiles en este tipo de juegos, su duración puede reducirse a menos de una hora. En cualquier caso, podéis adaptar la dificultad del juego modificando el número de vidas en opciones.

Una vez completado, su rejugabilidad solo se basa en su jugabilidad sencilla y adictiva, así que creo que este es uno de esos juegos a los que vuelves una y otra vez.



CONCLUSIÓN

Puede que esta versión de *Cotton Fantastic Dreams* no sea la mejor del primer juego de la serie, pero hay que admitir que se ha trasladado bastante bien a Neo Geo Pocket y que sigue siendo muy divertido y adictivo.

Si sois fans de los juegos de este estilo, quizás sería mejor jugar a la versión de Arcade, pero si lo que queréis es buscar algo distinto en el catálogo de Neo Geo Pocket, echadle un vistazo, no os arrepentiréis.

Skullo

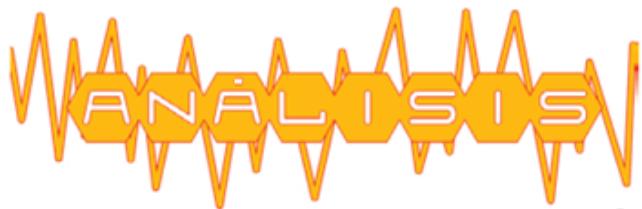
FORO NOTICIAS VIDEOJUEGOS CINE Y ANIMACIÓN

COMBOGAMER



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





FORTRESS

GAME BOY
ADVANCE

Plataforma: Game Boy Advance

Jugadores: 1 o 2

Género: Puzzle, Estrategia, Acción

Desarrollado por: Pipe Dreams Interactive

Año: 2001

¿Alguien recuerda el juego *Rampart*? Si, ese juego donde colocábamos bloques para crear muros y tras eso colocábamos armas para atacar a las fortalezas enemigas. Pues si ese juego se hubiese fusionado con *Tetris* el resultado sería *Fortress* (que inicialmente se iba a llamar *Fortris*, en alusión al juego de puzzle ruso).

En *Fortress* tendremos que usar piezas similares a las de *Tetris* para crear grandes bloques que conformen nuestra fortaleza y luego colocar armas para que ataquen a la fortaleza enemiga, también podemos colocar puertas por donde aparecerán nuestros soldados (llamados Twerps). Lo gracioso del asunto es que podemos jugar en épocas tan diferentes como la prehistoria, la de los piratas, la de los castillos y el futuro.

GRÁFICOS

La introducción es graciosa y nos muestra las diferentes épocas en las cuales podemos jugar, los menús son simpáticos al mostrarnos a los Twerps moviéndose y antes de cada batalla veremos una ilustración que está basada en la época en la cual vamos a combatir.

Las diferentes épocas demuestran que se puso mucho mimo en los gráficos, ya que cambian muchísimo el juego a nivel estético, de manera que pasaremos de ver a trogloditas con catapultas y dinosaurios paseando por la pantalla, a ver piratas y cañones, o caballeros medievales y dragones o incluso OVNIS y astronautas.

Puede que el juego no sea especialmente complejo en cuanto a gráficos, pero se nota que han puesto muchas ganas en este apartado.



Los monstruos que aparecen son grandes y curiosos

SONIDO

Los gritos y gruñidos de los Twerps son indescriptibles pero divertidos (al menos para mí). En realidad, gran parte de la personalidad de este juego es gracias a estos personajillos y sus sonidos. El resto de efectos que aparecen durante la batalla (ataques, sonidos de estructuras rompiéndose...), están bastante bien.

Las músicas no están nada mal, cada una intenta representar la época en la cual tiene lugar la batalla,



Ilustración que precede a la batalla en la prehistoria

JUGABILIDAD

Llegamos a la parte más difícil de explicar, así que intentaré ser directo. La idea de este juego es ganar la batalla al castillo de al lado, para ello tenemos que acumular piezas que formen nuestra fortaleza. Si apilamos bien las piezas estas cambiarán de aspecto y serán más resistentes, y si apilamos muchas piezas de manera vertical, sin dejarnos agujeros crearemos una torre, que provocará la aparición de un aliado (dinosaurio, OVNI, loro gigante...) que atacará a la fortaleza rival. Si colocamos mal algunas piezas o recibimos daño del rival, puede que queden restos de piezas (o escombros) en nuestra fortaleza, encima de esos escombros no podremos colocar nada, o se romperá.

Además de las piezas de *Tetris* que formarán nuestro castillo, también aparecerán piezas cuadradas con armas (las tenemos que colocar en zonas donde puedan atacar más efectivamente al castillo rival), puertas (harán que aparezcan Twerps que nos ayudarán limpiando escombros) o bombas (seleccionamos una zona del castillo rival y uno de nuestros Twerps se lanzará con una bomba para destruir esa zona). Estas piezas tienen limitaciones (no podemos tener más de un número concreto de cada una de ellas) y son la clave para debilitar al rival.

Los controles son sencillos, movemos las piezas con la cruceta, las rotamos con los botones A y B, el botón L sirve para destruir la parte superior de nuestro castillo, por si queremos reconstruirla de otra manera (perderemos puntos si lo hacemos) y el botón R sirve para mover la cámara y echar un vistazo a la parte inferior de nuestro castillo o al castillo de nuestro rival.

La jugabilidad de este juego, se resume a colocar las piezas de *Tetris* de manera que formen bloques sólidos e ir arreglando nuestro castillo de los ataques del rival, así como saber cuando y donde colocar las armas, bombas y puertas. Todo lo relacionado con los ataques funciona automáticamente, nuestra única misión es tratar de ser lo más eficientes posibles a la hora de crear nuestro castillo a lo alto y a lo ancho y dejar que nuestros Twerps hagan su trabajo para lograr la victoria.



A punto de colocar otro cañón en nuestro castillo



Batalla en la era de los piratas

Sabiendo todo lo anteriormente dicho, este juego puede volverse bastante interesante y entretenido, pero si lo jugáis sin tener ni idea de lo que hay que hacer, lo más seguro es que os parezca un sinsentido al cual no debéis dedicar vuestro tiempo.

A mí me parece un juego muy divertido, pero solo para partidas cortas, pues hay que admitir que puede pecar de repetitivo si se juegan varias partidas seguidas, algo de lo cual no puede salvarle ni siquiera el cambio de época de la batalla, ya que eso solo afecta a los gráficos y las músicas. Habría sido un detalle genial que cada época tuviese algún elemento jugable único, lo cual podría evitar esa sensación de repetición.



Ese loro no trae buenas intenciones



Empezando una batalla espacial

DURACIÓN

El juego ofrece diversos modos de juego: Battle (batalla contra la consola), Tournament (varias batallas, cambiando épocas), Blitz (una Batalla, pero con más armas y destrucción) y Versus (contra un amigo que tenga el juego).

Este juego puede ser intratable en cuanto a dificultad, aunque si sabemos lo que tenemos que hacer, se suaviza bastante. Recomiendo jugar primero unas cuantas partidas en el modo Battle con la dificultad en fácil, para poder hacernos a los controles y así ser más rápidos tomando decisiones y creando nuestra fortaleza.



Un dinosaurio de paseo por la batalla



Ilustración de la era de los piratas

CONCLUSIÓN

Fortress no es un juego recomendable para todo el mundo, el hecho de ser una mezcla entre *Rampart* y *Tetris* ya demuestra hasta qué punto puede ser raro. Sin embargo, creo que es bastante único y que vale la pena echarle una oportunidad si os parece interesante su concepto de juego.

iNo te pierdas los números anteriores de BONUS STAGE MAGAZINE!



PAUSA TIEMPOS

LAS SOLUCIONES ESTAN EN LA PÁGINA 93 DE ESTA REVISTA



1- EL DESCONOCIDO

¿Sabes a que juego pertenece este personaje?

Pista 1: Es un enemigo

Pista 2: El juego está protagonizado por dos hermanos



2- LA SOMBRA

¿Reconoces al personaje tras la silueta?

Pista 1: Proviene de un juego de plataformas

Pista 2: Persigue al protagonista

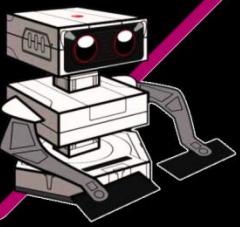
Pista 3: Siempre está hambriento

3- EL ERROR

¿Eres capaz de encontrar el error que hay en esta foto?



PERIFÉRICOS



MULTITAP NES (Four Score)

Hace tiempo hablé del multitap de Super Nintendo y va siendo hora que hable de su antecesor, el Multitap de NES, conocido como Four Score, por ser el nombre del multitap oficial de la consola.

Sin embargo el Four Score no es el único multitap que existe para NES, ya que hay otros modelos, como el NES Satellite, que además de ser un multitap era inalámbrico (algo sorprendente para ser de 1989) o el multitap de Hori lanzado para Japón.

Lamentablemente no he podido comprobar si hay algún tipo de incompatibilidad entre Multitaps, ya sea por motivos de región (que un multitap de una zona solo funcione en consolas o con mandos de su misma zona) o que haya algún tipo de incompatibilidad entre multitaps y juegos (que algunos juegos funcionen correctamente con un multitap pero no lo hagan con otro modelo). Aunque creo posible que ambas incompatibilidades hagan acto de presencia, debido a que hay compañías diferentes detrás de los periféricos y también basándome en el celo que se (lamentablemente) se ponía a proteger los productos de ser usados por usuarios de otra parte del mundo.



NES Satellite, el multitap inalámbrico



Multitap de Hori para Famicom

Como todos sabréis los multitaps son periféricos que se conectan a la consola para permitir participar a más de 2 jugadores en el mismo juego. Obviamente, según el tipo de juego que sea, es más difícil introducir jugadores y debido a ello, la lista de juegos compatibles con este tipo de periféricos no es tan grande como muchas veces nos gustaría.

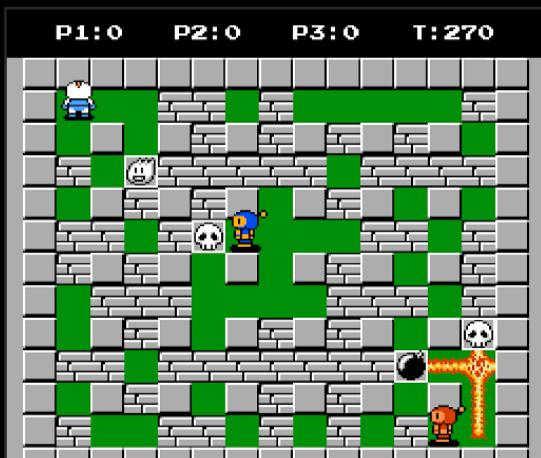
En el caso de NES hay poco más de una treintena de juegos donde podemos usar estos periféricos, a continuación comentare brevemente algunos de ellos.

Bomberman II (Dynablaster en Europa)

La saga *Bomberman* siempre es una apuesta segura en cuanto a compatibilidad con el multitap, ya que su modo batalla esta ideado para sacar provecho a ese periférico. En este caso tomaron la extraña decisión de incluir un máximo de 3 jugadores, en lugar de los 4 que nos tiene habituados esta saga.

Moero TwinBee: Cinnamon-hakase wo Sukue!

Este juego se conoce como *Stinger* en su versión americana, sin embargo he dejado el título de su versión japonesa porque es la única que posee compatibilidad con el multitap para permitir 3 jugadores, ya que por algún motivo decidieron quitar esa opción en la versión occidental.



Smash TV

Aunque usemos el multitap en este juego el máximo de jugadores seguirá siendo 2. En lugar de aumentar el número de jugadores, el periférico nos permite controlar con dos mandos a nuestro personaje, usando una cruceta mover y la otra para disparar hacia cualquier dirección (imitando así el control del arcade, donde usábamos dos joysticks). Puede que sea algo aparatoso, pero se agradece que nos den esa opción.

M.U.L.E.

Este extraño juego de estrategia donde tenemos que buscar y explotar los recursos de un planeta, nos permite usar el multitap para aumentar el número de jugadores hasta 4, lo cual aumentará su diversión al hacernos competir contra amigos.



STATUS SUMMARY # 0		
	Money	1000
	Land	0
	Goods	300
	TOTAL	1300
	Money	1000
	Land	0
	Goods	300
	TOTAL	1300
	Money	1000
	Land	0
	Goods	300
	TOTAL	1300
	Money	1000
	Land	0
	Goods	300
	TOTAL	1300
COLONY		5200

Super Off Road

Este mítico juego de carreras es uno de los mejores ejemplos de juego cuya jugabilidad se adapta bien al multitap, ya que al ver todo el circuito en pantalla, se puede aumentar el número de jugadores sin comprometer la jugabilidad.

A Nightmare on Elm Street

Los juegos de plataformas y acción eran muy comunes en la generación de 8 bits, de manera que no sorprende que al decidir hacer un juego sobre las películas de Freddy Krueger fuese ese el género elegido. Lo que no es tan habitual es que esa clase de juegos permitan 4 jugadores a la vez y es ahí donde *A Nightmare on Elm Street* puede volverse muy interesante, ya que pese a no ser un gran juego, puede volverse muy divertido si compartimos nuestra aventura con ellos.



Nintendo World Cup

De todos los juegos de la saga *Kunio Kun* que nos permiten usar el multitap en NES, *Nintendo World Cup* es el más famoso, ya que llegó a occidente, fue incluido en algunos packs multicartucho y trata de un deporte que es especialmente popular en medio mundo. El hecho de que el juego se olvide de muchas reglas del futbol y permita atacar a los rivales y hacer super tiros contribuye a su diversión tanto como el multitap.

Downtown Nekketsu Kōshinkyoku: Soreyuke Daiundōkai

En este juego de la saga *Kunio Kun* donde podemos sacar provecho al multitap para aumentar el número de jugadores hasta 4. Según la historia de este juego, los personajes de esta saga compiten en una especie de olimpiadas callejeras, donde casi todo vale (incluido golpear a nuestros rivales).



Ike Ike! Nekketsu Hockey Bu: Subette Koronde Dai Rantō

Este juego de hockey iba a ser lanzado bajo el título *Crash N The Boys Ice Challenge*, pero finalmente se quedó como un juego exclusivo de Japón. Al igual que muchos otros juegos de *Kunio Kun* nos permite usar 4 jugadores para competir en el modo batalla.

Nekketsu Street Basket: Ganbare Dunk Heroes

Otro juego de los muchos de la *Kunio Kun* que nos permitirá sacarle provecho al multitap. Esta vez el deporte elegido es el baloncesto, al cual se le añadirá la “esencia” de esta saga, con canchas en lugares extraños (un aeropuerto, Las Vegas, un rancho), canastas extras para anotar más puntos y la siempre divertida oportunidad de golpear a tus rivales (incluso con objetos) para que pierdan la pelota.



King of the Beach

En este juego de vóleibol en la playa pueden participar hasta 4 jugadores en equipos de 2. No es un juego muy llamativo, pero con tres amigos puede ser muy divertido.

Gauntlet II

Creo que todos conocemos la saga *Gauntlet*, pero por si acaso hay algún despistado explicaré de que trata. *Gauntlet II* es un juego donde héroes de fantasía recorren mazmorras buscando tesoros y enfrentándose a hordas de enemigos a los que eliminarán disparando sus armas. Gracias al multitap de NES, hasta 4 jugadores pueden participar en esta aventura.



Top Players Tennis

En este juego de tenis podemos usar el multitap para participar hasta 4 jugadores en los partidos a dobles, lo cual sin duda añadirá diversión y tensión a las competiciones.

Swords and Serpents

En este juego formaremos equipo con otros valientes héroes (hasta 4 jugadores gracias al multitap) para recorrer una serie laberintos con el objetivo de encontrar tesoros (algo que no nos pondrán nada fácil los diversos monstruos que encontraremos).



Estos juegos solo son una muestra de los juegos que podéis encontrar para sacar provecho a vuestro multitap de NES, si ninguno os ha llamado la atención os animo a que echéis un vistazo al catálogo de la 8 bits de Nintendo para ver los que no he puesto.

También hay algunos hacks que permiten participar a 4 jugadores en juegos que no estaban pensados para ello, como *Battletoads*, *Battle City* (y su versión *Battle City Mario*) o *Battletoads and Double Dragon*, aunque algunos de ellos tienen fallos y solo funcionan en emuladores.



Battletoads a 4 jugadores



Battle City Mario a 4 jugadores

Además de los juegos oficiales que se lanzaron durante la vida útil de la consola, podeis encontrar algunos juegos homebrew que son compatibles con el multitap como *Double Action Blaster*, *Micro Mages*, *Nesert Golfing*, *Spacey McRacey* y *Super PakPak*.

Skullo

El Personaje

ANDORE · HUGO



Las bandas de delincuentes son el principal problema en las ciudades de beat'ems, ya que entre sus filas hay un amplio número de delincuentes clónicos de diversos tipos, como los que te buscan la espalda, los que saltan mucho, los que van armados y los que son más grandes y gordos que el resto. En el número 25 de esta revista ya le dediqué la sección a Abobo, el gigantón de *Double Dragon*, pero en esta ocasión la sección va dedicada a un enemigo de *Final Fight*.

Seguramente todos los que han jugado a *Final Fight* (1989) recuerdan a varios de los enemigos que formaban parte de Mad Gear, como los punks que te buscaban la espalda (J y Two P), las chicas Poison y Roxy (o Bill y Sid en algunas versiones) con sus traicioneras patadas en salto, los gordos que daban cabezazos (G. Oriver y Bill Bull) los de los cuchillos (Hollywood y El Gado) o los gigantones cachas llamados Andore, que podían ser un saco de boxeo y llevarte todos los golpes sin rechistar o envalentonarse y usar sus ataques especiales (correr y golpear con el pecho, hacerte una llave de lucha libre o caer encima de ti mientras estás en el suelo) para matarte.

Andore cumple con la función de ser un enemigo común, pero más resistente y peligroso, haciendo que en situaciones concretas, pudiese torcerle la partida al jugador. Esta clase de personajes o los odias o los amas, y yo tengo cierto aprecio por ellos, aunque no sé muy bien porque.



Dos Andores apalizando a Haggar

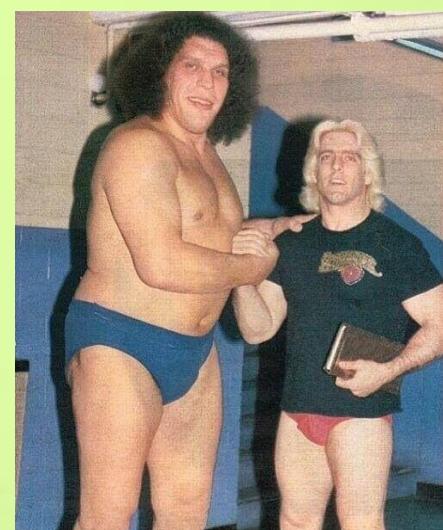


Andore y algunos de sus compañeros de Mad Gear

El nombre y el aspecto de este personaje provienen de André el Gigante, uno de los más famosos luchadores de Wrestling a nivel mundial, tal y como demuestra su aparición en mangas como *Dragon Ball*, *One Piece* o *Tatake!! Ramenman*.



Parodias de André el Gigante en *Dragon Ball* y *Tatake!! Ramenman*



Como es habitual en los beat'ems, Andore se repetía una y otra vez durante el juego aunque al menos Capcom tuvo la ocurrencia de variar el nombre y color del personaje creando "una familia de Andores", a los cuales habría que sumar a Abigail, uno de los jefes que tenía exactamente el mismo cuerpo que Andore, pero con una cara y ataques especiales diferentes.



La familia Andore y Abigail

Andore reapareció en *Mighty Final Fight* (1993), *Final Fight 2* (1993) y *Final Fight 3* (1995), lo cual lo convirtió en uno de los personajes más estables de la franquicia, pese a ser un villano común.



Andore en *Final Fight 2*



Andore en *Final Fight 3*



Andore en *Mighty Final Fight*

Tas los eventos de *Final Fight 3*, uno de los Andore (ahora renombrado como Hugo) se trató de alejar del crimen y buscó otro tipo de trabajos (como obrero de la construcción) pero su sueño era ser respetado en el mundo de la lucha libre. Algo que conseguiría en su siguiente regreso a la actualidad gracias a la saga *Street Fighter*.

En *Street Fighter III: The New Generation* (1997), todos los personajes eran nuevos a excepción de Ryu y Ken, (algo que no gustó a muchos fans) sin embargo, lo que mucha gente no sabe es que Andore (bueno, Hugo) iba a ser incluido y sus sprites inacabados están dentro del juego. Así pues el debut de Hugo se retrasó hasta *Street Fighter III: 2nd Impact Giant Attack* (1997), donde aparecía acompañado de su excompañera Poison, que hacía de mánager del enorme (pero no demasiado inteligente) luchador.



Hugo sin finalizar en *Street Fighter III New Generation*



Hugo y Poison en *Street Fighter III 2nd Impact*

Como no podía ser de otro modo, Hugo también reapareció en *Street Fighter III: 3rd Strike* (1999) que cerró la trilogía iniciada con *New Generation*. En estos juegos Capcom hizo un homenaje al mítico enfrentamiento entre André el Gigante y Hulk Hogan en *Wrestlemania III* (1987), añadiendo una introducción que imitaba el momento en los combates que enfrentaban a Alex y Hugo.



Hugo contra Ryu en *Street Fighter III: 3rd Strike*



Alex y Hugo homenajeando a Hulk Hogan y André

Al mismo tiempo que participaba en *Street Fighter III*, Hugo (o Andore) aparecía en los escenarios de Guy en la saga *Street Fighter Alpha* acompañado de otros miembros de Mad Gear.



Andore (detrás de Zangief) en *SF Alpha 2*



Andore (al fondo a la izquierda) en *SF Alpha 3*

Andore y algunos de sus compañeros de Mad Gear también aparecieron como personajes seleccionables en el juego *Final Fight Revenge* (1999), un juego de lucha poligonal donde se podían usar armas para atacar al rival.



Andore es uno de los luchadores disponibles de *Final Fight Revenge*



La inclusión de Hugo en la saga *Street Fighter* le hizo subir de categoría como personaje y eso le valió su aparición en juegos como *SNK vs Capcom Chaos* (2003), *Street Fighter X Tekken* (2012) los juegos de cartas de *SNK Vs Capcom* para Neo Geo Pocket o *Street Fighter X All Capcom* (2013) para teléfonos móviles. Andore también apareció en el olvidable *Final Fight StreetWise* (2006).



Hugo en *SNK VS Capcom Chaos*



Andore en *Final Fight Streetwise*



Hugo en *SNK VS Capcom Card Fighters*



Hugo en *Street Fighter X Tekken*



Poison acompaña a Hugo

Andore también fue incluido brevemente en la serie de animación americana de *Street Fighter*, donde aparecen otros personajes de *Final Fight*. Por algún motivo decidieron cambiarle el peinado y el color del pelo, aunque el personaje sigue siendo reconocible.

Como no podía ser de otro modo, este Andore rubio pertenece a Mad Gear y se lleva una paliza por parte de los protagonistas, hay cosas que nunca cambian.





Hugo en *Ultra Street Fighter IV*

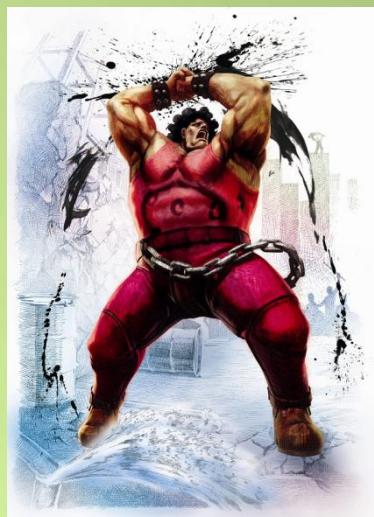


Ilustración de Hugo para *SFIV*

Cuando apareció *Street Fighter IV* (que cronológicamente iba antes que *Street Fighter III*) se rescataron muchos personajes de los años dorados de la saga, conforme fueron versiones nuevas del juego añadieron más personajes de otros juegos y fue en ese momento cuando recuperaron a Hugo y Poison, de hecho si completamos *Ultra Street Fighter IV* (2014) con Hugo, podremos ver el momento en el cual Hugo y Poison deciden hacerse socios. Al poseer cada personaje diferentes ropas, Capcom decidió añadirle a Hugo una ropa alternativa que es muy similar a la de André el Gigante.



Hugo con la ropa de André el Gigante



André con el cinturón de campeón

No se pude negar que para ser un personaje genérico que copiaba en nombre y aspecto a un luchador famoso, Andre ha llegado muy lejos, lo cual me hace pensar que no somos pocos los cuales lo recordamos con cariño (o eso o en Capcom hay alguien que lo tiene por personaje favorito). Lamentablemente entre los luchadores de *Street*

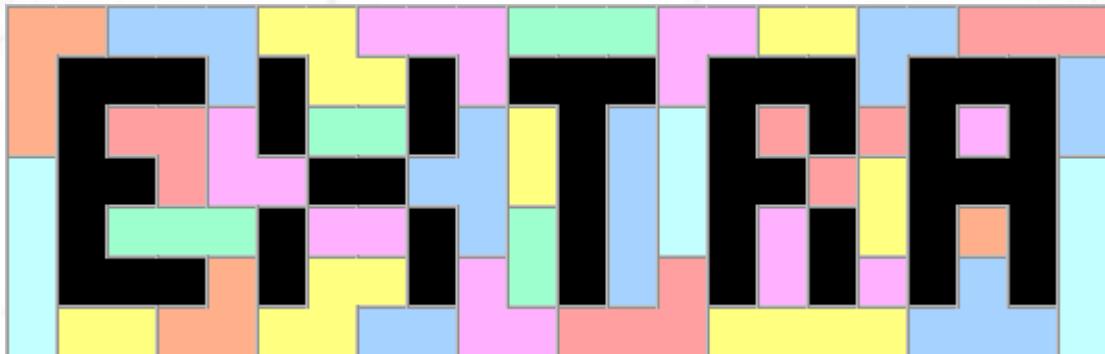
Fighter V (2016) no aparece Hugo, pero en sus actualizaciones se han añadido a su exmanager Poison y a su “antiguo hermano de cuerpo” Abigail.

Pero bueno, si os habéis quedado con más ganas de Andore (o Hugo) siempre podéis echarle unas partidas a la versión modificada de *Final Fight* donde él es uno de los personajes controlables.



Skullo

¡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)





CURIOSITY

Regresamos con la sección Curiosity, donde volveremos a rebuscar curiosidades y errores en portadas de videojuegos.

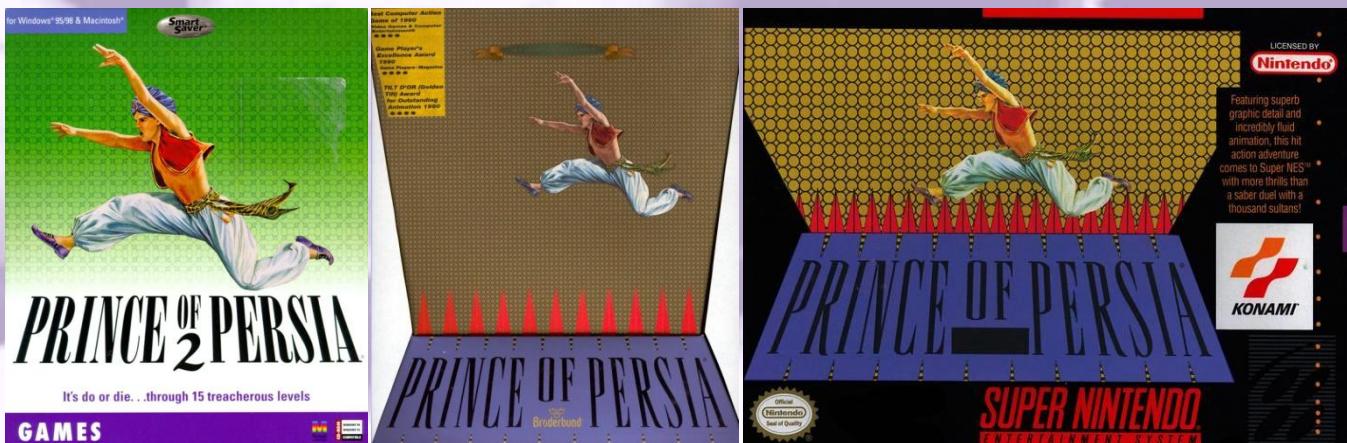
CURIOSIDADES EN PORTADAS (Parte 7)

La ley del mínimo esfuerzo (Cortar y Pegar)

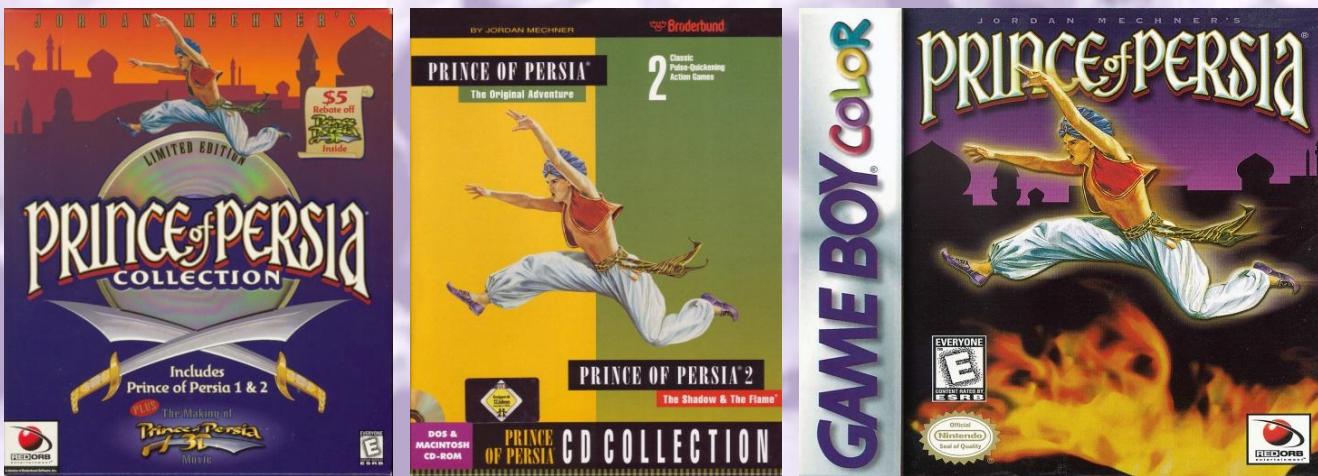
En Febrero de este año murió Larry Tesler, conocido por ser el inventor del “cortar y pegar” para los ordenadores personales. Voy a dedicar esta sección a este hombre y a todos aquellos que tuvieron muy pocas ganas de trabajar y se dedicaron a repetir lo que ya estaba hecho.

Uno de los casos más llamativos lo encontramos en *Prince of Persia*, donde no se dudó en usar la misma imagen para dos juegos diferentes (y varias versiones del mismo).

Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame apareció en 1993 y una de sus carátulas muestra al príncipe con turbante azul, pantalones blancos y chaleco rojo (la ropa que llevaba en el juego). Curiosamente esa misma ilustración la encontramos en la caja del primer *Prince of Persia* de Macintosh y en la versión americana de Super Nintendo (en la versión japonesa y europea había una ilustración totalmente distinta).



No os penséis que la cosa queda aquí, ya que esa portada se reutilizó en relanzamientos para PC y versiones que incluían los dos primeros juegos, incluso se reutilizó años más tarde para la portada de *Prince of Persia* para Game Boy Color, aunque en esa ocasión al menos fueron modificando el fondo para que no se notase tanto.



Hay que admitir que fueron vagos a la hora de repetir portadas con los Prince of Persia, pero al menos es una ilustración que les pertenece y no están aprovechándose de nadie, cosa que no podemos decir de muchos otros juegos.

Todos los que hemos jugado alguna vez a *Rastan*, seguramente hemos considerado que el protagonista era Conan el Bárbaro (o su primo lejano) y creo que no pasa nada por aprovechar un personaje de éxito para hacer un clon lejano, siempre que no puedas contar con la licencia oficial (o no quieras pellarla), ya que el desarrollo del juego lo creas tu y es ahí donde está el trabajo real.

Lo que ya veo más turbio es que para el arte de tu juego te dediques a copiar tal cual una portada de un cómic de Conan sin ningún tipo de pudor.

Como podéis ver ambos personajes son idénticos (y seguro que el hombre lagarto lo sacaron de otro cómic, pero no lo he encontrado). Ya he comentado en entregas anteriores que muchos dibujantes toman modelos humanos para hacer sus ilustraciones, pero si en lugar de basarte en el mismo modelo, te dedicas a copiar un dibujo tal cual, pues ya no podemos llamarle inspiración ¿verdad?

La popularidad de Conan lo llevó a vivir más casos de este estilo, tal y como demuestra el juego *Arkos* un videojuego de Zigurat para ordenadores, cuya portada es idéntica a otra de *Savage Sword of Conan*.

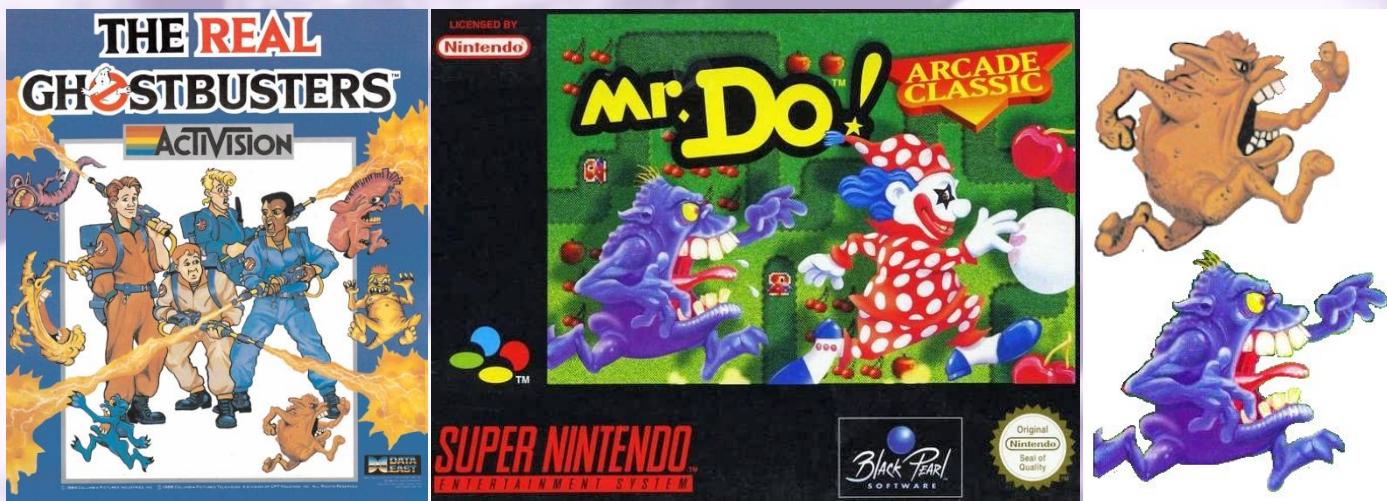
No sería la única vez que un juego de Zigurat mostrase demasiado parecido a una portada de cómic del famoso bárbaro, ya que *Kong's Revenge* también parece que tuvo demasiado que ver con otro cómic de la misma colección (al menos esta vez el parecido no es tan exagerado y decidieron no copiar a Conan (aunque a saber si copiaron al chico y la chica, si alguien lo sabe que me dé un chivatazo).



Otro caso interesante es el Drácula de *Castlevania II Simon's Quest*, que es idéntico al de una ilustración de *Dungeons and Dragons* incluso en su decorado (fijas en el balcón y el castillo) con el único cambio de que su cara mira hacia otro lado. Curiosamente se borró a Drácula de la portada Europea ¿casualidad o miedo a demanda?



El siguiente caso siempre me ha intrigado y aunque no es exactamente “copiar y pegar” sigue pareciéndome demasiado sospechoso. Hablo del monstruo que aparece en la portada de *Mr Do!* para Super Nintendo, ya que lo veo extremadamente parecido a los fantasmas que salen en algunas portadas de *Ghostbusters* para ordenadores. Lo peor de todo es que tengo la sensación de haber visto a esos monstruos en algún sitio más, pero no lo recuerdo, quizás solo fue en productos derivados de *Los Cazafantasmas*, pero no descarto que aparezca en otros videojuegos.

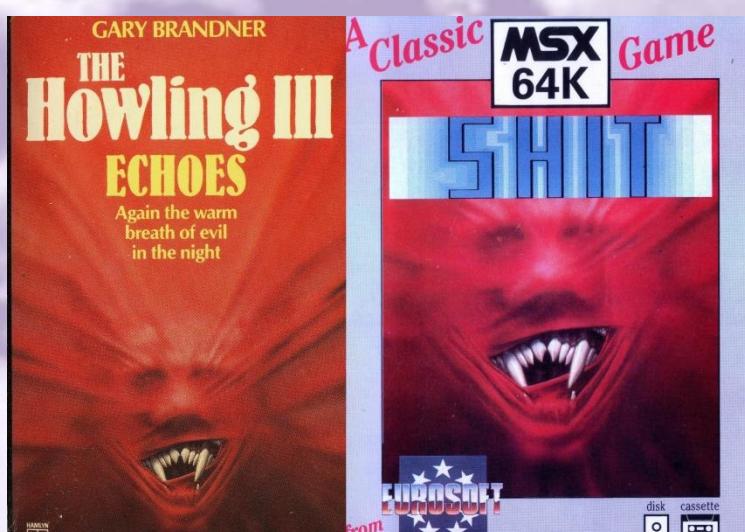


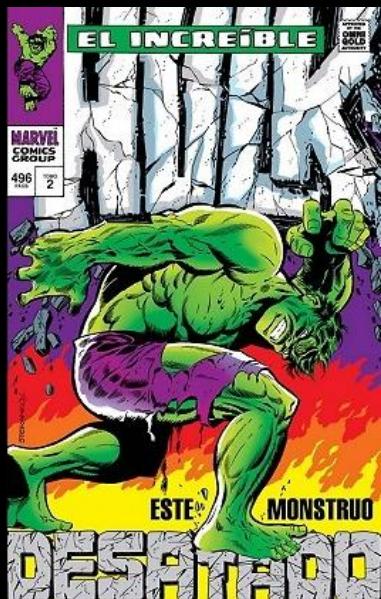
Y voy a terminar la sección con un juego que fue copiar y pegar en todos los sentidos: *SHIT* de MSX (si, vaya nombrecito).

Este juego fue desarrollado en 1988 por EuroSoft (Steve Course parece ser el creador) y resulta que es un clon de *Pac-Man*, algo tan poco original, como común.

Pero si copiaron el juego ¿creéis que se iban a esforzar en la portada? Obviamente no, ya que su dibujo es idéntico al de la portada de una novela.

Skullo





ESTE MONSTRUO
DESATADO



[Enter] Next

[Esc] EXIT



ESPECIAL

HULK

POR SKULLO



Command me? BITE LIP
Ouch! I scream!
Hulk (TM) now!
I'm The Incredible
Hit-Return
Rope Breaks!

ESPECIAL HULK

En esta ocasión me he decidido por hacer un especial de un personaje de cómic americano, el enorme, poderoso y generalmente limitado de pensamiento Hulk de Marvel Comics.

Soy consciente de que Hulk está muy lejos de la popularidad de otros como Spider-man, Batman, Superman o los X-Men, pero precisamente eso es lo que lo hace mucho más interesante, ya que creo que muchas personas descubrirán cosas que no sabían de este personaje, gracias al especial.

La verdad es que Hulk siempre ha estado en una situación un tanto rara en cuanto a popularidad, ya que si bien es cierto que no ha sido la estrella de Marvel, es innegable que prácticamente todo el mundo conoce a Hulk, aunque jamás haya sentido la tentación de comprarse un cómic de este personaje.

Los bandazos de popularidad de este personaje vienen desde su origen, ya que cuando Stan Lee y Jack Kirby crearon a este personaje se salieron bastante del estándar en cuanto a historias de superhéroes de la época. Robert Bruce Banner era un científico y a causa de un accidente se convertía contra su voluntad en un ser enorme, poderoso, de escaso intelecto y cuya primera reacción ante todo era la agresividad, lo cual lo volvía el objetivo de las autoridades y lo alejaba bastante del prototipo de héroe que busca usar sus poderes para ayudar al resto.

La innegable influencia de relatos y películas basados en *Frankenstein* y *El extraño caso del Dr Jekyll y Mr Hyde* son sin duda los elementos clave en los cuales se basaron para la creación de Hulk, ya que el aspecto inicial de Hulk era muy similar al monstruo de Frankenstein interpretado por Karloff en la película de 1931 y la dualidad Banner-Hulk era muy similar a lo visto en el relato de Robert Louise Stevenson, ya que Hulk hacía lo que le daba la gana (como Mr Hyde independientemente de que estuviese bien o mal) y Banner trataba de hacer lo correcto, anteponiéndolo a sus propios deseos (como Henry Jekyll).

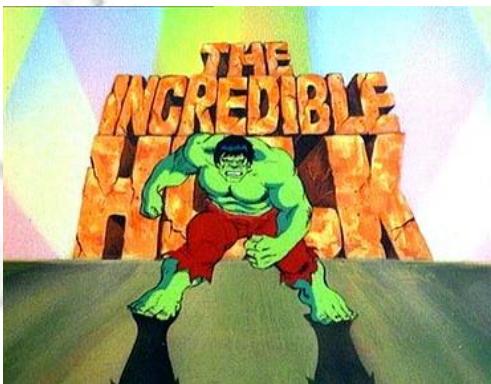
Sinceramente, creo que el concepto de Hulk era mucho más interesante para un adulto que para un niño y quizás eso fue lo que provocó que tras su debut en *The Incredible Hulk # 1* (1962) la colección de este personaje se cerrase en poco más de un año y tuviese que limitar sus apariciones a otras series de Marvel, como *Tales to Astonish*.

Si bien es cierto que Hulk recuperó su colección eventualmente y sus apariciones junto a otros superhéroes como *Los Vengadores* y *Los Defensores*, siendo Hulk un miembro fundador de ambos grupos, creo que lo que ha hecho que este personaje sea tan reconocible por gente que no está interesada en los cómics es su presencia en televisión.



En mi infancia recuerdo haber visto dos series de televisión de Hulk. La primera, de 1982 era bastante sencilla en planteamiento, ya que solía mostrar a Banner en una situación de peligro y tras lo cual se liberaba el bruto y estúpido Hulk que todos conocemos, nada especialmente rebuscado ni excelente, aunque si he de destacar que la canción de la introducción de la serie me parece un tema catastrofista que encaja perfectamente con el personaje.

La segunda, de 1996 la vi de casualidad y solo pude disfrutar de algunos capítulos sueltos, pero aun así me sirvió para comprobar que habían optado por mostrar más de un tipo de Hulk, tal y como sucedía en los cómics de Peter David (del cual hablaré más adelante). Años más tarde descubrí que también existía una serie de animación de 1966 y a día de hoy siguen creándose más series centradas en este personaje, como la reciente *Hulk Agents of Smash* de 2013.



Serie de animación de 1982

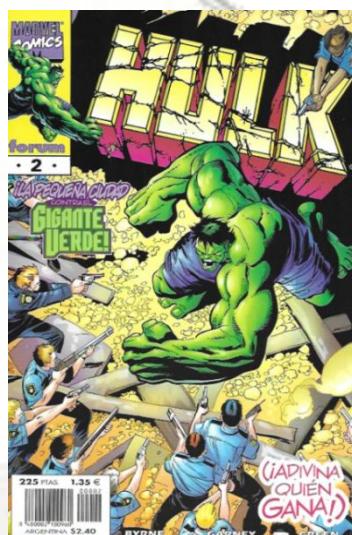


Serie de animación de 1996

Aunque seguramente, lo más recordado del paso de Hulk por televisión es la serie de imagen real *The Incredible Hulk* de 1978 donde Bill Bixby y Lou Ferrigno interpretaban a Banner (ahora llamado David Bruce Banner) y a Hulk respectivamente. El éxito de esta serie la llevó a durar 5 temporadas (desde 1978 hasta 1982) y luego fue continuada por algunas películas, siendo la última de todas *The Death of the Incredible Hulk* (1990).



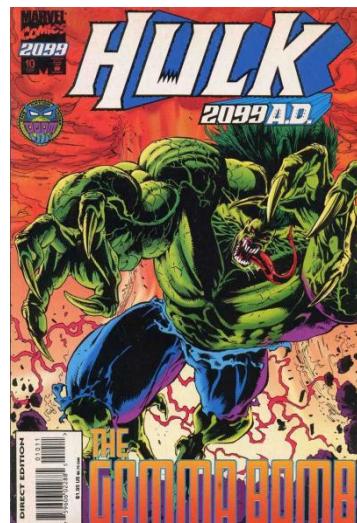
La huella de estas series le dio la oportunidad a este personaje de formar parte de la cultura popular y aunque supongo que en cada país pudo tener un impacto variable, en España hubo una época en la cual todo el mundo conocía a Hulk perfectamente, o quizás debería decir a "La Masa" que es el estúpido nombre que le puso la Editorial Vértice cuando publicó sus primeras aventuras (en años posteriores se le cambió el nombre a Hulk). Solo con esa popularidad se justifica que se mencione a Hulk en la versión española de *Los Cazafantasmas 2* (1989) cuando en la versión americana se menciona a He-Man (lo cual siempre me extraño, ya que He-Man también era muy popular en este país). Actualmente, tras las pelis propias, *Hulk* (2003) y *The Incredible Hulk* (2008) y las de Vengadores, la popularidad de Hulk no ha hecho más que aumentar.



En España, Hulk se llamó La Masa, pero terminó recuperando su nombre original (por suerte)

Al ser un personaje con tantos años a sus espaldas y pertenecer al mundo del cómic americano, donde los autores cambian con bastante frecuencia, Hulk ha sufrido muchos cambios

Obviamente hay tantísimos cómics de Hulk que sería imposible mencionar todos los cambios del personaje, ya que además de las ideas propias de cada guionista, habría que tener en cuenta las versiones de mundos alternativos como Maestro (un Hulk anciano que ha dominado la Tierra) o el Hulk de *Tierra X* (donde Banner es un niño y Hulk una especie de simio), el Hulk japonés o *Hulk 2099* (que ni siquiera es Bruce Banner).



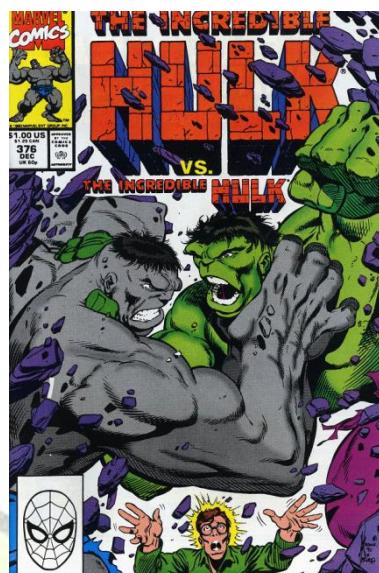
Hulk también dejó su huella en Japón con su propio manga.

Hulk 2099

Sin embargo, creo que vale la pena pararnos un momento a hablar de la etapa de Peter David y el legado que dejó tras su paso, ya que este guionista se encargó de guionizar la colección de Hulk durante más de 10 años, reinventando al personaje de una manera única (Algo que David también hizo con Aquaman en 1993).

Cuando Peter David llegó a este personaje, la colección de Hulk estaba mal valorada por parte del público debido a que sus historias eran poco interesantes y repetitivas (lo cual obviamente afectó a las ventas) lo cual le permitió a este guionista tener carta blanca a la hora de escribir historias del personaje (algo similar a lo que le pasó a Alan Moore con *Swamp Thing* en DC Comics).

Con Peter David a la cabeza, la colección de Hulk cambió notablemente, ya que el guionista decidió narrar aventuras donde el elemento central de las historias era la psicología, explicando que en realidad Hulk solo es una de las personalidades de Banner, pudiéndose dar el caso de que, en situaciones concretas, apareciesen otras personalidades de diferente aspecto, nombre y comportamiento.



Los problemas psicológicos de Banner

Diferentes versiones de Hulk

Creo que todo el asunto de las personalidades se entenderá mucho mejor si las describo brevemente.

BRUCE BANNER



Robert Bruce Banner es, por supuesto, el origen de todos los Hulks, pero no solo a nivel físico, sino también a nivel psíquico.

Cuando Banner era un niño, su padre les maltrató a él y a su madre, haciendo que inconscientemente el pequeño Bruce se sintiese seguro solo cuando estaba solo leyendo sus libros. Con la muerte de su madre, Bruce Banner arrastró esos traumas dentro de él y dedicó su vida a no vivir riesgos, ni aventuras, encerrándose en sus estudios y experimentos.

Cuando estaba probando la Bomba Gamma, Banner quedó expuesto a su radiación, lo cual lo convirtió en Hulk. Lo que no sabía es que Hulk solo era una de sus personalidades y que en un futuro tendría que lidiar con “diferentes Hulks”, cada uno representando deseos que el propio Bruce Banner había reprimido.

HULK



Cuando Banner se encuentra amenazado o es herido, su cuerpo muta en una criatura verde casi indestructible conocida como Hulk.

Hulk es tremadamente poderoso y resistente, lo cual hace que su aparición suela ir acompañada de una ola de destrucción sin control, ya que en este estado, su mente está muy limitada y le cuesta diferenciar entre el bien y el mal. Lo único que parece calmar a Hulk en este estado es acabar con todo lo que considere una amenaza y quedarse completamente a solas.

Hulk es en realidad la representación de Bruce cuando era pequeño y sufrió maltrato por parte de su padre, de ahí su ansias por aislarse para sentirse seguro.



MR FIXIT

La chulería, el egoísmo y las ganas de pasárselo bien que Banner jamás mostró en su juventud viven en esta personalidad, conocida como Joe Fixit o Mr. Fixit.

Su aspecto es similar a la primera aparición de Hulk (piel gris, de tamaño algo inferior al Hulk verde) pero lo que realmente destaca de este personaje es su personalidad, sarcástica, egoísta, chula y perdonavidas. Por hacer una comparativa, Hulk prefiere estar a solas en el desierto, pero a Mr. Fixit le gusta más ser un matón de Las Vegas y estar rodeado de bellas chicas.

Con este aspecto Hulk formó parte de los 4 Fantásticos “sustitutos”, junto con Spider-man, Wolverine y Ghost Rider.



THE PROFESSOR

El Profesor Hulk surge cuando Banner logra superar algunos de los sus problemas psicológicos, dando como resultado la mezcla de sus personalidades en una sola, que combina la fuerza y el aspecto de Hulk, la inteligencia (y la cara) de Banner y la chulería de Joe Fixit.

Pese a lo que pueda parecer, este nuevo estado no fue la solución total a los problemas de Banner, ya que su nueva personalidad solo consiguió traer más cambios a su ya deteriorada vida en pareja con su mujer Betty.

Este Hulk se unió al grupo Panteón y participó en los eventos *Marvel VS DC* (1996). Hulk en la película *Avengers: Endgame* (2019) está claramente basado en este.

Explicado esto, también considero necesario mencionar a algunos personajes que han estado ligados a Hulk durante muchos años, ya sean amigos o enemigos.

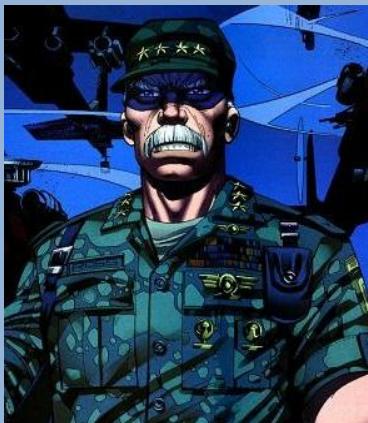


RICK JONES

Cuando Bruce Banner estaba haciendo la prueba de la Bomba Gamma, Rick Jones decidió que sería buena idea entrar con su coche en la zona acordonada para demostrar a otros chicos que tenía valor suficiente como para saltarse el control de los militares.

Al percatarse de ello, Bruce Banner salió del bunker, llegando justo a tiempo para salvar a Rick, aunque lamentablemente no pudo salvarse a si mismo de recibir la radiación Gamma.

Al ser responsable de la creación de Hulk, Rick decide acompañar a Banner convirtiéndose en su más fiel amigo y en una de las pocas personas capaces de calmar a Hulk. En algunos cómics, Jones ganó poderes y se convirtió en héroe.



GENERAL ROSS

Thaddeus "Thunderbolt" Ross es un veterano y testarudo militar que está obsesionado con capturar a Hulk, lo cual lo convierte en su más persistente enemigo. Curiosamente, el propio Ross fue (en parte) creador de Hulk, debido a que fue él quien presionó a Bruce Banner para que probase la bomba gamma, cuando el científico todavía no estaba preparado para hacer el test.

Además del odio hacia Hulk, el General Ross es el padre de Betty Ross, mujer con la cual se casará Bruce Banner, situación que provocará que el cazador y su presa estén más cerca de lo necesario en muchas ocasiones. Este personaje se mantuvo casi invariable durante décadas, pero en cierto momento se decidió convertir al Sargento Ross en un supervillano, haciéndole perder la esencia de "enemigo humano".



BETTY ROSS

Elizabeth "Betty" Ross, es la hija del General Ross y pareja de Bruce Banner durante muchos años. Lejos de aburrirse de la personalidad introvertida y poco sociable de Banner, Betty se enamora y casa con él. Obviamente, el hecho de que Banner sea Hulk pone a Betty en peligro en infinidad de ocasiones.

Betty vive diariamente los trastornos de personalidad de Bruce, ya que con cada transformación, se encuentra que está casada con una persona que no tiene nada que ver con el hombre que la enamoró.

Las consecuencias de vivir con un ser radiactivo también terminaron pasándole factura a la salud de Betty y en los cómics más reciente sufrió un destino similar al de su padre.



DOC SAMSON

Leonard Samson estuvo expuesto a una pequeña dosis de radiación Gamma que le otorgó fuerza y resistencia sobrehumanas.

Pese a ello, su labor más destacada es la de ser el psicólogo de Bruce Banner, y siempre ha tratado de ayudarle para que pueda controlar sus ataques de ira, evitando así que aparezca Hulk. Con el tiempo descubrió que el propio Hulk era solo una de las personalidades de Banner y que sus actos en realidad respondían a los traumas que este tuvo de niño.

Samson logró que Hulk y Mr. Fixit dejasen de luchar por el control de la mente de Banner para ser la personalidad dominante y se enfrentasen juntos a los traumas de Bruce, tales como el maltrato de su padre y la muerte de su madre.



SHE-HULK

She-Hulk (Hulka en castellano) es en realidad Jennifer Walters, la prima de Banner.

Tras un accidente, Jenny necesitó una transfusión de sangre y al inyectarle la de Bruce Banner le causó una transformación similar a la de Hulk pero menos exagerada. Inicialmente, la forma humana y la de She-Hulk lucharon entre sí, pero con el paso del tiempo, Jennifer quedó permanentemente como She-Hulk.

She-Hulk es plenamente consciente de sus actos y tras decidir hacer el bien con sus poderes se une a diversos grupos como Los 4 Fantásticos y los Vengadores, aunque donde este personaje ha brillado de verdad ha sido en su faceta de abogada (que nos ha brindado unos cómics irrepetibles).



GARGOYLE

Yuri Topolov es un científico soviético que quedó mutado debido a los experimentos que realizaba, su cabeza es enorme y su intelecto ha crecido de manera proporcional. Sin embargo su aspecto horroriza a todo el mundo y lo convierte en un malvado monstruo que desea dominar el mundo.

Gargoyle fue el primer súper villano con el cual se enfrentó Hulk y donde el gigante verde fracasó (acabó siendo esclavo de Gargoyle) el bueno de Bruce Banner consiguió solucionar el problema, ofreciendo una solución a este deformado y atormentado personaje.

Seguramente se usó el concepto de Gargoyle para crear al personaje The Leader.



THE LEADER

Samuel Sterns sufrió un accidente con radiación Gamma que le causó mutaciones en su cuerpo, agrandándole la cabeza y también sus capacidades mentales.

Renombrado como Líder, Sterns se convirtió en supervillano, siendo una de las némesis más constantes del propio Hulk, al ser ambos personajes muy parecidos y a la vez, tan diferentes. Este personaje no duda en sacrificar vidas inocentes en sus experimentos, lo cual suele hacer que tarde o temprano se tope con algún superhéroe dispuesto a salvar el día.

Independientemente de la enorme inteligencia de Sterns, Hulk suele acabar con sus planes de dominación mundial, frustrándolo de manera constante y obligándolo a llevar a cabo planes, cada vez más retorcidos.



ABOMINATION

Emil Blonski era un espía de la KGB que se sometió a un experimento para poder eliminar a Hulk, tras lo cual se convirtió en un ser enorme y muy poderoso llamado Abominación. Este personaje fue creado deliberadamente para que Hulk tuviese un enemigo de aspecto similar al suyo con el cual combatir de la manera más brutal posible.

Gracias a su enorme fuerza, Abominación ha logrado derrotar a Hulk en algunas ocasiones, pero como suele ser habitual, siempre termina derrotado.

La personalidad de este personaje ha ido variando, pasando de ser tremadamente agresivo y simple de mente, a sufrir por su aspecto monstruoso y su falta de humanidad e incluso tratar de redimirse ayudando a los inocentes.



RED HULK

Este personaje tiene el mismo aspecto que Hulk, pero con la piel de color rojo, es tan poderoso como él (o más) y tiene la habilidad de generar un calor insoportable cuando se enfada, lo cual consigue debilitar y asfixiar incluso a los enemigos más resistentes.

Tras una temporada como villano, este personaje se unió a grupos de héroes (como los Vengadores) y mercenarios (como los Thunderbolts)

Existen al menos dos versiones de Red Hulk, el original (que apareció en 2010) y una versión distinta de 2017. Cada versión tiene un origen y una identidad secreta diferente.



TYRANNUS

Tyrannus es un antiguo hechicero de la época del Imperio Romano que fue exiliado al centro de la Tierra por el mago Merlin.

Fue en ese lugar donde encontró a sus siervos, que fueron los que le mostraron la fuente de la juventud, lo cual le sirvió para mantenerse joven pese al paso de los años.

Desde su refugio bajo tierra, Tyrannus mantiene su ambición de dominar al mundo, para lo cual no ha dudado con secuestrar a Betty Ross para extorsionar al General Ross y tomar así el control del ejército. Obviamente las apariciones de Hulk han acabado con los planes de este personaje, una y otra vez.



WOLVERINE

Todo el mundo conoce a Wolverine, el mutante conocido como Logan, cuya habilidad es regenerar las heridas, que fue expuesto a un experimento de recubrirle el esqueleto con el metal conocido como Adamantium tras el cual desarrolló sus características garras.

Wolverine está relacionado con el mundo de los *X-Men*, siendo uno de los personajes más famosos de todos los que han pasado por ese grupo. Sin embargo, su primera aparición fue en *The Incredible Hulk* Nº 180 (1974) como villano de este personaje.

Esa rivalidad se mantuvo de manera esporádica en diversas etapas de Hulk, haciendo que Wolverine reapareciese eventualmente.



AMADEUS CHO

Amadeus Cho es un chico estadounidense de origen coreano que siempre ha destacado por su gran inteligencia, lo cual le ha proporcionado diversos premios.

Precisamente su inteligencia causó que tratasen de eliminarlo y como resultado de ello, los padres de Amadeus murieron, quedándose completamente solo.

Tras eso se dedicó a vagar por el mundo hasta que conoció a Hulk, quien le salvó la vida, lo cual provocó que Amadeus se convirtiese en su compañero (haciendo un papel similar al que hacía Rick Jones). Con tal de ayudarle, Amadeus incluso creó un grupo con los excompañeros de Hulk.

En los cómics más recientes, Amadeus ha obtenido poderes como los de Hulk.

Y para terminar con la introducción voy a poner unas pocas curiosidades de Hulk.

- Antes de la primera aparición de Hulk en 1962, Marvel ya había usado ese nombre con otros personajes: En *Strange Tales #75* (1960) donde aparecía un policía con ese nombre (que luego fue cambiado Grutan), en *Journey To Mystery #62* (1960) donde apareció la historia *Xemnu the living Hulk* (que luego fue renombrado como Xemnu the Living Titan) y de nuevo en *Tales to Astonish #21* (1961) donde aparecía un monstruo llamado The Hulk (posteriormente renombrado como Glop). Puede parecer curioso que existan tantos Hulks previos al que ahora todos conocemos, pero lo cierto es que esto pasó también con otros personajes de Marvel, como el Angel o La Antorcha Humana, Electro, Sandman o Magneto.
- El poster de la película *The Incredible Hulk* (2008) se parece mucho a la mítica portada del cómic "Spider-man No More", cuando Peter Parker abandona su carrera como superhéroe.



- En su primer cómic Hulk tenía un aspecto muy distinto (piel gris, tamaño menor y capaz de hablar frases enteras) pero su color de piel causaba errores, variando entre las diferentes publicaciones, de manera que terminó cambiándose al verde que todos conocemos.
- Actualmente Banner se convierte en Hulk cuando se enfada, se le agrede o se siente amenazado, pero inicialmente el cambio entre el monstruo y el científico tenía que ver con el transcurso del día, de manera que Bruce Banner se convertía en Hulk al anochecer y recuperaba su forma humana al amanecer.
- Hulk se ha peleado contra Superman en varias ocasiones (en 1976, en 1995 y en 1999) y lamentablemente no ha conseguido ganarle en ninguna de ellas, perdiendo en las dos primeras e interrumpiéndose el combate entre ambos en la tercera.



- Algunas portadas de los cómics de Hulk han sido imitadas por otros cómics de dentro y fuera de Marvel.



- En 1985 Spider-man se convirtió en SpiderHulk debido a un accidente. La idea de convertir héroes en versiones de Hulk se recuperó muchos años después con *Hulked Out Heroes* (2010) donde una gran variedad de personajes de Marvel se convertían en monstruos de aspecto similar al de Hulk.



- En el universo Amalgam (que mezclaba personajes de Marvel Comics y DC Comics) se mezclaron los personajes de Hulk y Solomon Grundy (el zombi inmortal de un asesino que fue perseguido y asesinado en un pantano). En esos cómics Bruce Banner se convertía en Skulk, un monstruo de aspecto casi idéntico a Solomon Grundy.
- En una de sus aventuras Hulk consigue una especie de armadura que es extremadamente similar al poder (Stand) llamado The World que puede invocar Dio Brando de *Jojo's Bizarre Adventure: Stardust Crusaders*.



En cuanto a videojuegos Hulk suele aparecer en los juegos donde se reúnen muchos personajes de Marvel, pero su lista de juegos propios es más corta que la de otros personajes, pero aun así hay un buen puñado de juegos protagonizados por la mole verde, tal y como veremos a continuación:

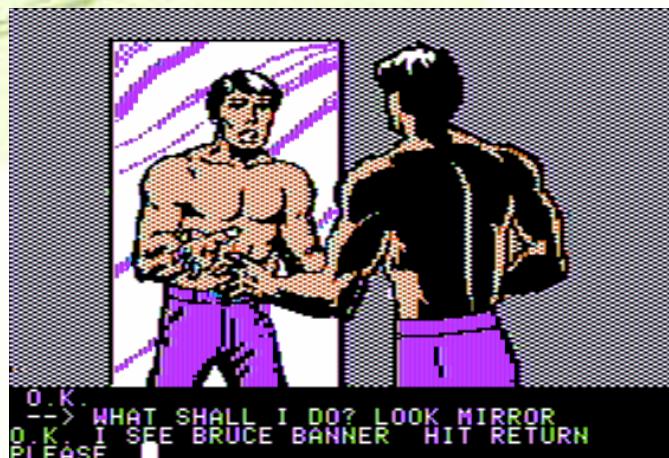
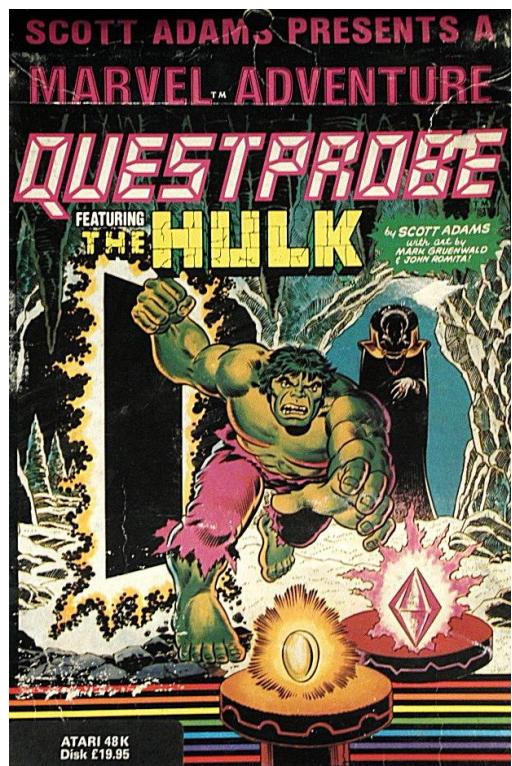
QUESTPROBE FEATURING THE HULK (1984)

En 1984 Adventure International lanzó una trilogía de juegos protagonizados por héroes de Marvel Comics: *Questprobe featuring The Hulk* (1984) *Questprobe featuring Spider-man* (1984) y *Questprobe featuring the Human Torch and the Thing* (1985).

Esta serie tenía unos planes muy ambiciosos y pusieron mucho esfuerzo en publicitar estos juegos (por ejemplo se iban a lanzar 12 comics para enlazarlos con los juegos), también había en marcha un cuarto título (*Questprobe and the X-Men*) pero esas ideas quedaron a medias debido a problemas económicos (solo se lanzaron 3 cómics promocionales y el juego de los X-Men nunca se terminó).

Todos los juegos Questprobe eran básicamente aventuras gráficas, donde veíamos los sucesos con ilustraciones bastante detalladas (para la época) y podíamos ir dando comandos para avanzar en la narrativa.

Questprobe featuring The Hulk fue lanzado para Acorn Electron, Atari 8-bit, BBC Micro, Commodore 64, DOS, Dragon 32 y ZX Spectrum.



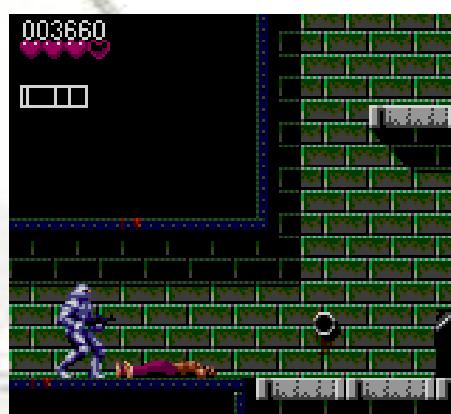
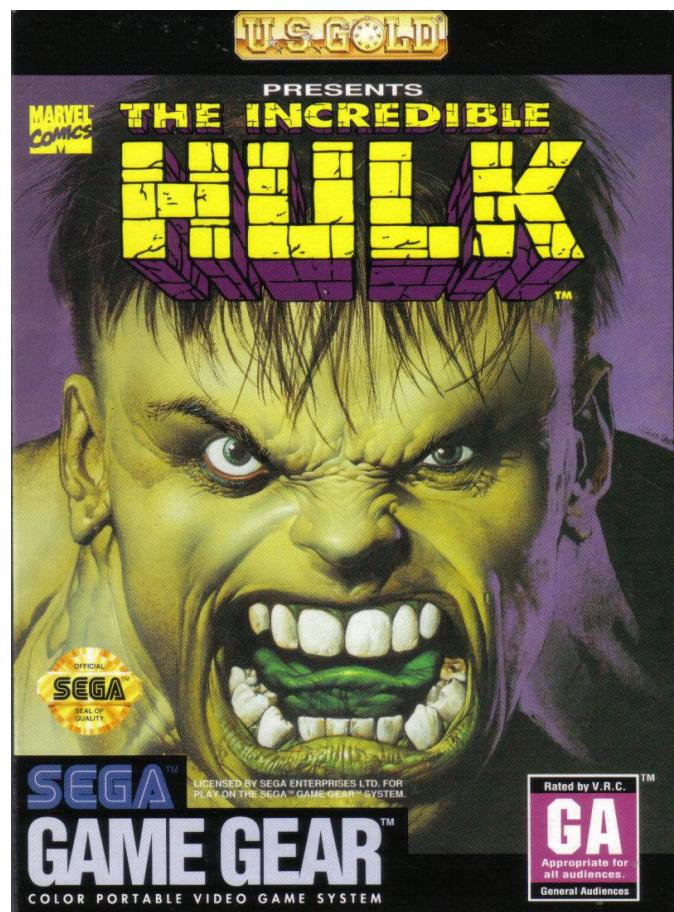
THE INCREDIBLE HULK (1994)

The Incredible Hulk lanzado en 1994 para Super Nintendo, Mega Drive/Genesis, Master System y Game Gear fue el primer juego de este personaje que yo conocí.

Recuerdo que lo vi en un programa de televisión donde comentaban juegos (Videoxoc) y ahí me sorprendió el genial aspecto de Hulk, la posibilidad de convertirse en Bruce Banner (en caso de quedarnos cortos de vida) y la aparición de algunos enemigos del cómic como jefes de nivel.

Años más tarde pude jugarlo y vi que quizás no era tan genial como parecía, pero aun así tiene cosas divertidas, como que Hulk tenga bastantes movimientos de ataque distintos (la palmada, diferentes agarres para terminar con los enemigos, saltar y caer con fuerza, correr y arrasar a los enemigos...) aunque admito que en mi primera partida no tenía ni idea de cómo se hacían la mayoría de ellos.

Obviamente el juego tiene diferencias entre sus versiones de 16 bits y 8 bits, pero más o menos nos encontramos ante un juego de acción y plataformas, el género predominante en aquella generación.



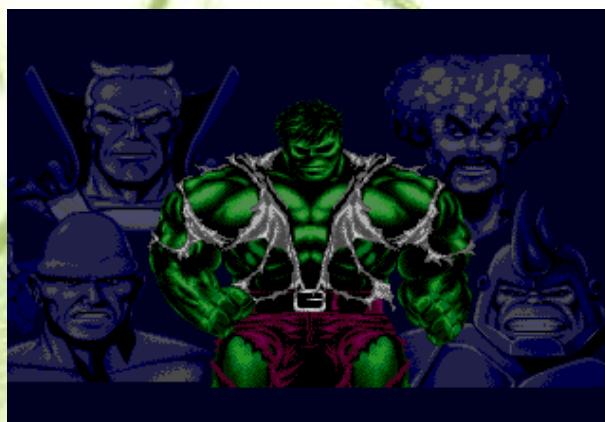
Imágenes de Game Gear



Imágenes de Master System

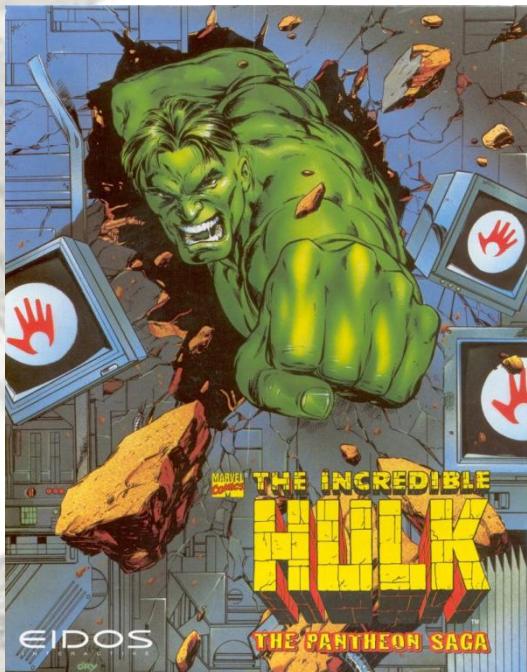


Imágenes de Super Nintendo



Imágenes de Mega Drive/Genesis

THE INCREDIBLE HULK: THE PANTHEON SAGA (1996)



Este juego apareció en 1996 para PlayStation, Sega Saturn y PC.

En esta ocasión controlaremos a Hulk cuando se une al grupo Panteón (por lo tanto estamos controlándolo cuando tiene la personalidad The Professor que combina la fuerza de Hulk, la inteligencia de Banner y la chulería de Mr. Fixit).

El juego en sí es una especie de beat'em up en escenarios bastante grandes (con algunos elementos destruibles), donde nuestro personaje debe destruir a hordas de enemigos (a puñetazos o usando ataques súper) y evitar algunos peligros de los niveles para dar contra los jefes de turno.

No es un juego muy destacable en su aspecto técnico y jugablemente tampoco ofrece mucha variedad, quizás por eso cayó en el olvido rápidamente.



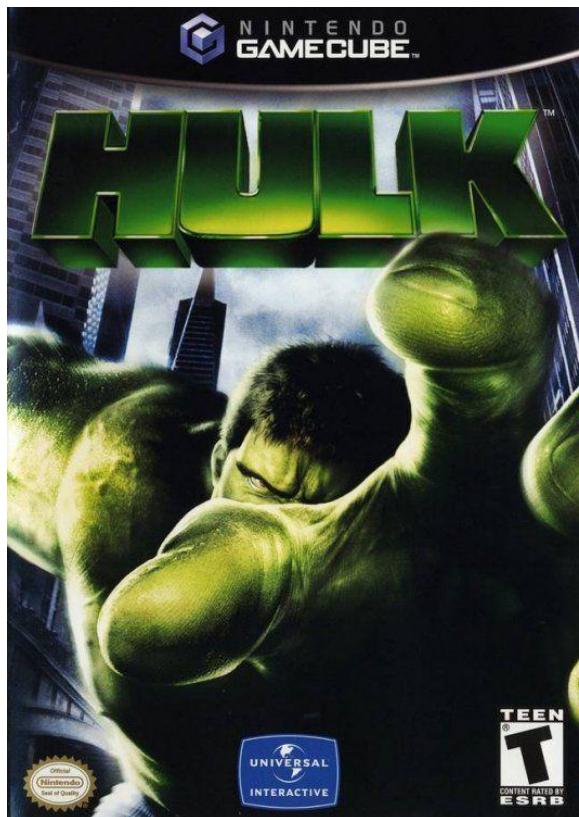
HULK (2003)

Este juego fue desarrollado por Radical Entertainmnet y apareció para Gamecube, PlayStation 2, Xbox y Windows. Tal y como podéis suponer por su portada, está basado en la película de 2003 dirigida por Ang Lee.

Este juego suele estar mejor valorado que la película y los motivos pueden ser varios: el primero, que la película no llegó a gustar a muchos y el segundo: porque nos encontramos ante un juego de acción bastante decente.

En esta ocasión, Hulk debe superar una serie de niveles arrasando a un montón de enemigos (como sucedía en los juegos anteriores) pero esta vez es bastante divertido golpear a los enemigos, ya que tenemos bastantes ataques y podemos agarrar y lanzar elementos del escenario (algo muy necesario para quitarnos de encima a los pesados helicópteros). Pero no todo es acción, ya que el juego también nos hace controlar a Banner, que al ser un humano sin poderes, debe irse infiltrando y evitando enemigos para poder sobrevivir.

Este juego incluía modos de juego alternativos y una galería de imágenes desbloqueables (entre ellas una de Lou Ferrigno, que hizo un cameo en la película), tratando de alargar así su vida útil.



THE INCREDIBLE HULK (2003)

Este juego apareció también en 2003, pero no está basado en la película del mismo año, si no en los cómics de *The Incredible Hulk*, tal y como indica el título.

En esta ocasión nos encontramos con un juego de acción donde vemos a Hulk desde una vista aérea. ¿Nuestra misión? Pues lo de siempre, arrasar a los enemigos y solucionar cualquier problema que pueda impedirnos llegar al final del nivel, incluidos los jefes, entre los que se incluyen The Leader, Tyrannus o Abomination.

Pese a que no es una maravilla a nivel jugable, hay que admitir que pusieron mucho esfuerzo en contar la historia del juego, porque está repleto de ilustraciones (bastante buenas) donde nos explican el origen de Hulk, y los sucesos entre niveles.

Otra cosa destacable es su modo multijugador para hasta 4 jugadores, donde cada uno controla un Hulk en un combate todos contra todos.



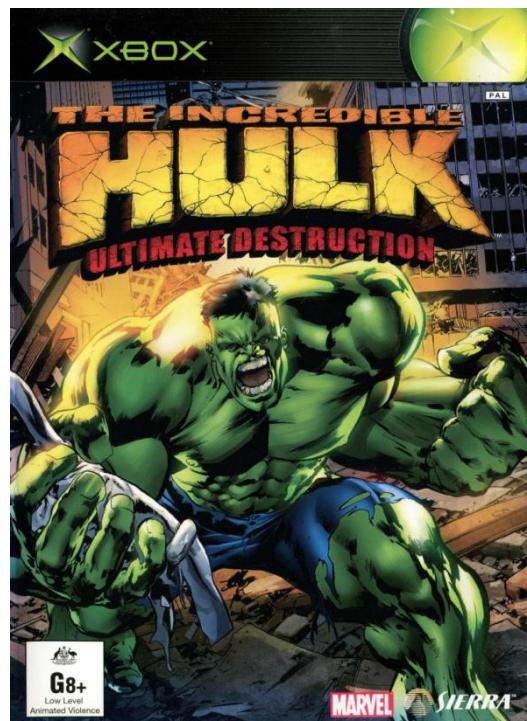
THE INCREDIBLE HULK ULTIMATE DESTRUCTION (2005)

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction fue desarrollado por Radical Entertainment y apareció en 2005 para Xbox, Gamecube y PlayStation 2.

Volvemos a controlar a Hulk en su lucha contra el ejército y otros enemigos, pero esta vez lo hacemos en un entorno abierto que imita el desarrollo de otros juegos tipo Sandbox, donde podremos movernos por la ciudad libremente haciendo todo tipo de misiones (o simplemente destruyendo por diversión, que es lo más gratificante). Obviamente hay zonas no disponibles desde el principio, pero aun así la libertad es mayor que en juegos anteriores.

Controlar a Hulk es muy divertido, ya que puede dar enormes saltos, trepar edificios y usar como arma prácticamente todo lo que tengamos a nuestro alcance, lo cual añade cierta creatividad a la destrucción. Además del modo principal, hay un modo desafío para poder superar nuestros récords en las misiones y obtener medallas.

En mi opinión, este es el mejor juego protagonizado por Hulk.



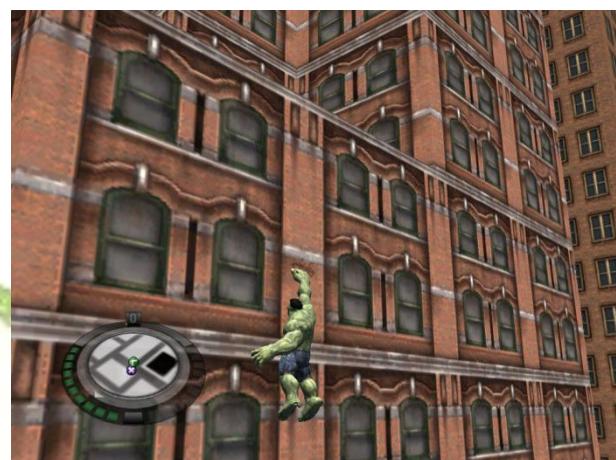
THE INCREDIBLE HULK (2008)

En el año 2008 apareció *The Incredible Hulk*, un largometraje dirigido por Louis Leterrier y protagonizado por Edward Norton que trató de “borrar” la película anterior e introducir a Hulk dentro del Universo Cinematográfico Marvel.

Como no podía ser de otro modo, la película derivó en merchandising que incluyó el videojuego *The Incredible Hulk*, desarrollado por Edge of Reality para Windows, PlayStation 2, PlayStation 3, Wii y Xbox 360.

Al ser un producto de la película cuenta con las voces de los actores que aparecieron en ella, aunque eso no evita que también aparezca contenido que no tiene nada que ver con el largometraje, como la posibilidad de jugar con Mr. Fixit o Hulk rojo, además de los personajes desbloqueables como los IronClad, Abomination, Iron Man con su armadura Hulkbuster, Maestro, Professor Hulk o Green Scar (Hulk gladiador). Lo malo de estos personajes es que algunos son exclusivos de una plataforma o eran un regalo si comprabas el juego en determinadas tiendas.

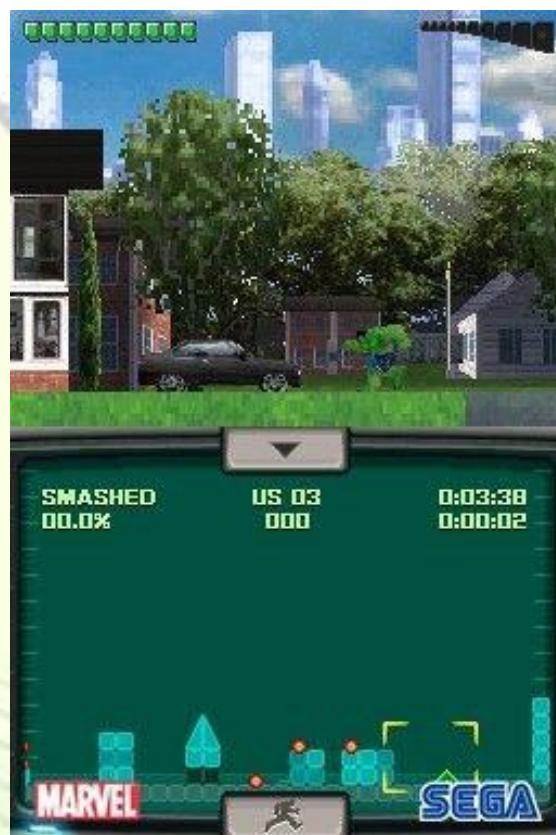
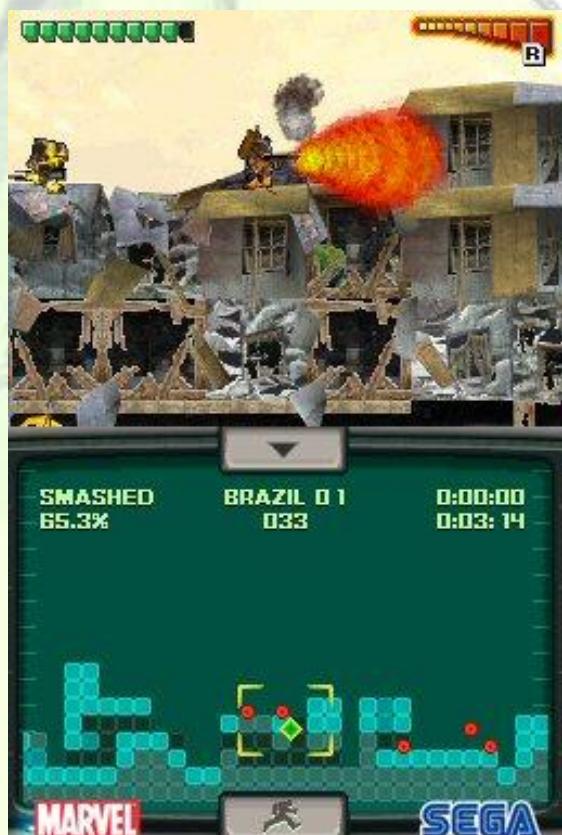
El desarrollo del juego es del estilo Sandbox (como *Hulk: Ultimate Destruction*) de manera que nos encontramos con un entorno libre y muchas misiones por hacer para avanzar en la historia o simplemente arrasar con todo por pura diversión.



Existe una versión para Nintendo DS desarrollada por Amaze Entertainment, pero es completamente diferente al resto de juegos por motivos técnicos.

Lo curioso es que ni siquiera intentaron imitar el estilo de juego de las otras versiones, en lugar de eso optaron por hacer un juego de acción y plataformas en 2 dimensiones,

En la pantalla superior veremos Hulk que tendrá que recorrer (o mejor dicho arrasar) laberínticos escenarios, eliminando enemigos a su paso. En la pantalla inferior veremos un mapa del nivel que nos ayudará a orientarnos.



Al ser uno de los personajes más conocidos de Marvel, Hulk también aparece en juegos donde se citan varios héroes de la compañía. No voy a comentar todos los juegos, pero si me gustaría hablar de algunos de ellos.

MARVEL SUPER HEROES (1995)

Este juego enfrenta a personajes de Marvel en combates de uno contra uno, para tratar de obtener la victoria y las gemas del infinito, que ofrecerán habilidades extra a los luchadores que las activen.

Entre los personajes disponibles se encuentra Hulk, representado con la personalidad The Professor, aunque sus golpes son tan brutos y exagerados como podemos suponer (siendo capaz incluso de arrancar el suelo del escenario y usarlo como arma).

Al ser un juego de lucha de Capcom, la jugabilidad es tan buena como todos podemos suponer. Si queréis saber más del juego, está analizado en el número 35 de esta revista.

Marvel Super Heroes apareció para Arcade, PlayStation y Sega Saturn.



MARVEL SUPER HEROES IN WAR OF THE GEMS (1996)

Tras el juego de lucha, Capcom también desarrolló este juego de plataformas y acción protagonizado por Spider-man, Iron Man, Wolverine, Captain América y por supuesto, Hulk.

Estos héroes recorrerán diversos niveles enfrentándose a enemigos genéricos, villanos de cómic y las versiones malvadas de sí mismos, obviamente las gemas del infinito también aparecerán para echarnos una mano con sus poderes, facilitándonos el camino hacia Thanos.

Como curiosidad decir que Hulk está representado con la personalidad The Professor en la pantalla de elegir personaje, pero a la hora de jugar parece el Hulk salvaje que todos conocemos.



SAGA MARVEL VS CAPCOM

Tras *Marvel Super Heroes*, Capcom empezó a mezclar sus personajes con los de Marvel, dando lugar a juegos como *X-Men Vs Street Fighter*, *Marvel Super Heroes VS Street Fighter*, *Marvel VS Capcom*, *Marvel VS Capcom 2*, *Marvel VS Capcom 3*, *Ultimate Marvel Vs Capcom 3* y *Marvel VS Capcom Infinite*.

Todos estos juegos enfrentan a grupos formados por dos o tres personajes, en combates rápidos e impresionantes, donde los Super Combos son explosiones que ocupan toda la pantalla y los compañeros de equipo aparecen como ayudantes puntuales, propiciando los combos locos (y hasta infinitos, debido al poco testeо de estos juegos).

Hulk aparece como personaje jugable en todos estos crossovers, excepto en *X-Men VS Street Fighter*. En los primeros juegos se reutilizaron los sprites del Hulk de *Marvel Super Heroes*, de manera que volvemos a encontrarnos con el Profesor Hulk, sin embargo en algunos juegos también aparece Hulk gris (Mr. Fixit) como color alternativo. En *Marvel Vs Capcom* también existe un Hulk oculto de color naranja, que varía ligeramente en cuanto a fuerza, velocidad y ataques del Hulk original.

En *Marvel Vs Capcom 3* y su versión *Ultimate*, Hulk parece ser el descerebrado y bruto de siempre (en lugar del Profesor Hulk) y podemos seleccionarlo en diferentes colores que representan a otros personajes, como el gris (Mr. Fixit) o rojo (Red Hulk). Entre las ropas alternativas de este juego, se encuentran otras representaciones del personaje en cómics, como Hulk con los poderes del capitán Universo o el Hulk de World War Hulk.



OTROS JUEGOS

Si todavía tenéis más ganas de Hulk, no os preocupéis porque hay una lista larguísima de juegos donde aparece este personaje (acompañado de otros superhéroes de Marvel).

En *Little Big Planet* puedes encontrar un muñeco de Hulk en *Marvel Costume Kit 4*.

En los juegos *Marvel Ultimate Alliance*, salen muchísimos personajes de Marvel, entre ellos el gigantón verde (y con diferentes diseños de los cómics).

En los juegos de Lego (*Lego Avengers* y *Lego Marvel Super Heroes 1 y 2*) también encontraremos a Hulk haciendo de las suyas (y podremos disfrutar del personaje con diferentes diseños).



En la serie de televisión *Marvel Super Hero Squad* aparecía Hulk, de manera que obviamente lo encontraremos en los videojuegos que se lanzaron basándose en esa serie. En *Marvel Pinball*, Hulk también hace acto de presencia, incluso hay una mesa basada en su saga World War Hulk.

Y todavía hay más porque Hulk aparece en *Disney Infinity Marvel Super Heroes*, *Marvel Avengers: Battle for the Earth*, *Avengers Initiative* para teléfonos móviles y en prácticamente cualquier videojuego reciente de Marvel.



A día de hoy, con el éxito que han tenido las películas de Marvel y la máquina de hacer dinero que es Disney, es más fácil encontrar productos relacionados con Hulk que nunca. Espero que este especial os haya entretenido y sirva para hacer conocer un poco más las aventuras de este curioso personaje, que pese a lo que parece, es mucho más que un montón de músculos que grita y arrasa con todo.

Skullo

STAFF

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



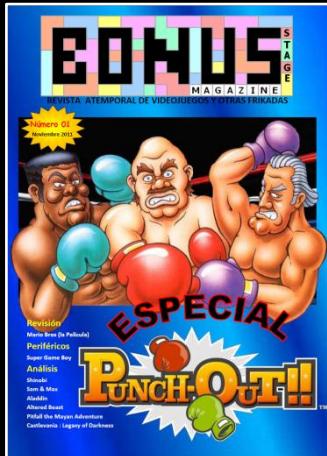
¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

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

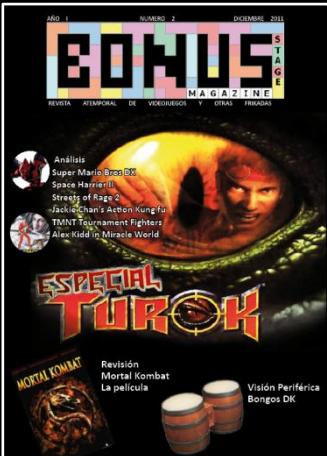
¡Es muy sencillo!

The screenshot shows the homepage of Bonus Magazine. The main title "BONUS" is prominently displayed in large, bold letters at the top left, with "STAGE MAGAZINE" underneath. To the right, there's a graphic featuring several magazine covers with the word "BONUS" repeated across them. Below the main title, there's a section for "Bonus Stage Magazine N° 9" with a link to "ver en bonusmagazine.com". A central banner highlights "Número 09 de la revista, con un especial sobre los videojuegos basados en Jurassic Park y muchas cosas mas". Below this is another "BONUS" logo with a "JURASSIC PARK" special edition cover. On the right side, there's a newsletter sign-up form with fields for email and a "Suscribirse" button, both of which are highlighted with a red border. A sidebar on the right lists "ENTRADAS RECENTES" with links to various issues of the magazine. At the bottom, there's a "ARCHIVOS" section with a list of months from "abril 2013" to "enero 1997".

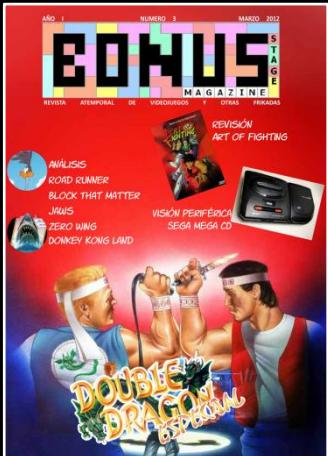
Y no olvidéis leer los números anteriores:



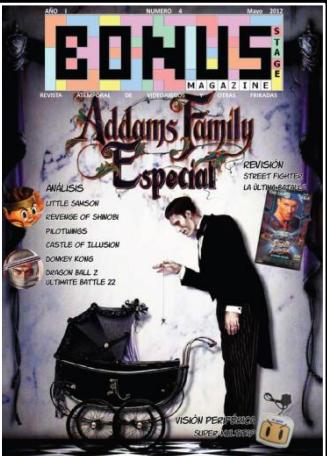
#01 Especial Punch Out!
Noviembre 2011 (36 págs.)



#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



#03 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



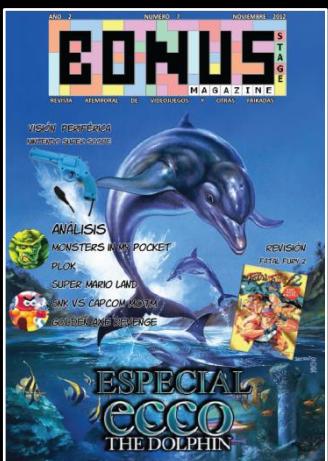
#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



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



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



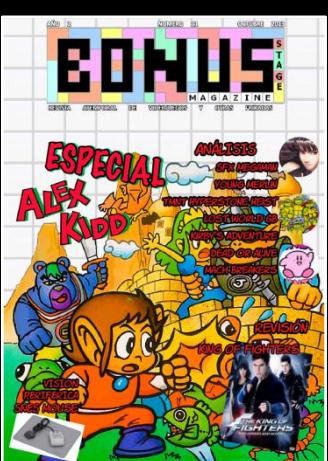
#08 Esp. KunioKun (Renegade)
Enero 2013 (55 páginas)



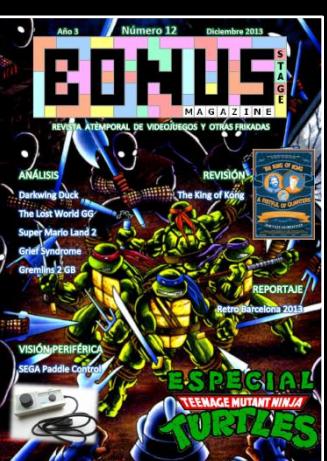
#09 Especial Jurassic Park
Abril 2013 (51 páginas)



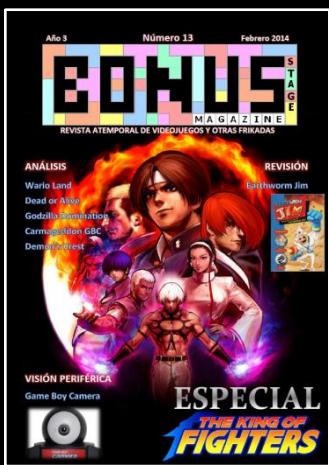
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 págs.)



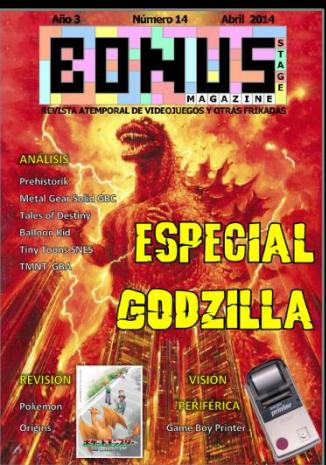
#11 Especial Alex Kidd
Octubre 2013 (55 págs.)



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



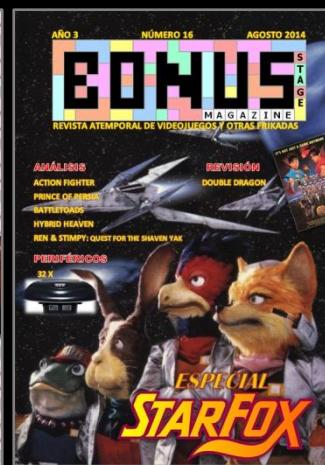
#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)



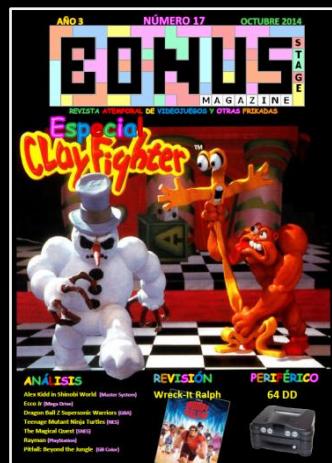
#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)



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



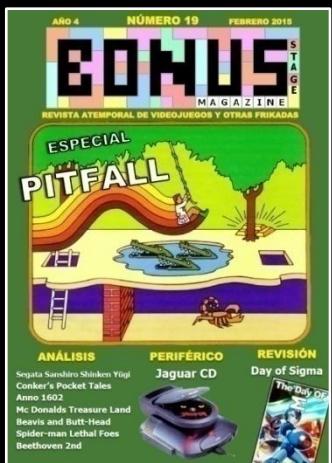
#16 Especial Starfox
Agosto 2014 (61 páginas)



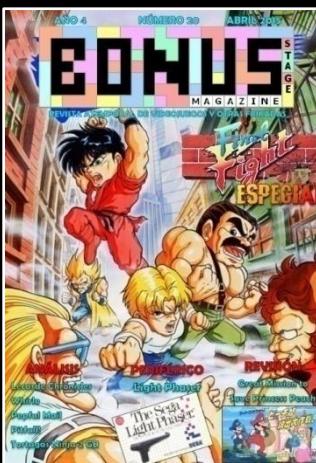
#17 Especial Clayfighter
Octubre 2014 (60 páginas)



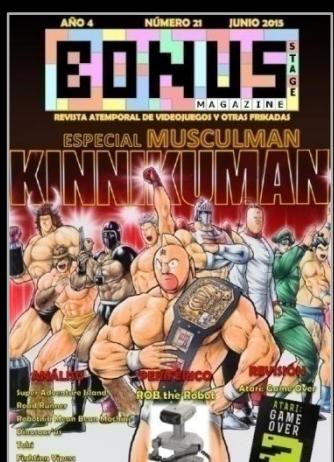
#18 Esp. House of the Dead
Diciembre 2014 (73 páginas)



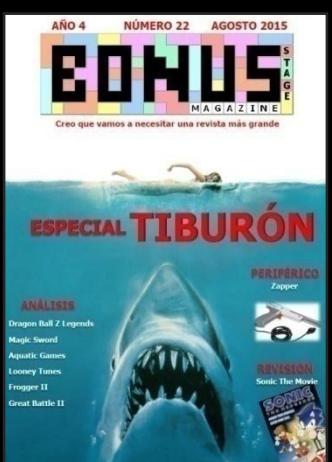
#19 Especial Pitfall
Febrero 2015 (59 páginas)



#20 Especial Final Fight
Abril 2015 (58 páginas)



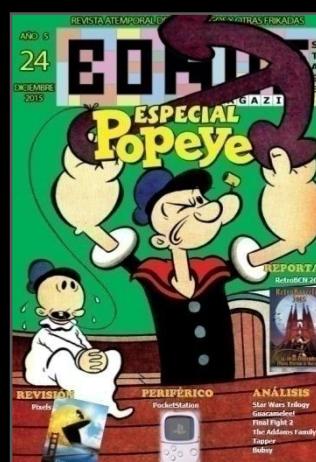
#21 Especial Musculman
Junio 2015 (61 páginas)



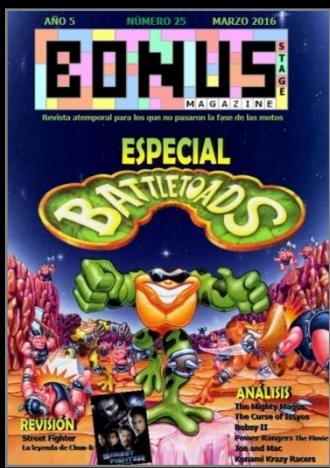
#22 Especial Tiburón (Jaws)
Agosto 2015 (51 páginas)



#23 Especial Splatterhouse
Octubre 2015 (49 páginas)



#24 Especial Popeye
Diciembre 2015 (58 páginas)



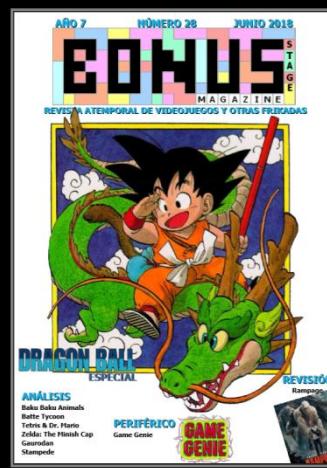
Nº 25 Especial Battletoads
Marzo 2016 (64 páginas)



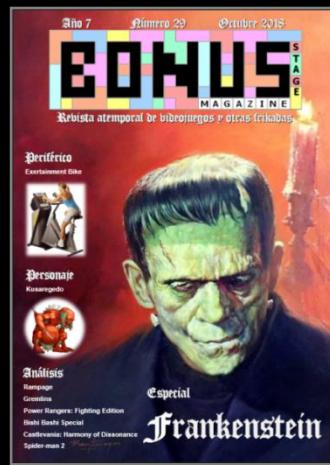
Nº 26 Esp. Marvel VS Capcom
Diciembre 2016 (55 páginas)



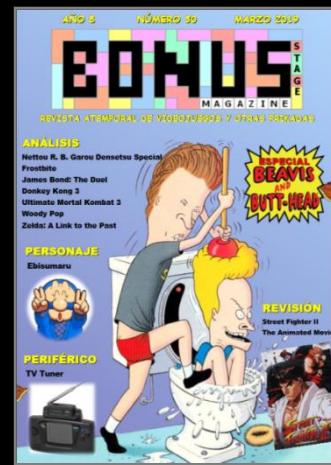
Nº 27 Especial Trolls
Septiembre 2017 (49 páginas)



Nº 28 Especial Dragon Ball
Junio 2018 (53 páginas)



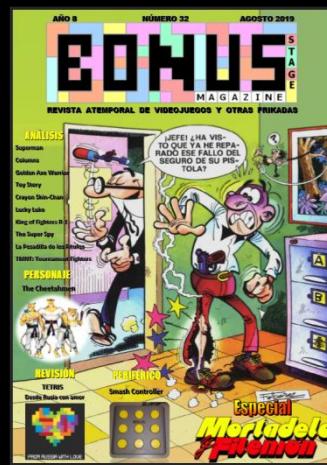
Nº 29 Especial Frankenstein
Octubre 2018 (81 páginas)



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



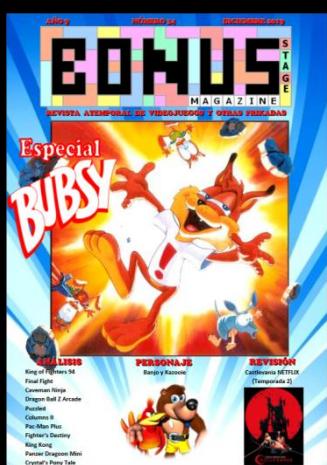
Nº 31 Especial DIE HARD
Mayo 2019 (69 páginas)



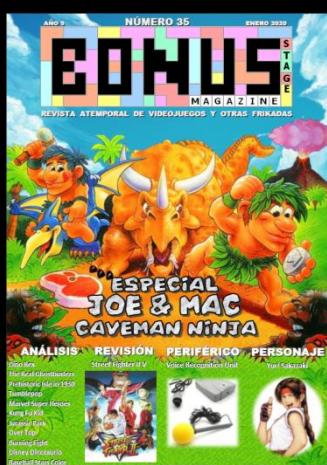
Nº 32 Esp. Mortadelo y Filemón
Agosto 2019 (83 páginas)



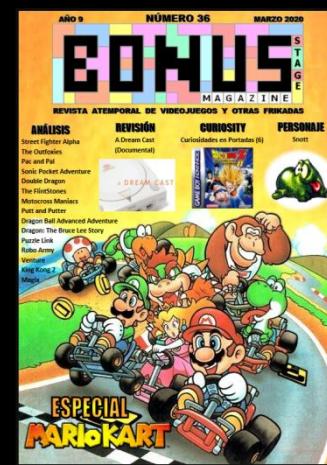
Nº 33 Esp. Evil Dead
78 páginas – Octubre 2019



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

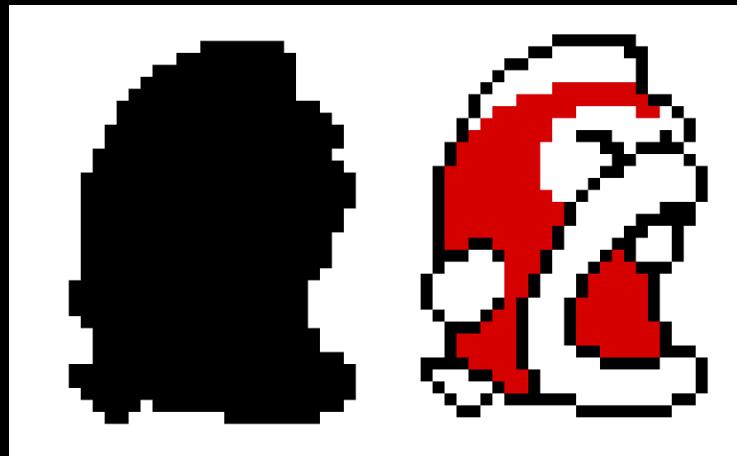
SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

1- EL DESCONOCIDO



El desconocido es un enemigo de *Super Double Dragon*

2- LA SOMBRA

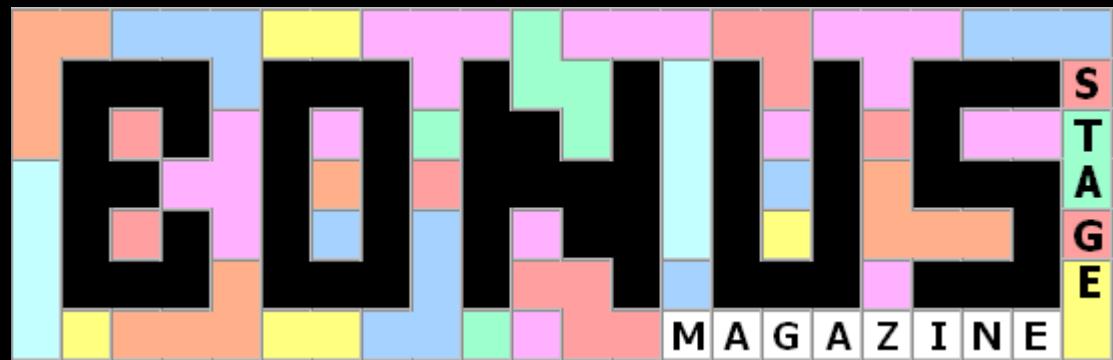


La sombra es Big Bertha, el pez de *Super Mario Bros 3*

3- EL ERROR



El error está en la ropa de los humanos que animan a Armadon, van de amarillo, pero deberían ir de verde



37

ABRIL 2020

